

HUKUM SIBER

**Citranu
Rahmawati
Fransiscus Xaverius Watkat
Henry Kristian Siburian
Dudi Mulyadi
Muhamad Abas
Yustiana Dwirainaningsih**



GETPRESS INDONESIA

HUKUM SIBER

Penulis : Citranu

Rahmawati

Fransiscus Xaverius Watkat

Henry Kristian Siburian

Dudi Mulyadi

Muhamad Abas

Yustiana Dwirainaningsih

ISBN :

Editor : Yuliatr Novita, M.Hum.

Penyunting: Devi Adri, SH.

Desain Sampul dan Tata Letak : Tri Putri Wahyuni, S.Pd.

Penerbit: GETPRESS INDONESIA

Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022

Redaksi:

Jl. Palarik RT 01 RW 06, Kelurahan Air Pacah

Kecamatan Koto Tangah, Padang, Sumatera Barat

website: www.getpress.co.id

email: adm.getpress@gmail.com

Cetakan pertama, Januari 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahNya, maka Penulisan Buku dengan Judul Hukum Siber dapat diselesaikan dengan baik atas kerjasama tim penulis. Buku ini bertujuan untuk konsep hukum siber, sejarah hukum siber, asas-asas *cyber law*, urgensi pengaturan teknologi informasi, fungsi internet secara positif dan negatif, ketentuan dan sanksi pidana dalam UU ITE, serta alat bukti yang dihadirkan dalam persidangan, perlindungan hak dalam *cyber space*, dan pelanggaran yang terkait nama domain.

Buku ini masih banyak kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan kesempurnaan buku ini selanjutnya. Kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian Buku ini. Semoga Buku ini dapat menjadi sumber referensi dan literatur yang mudah dipahami.

Padang, Januari 2024
Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR	
GAMBAR	Err
or! Bookmark not defined.	
DAFTAR	
TABEL.....	Err
or! Bookmark not defined.	
BAB 1_KONSEP HUKUM SIBER	1
1.1 Pendahuluan.....	1
1.2 Hubungan Hukum dan Teknologi.....	4
1.3 Pengertian Hukum Siber	6
1.4 Ruang lingkup Hukum Siber	7
1.5 Dasar Hukum Siber di Indonesia	9
DAFTAR PUSTAKA	11
BAB 2_SEJARAH HUKUM SIBER.....	15
2.1 Pendahuluan.....	15
2.2 Sejarah Hukum Siber	19
2.3 Sejarah Perkembangan Hukum Siber di Indonesia.....	24
DAFTAR PUSTAKA	27
BAB 3_ASAS-ASAS CYBER LAW	29
3.1 Pendahuluan.....	29
3.2 Istilah dan Pengertian Asas Hukum.....	32
3.3 Lingkup Cakupan Cyber Law	38
3.4 Asas-Asas Cyber Law	44
BAB 4_URGENSI PENGATURAN TEKNOLOGI INFORMASI.....	55
4.1 Secara Umum Pengaturan TI	55
4.2 Segi Hukum Pengaturan Teknologi Informasi	62
4.3 Kesimpulan	72
DAFTAR PUSTAKA	75
BAB 5_FUNGSI INTERNET SECARA POSITIF DAN NEGATIF	77
5.1 Fungsi Internet Secara Positif	77
5.2 Fungsi Internet Secara Negatif.....	84
DAFTAR PUSTAKA	91
BAB 6_KETENTUAN DAN SANKSI PIDANA DALAM UU ITE, SERTA ALAT BUKTI YANG DIHADIRKAN DALAM PERSIDANGAN	93
6.1 Ketentuan Dan Sanksi Pidana Dalam UU ITE.....	93
6.2 Alat Bukti yang Dihadirkan dalam Persidangan.....	97

DAFTAR PUSTAKA.....	104
----------------------------	------------

BAB 7 <u>PERLINDUNGAN</u> HAKI DALAM <i>CYBER SPACE</i>, DAN PELANGGARAN YANG TERKAIT NAMA DOMAIN	109
7.1 Pendahuluan.....	109
7.2 <i>Perlindungan HaKI dalam Cyber Space</i>	110
7.3 Merek dan Nama Domain.....	112
7.4 Pelanggaran yang terkait dengan nama domain.....	115
DAFTAR PUSTAKA.....	123

BAB 1

KONSEP HUKUM SIBER

Oleh Citranu

1.1 Pendahuluan

Kehidupan manusia senantiasa terus berjalan secara dinamis seiring dengan perkembangan zaman. Ilmu pengetahuan menjadi landasan manusia dalam memenuhi semua kebutuhan di dalam kehidupannya. Kemampuan dan kecerdasan manusia banyak melahirkan penemuan-penemuan baru khususnya dalam bidang teknologi yang pastinya memberikan banyak kemudahan bagi manusia dalam menjalankan aktifitasnya. Teknologi berasal dari bahasa Yunani yakni *tecnologia* yang berarti seni kerajinan dalam menghasilkan peralatan produksi. Teknologi menurut perspektif sosiologi memiliki arti tersendiri yakni menitikberatkan kepada perubahan sikap dan cara pandang masyarakat terhadap sesuatu, yang nantinya juga akan berpengaruh kepada perubahan interaksi individu di dalam tatanan kehidupan masyarakat dalam menyikapi teknologi. Marx memberikan definisi bahwa teknologi merupakan alat yang dipakai manusia untuk mencapai tujuan kemakmuran hidupnya (Ngafifi, 2014). Berdasarkan pengertian teknologi diatas sebagaimana kita ketahui bersama ilmu pengetahuan yang melahirkan teknologi selalu memberikan dukungan agar teknologi terus berkembang dengan teori dan konsep ilmiahnya sedangkan teknologi memberikan perluasan dan kemudahan untuk pengembangan ilmu pengetahuan untuk kesejahteraan manusia (Habibah, 2017). Tanpa kita sadari seiring perkembangan dan kemajuan serta keberadaan teknologi sampai

dengan sekarang ini masih terus menjadi perdebatan dikalangan pemikir seperti halnya kaum filsafat teknologi klasik yang menyatakan teknologi hanya akan merusak nilai spiritual manusia dan keberadaannya banyak memberikan efek negatif yang dapat menghancurkan tatanan kehidupan manusia sedangkan dari sudut pandang filsafat teknologi kontemporer menjelaskan bahwa teknologi memberikan keleluasaan dan kemudahan bagi manusia, banyak manfaat baik yang ditimbulkan oleh teknologi, serta penggunaan teknologi harus memiliki batasan dan standar etika agar pengaplikasian teknologi dalam kehidupan manusia dapat dipertanggungjawabkan (Wahyudi and Mahaswa, 2020).

Terlepas dari pro dan kontra terhadap teknologi berikut dampak negatif yang ditimbulkan dan mempengaruhi manusia secara umum meliputi: pertama teknologi mengakibatkan adanya pergeseran peran dan penggantian kemampuan manusia dengan kecerdasan buatan manusia melalui teknologi seperti peralatan, mesin dan robotik, kedua keterbatasan kebebasan yang dimiliki oleh manusia untuk berbuat sesuatu karena harus terkekang dengan sistem teknologi sehingga manusia harus mengikuti dan menyesuaikan diri dengan teknologi, ketiga berkurangnya privasi manusia dan cenderung terbuka dikarenakan manusia harus terlibat dalam sistem teknologi yang sifatnya universal, keempat manusia menjadi objek dari teknologi sehingga manusia terjebak dan diperbudak oleh teknologi, kelima mental manusia menjadi ketergantungan dengan teknologi dan mengurangi kepercayaan terhadap kemampuan manusia itu sendiri padahal hakikatnya manusialah yang menciptakan teknologi. Keenam ketidakmampuan manusia dalam beradaptasi dengan teknologi mengakibatkan manusia mencari jalan lain yang dianggap dapat mengimbangi teknologi dengan cara yang salah seperti narkoba dan lain sebagainya, ketujuh adanya krisis teknologi yang diakibatkan perkembangan dan kemajuan teknologi yang terlampaui pesat menyebabkan terhambatnya

integrasi teknologi dan cenderung terjadinya stres dan penyalahgunaan teknologi untuk tujuan kejahatan, peperangan dan perlombaan pengembangan senjata pemusnah masal (Habibah, 2017). Sedangkan dampak negatif teknologi untuk lingkungan adalah pertama eksploitasi sumber daya alam yang berlebihan berdampak terancamnya keberlangsungan sumberdaya alam, kedua kerusakan lingkungan sebagai akibat teknologi dapat berdampak kepada perubahan dan gangguan iklim, ketiga limbah teknologi mengakibatkan pencemaran lingkungan, keempat ketidakstabilan lingkungan dapat mengakibatkan bencana alam, kelima kelebihan informasi terkait kerusakan lingkungan dapat mengakibatkan benturan di masyarakat, keenam pengaruh teknologi menjadikan masyarakat modern dengan konsumsi yang tinggi dan berlebihan dapat mengakibatkan habisnya cadangan sumber daya dan menimbulkan kesenjangan ekonomi dimana negara maju akan mengeksploitasi negara berkembang untuk menyediakan bahan baku dan menjadikan mereka sebagai pasar industri teknologi, ketujuh terjadinya kepunahan terhadap jenis hewan dan jenis tumbuhan sebagai akibat perkembangan teknologi yang tidak ramah lingkungan, kedelapan terjadinya gangguan dan kekacauan terhadap lingkungan dan budaya dikarenakan ketidakmampuan adaptasi dan integrasi dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat (Nugraha, Fitriisa and Ofianto, 2022). Adapun dampak negatif teknologi informasi secara umum adalah pertama melahirkan penjajahan informasi, kedua teknologi mengakibatkan keterikatan dan ketergantungan dari kemudahan yang ditawarkan, ketiga mengakibatkan perubahan nilai dan norma dalam masyarakat. Selanjutnya dampak negatif teknologi informasi menurut perspektif sosial budaya adalah pertama terjadinya peningkatan penyimpangan teknologi khususnya dikalangan anak muda, kedua terkikisnya rasa kebersamaan, dan saling membantu diantara masyarakat, ketiga melahirkan mentalitas yang malas dikarenakan segala kemudahan yang diberikan oleh teknologi informasi, keempat menumbuhkan rasa

anti sosial dan cenderung individualistik, kelima adanya peningkatan dan dominasi wanita dari pada laki-laki dari sisi kepemimpinan, kreativitas, dan totalitas sebagai akibat teknologi informasi, keenam memudahkan jaringan kejahatan diakibatkan perkembangan dan kemajuan teknologi informasi, ketujuh perubahan sikap terbuka menjadi tertutup dan individualistik, kedelapan meningkatnya kejahatan siber, kesembilan melahirkan ketidakcerdasan terhadap kehidupan sosial (Setiawan, 2018).

Berdasarkan pemikiran dan kenyataan yang terjadi bahwa dampak negatif teknologi sangat berbahaya dan merugikan masyarakat maka dalam hal perkembangan teknologi juga harus diiringi dan diimbangi dengan norma hukum tertentu yang diharapkan dapat mencegah dan mengontrol terjadinya perbuatan penyalahgunaan kemajuan teknologi. Maka daripada itu penting kiranya pada bab ini penulis memaparkan dan menjelaskan tentang hubungan hukum dan teknologi, pengertian hukum siber, ruang lingkup hukum siber dan dasar hukum siber yang berlaku di Indonesia.

1.2 Hubungan Hukum dan Teknologi

Teknologi pada dasarnya merupakan karya kecerdasan olah pikir manusia yang bertujuan untuk membantu dan memudahkan manusia di dalam kehidupannya, sehingga teknologi tujuannya baik apabila digunakan secara baik dan bertanggungjawab sedangkan apabila teknologi disalahgunakan dan menyimpang untuk tujuan tertentu yang merugikan orang lain maka teknologi akan mengakibatkan kerugian yang sangat besar dan luas (Mahfudz and Nasution, 2005). Teknologi internet dan sosial media contohnya apabila digunakan untuk bersosial media dengan benar maka akan memudahkan dan menjalin simpul jaringan yang baik sedangkan apabila jaringan internet dan sosial media digunakan untuk melakukan kejahatan

terorisme maka kerugian dan dampaknya akan besar dan luas.

Hukum merupakan aturan hidup untuk melindungi masyarakat. Hukum juga disebut sebagai kaidah ideal bagi perilaku setiap orang yang hidup bermasyarakat. Hukum sebagai norma tertulis ataupun tidak tertulis berisi perintah dan larangan bertujuan menata masyarakat dan apabila dilanggar akan dikenakan sanksi (Asikin, 2020). Adapun hukum bertujuan untuk mengatur dan mentertibkan masyarakat, memberikan perlindungan dan menciptakan rasa aman. Hukum juga memiliki tujuan sebagai sarana mencari keadilan, kepastian hukum, dan kemanfaatan hukum (Is, 2021). Hukum dalam kaitannya dengan masyarakat, selain dari perintah, dan larangan untuk mengatur sikap, ataupun mengontrol masyarakat adalah sebagai alat pembaharuan dan perubahan di masyarakat (Mukhlis and Zaini, 2021). Hukum diharapkan dapat membawa perubahan untuk masyarakat ke arah yang lebih baik dari sebelumnya tidak teratur menjadi teratur dan tertib (Mawardi, 2015).

Penegakan hukum adalah suatu cara agar hukum dapat berjalan sebagaimana mestinya, yakni sebagai standar tingkah laku di dalam tata kehidupan masyarakat (Asshiddiqie, 2016). Melalui proses penegakan hukum diharapkan muncul kesadaran hukum akan pentingnya tujuan dan fungsi hukum. Kesadaran hukum akan tumbuh melalui internalisasi dari setiap individu dan mewujudkan suatu sikap taat terhadap hukum, sehingga seiring berjalannya waktu akan terbentuk suatu budaya hukum yang melekat dalam masyarakat (Soekanto, 1977). Apabila dihubungkan dengan pengaturan sistem teknologi dan informasi oleh karena itu, tujuan hukum adalah untuk melindungi masyarakat, mentertibkan masyarakat dan metode penyelesaian konflik berkaitan dengan penggunaan teknologi dan informasi. Hukum digunakan untuk mencegah dan memberantas kejahatan dalam ruang lingkup teknologi informasi. Lebihnya hakikat hukum dan teknologi adalah membantu masyarakat untuk

mencapai tujuan hidupnya yakni kesejahteraan (Dermawan, Saputra and Hutagalung, 2021).

Penegakan hukum dalam bidang teknologi dan informasi terbilang sangat kompleks karena tidak terbatas ruang dan waktu. berdasarkan hal tersebut diatas penting adanya pembatasan norma ataupun ketentuan hukum yang mengatur dalam penggunaan teknologi agar jangan sampai teknologi disalahgunakan dan mengakibatkan kerugian. Kedudukan dan peran hukum sangat strategis dalam mengontrol dan mengawasi penggunaan teknologi khususnya sistem teknologi informasi baik yang terkoneksi dengan internet ataupun tidak. Hukum dijadikan sebagai standar bagi setiap orang yang menggunakan dan memanfaatkan sistem teknologi informasi, dan bagi setiap orang yang melanggar norma hukum yang berhubungan dengan sistem teknologi informasi maka akan mendapatkan sanksi tertentu.

1.3 Pengertian Hukum Siber

Hukum siber merupakan istilah yang merujuk kepada hukum dalam penggunaan teknologi informasi, baik yang berhubungan dengan kejahatan melalui jaringan internet, perlindungan terhadap kekayaan intelektual, perdagangan elektronik, keuangan, rahasia dan keamanan yang berkaitan dengan sumber daya teknologi, sehingga hukum siber digunakan untuk menegakan segala tindakan yang bertentangan dengan standar perilaku dalam dunia siber yang dapat merugikan kepentingan hukum orang lain (Edrisy, 2019). Hukum siber bisa juga diartikan sebagai hukum teknologi informasi, dimana teknologi informasi merupakan proses pengolahan data ataupun cara untuk mendapatkan informasi yang berkualitas dan akurat untuk berbagai kepentingan, sehingga hukum teknologi informasi menjamin adanya perlindungan bagi setiap orang yang menggunakan media teknologi informasi (Febriharini, 2016). Hukum siber merupakan ketentuan hukum yang mengatur

kegiatan di dunia virtual (Situmeang, 2020). Hukum siber adalah seluruh aspek hukum yang mengatur subjek hukum dalam hal pemanfaatan dunia siber (Sinaga, 2022). Menurut Pavan Duggal Hukum siber memiliki arti seluruh ketentuan umum yang mengatur tentang aspek hukum yang berhubungan dengan aktifitas pemanfaatan internet (Idik Saeful Bahri, 2020). Pengertian lain hukum siber adalah hukum telematika yakni telekomunikasi dan informatika yang berisikan kebiasaan atau ketentuan hukum yang tidak tertulis maupun hukum yang tertulis berupa asas hukum, norma hukum, lembaga penegak hukum dan perbuatan hukum yang diperbolehkan dan dilarang dari kegiatan lintas batas ruang dan waktu dalam ruang lingkup telekomunikasi dan informatika (Hutabarat *et al.*, 2023). Hukum telematika merupakan hukum perpaduan (*konvergensi*) atau harmonisasi antara hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informasi yang mengatur penggunaan sistem elektronik dan pemanfaatan internet (Sugeng, 2020).

1.4 Ruang lingkup Hukum Siber

Teknologi senantiasa berkembang secara pesat maka sudah seharusnya dibutuhkan instrumen hukum untuk mengawal dan mengontrolnya. Ketentuan hukum dalam kedudukannya sebagai pedoman dan standar pelaksanaan sistem telekomunikasi dan informatika yang bertujuan untuk mencegah terjadinya penyalahgunaan sistem teknologi dan juga untuk melakukan penegakan hukum apabila terjadi kejahatan siber (Nugraha, 2021). Berikut pembagian ruang lingkup hukum siber berdasarkan perkembangannya menurut Jonathan Rosenoer meliputi (Ketaren, 2016):

1. *Copy right*, merupakan salah satu unsur dari ketentuan hukum tentang hak cipta yang terdiri dari perlindungan hukum terhadap ciptaan dan hak untuk memperbanyak hasil ciptaan (Sardjono, 2010);

2. *Trademark*, adalah pengaturan hukum tentang perlindungan merk dagang (Sujana Donandi, 2019).
3. *Defamation*, merupakan kejahatan siber yang terdapat pada ketentuan hukum tentang pencemaran nama baik melalui perangkat telekomunikasi dan informasi (Alviolita and Arief, 2019);
4. *Hate Speech*, adalah salah satu kejahatan yang terdapat di ketentuan hukum yang melindungi terhadap tindakan ujaran kebencian menggunakan system teknologi informasi (Sepima, Siregar and Siregar, 2020)
5. *Haking, Viruses, Illegal Access*, merupakan cara atau bentuk kejahatan siber yang diatur didalam ketentuan hukum yang melindungi dari tindakan pencurian data atau informasi, illegal akses dan penyalahgunaan data informasi (Wibowo *et al.*, no date);
6. *Regulation Internet Resource*, adalah pengaturan hukum terkait kebijakan penyelenggaraan system telekomunikasi berbasis Internet (Wahyuni, 2018)
7. *Privacy*, menjadi bagian ketentuan hukum tentang perlindungan data pribadi dalam lingkup system telekomunikasi dan informatika (Rosadi, 2017)
8. *Duty Care*, merupakan ketentuan dan perlindungan hukum terhadap penerapan prinsip kehati-hatian dalam hal pemanfaatan system telekomunikasi dan informasi elektronik (Wahyudi, 2013).
9. *Criminal Liability*, menjadi unsur utama ketentuan hukum kejahatan siber dalam hal pencegahan dan penegakan hukum terhadap kejahatan yang memanfaatkan system telekomunikasi dan informasi (Ketaren, 2016).
10. *Procedural Issues (Jurisdiction, Investigation, Evidence, etc)*, merupakan unsur inti dalam ketentuan hukum tentang penegakan hukum siber yang meliputi lagalitas terhadap suatu wilayah hukum, penyelidikan dan penyidikan terhadap kejahatan siber serta prosedur pembuktian kejahatan siber (Kartika, 2019).

11. *Electronic Contract*, termasuk kedalam ketentuan hukum yang berhubungan dengan transaksi elektronik dalam hal perlindungan dan pelaksanaan perjanjian elektronik (Amajihono, 2022)
12. *Pornography*, termasuk pada ketentuan hukum yang berhubungan dengan kejahatan pornografi melalui media internet. Kejahatan ini pada dasarnya adalah kejahatan konvensional akan tetapi karena dilakukan melalui media internet penyebarannya bersifat massif dan berdampak luas (Manurung, Warno and Setiyono, 2016).
13. *Robbery*, masuk kedalam ketentuan hukum kejahatan siber yang bertujuan melakukan perlindungan terhadap pencurian secara elektronik melalui media telekomunikasi dan informasi (Ketaren, 2016).
14. *Consumer Protection*, diatur dalam ketentuan hukum mengenai perlindungan konsumen dalam pemanfaatan media teknologi internet. Aturan hukum ini penting keberadaannya agar menghindari kerugian bagi konsumen (Iman Sjahputra and others, 2021).
15. *E-Commerce*, merupakan bagian di dalam ketentuan hukum berkaitan dengan perdagangan elektronik. Hal ini bertujuan agar tidak ada pihak yang dirugikan pada saat melaksanakan perdagangan secara elektronik (Matara, 2017)
16. *E-Government*, diatur pada ketentuan hukum tentang pelaksanaan pemerintahan melalui sistem elektronik, baik itu sistem administrasi ataupun sistem pelayanan publik (Dwiyanto, 2022).

1.5 Dasar Hukum Siber di Indonesia

Dasar hukum siber di Indonesia tersebar di dalam perturan perundang-undangan yang berhubungan dengan teknologi dan informasi meliputi :

1. Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
2. Telekomunikasi;
3. Penyiaran;
4. Hak cipta;
5. Merk;
6. Paten;
7. Desain Industri;
8. Rahasia Dagang;
9. Desain Tata letak Sirkuit Terpadu;
10. Perlindungan konsumen;
11. Larangan Praktek Monopoli dan Persaingan Usaha;
12. Penanaman modal;
13. Pajak;
14. Perbankan;
15. Pemberantasan korupsi;
16. Pencucian uang;
17. Terorisme;
18. Administrasi pemerintahan;
19. Administrasi kependudukan;
20. Pelayanan publik;
21. Dan undang-undang lain yang berhubungan dengan teknologi dan informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alviolita, F.P. and Arief, B.N. (2019) 'Kebijakan Formulasi Tentang Perumusan Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Dalam Pembaharuan Hukum Pidana Di Indonesia', *Law Reform*, 15(1), pp. 130–148.
- Amajihono, K.D. (2022) 'Kekuatan Hukum Kontrak Elektronik', *Jurnal Panah Keadilan*, 1(2), pp. 128–139.
- Asikin, Z. (2020) *Mengenai Filsafat Hukum*. Penerbit Andi.
- Asshiddiqie, J. (2016) 'Penegakan Hukum', *Penegakan Hukum*, 3.
- Dermawan, A., Saputra, E. and Hutagalung, J.E. (2021) 'Peran masyarakat dalam menaati hukum dan mendukung perkembangan teknologi komputer dalam bisnis digital', *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), pp. 569–573.
- Dwiyanto, D. (2022) 'Dasar Hukum Bagi E-Government Di Indonesia: Studi Pemetaan Hukum Pada Pemerintah Daerah', *Court Review: Jurnal Penelitian Hukum (e-ISSN: 2776-1916)*, 2(5), pp. 1–11.
- Edrisy, I.F. (2019) 'Pengantar Hukum Siber'. Sai Wawai Publshing, IAIN Metro.
- Febriharini, M.P. (2016) 'Eksistensi hak atas kekayaan intelektual terhadap hukum siber', *Serat Acitya*, 5(1), p. 15.
- Habibah, S. (2017) 'Implikasi filsafat ilmu terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi', *Dar el-Ilmi: jurnal studi keagamaan, pendidikan dan humaniora*, 4(1), pp. 166–180.
- Hutabarat, S.A. et al. (2023) *Cyber-Law: Quo Vadis Regulasi UU ITE dalam Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Idik Saeful Bahri, S.H. (2020) *Cyber Crime Dalam Sorotan Hukum Pidana*. Bahasa Rakyat.

- Iman Sjahputra, S.H. and others (2021) *Perlindungan konsumen dalam transaksi elektronik: Ditinjau dari perspektif hukum perlindungan konsumen dan hukum siber*. Penerbit Alumni.
- Is, M.S. (2021) *Aspek Hukum Informasi Indonesia*. Prenada Media.
- Kartika, P.P. (2019) 'Data Elektronik Sebagai Alat Bukti Yang Sah Dalam Pembuktian Tindak Pidana Pencucian Uang', *Indonesian Journal of Criminal Law*, 1(1), pp. 33–46.
- Ketaren, E. (2016) 'Cybercrime, cyber space, dan cyber law', *Jurnal Times*, 5(2), pp. 35–42.
- Mahfudz, S. and Nasution, M.K.M. (2005) 'Konsep hukum untuk teknologi informasi', *Al-Khawarizmi: Journal of Computer Science*, 1(1), pp. 61–66.
- Manurung, H.A., Warno, N.D. and Setiyono, J. (2016) 'Analisis Yuridis Kejahatan Pornografi (Cyberporn) Sebagai Kejahatan Transnasional', *Diponegoro Law Journal*, 5(3), pp. 1–13.
- Matara, R.P.C. (2017) 'Kajian Yuridis Tentang Kejahatan E-Commerce dan Penegakan Hukumnya', *Lex et Societatis*, 5(2).
- Mawardi, D.R. (2015) 'Fungsi hukum dalam kehidupan masyarakat', *Masalah-Masalah Hukum*, 44(3), pp. 275–283.
- Mukhlis, M. and Zaini, Z. (2021) 'Fungsi Hukum Prespektif Filsafat Hukum', *Jurnal Fundamental Justice*, pp. 87–98.
- Ngafifi, M. (2014) 'Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya', *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
- Nugraha, O.B., Fitrisia, A. and Ofianto, O. (2022) 'Peran Filsafat Ilmu Terhadap Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi', *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), pp. 7762–7768.
- Nugraha, R. (2021) 'Perspektif Hukum Indonesia (Cyberlaw) Penanganan Kasus Cyber Di Indonesia', *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, 11(2).

- Rosadi, S.D. (2017) 'Prinsip-Prinsip Perlindungan Data Pribadi Nasabah Kartu Kredit Menurut Ketentuan Nasional Dan Implementasinya', *Sosiohumaniora*, 19(3), pp. 206–212.
- Sardjono, A. (2010) 'Hak Cipta Bukan Hanya Copyright', *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 40(2), pp. 252–269.
- Sepima, A., Siregar, G.T.P. and Siregar, S.A. (2020) 'Penegakan Hukum Ujaran Kebencian di Republik Indonesia', *Jurnal Retentum*, 2(2).
- Setiawan, D. (2018) 'Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya', *Jurnal Simbolika Research and Learning in Communication Study*, 4(1), pp. 62–72.
- Sinaga, M.I.J. (2022) *Penetapan Tersangka dalam Penyidikan Tindak Pidana Transnational Cybercrime Menurut Sistem Hukum di Indonesia*. Universitas Kristen Indonesia.
- Situmeang, S.M.T. (2020) 'Cyber law'. CV Cakra.
- Soekanto, S. (1977) 'Kesadaran hukum dan kepatuhan hukum', *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 7(6), pp. 462–471.
- Sugeng (2020) *Hukum Telematika Indonesia*. Prenada Media.
- Sujana Donandi, S. (2019) 'Hukum Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia (Intellectual Property Rights Law In Indonesia)', *Budi Utama, Yogyakarta* [Preprint].
- Wahyudi, D. (2013) 'Perlindungan Hukum Terhadap Korban Kejahatan Cyber Crime Di Indonesia', *Jurnal Ilmu Hukum Jambi*, 4(1), p. 43295.
- Wahyudi, I. and Mahaswa, R.K. (2020) 'Metafisika Mediasi Teknologis: Kritik Atas Filsafat Teknologi Klasik', *Jurnal Filsafat*, 30(2), pp. 202–235.
- Wahyuni, H.I. (2018) *Kebijakan Media Baru Di Indonesia: (Harapan Dinamika Dan Capaian Kebijakan Media Baru Di Indonesia)*. Ugm Press.
- Wibowo, S.H. et al. (no date) 'Cyber Crime Di Era Digital'.

BAB 2

SEJARAH HUKUM SIBER

Oleh Rahmawati

2.1 Pendahuluan

Ancaman berbasis dunia maya semakin memperumit pemahaman tentang ancaman keamanan di abad ke-21. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya Internet, telah membuatnya tersedia bagi semua orang dalam berbagai cara. Hal ini karena berbagai aktor menimbulkan risiko terhadap stabilitas jaringan, karena sulitnya mengidentifikasi siapa yang bertanggung jawab atas tindakan tertentu di dunia maya (*cyberspace*) atau di mana tindakan tersebut berdampak pada masyarakat orang diseluruh dunia. (Nazli Coucri dan Daniel Goldsmith, 2012). Hasilnya, Internet telah sepenuhnya terintegrasi ke dalam budaya modern, khususnya bagi orang-orang yang lahir setelah tahun 1995.

Hadirnya serangkaian gelombang teknologi informasi dan komunikasi yang disebut “Desa Global” telah menghubungkan seluruh manusia di planet ini ke dalam satu kesatuan yang disebut “Desa Global”. Kemajuan teknologi di bidang penyiaran, internet, dan telekomunikasi telah membantu membangun infrastruktur jaringan broadband dan menciptakan perekonomian baru. Salah satu manfaat jaringan broadband adalah mengglobalnya ekonomi digital dan meningkatkan kualitas kehidupan sosial dan ekonomi. Di sisi lain, koneksi broadband internasional menimbulkan risiko terhadap seluruh sumber daya negara. Interaksi online yang menawarkan banyak

kemudahan, membentuk dunia siber dan pada saat yang sama menimbulkan kerentanan dan ancaman baru, termasuk ancaman terhadap keamanan siber. (Badan Siber dan Sandi Negara, 2018-2019).

Ingatlah bahwa interaksi antar komunitas digital melalui Internet sangat dipengaruhi oleh ketersediaan, integritas, dan kerahasiaan informasi. Hal inilah yang menjadi alasan utama mengapa prasarana dan sarana harus dilindungi dalam pemanfaatan teknologi informasi. Akibatnya, diskusi politik, ekonomi, sosial, budaya, dan teknis keamanan komputer mulai mempertimbangkan masalah keamanan siber. (Hidayat Chusnul Chotimah, 2015). Di sisi lain, menanggapi perluasan dunia maya global memerlukan negara-negara dan komunitas internasional untuk bekerja sama mengembangkan strategi kerja sama. Hal ini termasuk menetapkan standar global mengenai masalah dan risiko Internet.

Terkait keamanan siber di Indonesia, berbagai pihak terlibat dalam perang siber dan serangan siber. Misalnya saja pada tahun 1998, Indonesia mengalami kerusuhan rasial di dunia maya dan berperang melawan peretas yang diyakini berasal dari Taiwan dan Tiongkok. Menurut penelitian yang dilakukan pada bulan Agustus 2010 oleh Symantec, perusahaan pembuat Norton Antivirus, Indonesia menduduki peringkat kedua setelah Iran di antara 10 negara yang terkena worm Stuxnet. Bukan itu saja. Menurut laporan di Sydney Morning Herald pada tanggal 31 Oktober 2013, Australia menggunakan gedung yang menampung utusan diplomatik di Jakarta untuk menyadap pemerintah Indonesia. (Nur Khalimatus Sa'diyah dan Ria Tri Vinata, 2016).

Selain itu, Indonesia berada di peringkat ke-13 di Asia Pasifik dan Jepang dalam hal kejahatan media sosial. Hingga 72,87% penipuan media sosial dilakukan dengan sengaja oleh pengguna. (Indonesia Butuh Badan Cyber Nasional, 2023). Sementara itu, menurut laporan Kantor Berita Radio Nasional

(KBRN), Indonesia menduduki peringkat pertama dunia untuk jumlah negara yang berisiko terhadap serangan siber dan negara asal (38%), disusul Tiongkok di peringkat kedua (33%).) dan Amerika Serikat di peringkat ketiga (6,9%). (Catra, 2016).

Menurut analisis data sistem pemantauan lalu lintas Indonesia Internet Infrastructure Security Incident Response Team (ID-SIRTII), saat ini terdapat 1 juta serangan siber di Indonesia, dan jumlah ini diperkirakan akan terus meningkat setiap harinya karena sistem dan aplikasi yang tidak teridentifikasi. . ancaman dunia maya. Kerentanan Di sini, tidak hanya fasilitas tetapi juga pemerintah yang menjadi korban serangan siber. Antara tahun 1998 dan 2009, 2.138 serangan siber ditujukan terhadap situs web pemerintah. Serangan DDoS menyerang sistem CCTLDID Domain Name Service (DNS). Menyasar domain .id, khususnya ekstensi .co.id. Selain itu, terdapat berbagai aktivitas lain seperti pencurian informasi, spionase industri, dan distribusi malware serta kode berbahaya yang tertanam dalam file, situs web, dan situs phishing. (Ahmad Budi Setiawan, 2011).

Kemudian, serangkaian serangan siber yang dilaporkan oleh surat kabar British Telegraph pada bulan Mei 2017 menunjukkan bahwa intensitas serangan siber semakin meningkat di seluruh dunia. Serangan siber berkala yang dikenal sebagai virus WannaCry telah menyebar dengan cepat dan luas sepanjang sejarah manusia. Ukraina adalah negara pertama yang tertular dan dengan cepat menyebar ke 10 negara lain, termasuk Indonesia. (Sabrina Burhanuddin, 2017). Pada saat itu, virus tersebut menginfeksi 99 negara di seluruh dunia. (Susetyo Dwi, Akses 23 Desember 2023). PrihadiTren global menunjukkan bahwa negara-negara seperti Tiongkok, Brasil, Rusia, dan India memperkuat keamanan siber mereka. Dengan semakin seringnya perang siber, negara-negara (termasuk Indonesia) harus menjaga kedaulatan mereka di dunia maya, dengan menyadari bahwa

komunikasi dan rahasia pejabat publik kini dilakukan secara online. (Iris Gera, diakses 23 Desember 3023).

Teknologi informasi diyakini membawa banyak manfaat bagi negara-negara di dunia. Ada dua cara utama dimana teknologi informasi dianggap mendorong pertumbuhan ekonomi global. Pertama, adanya permintaan terhadap produk teknologi informasi seperti komputer, modem, dan peralatan konstruksi jaringan. (Raharjo, 2002). Dengan munculnya globalisasi dan teknologi informasi, kehidupan telah berubah secara signifikan. Karena pesatnya pertumbuhan perekonomian dunia, kemajuan teknologi komputer dan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi hampir setiap wilayah di planet ini, termasuk negara maju dan berkembang. Akibatnya, dengan pesatnya perkembangan industri teknologi informasi dan komunikasi, muncullah dunia maya. Internet merupakan kebutuhan sehari-hari, menghubungkan komputer di seluruh dunia dan memungkinkan untuk melakukan banyak hal yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata, seperti melakukan percakapan dan mencari informasi.

Selain itu, masalah modern adalah orang menggunakan Internet untuk mengkomunikasikan pekerjaan mereka dengan mudah. Oleh karena itu, pihak yang menggunakannya harus berhati-hati karena dapat berdampak buruk bagi masyarakat. Contohnya adalah penggunaan platform media sosial seperti Instagram, WhatsApp, blog, Facebook, Twitter, dan Line. Kejahatan dunia maya dan jaringan komunikasi menjadi semakin lazim karena kemajuan teknologi informasi. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa keuntungan dan kerugian bagi kehidupan manusia. (Chazawi & Ferdian, 2015).

2.2 Sejarah Hukum Siber

Pada tahun 1980an, tindakan baru dan penggunaan komputer untuk melakukan kejahatan tradisional menjadi ilegal, terutama di Amerika Utara dan Eropa. Pada tahun 1990an, beberapa negara mulai mengatur kegiatan kriminal. Membobol komputer tanpa izin, menghapus data, dan menyebarkan virus sama saja dengan dunia maya. Penjahat yang melakukan kejahatan: Dunia maya memberikan potensi dan kemampuan bagi negara untuk melakukan kejahatan dan menimbulkan kerugian terhadap individu asing.

Organisasi Internasional telah melakukan penelitian dan mengadakan konferensi ilmiah mengenai kejahatan dunia maya untuk melawan ancaman kejahatan dunia maya, antara lain: Selain itu, kami bekerja sama dengan hukum internasional untuk menetapkan hukum internasional tentang kejahatan dunia maya. (Sigid Suseno, 2012).

a. Organisasi untuk Koordinasi dan Pembangunan Ekonomi (OECD)

Antara tahun 1983 dan 1985, OECD meluncurkan kampanye internasional pertama melawan penyalahgunaan komputer dalam kejahatan. Pada tahun 1985, anggota OEDC mengusulkan agar kejahatan yang melibatkan penyalahgunaan komputer dikriminalisasi dan diatur dalam hukum pidana Nasional. Pada tahun 1986, OECD menerbitkan laporan berjudul *Computer-Related Crime: A Legal and Policy Analysis*. Laporan tersebut memberikan rekomendasi kriminalisasi perbuatan tertentu dalam hukum pidana Nasional. Pertama, Mengubah-mengubah, menghapus, dan menyembunyikan program atau data komputer untuk tujuan melakukan transfer uang atau transfer nilai lainnya secara ilegal, Kedua, mengubah, menghapus, menyembunyikan, atau menambah data atau

program komputer untuk tujuan penipuan. Ketiga, dapat menyisipkan, mengubah, menghapus, atau mengaburkan data atau program komputer. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengganggu sistem komputer dan sistem telekomunikasi lainnya. Keempat, tindakan yang melanggar hak eksklusif atas program komputer yang dilindungi secara hukum untuk tujuan komersial. Kelima, mendapatkan akses tidak sah ke, atau mencegat data pada, sistem telekomunikasi atau komputer apa pun dengan melanggar sistem keamanan atau menggunakan cara jahat lainnya tanpa izin dari organisasi yang mengendalikan sistem tersebut.

OECD saat ini sedang mengembangkan pedoman tentang keamanan sistem dan jaringan informasi untuk mendukung kebijakan keamanan komputer Internasional.

b. United Nations (UN)

Perserikatan Bangsa-Bangsa telah memusatkan perhatian pada kejahatan yang berhubungan dengan komputer sejak Konferensi PBB Kedelapan tentang Pencegahan Kejahatan dan Perlakuan terhadap Pelanggar pada tahun 1990. Kongres Perserikatan Bangsa-Bangsa mendesak negara-negara untuk mengambil langkah-langkah berikut untuk memperkuat upaya memerangi kejahatan dunia maya: Pertama, pemodernisasi prosedur pidana nasional dan undang-undang kejahatan berat untuk menangani kejahatan dunia maya dengan lebih baik. Kedua, mempertimbangkan masalah perlindungan privasi, menjunjung tinggi hak asasi manusia, kebebasan, menangani perjanjian penggunaan, pemanfaatan komputer, dan memperkuat perlindungan dan keamanan komputer. Ketiga, mengambil tindakan untuk menyadarkan masyarakat, aparat peradilan, dan penegak hukum mengenai masalah kejahatan terkait komputer dan betapa

pentingnya mencegahnya. Keempat, memberikan pelatihan yang memadai kepada hakim, pejabat, dan lembaga yang bertanggung jawab mencegah, menyelidiki, mengadili, dan mengadili kasus-kasus yang melibatkan kejahatan ekonomi dan komputer. Kelima, berkolaborasi dengan organisasi lain untuk mengembangkan pedoman etika penggunaan komputer dan memasukkannya ke dalam program pendidikan. Keenam, mengadopsi kebijakan kejahatan korban komputer yang mematuhi Deklarasi PBB tentang Prinsip-Prinsip Dasar Keadilan bagi Korban Kejahatan dan Penyalahgunaan Kekuasaan. Kebijakan-kebijakan ini harus mencakup upaya untuk mendorong korban melaporkan kejahatannya kepada pihak yang berwenang sehingga aset yang diperoleh melalui kegiatan kriminal dapat dikembalikan.

c. The Group of Eight (G8)

G8 adalah sekelompok negara maju termasuk Amerika Serikat, Rusia, Jepang, Inggris, Kanada, Perancis, Italia, dan Jerman. G8 mengatakan pertumbuhan kejahatan teknologi tinggi menimbulkan dua bahaya besar. Penjahat: Penjahat tingkat lanjut memperoleh atau mentransfer informasi sensitif tanpa izin atau mengganggu transaksi penting atau sistem publik lainnya. Selain itu, pelaku kuasi-kriminal seperti organisasi teroris dan kelompok kejahatan terorganisir menggunakan teknologi baru ini sebagai alat kriminal tradisional, sehingga menimbulkan ancaman terhadap keselamatan publik. G8 menyetujui 10 pedoman untuk melawan teknologi tinggi. Kejahatan-kejahatan ini meliputi:

Pertama, orang-orang yang memberikan dampak negatif terhadap teknologi informasi tidak boleh ditempatkan di tempat penampungan. Kedua, dalam situasi internasional, penyelidikan dan pengejaran terhadap

mereka yang bertanggung jawab atas kejahatan teknologi tinggi harus dilakukan bekerja sama dengan semua negara terkait, terlepas dari negara di mana kerugian tersebut disebabkan dan hukumnya. Ketiga, aparat penegak hukum harus dilatih, diperlengkapi, dan dipersiapkan dengan baik untuk menangani kejahatan teknologi tinggi. Keempat, sistem hukum harus memastikan bahwa penyalahgunaan data dan sistem dapat dihukum dan kerahasiaan, integritas, serta ketersediaan data dan sistem dilindungi dari bahaya. Kelima, Undang-undang harus memberikan akses yang aman dan cepat terhadap data elektronik, karena hal ini sering kali penting dalam melakukan investigasi kriminal. Keenam, perolehan cepat dan pertukaran bukti terkait kejahatan teknologi tinggi internasional adalah tujuan dari perjanjian bantuan timbal balik. Ketujuh, lembaga penegak hukum dapat mengakses informasi yang dipublikasikan secara internasional tanpa memerlukan izin atau persetujuan dari negara tempat data tersebut berada atau negara tempat data tersebut diperoleh. Kelapan, pedoman forensik harus dikembangkan dan diterapkan untuk menangkap dan memverifikasi data elektronik yang digunakan dalam penyelidikan dan penuntutan. Sembilan, sistem informasi dan komunikasi harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, menangkap, dan mengumpulkan bukti dari penjahat dunia maya. Selain itu, ia harus mampu mendeteksi dan mencegah penyalahgunaan jaringan. Kesepuluh, untuk menghindari duplikasi upaya, kegiatan di bidang ini.

d. Council of Europe (CoE)

Konvensi Uni Eropa tentang Kejahatan Dunia Maya 2001. Negara mana pun kini dapat meratifikasi dan mengakses perjanjian ini. Komunitas internasional yang berdedikasi untuk memerangi kejahatan dunia maya. Dalam Konvensi Kejahatan Dunia Maya tahun 2001, OECD,

Perserikatan Bangsa-Bangsa, dan organisasi internasional lainnya mempelajari dan menerapkan berbagai temuan untuk mengatasi pertumbuhan kejahatan dunia maya. Konvensi Kejahatan Dunia Maya tahun 2001 merupakan perjanjian internasional pertama yang mengatur kejahatan dunia maya dan memberikan pedoman hukum nasional.

Ketentuan mengenai kriminalisasi tertuang dalam Pasal 48 Bab 4 Konvensi Kejahatan Dunia Maya tahun 2001. Bab II, Bagian 1 KUHP Esensial membahas tentang kejahatan dunia maya. Pasal 2 hingga 13 mengatur hukum pidana, kriminalisasi, dan ketentuan lain yang signifikan mengenai kejahatan dunia maya. Kegiatan kriminal: Ada sembilan kategori kejahatan dunia maya, masing-masing dibagi menjadi empat kategori kejahatan berbeda. Pertama, akses yang melanggar hukum (Pasal 2), intersepsi yang melanggar hukum (Pasal 3), gangguan data (Pasal 4), gangguan sistem (Pasal 5) dan penyalahgunaan perangkat melanggar kerahasiaan, integritas dan Ini merupakan tindak pidana kategori pertama terhadap ketersediaan. (Pasal 6). Kedua, tindak pidana yang berhubungan dengan komputer meliputi penipuan yang berhubungan dengan komputer (Pasal 8) dan pemalsuan yang berhubungan dengan komputer (Pasal 7). Ketiga, kejahatan terkait konten, termasuk undang-undang pornografi anak (Pasal 9). Keempat, mencakup kejahatan yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta dan hak terkait. Kejahatan-kejahatan ini didefinisikan dalam Pasal 10. Bab 1 undang-undang tersebut mencakup empat kategori kejahatan dunia maya, serta hukuman pidana berat.

1) Pasal 2 sampai dengan 10 menyatakan perbuatan yang dengan sengaja (1) membantu atau bersekongkol dengan suatu tindak pidana, atau (2) berupaya melakukan suatu tindak pidana.

2) Badan hukum yang dapat menuntut pertanggungjawaban atas kejahatan yang diklasifikasikan menurut Konvensi ini dibatasi oleh Pasal 12. Kejahatan-kejahatan ini dilakukan oleh individu yang bertindak sendiri atau bekerja sama dengan organisasi lain untuk mendapatkan keuntungan finansial dan ditentukan berdasarkan kriteria berikut: Perintah organisasi. Wewenang pengambilan keputusan organisasi. Wewenang pengawasan organisasi.

Pasal 13 mengatur syarat-syarat adanya jaminan akan dilakukannya suatu tindakan. Pelanggaran yang tercakup dalam Pasal 2 hingga 10 dikenakan sanksi yang efektif dan proporsional serta bersifat menjerat. Hal ini dapat mencakup tindakan non-punitif seperti hukuman penjara bagi individu atau denda bagi undang-undang badan hukum.

2.3 Sejarah Perkembangan Hukum Siber di Indonesia

Kelakuan-keterlaluan "Teknisi Duyun Xin" ini merupakan aib bagi masyarakat Indonesia. Dimulai dengan kemajuan teknologi komputer sejak tahun 1990. Pada tahun 2000, pemerintah memimpin dalam mengatur aktivitas online. Sejak tahun 2000, pemerintah telah berupaya menerapkan undang-undang yang mengatur pergerakan orang di dunia maya, termasuk implikasi hukum dari kejahatan dunia maya. Menuju Ginoi, saya terlibat dalam penyusunan RUU Teknologi Informasi yang digagas oleh Biro Umum Diklat Ikki Ichiyuki. Tim guru UNPAD ITB menyusun RUU Pemanfaatan Teknologi Informasi. Kedua, Departemen Hukum UI telah membuat RUU tanda tangan digital yang diinisiasi Kementerian Perindustrian dan Perdagangan. (Sigid Suseno, 2012).

Direktorat Jenderal Pos dan Perhubungan serta Kementerian Perindustrian dan Perdagangan telah digabungkan menjadi Rancangan Undang-undang Informasi, Komunikasi, dan Transaksi Elektronik (RUU IKTE). Keberhasilan tersebut penulis capai berkat dukungan tim dari Lembaga Teknologi Hukum (LKTH), tim Fakultas Hukum UNPAD, dan ITB. Yurisdiksi Cybercrime, Sigid Suseno, Bandung, Refika Aditama, 2012, Hal 125.10 UI. RUU IKTE dibuat pada Maret 2003 ketika Kementerian Komunikasi dan Informatika Nasional (KOMINFO) dibentuk. Selanjutnya, Kementerian Komunikasi dan Informatika mengesahkan RUU Informasi dan Transaksi Elektronik (IETE). Peraturan Pemerintah Tahun 2005 oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

Setelah dibahas pada rapat paripurna DPR pada 25 Maret 2008, RUU ITE disetujui. Selanjutnya, Presiden Republik Indonesia menandatangani Undang-Undang Nomor 11 dan Nomor 58 Tahun 2008 tentang Berita Resmi Informasi dan Transaksi Elektronik dan menjadi undang-undang pada tanggal 21 April 2008.

Undang-undang siber pertama di Indonesia adalah Undang-Undang Transaksi Informasi Elektronik (UU ITE). Tujuan pemberlakuannya adalah untuk melindungi masyarakat pengguna layanan yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi serta mendorong pertumbuhan ekonomi dan stabilitas hukum bagi mereka yang melakukan transaksi elektronik. UU ITE terdiri dari 54 pasal dalam 13 bab. Bab 7 mengatur tindakan yang dilarang oleh Pasal 27 hingga 11 dan 37 dan mengatur tindakan yang merupakan kejahatan dunia maya. Pasal 45 sampai dengan 52 Ketentuan Pidana Bab XI mengatur sanksi pidana atas perbuatan tersebut.

Undang-undang Teknologi Informasi dan Hiburan (ITE) tidak mengatur mengenai penyalahgunaan teknologi dan komunikasi di dunia maya. Konvensi Kejahatan Dunia Maya

tahun 2001 adalah standar yang digunakan sebagian besar negara untuk mengatur kejahatan dunia maya. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia telah bergabung dalam Konvensi Kejahatan Dunia Maya tahun 2001 dan berupaya memperkuat peraturan perundang-undangan dalam negeri. Berdasarkan hasil lokakarya dengan pakar Dewan Eropa mengenai legislasi kejahatan siber di Indonesia, UU ITE melanggar Konvensi Kejahatan Dunia Maya. Mempertimbangkan hal ini.

RUU TIPITI memiliki 10 bab dan 27 pasal. Itu menjadi model. Istilah baru mencakup data transportasi, data komputer, dan sistem komputer. RUU TIPITI mengkriminalisasi penipuan, pelanggaran hak cipta dan pelanggaran hak terkait, menghalangi proses peradilan, membantu dan mendorong, dan pelanggaran tugas administrator sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Nazli Coucri dan Daniel Goldsmith. 2012. *Lost in Cyberspace: Harnessing the Internet, International Relations, and Global Security*, *Buletin of the Atomic Scientists* 68, No. 2 .
- Badan Siber dan Sandi Negara, *Rencana Strategis Badan Siber dan Sandi Negara Tahun 2018-2019* .
- Hidayat Chusnul Chotimah. 2015. "Membangun Pertahanan dan Keamanan Nasional dari Ancaman Cyber di Indonesia," *Jurnal Diplomasi*, Volume 7 No. 4.
- Choucric dan Goldsmith. 2016. "Lost in Cyberspace," 72.5 Nur Khalimatus Sa'diyah dan Ria Tri Vinata, "Rekonstruksi Pembentukan National Cyber Defense sebagai Upaya Mempertahankan Kedaulatan Negara," *Perspektif*, Volume XXI No. 3.
- "Indonesia Butuh Badan Cyber Nasional", diakses 23 Desember 2023,
<http://www.majalahict.com/indonesiabutuh-badan-cyber-nasional>.
- CATRA, 2016. "Dari Desk Cyberspace Nasional Menuju Badan Cyber Nasional", *Majalah Setjen Wantannas*, Edisi VI.
- Ahmad Budi Setiawan, "Peran Government Chief Information Officer (GCIO) dalam Tata Kelola Keamanan Informasi Nasional", *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika Indonesia*, Volume 2 No. 4 (2011): 395-442.
- 9
- Sabrina Burhanuddin, "Membangun Strategi Pertahanan Cyber di ASEAN", *Majalah Masyarakat ASEAN*, Edisi 16 (September 2017):34. 10

- Susetyo Dwi Prihadi, "Dihantam Ransomware, Indonesia Butuh Badan Siber Nasional". *CNN Indonesia*, diakses 12 Maret 2018, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20170515073309-185-214802/dihantam-ransomware-indonesia-butuh-badan-sibernasional>.
- Iris Gera, "LIPI: Dibutuhkan Badan Cyber Nasional Indonesia", *VoA Indonesia*, diakses 23 desember 2023, <https://www.voaindonesia.com/a/lipi-dibutuhkanbadan-cyber-nasional-di-indonesia-/2591870>.
- Agus, A. A. 2016. Penanganan Kasus Cyber Crime Di Kota Makassar (Studi Pada Kantor Kepolisian Resort Kota Besar Makassar). *Jurnal Supremasi*, 11(1).
- Raharjo, A. 2002. *Cyber Crime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknolog* (Cetakan I). PT Citra Aditya Bakti.
- Chazawi, A., & Ferdian, A. 2015. *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik: Penyerangan terhadap Kepentingan Hukum Siber (Perbandingan Indonesia dan Malaysia) Hukum Pemanfaatan Teknologi InformZZasi dan Transaksi Elektronik* (1 ed.). Malang: Media Nusa Creative.
- Sigid Suseno. 2012. *Yurisdiksi Tindak Pidana Siber*, Bandung, Refika Aditama.
- Sigid Suseno. 2012. *Yurisdiksi Tindak Pidana Siber*, Bandung, Refika Aditama.

BAB 3

ASAS-ASAS CYBER LAW

Oleh Fransiscus Xaverius Watkat

3.1 Pendahuluan

Bagi masyarakat umum atau orang awam yang tidak memahami dan mengerti hukum, wajar kalau tidak mau tahu tentang apa yang disebut dengan asas dalam kajian ilmu hukum. Berbeda dengan mereka yang memahami, mengerti dan mengetahui tentang hukum, khususnya para Sarjana Hukum, para jurisdiksi dan praktisi hukum kalau tidak mengerti asas-asas dalam ilmu hukum maka keilmuan di bidang hukum “masih dapat dipertanyakan”. Mengingat asas hukum merupakan puncak tertinggi dari susunan kaidah hukum yang telah dikonstruksi secara hierarki, sebagaimana teori piramida hukum (*stufenbau theorie*), dari Hans Kelsen dengan norma dasar (*grundnorm*) memuncak tingkat piramida dan merupakan sumber hukum tertinggi bagi validitas suatu norma. Kelsen sebenarnya ingin menggambarkan bahwa asas sebagai yang pertama dan utama (*primus inter pares*).

Pemahaman terhadap asas-asas dalam ilmu hukum, dengan sendirinya akan memudahkan seseorang untuk mengkaji lebih jauh berbagai macam permasalahan di bidang hukum, meliputi ilmu hukum pidana formil/materiil, perdata formil/materiil, tata negara, administrasi negara, hukum internasional privat/publik dan kajian ilmu hukum lainnya. Bahkan, dalam literatur-literatur hukum terdahulu, asas selalu dijadikan nomenklatur utama dalam setiap mata kuliah ilmu hukum.

Asas-asas hukum merupakan konsep yang selalu disajikan dalam setiap kajian ilmu hukum, baik secara umum atau yang dikenal dengan asas-asas hukum umum, atau sering dikenal dengan sebutan prinsip-prinsip hukum umum, bahkan istilah ini juga disepandankan dengan istilah "*postulat*", "*maxim*", "*credo*" dan "*adagium*".

Contoh asas hukum dan/atau prinsip hukum yang berlaku umum, diantaranya prinsip "*non-discrimination*", "*equality before the law*", "*restitutio in integrum*", "*Errare humanum est, turpe in errore perseverare*", "*cogitationis poenam nemo patitur*", "*Quicquid es in territorio*" "*persona non grata*", "*par im parem non habet imperium*", "*pacta sunt servanda*", dan prinsip hukum umum lainnya. Sedangkan asas secara spesifik yang dipakai sebagai landasan, dasar berpikir dalam pembentukan suatu dogma, ajaran, dan teori ilmu hukum, misalnya, dalam ilmu hukum pidana asas yang paling populer "*Tiada pidana tanpa adanya aturan hukum pidana yang mengaturnya/prinsip of legality*", "*lex praevia/non rekrtoaktif*", "*nullum crime nulla poena sine lege scripta/lex scripta*", "*nullum crime nulla poena sine lege certa/lex certa*", "*nullum crime nulla poena sine lege sticta/lex sticta*", sebagai dasar dalam ajaran tindak pidana, "*keine Straf ohne schul*" / "*geen straf zonder schud*" atau "*afwezigheids van alle shuld*" atau "*no liability without blameworthiness*", "*afwezigheids van alle meteriele wederrechtelijkheid*", yang melahirkan doktrin dan/atau ajaran dan teori pertanggungjawaban pidana dalam hukum pidana, demikian pula dalam kajian hukum perdata, dikenal asas-asas hukum perdata materiil antara lain "*freedom of contract*", "*good faith*", "*konsensualime*", "*contra proferentem*" merupakan asas-asas hukum perdata yang berkaitan dengan perikatan, perjanjian dan/atau kontrak, sedangkan dalam hukum perdata formiil, antara lain "*nemo iudex sine actore*" atau "*wo kein klager ist, ist kein richter*", "*ultra petita non cognoscitur*", "*audi et alteram partem*". Dalam kajian internasional, "*Equity before sovereign rights*", "*Rebus sic stantibus*".

Asas juga dijadikan dasar dalam pembentukan suatu produk perundang-undangan, baik yang diatur secara eksplisit dalam rumusan pasal, maupun yang tersirat dari pengaturan pasal-pasal. Oleh karena itu, asas dalam kaitannya dengan ini merupakan *ratio leges*, dasar berpikir pembentukan undang-undang.

Persoalannya bila dikaitkan dengan rezim "*Cyber Law*", baik secara internasional maupun dalam konteks hukum nasional, persoalan yang terjadi adalah belum adanya kesesuaian pendapat tentang peristilahan, yang memunculkan berbagai macam kajian teori berkenaan dengan rezim hukum yang berkaitan dengan pemanfaatan sarana dan prasarana teknologi, komunikasi dan informasi, khususnya pemanfaatan internet. Dalam berbagai literatur "*Cyber Law*" umumnya diartikan dengan istilah "Hukum Siber". Namun, juga terdapat konsep-konsep hukum dalam berbagai literature yang menggunakan istilah lain diantaranya "*Law of Information Technology*" (hukum teknologi informasi/Hukum Telematika), "*Virtual World Law*" (hukum dunia virtual), "*Cyberspace Law*" (hukum dunia maya/hukum mayatara), "*Law of Internet*" (Hukum Internet). Hal ini mengakibatkan, bila berbicara tentang asas-asas cyber law, dalam konteks hukum di Indonesia tersebar dalam berbagai aturan, antara lain dalam UU ITE, UU Bidang Hak Kekayaan Intelektual, Perlindungan Data Pribadi, Telekomunikasi, Perlindungan Konsumen maupun beberapa aturan yang ada keterkaitannya dengan penggunaan sarana Teknologi, Informasi dan Komunikasi.

Untuk itu, dalam pembahasan sub bab ini, penulis tidak akan mengkaji keseluruhan asas-asas tersebut diatas, melainkan hanya akan fokus kepada asas-asas hukum umum yang berlaku yakni "*Teritorial*", "*Nasional Aktif/Personalitas*", "*Nasional Pasif atau Asas Perlindungan*" dan "*Asas Universal*". Dalam konteks lingkup cakupan hukum siber dengan berbagai persoalannya.

3.2 Istilah dan Pengertian Asas Hukum.

Kata “*asas*”, sebagaimana dikenal dalam Bahasa Indonesia merupakan terjemahan dari istilah atau terminology hukum bahasa Belanda yakni “*beginssel*” yang berarti “*mengawali*”. Ada pendapat yang juga mengatakan bahwa kata *asas* diadopsi atau diambil dari istilah berbahasa Arab yakni “*assasun*” yang berarti dasar, basis dan fondasi ((Amir Ilyas, 2022:2).

Dalam kajian kepastakaan, kata *asas* disepadankan dengan istilah “*prinsip*” atau “*principe*” (Belanda) “*principle*”, “*principality*” (Inggris), “*prinzip*” (Jerman), “*principe*” (Perancis), “*principium*” (Latin). Istilah *principium* oleh Charton Lewis dan Chrales Short diartikan sebagai *beginning* (suatu permulaan), *commencement* (asal mula) dan *origin* (asli). Sedangkan oleh Josef Esser, istilah ini dimaknai sebagai dasar, kriteria dan pedoman pembenaran (Aan Efendy, 2016:147). Selanjutnya, oleh Michael Agnes mengatakannya sebagai “*fundamental truth*” atau “kebenaran sejati” atau “kebenaran hakiki” atau fundamen tentang kebenaran (Heman Bakir, 2004: 47). Untuk itu, secara umum kata *asas* dapat dimaknai sebagai dasar dan fundamen, kebenaran sejati, kebenaran hakiki, asal mula atau suatu permulaan, yang pertama dan utama (*primus interparest*).

Disamping penggunaan kata *asas* dan/atau prinsip-prinsip hukum, dalam berbagai kajian pustaka juga ditemui penggunaan konsep kata atau istilah lain, yang dapat disepadankan dengan penggunaan kata *asas* dan/atau prinsip. Istilah-istilah tersebut antara lain :

- *Principat*, secara etimology merupakan kata yang berasal dari bahasa Katalan (Catalan), yakni bahasa yang digunakan oleh Bangsa Andorra dan bahasa resmi lain di Spanyol seperti di Catalunya dan Valensia. *Principat* dalam bahasa Latin dikenal dengan istilah “*principium*” yang berarti permulaan atau *asas*.

- *Postulat*, asal katanya dari bahasa Perancis, bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah “dalil”. Kata dalil sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, diartikan dalam beberapa pengertian, yakni : 1). Keterangan yang dijadikan bukti atau alasan suatu kebenaran; 2). Patokan; 3). Pendapat yang dikemukakan dan dipertahankan sebagai suatu kebenaran dan 4). tanda, penunjukan. Kata “postulat” pun, telah diadopsi ke dalam Terminologi berbahasa Indonesia, sepadan dengan istilah “asumsi, dalil, anggapan dasar”. Oleh karena itu, kata postulat dalam kenyataannya dapat dihubungkan dengan pengertian asas, yakni “kebenaran sejati”.
- *Adagium*, merupakan kosa kata berbahasa Belanda, sepadan dengan istilah “pepatah” atau “peribahasa”, dalam bahasa Indonesia. Dalam kaitan ini lebih tepat digunakan peribahasa dalam konteks ilmu hukum. Adagium dalam kajian ilmu hukum banyak disampaikan dalam bahasa Latin, antara lain “*Nemo plus juris ad alium transferre potest, quam ipse habet*” (Tidak seorang pun dapat memberikan hak pada orang lain, melebihi dari yang dimilikinya), “*Leges et constitutiones futiris certum est dare formam negotiis non ad facta preterita refocari*” (Undang-undang dan peraturan Raja berlaku untuk peristiwa-peristiwa hukum yang dilakukan kemudian dan kemudian tidak berlaku untuk peristiwa-peristiwa hukum yang telah lampau) secara sederhana diartikan undang-undang tidak berlaku surut, “*cogitationis poenam nemo patitur*” (tidak seorang pun dapat dihukum oleh sebab apa yang dipikirkan. Artinya pikiran atau niat yang ada dihati seseorang untuk melakukan kejahatan tetapi tidak dilaksanakan, maka ia tidak dapat dihukum), dan lain sebagainya.

Berkenaan dengan penggunaan istilah asas dan prinsip tersebut diatas, ada pendapat yang mengemukakan, penggunaan kata atau istilah “prinsip” asal katanya yaitu “*principe*” (Belanda).

Kata *principe* bisa ditelusuri dalam Kamus *Nederlands-Engels*, dalam bahasa Inggris artinya menjadi "*essential*". Selanjutnya, kata *essential* disadur dalam Bahasa Indonesia menjadi "esensi", yang mempunyai makna yang sama dengan kata hakekat, pokok dan inti. Berneda dengan istilah asas berasal dari kata "*beginssel*" (Belanda), diartikan sebagai "dasar hukum" (Eddy.O.S.Hiariej, 2006).

Dengan demikian, penggunaan konsep kata asas lebih spesifik dan langsung merujuk pada penggunaan konsep-konsep dalam ilmu hukum, misalnya dalam berbagai literature, dahulunya asas dijadikan nomenklatur mata kuliah, antara lain asas-asas hukum pidana, perdata, tata negara, perjanjian, yang memperlihatkan bahwa konsep ilmu hukum selalu didasarkan kepada asas-asas hukum.

Sama halnya dalam rezim *cyber law*, dikenal dengan konsep asas-asas *cyber law* (hukum siber) yakni dasar hukum pembentuk hukum siber, atau merupakan dasar dari pembentuk aturan hukum positif berkenaan dengan penggunaan sarana telekomunikasi informasi dalam lingkup cakupan hukum siber.

Asas hukum dalam pembentukan peraturan perundang-undangan, dengan meminjam istilah "*ratio leges*" dari Frans Magnis Suseno dan Donald Albert Rumokoy (2014,143), bahwa asas hukum merupakan dasar pikiran dari undang. Asas-asas hukum ini, adakalanya dirumuskan secara tegas dalam undang-undang dan menyatakannya sebagai asas hukum, namun adakalanya hanya dapat disimpulkan dari bunyi suatu pasal atau gabungan dari beberapa pasal.

Misalnya, dalam Undang-Undang Nomor : 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Dalam UU ITE, asas

yang tidak diatur secara tegas, namun dapat disimpulkan dari suatu pasal, dapat dilihat dalam ketentuan Pasal 2, yang berbunyi *“Undang-Undang ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam undang-undang ini, baik yang berada dalam wilayah hukum Indonesia, maupun diluar wilayah hukum Indonesia, yang mengakibatkan akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia”*. Berdasarkan bunyi Pasal 2 UU ITE, terlihat dengan jelas bahwa asas-asas hukum yang terkandung di dalamnya yakni *“asas teritorial”, “asas ekstra teritorial”, “asas nasional aktif” dan “asas nasional pasif”*. Sedangkan asas-asas hukum yang diatur secara tegas dan dinyatakan sebagai asas dalam UU ITE, dapat dilihat dalam pengaturan Pasal 3, bahwa *“Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, etiket baik dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi”*.

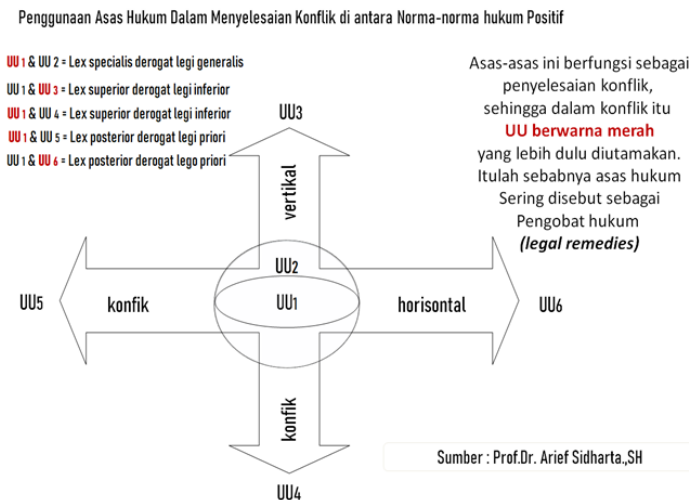
Pentingnya pemahaman tentang asas-asas hukum sebagai dasar pembentuk peraturan perundang-undangan juga dikemukakan oleh Satjipto Rahardjo, dalam bukunya *“Ilmu Hukum”*, secara garis besar intisari yang dapat diambil dari pendapat beliau adalah pertama, asas hukum dapat diasumsikan sebagai jantungnya hukum, oleh karena asas hukum merupakan landasan bagi pembentukan suatu peraturan; kedua, asas hukum juga diasumsikan sebagai jembatan, yakni sesuatu yang menghubungkan tiga hal penting yakni peraturan, cita sosial dan moral etis masyarakat, dan yang ketiga, asas hukum bukan merupakan peraturan hukum yang konkrit, walaupun asas hukum bukan merupakan peraturan hukum konkrit, dalam prakteknya tidak ada aturan hukum yang dapat di mengerti dan/atau dipahami tanpa melihat lebih jauh asas-asas hukum yang terkandung dalam aturan hukum tersebut. (Satjipto Rahardjo, 2006:45).

Pendapat dari para ahli hukum tersebut diatas, memperlihatkan pentingnya asas yang dijadikan dasar/landasan atau inti bagi pembentuk hukum positif, apabila asas-asas dikesampingkan, dihiraukan dan/atau diabaikan, maka produk perundang-undangan dan segenap peraturan pelaksanaannya akan runtuh demikian yang disampaikan oleh Sudikmo Mertokusumo. Lebih lanjut disampaikan juga bahwa, walaupun asas hukum ini meruakan suatu yang abstrak, namun asas hukum dikonkritkan melalui pembentukan suatu aturan hukum (Sudikmo Mertokusumo, 2006:35).

Persoalan yang terjadi, tentunya tidak semuda apa yang dibayangkan, banyak produk peraturan perundang-undangan yang ditetapkan oleh pemerintah. Secara teoritis, terdapat banyak produk perundang-undangan yang secara tegas telah mengatur asas-asas dalam undang-undang tersebut, tetapi dalam tataran pelaksanaannya tidak dapat diterapkan sebagaimana mestinya. Ambil contoh, asas keadilan hukum, kepastian hukum dan asas manfaat, hampir dianut dalam setiap produk perundang-undangan, asas *good and clean governance* dalam sistem penyelenggaraan negara, asas "*otonomie partij/freedom of contract*" (kebebasan berkontrak) yang dibatasi dengan konsep perjanjian baku (klausul eksonerasi). Belum lagi bila dikaitkan dengan penyelesaian kasus-kasus kongrit dalam sistem penegakan hukum di Indonesia antara lain "*equal protection in the law*" (kesetaraan hak dalam mendapatkan perindungan hukum), "*equal access to public*" (kesetaraan hak untuk memperoleh informasi, dalam proses pemeriksaan suatu perkara), "*afwezigheids van alle matriele wederrechtlijheid*" (tidak adanya sifat melawan hukum secara materiil), "*self incrimination/Fair rial*" (pemeriksaan yang tidak memihak, atau memberatkan salah satu pihak atau memberatkan terdakwa), "*Speedy administration of justice*", (peradilan yang cepat, artinya seseorang berhak untuk cepat diperiksa oleh hakim demi terciptanya kepastian hukum bagi mereka), "*communal justice*"

diterapkan dalam sistem Restorative (*restorative justice system*) Dalam prakteknya asas-asas ini masih diabaikan dalam sistem penegakan hukum pidana di Indonesia kasus-kasus tindak pidana yang melibatkan anak atau anak yang berhadapan dengan hukum (anak pelaku, anak saksi dan anak korban tindak pidana).

Disamping itu, persoalan lain yang sangat berkaitan dengan penerapan asas hukum pembentukan suatu produk atau peraturan atau aturan hukum di Indonesia, adalah sinkronisasi dalam penerapan asas-asas hukum itu sendiri, Dimana dalam praktek dapat saja terjadi pertentangan dalam pengaturan norma dan/atau pembentukan hukum positif di Indonesia, misalnya terjadi pertentangan antara pengaturan hukum positif yang diatur secara umum, berbeda dengan pengaturan hukum positif yang berlaku khusus (konflik horisontal), atau bagaimana produk aturan hukum yang lebih rendah derajatnya, berbeda dengan produk atau aturan yang lebih tinggi (konflik vertikal). Terhadap pertentangan tersebut, maka asas dalam hal oleh Arief Sidarta disebut sebagai pengobat hukum (*legal remedies*), sebagaimana dapat dilihat dalam bagan berikut ini:

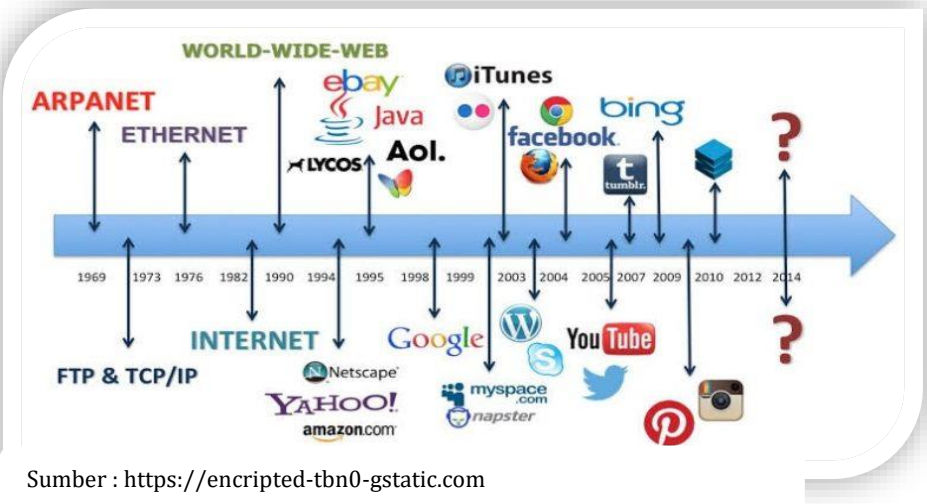


3.3 Lingkup Cakupan Cyber Law

Cyber Law, atau hukum siber merupakan terminologi yang belum diterima secara umum dalam kajian ilmu hukum, oleh karena terminologi ini masih dikenal dengan berbagai istilah, yakni "*Law of Information and Technology*," (Hukum Telematika), "*Cyberspace Law*" (Hukum Dunia Maya/Hukum Mayatara), "*Law of the Internet*" (Hukum Internet) merupakan suatu rezim hukum, yang baru dikenal sejak maraknya penggunaan teknologi informasi. Untuk itu, *Cyber law* atau hukum siber secara sederhana diartikan sebagai hukum yang mengatur dunia maya, dunia virtual atau *cyberspace*, hukum yang berkaitan dengan penggunaan sarana dan prasarana teknologi telekomunikasi dan informasi digital (*the new hybrid technology*) dengan basis utama penggunaan internet. Oleh karena itu secara umum lingkup utama kajian Cyber Law berawal dari penggunaan internet.

Dalam perspektif sejarah, meskipun perkembangan *cyber law* diawali dengan mengkonversi teknologi telekomunikasi dan informasi melalui jaringan internet (*interconnection network*) sejak tahun 1957, selanjutnya tahun 1969 Departemen Pertahanan Amerika Serikat mengembangkan proyek ARPA/ARPANet (*Advanced Research Project Agency Network*), Tahun 1972 Tomlinson berhasil menyempurnakan program "*email*", muncul icon "@" yang menunjukkan "at" atau "pada", pada tanggal 26 Maret 1976, dianggap sebagai salah satu hari bersejarah dalam perkembangan internet oleh karena pertama kali Ratu Inggris berhasil mengirim "*email*" dari *Royal Signal and Radar Establishment* di Malvern Inggris, perkembangan penggunaan internet terus terjadi, tahun 1982, muncul aturan-aturan dalam sistem internet, melalui pembentukan *Transmission Protocol* (TP) dan *Internet Protocol* (IP) untuk menyeragamkan jaringan komputer yang ada, tahun 1984 diperkenalkan sistem nama domain yang dikenal dengan "*Domain Name System*"), tahun 1988 Jarco Oikarinen dan Finland merancang program dan

sekaligus memperkenalkan “*Internet Relay Chat/IRC*”, kemudian tahun 1990 Barnes Lee, berhasil merancang program *editor* dan *browser*, yang bisa menjelajah antara satu komputer dengan komputer yang lain yang membentuk jaringan, program ini disebut dengan “*World Wide Web/www*”, tahun 1994 situs internet berkembang menjadi 3000 alamat, di tahun yang sama pertama kali “*virtual shopping*” atau “*e-retail*” muncul, dan aplikasi medsos pertama yakni “*yahoo*” didirikan, kemudian diantara tahun 1995 – 2004 terbentuk berbagai badan /lembaga pengelola jasa dibidang internet antara lain IANA (*Internet Assigned Numbers Authority*), ARIN (*American Registry for Internet Number*), RIPE (*Reesauux IP European*), APNIK (*Asia Pacific Network Information Centre*). Perkembangan selanjutnya muncul berbagai aplikasi media sosial antara lain tahun “*Facebook*” tahun 2004 yang dikembangkan oleh Mark Zuckerberg, “*You Tube*” tahun 2005, “*Instagram*” tahun 2010, “*What App Messenger*” Tahun 2014, secara ringkas dapat dilihat pada bagan berikut ini :



Terminologi *Cyberspace* mulai terkenal setelah munculnya novel "*science fiction*" berjudul "*Neoromancer*", dikenal dengan "*cyber punk*" karya William Gibson tahun 1984. *Cyberpunk* menggambarkan suatu halusinasi keberadaan dunia lain, seakan-akan nyata dalam medium cyber. Untuk itu, muncul istilah *Cyberspace* sebagai jaringan komputer maha besar, tidak ada yang dapat menguasainya secara absoud, serta ada satu aturan mengaturnya. Hal ini dipengaruhi mereka yang menganut faham *leberalisme*, dimana *cyberspace* digunakan sebagai alat komunikasi global dilandasi pada hak secara bebas untuk memperoleh informasi (*freedom of information*) dan hak secara bebas menyalurkan informasi (*free flow on information*), pada akhirnya bermuara kepada kebebasan berpendapat dan berekspresi (*freedom to speech and freedom to expretion*). Dalam perkembangannya, muncul berbagai persoalan hukum berkenaan dengan penggunaan internet, sehingga muncul gerakan baru (kelompok tradisional) yang pada prinsipnya menghendaki adanya pengaturan hukum yang mengatur dunia virtual, ruang mayatara. Hal ini perlu dilakukan dengan harapan untuk mencegah kekacauan akibat ketiadaan aturan hukum di ruang virtual tersebut. Kelompok ini beranggapan, internet hanya merupakan alat yang digunakan, untuk itu, internet pada prinsipnya tidak berbeda dengan dunia nyata, apalagi dikatakan memiliki yurisdiksi tersendiri. (Barda Nawawi Arief, 2007). Pandangan kelompok tradisional ini, kemudian banyak diikuti, termasuk Indonesia untuk mengatur persoalan hukum yang mempunyai hubungan erat dengan persoalan pemanfaatan sarana dan prasarana telekomunikasi dan sistem informasi.

Lingkup cakupan cyber law dalam hal ini, meliputi pengaturan hukum dalam kerangka mengatasi berbagai macam akibat atau dampak negatif penggunaan teknologi informasi, baik dibidang hukum pidana yang dikenal dengan istilah "*cyber crime*" (kejahatan siber), "*vitual crime*", "*cyberspace crime*" (kejatahan ruang maya), "*computer related crime*"(Kejahatan komputer),

“internet crime” (Kejahatan internet) dengan menggunakan sarana teknologi komunikasi dan informasi antara lain aktivitas-aktivitas kejahatan yang sasaran atau targetnya ditujukan kepada penggunaan komputer, Kejahatan dengan menggunakan komputer atau komputer digunakan sebagai sarana dalam melakukan kejahatan (*Crime In Which The Computer Is A Tool Commit The Crime*), dan *Crime In Which The Use Of The Computer Is An Incidental Aspect Of Commission Of The Crime*, dengan kata lain komputer yang digunakan ini sebagai objek, subjek dan instrument dalam melakukan kejahatan. Dimana jenis-jenis kejahatan siber antara lain mengakses atau memasuki sistem komputer secara ilegal, mentransmisi dan/atau mendistribusi konten-konten ilegal, mencemarkan nama baik orang secara online, menyebarkan situs-situs bermuatan porno, perjudian, bermuatan SARA, dan sebagainya.

Kejahatan Siber, tersebut diatas hanya merupakan salah satu lingkup cakupan dalam kajian hukum siber (cyber law). Menurut Jonathan Rosenoer, lingkup cakupan hukum siber meliputi berbagai macam aspek, yakni : 1). Di bidang Hak Kekayaan Intelektual meliputi hak cipta, merek dan/atau nama dagang, indikasi geografis, desain industri, paten, tata letak sirkuit terpadu, perlindungan informasi rahasia; 2). *Defamation* (pencemaran nama baik); 4). *Hate Speech* (fitna, ujaran kebencian); 5). *Hacking, Viruses, Illegal Access* (penyerangan sistem komputer lain, virus komputer dan akses ilegal); 6). *Regulation Internet Resource* (Pengaturan Sumber Daya Internet); 7). *Privacy* (keamanan data pribadi); 8). *Duty Care* (kehati-hatian); 9). *Criminal Responsibility and Criminal Liability* (tanggungjawab dan tanggung gugat pelaku); 10). *Procedural issues, Jurisdiction, Investigation, Evidance*; 11). *Electronic Contract/E-Commerce* (Kontrak elektobik); 12). *Pornografi*; 13). *Roberry*; 14). *Costumer Protection*; dan 15). *e-Government, e-Health, e-procurement, taxation*; 16). *Digital Signatur*; 17). *Content*

Regulation; 18. Disputes Settlement dan 19. International and national policy (Samiaty Adelina, dkk, et.all, 2023, 20-22).

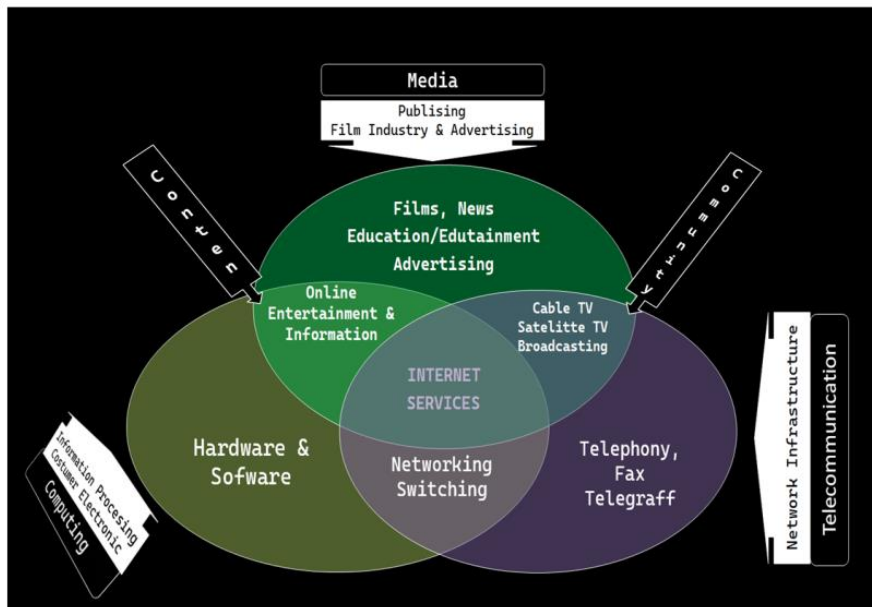
Disamping itu, lingkup cakupan hukum siber juga meliputi aspek hukum yang berkaitan erat dengan keberadaan sistem informasi dan komunikasi itu sendiri. Hal pokok yang harus diperhatikan yakni : a). keberadaan komponen dari sistem tersebut, mencakup : piranti lunak, piranti keras, proses, manusia, dan sistem informasinya; b). ketersediaan berbagai fungsi teknologi di dalamnya, yakni : hasil masukan, prosedur yang dijalankan, hasil luaran, dan komunitas. (Edmon Makarim, 2003:3).

Dalam prakteknya, menurut Edmon Makarim (2023:3-4) lingkup cakupan cyberspace meliputi 4 (empat) komponen, yakni:

1. *Conten*, yakni keberadaan isi ataupun subttansi dari data dan/atau informasi itu sendiri yang merupakan input dan output dari penyelenggaraan sistem informasi yang disampaikan kepada publik, mencakup semua bentuk data/informasi baik yang tersimpan dalam bentuk cetak maupun elektronik, maupun yang disimpan sebagai basis data (*database*) maupun dikomunikasikan sebagai bentuk pesan (*data massages*);
2. *Computing*, yakni keberadaan sistem pengolah informasi yang berbasis sistem komputer (*computer based information system*) yang merupakan jaringan sistem informasi (*computer network*) organisasional yang efisien, efektif dan legal;
3. *Communication*, yakni keberadaan sistem komunikasi yang juga merupakan perwujudan dari sistem keterhubungan (*interconnection*) dari sistem pengoperasian global (*interoperational*) antar sistem informasi/jaringan komputer (*computer network*) maupun penyelenggara jasa dan/atau jaringan telekomunikasi;
4. *Community*, yakni keberadaan masyarakat berikut sistem kemasyarakatannya yang merupakan perilaku intelektual (*brainware*), baik dalam kedudukannya sebagai pelaku usaha,

profesional penunjang maupun sebagai pengguna dalam sistem tersebut.

Keempat lingkup cakupan sebagaimana pendapat dari Edmon Makarim, dapat dikonfigurasi dalam bentuk gambar berikut ini :



Gambar tersebut diatas, memperlihatkan keterkaitan antara sub-sub sistem dalam kaitannya dengan lingkup cakupan cyberspace yakni konten, computing, communication, community sebagai media utama dalam perkembangan teknologi komunikasi dan informasi.

Dengan demikian, dari paparan tersebut diatas dapat dilihat bahwa cyber law atau hukum siber dalam kajian ilmu hukum memiliki lingkup cakupan yang sangat luas, apalagi dihubungkan dengan maraknya kemajuan sistem telekomunikasi dan sistem informatika. Sehingga dunia ini seakan-akan tanpa ada batas (*borderless*). Disatu sisi perkembangan teknologi ini membawa manfaat positif yang cukup signifikan bagi kehidupan manusia, disisi lain teknologi juga akan membawa begitu banyak dampak

negatif bagi umat manusia. Dampak negatif inilah yang kemudian perlu dinetralisir, pemerintah wajib mengambil kebijakan hukum dalam kerangka membentuk sistem hukum siber yang dapat memberikan keteraturan, kemanfaatan, dan kepastian hukum yang mencakup seluruh aspek dan lingkup cakupan hukum siber itu sendiri.

3.4 Asas-Asas Cyber Law

Sebagaimana telah dikemukakan pada pembahasan sub bab terdahulu, berbicara mengenai asas, maka yang dibicarakan adalah suatu yang abstrak, namun asas hukum dipandang sebagai roh-nya aturan hukum. Demikian pula halnya dalam lingkup hukum siber, asas-asas hukum mempunyai peran penting dalam pembentuk suatu produk hukum dan/atau peraturan perundang-undangan.

Menyangkut asas-asas cyber law atau hukum siber dan/atau semua istilah hukum yang berkenaan dengan pengartian dan pendefinisian rezim hukum ini, maka tidak menuntut kemungkinan terdapat berbagai macam asas yang dijadikan sebagai landasan pembentuk hukum ini, apalagi di Indonesia belum terdapat satu rezim hukum umum yang mengatur secara umum perihal mengenai hukum siber.

Sebagaimana diketahui, perihal hukum siber di Indonesia dilihat dari lingkup cakupan pengaturan hukumnya tersebar dalam berbagai produk hukum positif antara lain, UU Perbaikan (UU Nomor 10 Tahun 1998) ; UU Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi yang diatur dalam UU Nomor : 31 Tahun 1999 Tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi Sebagaimana telah diubah dengan UU Nomor 20 Tahun 2001; UU Perlindungan Konsumen (UU Nomor 8 Tahun 1999); UU Telekomunikasi (UU Nomor 36 Tahun 1999); UU Pers (UU Nomor 46 Tahun 1999); UU Desain Dan Tata Letak Sirkuit Terpadu (UU Nomor 32 Tahun 2000); UU Penyiaran (UU Nomor 32 Tahun 2002); UU

Keterbukaan Informasi Publik (UU Nomor 14 Tahun 2008); UU Pornografi (UU Nomor 44 Tahun 2008); UU Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang (UU Nomor 8 Tahun 2010); UU Transfer Dana (UU Nomor 3 Tahun 2011); UU OJK (UU Nomor 21 Tahun 2011); UU Intelijen Negara (UU Nomor 17 Tahun 2011); UU ITE; UU Hak Cipta (UU Nomor 28 Tahun 2014), UU Perdagangan (UU Nomor 7 Tahun 2014); UU Paten (UU Nomor 13 Tahun 2016); UU Merek Dan Indikasi Geografis (UU Nomor 20 Tahun 2016); UU Perlindungan Data Pribadi (UU Nomor 17 Tahun 2022); UU Kekerasan Seksual (UU Nomor: 12 Tahun 2022); KUHP (UU Nomor : 1 Tahun 2023) dan UU Cipta Kerja (UU Nomor : 6 Tahun 2023).

Produk perundang-undangan tersebut diatas, tentunya didasari pada asas-asas hukum yang dijadikan dasar pikir dan/atau landasan fundamental dalam proses pembentukannya. Untuk itu, dalam pembahasan sub bab ini hanya membahas asas-asas hukum siber yang sudah dikenal secara umum dalam berbagai kajian teoritis maupun praktis.

Adapun asas-asas hukum yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- Asas Territorial.

Merupakan salah asas hukum, yang dapat dijumpai dalam berbagai kajian ilmu hukum, misalnya dalam hukum internasional, asas ini dikaitkan dengan yurisdiksi/ kedaulatan suatu negara. Dimana negara yang merdeka berdaulat penuh untuk menerapkan hukum di teritori negara, dan negara lain tidak boleh ikut campur. Negara mempunyai kedaulatan hukum dalam batas-batas teritorial baik di darat, laut, dibawah laut, wilayah/ruang udara, termasuk didalamnya adalah Pesawat Udara dan Kapal berbendera Negara Indonesia.

Dalam konteks hukum internasional, asas teritorial selalu dihubungkan dengan yudisdiksi suatu negara, yakni istilah yang selalu dihubungkan dengan kewenangan atau kekuasaan negara.

Untuk itu, asas teritorial dalam kajian hukum internasional dikenal juga dengan asas yurisdiksi teritorial (*territorialy jurisdiction*), yakni kewenangan dan kekuasaan negara terhadap persolan di wilayah teritorinya. Oleh karena itu territoriality jurisdiction mempunyai kedudukan yang utama terhadap sistem penyelenggaraan negara dan merupakan dasar atau fundamental (*fundamental bases*), untuk menegakkan hukum dalam wilayah/kedaulatan negaranya.

Dalam kaitanya dengan asas teritorial dengan yurisdiksi negara dibedakan atas 3 (tiga) jenis, yaitu : *Pertama* "*jurisdiction of prescribe*" (yurisdiksi legislatif), yakni kedudukan negara untuk membentuk, membuat aturan atau undang-undang. Kaitannya dengan cyber law, maka yang menjadi pertanyaan yang muncul adalah bagaimana kewenangan negara dalam mengatur ruang siber. Mengingat dalam dunia siber, ruang-ruang virtual sangat sulit untuk mendeteksi keberatan subjek/orang yang beraktivitas di dalamnya. Hal ini, menimbulkan suatu persoalan hukum yaitu "*choise of law*". *Kedua*, "*jurisdiction to adjudicate*" (yurisdiksi yudikatif), yakni kedudukan dan kekuasaan negara terhadap setiap orang yang melakukan suatu pelanggaran atau kejahatan. Yurisdiksi ini sangat berkenaan "*choise of forum*" atau lembaga peradilan mana yang berhak menyelesaikan pelanggaran dan/atau kejahatan tersebut. *Ketiga*, "*jurisdiction to enforce*" (yurisdiksi penegakan) yakni yurisdiksi yang berkaitan dengan kedudukan dan kekuasaan negara dalam melaksanakan penegakan hukum atau menjatuhkan hukuman terhadap seseorang sesuai dengan aturan hukum positif, yang

dapat dilakukan melalui saran penegakan hukum, dan diluar sistem penegakan hukum.

Dalam konteks hukum pidana, asas teritorial dikenal juga dengan asas wilayah. Keberlakuannya ditujukan kepada individu (pribadi, WNI/WNA) apabila mereka melakukan perbuatan melawan hukum diwilayah hukum atau territory Negara Kesatuan Republik Indonesia. Asas ini kemudian lebih dipertegas dalam Pasal 4, UU Nomor: 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum. Adapun, bunyi ketentuan Pasal 4, sebagai berikut :

Ketentuan pidana dalam Undang-Undang berlaku bagi Setiap Orang yang melakukan:

- a. Tindak Pidana di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia;
- b. Tindak Pidana di Kapal Indonesia atau di Pesawat Udara Indonesia; atau
- c. Tindak Pidana di bidang teknologi informasi atau Tindak Pidana lainnya yang akibatnya dialami atau terjadi di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia atau di Kapal Indonesia dan di Pesawat Udara Indonesia.

Penegaskan tersebut memperlihatkan asas teritorial sebagai landasan dalam pembentuk KUHP, dan akan dapat dipakai sebagai dasar hukum untuk melakukan penindakan terhadap pelaku tindak pidana yang terkait dengan lingkup cakupan hukum siber di Indonesia, pada saat KUHP ini mulai diberlakukan yakni pada tanggal 1 Januari 2026.

Oleh karena itu, dalam kaitannya dengan penerapan asas teritorial dalam lingkup kajian hukum siber pada saat ini diatur dalam ketentuan Pasal 2 dan Pasal 37 UU Nomor : 11 Tahun 2008, Jonto UU Nomor : 11 Tahun 2016 Tentang

Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Ketentuan Pasal 2 UU ITE disebutkan bahwa “Undang-Undang ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam undang-undang ini, baik yang berada dalam wilayah hukum Indonesia, maupun diluar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia”.

Sedangkan dalam ketentuan Pasal 37 UU ITE disebutkan, setiap orang yang melakukan perbuatan yang dilarang sebagaimana dimaksud dalam ketentuan Pasal 27 sampai dengan Pasal 36 di luar wilayah Indonesia terhadap Sistem Elektronik yang berada dalam wilayah yurisdiksi Indonesia”.

Perbuatan yang dilarang berdasarkan ketentuan Pasal 37, yaitu :

- 1) Mendistribusikan, mentransmisikan, membuat dapat diakses informasi elektronik yang melanggar : a). kesusilaan (*cyber porn, prostitution online*); b). memiliki mutana perjudian (*online gambling, judi online*); c). memiliki muatan penghinaan atau pencemaran nama baik (*hate speec, defamation*); d). pemerasan dan pengancaman (*blackmail, intimidation*)
- 2) Menyebarkan berita bohong (HOAX), dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik (*infrengment of privacy, offence againt consumer rights*);
- 3) Mengirimkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau yang menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi;
- 4) Mengakses komputer dan/atau sistem elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos melampaui atau menjebol sistem pengamanan (*unauthorized access to computer system and service, illegal sabotage, data interference, system interference, data forgery*);

- 5) Melakukan interferensi atau penyadapan (cyber espionage);
- 6) Melakukan tindakan yang berakibat terganggunya sistem elektronik dan/atau mengakibatkan sistem elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya (Cyber Sabotage and Extortion)

○ Asas Nasionalitas Aktif

Asas nasionalitas aktif, berkaitan erat dengan kewenangan negara terhadap warga negaranya. Dalam kajian ilmu hukum pidana asas ini juga dikenal dengan asas personalitas. Menurut asas ini, negara mempunyai yurisdiksi menjatuhkan hukuman terhadap warga negaranya dimana pun dia berada. atau hukum pidana suatu negara mengikuti dimanapun warga negaranya berada.

Asas Nasionalitas Aktif atau asas personalitas tidak ditentukan secara eksplisit dalam UU Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Peraturan Hukum Pidana/KUHP. Namun, secara implisit penerapan asas ini dapat dilihat dalam rumusan Pasal 5 dan Pasal 7 KUHP. Dalam Pasal 5 disebutkan “Ketentuan pidana dalam perundang-undangan Indonesia diterapkan bagi warga negara yang diluar Indonesia” Sedangkan Pasal 7 diatur bahwa “Ketentuan pidana dalam perundang-undangan Indonesia, berlaku bagi setiap pejabat yang diluar Indonesia melakukan salah satu tindak pidana atau kejahatan dalam jabatan.”

Asas ini kemudian diterapkan secara tegas dalam pembentukan UU Nomor 1 Tahun 2023 Tentang KUHP, dalam Buku Kesatu, Bagian Kedua, Paragraf 4, Pasal 8 Tentang Asas Nasional Aktif, yakni :

- 1) Ketentuan pidana dalam Undang-Undang berlaku bagi setiap warga negara Indonesia yang melakukan Tindak Pidana di luar wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

- 2) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berlaku jika perbuatan tersebut juga merupakan Tindak Pidana di negara tempat Tindak Pidana dilakukan.
- 3) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak berlaku untuk Tindak Pidana yang diancam dengan pidana denda paling banyak kategori III.
- 4) Penuntutan terhadap Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan walaupun tersangka menjadi warga negara Indonesia, setelah Tindak Pidana tersebut dilakukan sepanjang perbuatan tersebut merupakan Tindak Pidana di negara tempat Tindak Pidana dilakukan.
- 5) Warga negara Indonesia di luar wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang melakukan Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak dapat dijatuhi pidana mati jika Tindak Pidana tersebut menurut hukum negara tempat Tindak Pidana tersebut dilakukan tidak diancam dengan pidana mati

○ Asas Nasionalitas Aktif dan Asas Perlindungan.

Pada dasarnya, makna yang terkandung dari kedua asas ini mempunyai tujuan yang sama, yakni kedudukan dan kewenangan negara dalam memberikan perlindungan. Bedanya, asas nasional pasif perlindungan negara lebih ditujukan kepada subjek/individu/warga negara, sebagai bentuk rasa tanggungjawab negara, dimana negara harus hadir dalam memberikan perlindungan hukum kepada warga negara dimanapun mereka berada, apalagi terhadap warga negara yang menjadi korban kejahatan yang dilakukan oleh warga negara lain diluar negaranya. Sedangkan asas perlindungan dalam hal ini lebih ditujukan kepada kepentingan yang lebih besar dan/atau vital, antara perlindungan terhadap kedaulatan negara, keamanan negara dan/atau pejabat negara, kepentingan ekonomi, yang wajib dilindungi dari berbagai kejahatan, termasuk di dalamnya kejahatan siber.

Dasar pikir penerapan asas perlindungan, antara lain adalah pertama, dampak atau kerugian yang timbul dari kejahatan tersebut sangat besar bagi negara yang dituju, dan kedua jika kewenangan atau yurisdiksi kedaulatan hukum suatu negara tidak dilakukan, maka pelaku tindak pidana dapat saja lolos dari hukuman. Karena, negara dimana kejahatan itu berasal dan/atau tempat dimana tindak pidana itu dilakukan, menganggap bahwa tindak pidana itu tidak melanggar hukum, atau karena ekstradisi yang akan dilakukan tidak dapat dilakukan dengan alasan bahwa tindak pidana itu merupakan tindak pidana/kejahatan politik.

Persoalan yang akan muncul, bahwa suatu negara tidak dapat begitu saja mengambil atau menangkap orang yang bersangkutan, apalagi ia berada diwilayah negara lain, sebab apabila tindakan itu dilakukan maka hal itu merupakan pelanggaran terhadap kedaulatan negara lain, maka hal tersebut dilarang oleh hukum internasional.

Kedua asas ini dalam prakteknya, diperhadapkan dengan asas "*Par im Parem non hobet imperium*" artinya suatu negara berdaulat dilarang melakukan tindakan yang bersifat pemaksaan kedaulatan terhadap negara berdaulat lainnya.

Dalam hal demikian lahirlah ekstradisi dimana negara yang memiliki yurisdiksi baik atas orang maupun perbuatan orang itu dapat mengajukan permohonan atau permintaan kepada negara tempat orang tersebut berada untuk menyerahkan orang itu dengan maksud agar orang tersebut dapat diadili (dalam hal orang dimaksud telah berstatus hukum tersangka/terdakwa/terpidana). Ekstradisi ini dapat dilaksanakan dengan melaksanakan perjanjian bilateral.

Hal inilah yang ditegaskan dalam ketentuan Pasal 9 UU Nomor 1 Tahun 2023 Tentang KUHP, sebagai pengecualian penerapan asas-asas tersebut diatas. Pasal 9 ditentukan bahwa "Penerapan ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4

sampai dengan Pasal 8 dibatasi oleh hal yang dikecualikan menurut perjanjian internasional yang berlaku”.

- Asas Universalitas.

Pada mulanya asas universality ini bertolak dari asumsi bahwa, karena tidak ada organisasi Peradilan Internasional yang dapat mengadili kejahatan yang dilakukan oleh individu maka hal itu menjadi urusan negara masing-masing.

Dalam konteks hukum pidana, jika tindak pidana merugikan kepentingan bersama semua negara, maka terhadap pelaku tindak pidana dapat dituntut dan hukum oleh pengadilan setiap negara, tanpa melihat siapa pelaku dan dimana ia melakukan tindak pidana itu.

Asas ini kemudian diperluas sehingga mencakup pula kejahatan terhadap kemanusiaan (*crime against humanity*), misalnya penyiksaan, genosida, pembajakan udara, perdagangan anak, dll. Untuk itu sudah selayaknya selayaknya, memperoleh perhatian khusus terkait dengan penanganan hukum kasus-kasus cyber. Khususnya perlu dikembangkan untuk internet privasi, seperti *computer cracking*, *carding*, *hacking*, and *viruses*. Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan asas ini hanya dapat diterapkan terhadap kejahatan sangat serius berdasarkan perkembangan dalam hukum cyber internasional (*international cyberspace law*). Asas ini kemudian diatur dalam ketentuan Pasal 5 dan Pasal 6 UU Nomor 1 Tahun 2023 Tentang KUHP.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Ilyas Dan Muh Nursal, 2022, Kumpulan Asas-Asas Hukum, Kencana, Jakarta.
- Barda Nawawi Arief, 2007, Tindak Pidana Mayatara, Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Donald Albert Rumokoy Dan Frans Magnis.S., 2014, Pengantar Ilmu Hukum, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Eddy O.S.Hiariej, 2016, *Prinsip-Prinsip Hukum Pidana*, Cahaya Adma Pustaka, Yogyakarta.
- Herman Bakir, 2004, Asas Hukum Dan Aspek Pengalihannya, Untar, Jakarta.
- Oxford Leaner's, Pocket Dictionary, 2003, New Edition, Oxford University Press, England.
- Sumiaty Adelina Hutabarat dkk, 2023, Cyber Law; Qua Vadis Regulasi UU ITE Dalam Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0, Sonpedia Publishing Indonesia.
- Satjipto Rahardjo, 2006, Ilmu Hukum, Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Sudikmo Mertokusumo, 2006, Penemuan Hukum Suatu Pengantar, Liberty, Yogyakarta.

BAB 4

URGENSI PENGATURAN TEKNOLOGI INFORMASI

Oleh Henry Kristian Siburian

4.1 Secara Umum Pengaturan TI

Teknologi Informasi berkewajiban memberikan dukungan kepada organisasi, yang berupa teknologi dalam pengolahan dan penyampaian informasi ke semua elemen-elemen yang ada di organisasi. IT Balanced Scorecard akan mengukur kinerja Divisi IT dari empat perspektif. Perspektif pertama yaitu corporate contribution yang menunjukkan bagaimana pihak manajemen (pimpinan) menilai atau melihat organisasi IT. Perspektif yang kedua yaitu customer orientation, untuk mengetahui hasil kinerja IT berdasarkan cara pandang user menilai atau melihat hasil-hasil organisasi IT. Perspektif yang ketiga adalah operational excellence yang berisi ukuran efektivitas dan efisiensi proses IT. Sedangkan perspektif yang keempat adalah future orientation yang berisi ukuran-ukuran yang menggambarkan bagaimana posisi IT dalam tantangannya kedepan. Dengan demikian IT Balanced Scorecard ini sangat baik digunakan untuk merumuskan sasaran strategis IT yang menunjang sasaran strategis perusahaan serta mengukur kinerja IT secara komprehensif.

Beberapa tahun terakhir teknologi informasi (TI) telah menjadi bagian yang semakin penting dari operasi dalam instansi yang menggunakan teknologi komputer untuk memproses informasi. TI berdampak pada setiap aspek misalnya akuntansi yang didalamnya terdapat pelaporan keuangan, akuntansi

manajerial, audit, dan pajak. Harus diakui bahwa setiap instansi membutuhkan tata kelola TI yang sesuai untuk memastikan bahwa TI tetap efisien dan efektif agar dapat memenuhi kebutuhan organisasi dengan mempertimbangkan semua hal yang berkaitan ke kinerja teknologi informasi dalam internal instansi (M Rubino, F Vitolla, 2017) Manajemen TI di suatu perusahaan membutuhkan perencanaan tata kelola yang terstruktur untuk melaksanakan proses TI agar sesuai dengan tujuan bisnis instansi (M. A. Putri, V. A. Lestari, 2017) Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan suatu rangkaian kegiatan kontrol atau audit teknologi informasi yang berfungsi untuk mengetahui bahwa penerapan TI telah dilakukan secara efisien untuk menjaga integritas pelaksanaan instansi. Kontrol teknologi informasi yang lemah dapat meningkatkan resiko bisnis seperti risiko data yang tidak akurat atau hilang yang dapat menimbulkan berbagai kerugian. Sebagian besar masalah yang terkait dengan TI juga merupakan masalah manajerial, khususnya untuk instansi di mana TI merupakan sumber daya strategis yang penting (A. Joshi, L. Bollen, H. Hassink, S. De Haes, 2018)

Ruang lingkup atau domain tata kelola TI meliputi: prinsip TI, strategi infrastruktur TI, arsitektur TI, kebutuhan aplikasi bisnis, serta investasi dan prioritas TI (Tabach, 2013). Salah satu bagian dari ruang lingkup tata kelola TI yang merupakan kebutuhan perusahaan adalah investasi TI. Investasi TI dirancang berdasarkan perkiraan bahwa perusahaan memiliki potensi untuk merampingkan proses bisnis dan keunggulan perusahaan untuk menjadi kompetitif (Khallaf, 2012). Munculnya investasi TI adalah karena kehadiran TI adalah wajib, dampak dan konsekuensi dari masalah yang ada (adanya potensi kerugian), dan karena mereka ingin meningkatkan kinerja dalam bentuk peningkatan keuntungan perusahaan.

Organisasi membutuhkan kerangka kerja yang komprehensif yang mencakup semua aspek manajemen TI karena berbagai alasan seperti kebutuhan untuk menyelaraskan strategi TI dengan strategi bisnis, mengarahkan sumber daya TI secara efektif, membuat kontrol internal yang sesuai, dan mencegah masalah yang terkait dengan kesalahan perangkat lunak (G. Mangalaraj, A. Singh, 2014) Organisasi dihadapkan dengan munculnya risiko bisnis baru di bawah lingkungan informasi yang dikenal sebagai risiko terkait TI seperti kerentanan aplikasi, malware, kesalahan konfigurasi, pencurian aset, kebocoran data, dan kerusakan reputasi (W. Han Brenda Chan, K. Sam, 2018) Dalam menghadapi berbagai macam resiko kerugian yang dapat menginfeksi aset instansi, maka instansi harus mengupayakan untuk memiliki model Information Technology General Control (ITGC) (S. M. Huang, W. H. Hung, D. C. Yen, I. C. Chang, 2011). Penggunaan model ITGC berfungsi sebagai kontrol secara umum bagi auditor dalam melakukan penilaian terhadap kinerja sistem informasi yang telah berjalan (ALomiam, 2013) Melalui penggunaan model ITGC yang disediakan oleh instansi, proses audit dapat dimulai dengan menilai instansi secara kuantitatif, selain itu model tersebut dapat memberikan referensi bagi auditor untuk menilai ITGC agar lebih efisien. ITGC secara umum memiliki manfaat untuk meningkatkan kinerja sistem informasi dalam hal meningkatkan keamanan, keandalan dan integritas data, serta mampu memfasilitasi proses manajemen perubahan dan menurunkan risiko (W. Han Brenda Chan, K. Sam, 2018) Salah satu bentuk kegiatan dari ITGC adalah pengukuran kinerja TI yang merupakan proses untuk menilai progres suatu kegiatan terhadap tujuan dan sasaran yang telah ditentukan sebelumnya. Kegiatan ini digunakan dalam membandingkan hasil dari proses dan rencana sebelum melakukan proses (Hartono, 2017). Proses yang umum ada pada pengukuran kinerja TI (Haerani, 2017) adalah:

1. Menetapkan tujuan, sasaran dan strategi instansi dalam penggunaan TI.
2. Merumuskan indikator dan ukuran kinerja.
3. Mengukur tingkat ketercapaian tujuan dan sasaran.
4. Evaluasi nilai kinerja yang berhasil dicapai instansi.

Tingkat kepentingan tata kelola teknologi informasi tidak hanya pada saat perencanaan dan penerapan, ada bagian penting lainnya yaitu pengukuran kinerja (*Performance Measurement*) dari teknologi informasi di dalam membantu tercapainya tujuan bisnis. Pengukuran kinerja dapat diartikan menunjukkan kemampuan serta proses yang digunakan untuk mengukur dan mengendalikan suatu aktifitas. Seperti juga halnya terjadi karena untuk organisasi di bidang pendidikan seperti Universitas jumlahnya sangat banyak dan tersebar di Indonesia yang memang fokus utama proses bisnis organisasi pendidikan bukanlah menyangkut masalah teknologi melainkan proses belajar mengajar. Akan tetapi perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat organisasi pendidikan dituntut untuk harus melakukan inovasi terkait proses belajar mengajarnya. Di dalam organisasi pendidikan khususnya universitas jika dilihat dari luar proses bisnisnya hanya proses belajar mengajar akan tetapi sebenarnya di dalam itu terdapat proses bisnis yang membutuhkan pengelolaan TI yang cukup kompleks, karena itu tata kelola TI di lingkungan organisasi pendidikan sangat memerlukan pengukuran kinerja TI agar tidak terjadi permasalahan yang dapat mengganggu proses bisnis yang ada didalamnya.

Pada BUMN atau Pemerintah menjadi salah satu organisasi yang sangat memperdulikan akan pengukuran kinerja TI. Dari beberapa penelitian dan studi yang dilakukan dapat dilihat bahwa pada organisasi pemerintahan sangat memerlukan monitoring dan evaluasi dan terkait pengukuran kinerja TI hal ini

dikarenakan pada organisasi pemerintahan dikarenakan menyangkut pertanggungjawaban terhadap anggaran ataupun kualitas layanan serta aset yang dimiliki. Pengukuran kinerja TI pada tata kelola TI pada pemerintahan diperlukan untuk menilai proses monitoring dan evaluasi sistem informasi, menilai kecakapan dan keandalan teknologi informasi yang digunakan, menilai kepuasan pengguna, dan juga menilai kesesuaian sistem dengan kebutuhan.

Pada organisasi yang berfokus pada pelayanan publik keberlangsungan proses bisnis yang berjalan lancar merupakan sebuah keharusan maka dari itu setiap faktor pendukung proses bisnis khususnya yang berkaitan dengan tata kelola TI harus selalu dijaga dimana salah satunya adalah dengan aktif melakukan pengukuran kinerja TI terkait pengelolaan TI. Kemudian dapat dilihat pada bisnis dibidang penyedia layanan, disini penyedia layanan dituntut untuk memberikan service yang optimal kepada pelanggannya sehingga kualitas layanan harus terus dijaga. Kualitas layanan yang diberikan penyedia layanan dapat terjaga jika selalu dilakukan pengujian dan evaluasi terhadap setiap aspek yang ada didalamnya oleh karena itu mereka akan sangat peduli dengan pengukuran kinerja TI terutama masalah tata kelola TI.

Ada enam fungsi dari teknologi informasi, yaitu:

1. Menangkap (Capture)

Teknologi informasi dapat menangkap atau menerima data masukan.

2. Mengolah (Processing)

Setelah menerima data, TI juga mampu mengolah data dengan cara mengompilasikan catatan rinci dari aktivitas, misalnya menerima data masukan dari keyboard, kamera, mikrofon dan sebagainya. Data itu kemudian diproses dalam bentuk konversi (pengubahan data ke bentuk lain), analisis, perhitungan, dan sintesis segala bentuk data dan informasi.

3. Menghasilkan (Generating)

Yang dimaksud menghasilkan adalah menjadikan informasi dalam bentuk yang lebih berguna, misalnya tabel, grafik, dan laporan.

4. Menyimpan (Storage).

Adanya TI membuat data dapat disimpan ke suatu media, misalnya disket, tape, CD, DVD, hard disk, flash disk, hingga cloud storage.

5. Mencari Kembali (Retrieval)

TI mampu menelusuri atau mencari kembali data informasi yang sudah disimpan. Contohnya, mencari foto hanya dengan menyesuaikan wajah. Transmisi (Transmission) TI memudahkan manusia dalam mengirimkan data dan informasi dari satu tempat ketempat lain melalui jaringan Komputer, misalnya mengirimkan data melalui Bluetooth, Internet

Beberapa contoh Penerapan Teknologi Informasi di Berbagai Bidang masa kini, teknologi informasi antara lain sektor komunikasi, ekonomi, pendidikan, hingga kesehatan, penerapan TI di berbagai bidang: Layanan SMS kini digantikan oleh WhatsApp yang lebih murah. Tak hanya teks, kini mengirim foto dan video juga semakin mudah, untuk pertemuan/rapat kini tidak harus bertemu langsung, melainkan bisa menggunakan Zoom atau Google Meet. Penerapan Artificial Intelligence (AI) atau dikenal dengan nama kecerdasan buatan sudah bermunculan, seperti pemanfaatan Chat GPT hingga AI Image Generator.

Saat ini HP dapat berfungsi sebagai kartu debit, kartu kredit, dompet digital, dan alat pembayaran. Jual beli produk bisa dilakukan secara online melalui E-Commerce, TikTok, Instagram, dan sebagainya. Saat pandemi COVID-19, sekolah dapat dilakukan secara online berkat kemajuan TI. Materi pendidikan

tak lagi mengandalkan buku pelajaran dari sekolah. siswa bisa mencari sendiri dari internet. Kemajuan teknologi memudahkan Dokter dalam mendiagnosis suatu penyakit, misalnya dengan sinar X, MRI, CT Scan. Pengobatan penyakit yang semakin canggih, misalnya kemoterapi, hemodialisis, dan sebagainya. Prediksi Teknologi Informasi di Masa Depan Kemajuan teknologi hari ini diyakini masih akan terus berkembang pesat dalam beberapa tahun mendatang. Berikut ini beberapa prediksi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di masa depan (<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6837518>, no date) yang dilansir dari *Bigscal*:

1. Kemajuan AI Kecerdasan buatan (AI) sudah digunakan saat ini untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi. Di masa depan, AI akan semakin maju hingga dapat digunakan untuk mengambil keputusan. AI dapat mengetahui personalisasi klien bisnis, meningkatkan keamanan siber. Banyak bidang yang akan mengalami otomatisasi atau dikendalikan oleh robot.
2. Perluasan Internet of Things Internet of Things (IoT) mencakup jaringan gadget, sensor, dan sistem yang mengumpulkan dan berbagi data. IoT sudah berdampak besar dalam kehidupan. Semua benda akan terhubung dengan internet di masa datang, seperti mobil dan rumah sehingga lebih aman dari pencurian atau kebakaran.
3. Teknologi 5G Meluas Teknologi 5G sudah dapat dimanfaatkan saat ini, tetapi masih belum luas. Dalam beberapa tahun ke depan, 5G membuat internet semakin cepat dan memungkinkan melakukan berbagai inovasi, seperti virtual reality.
4. Virtual dan Augmented Reality Semakin Umum Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) akan semakin umum digunakan di masa datang. Misalnya teknologi semacam Metaverse kini belum bisa dimanfaatkan semua orang, tetapi mungkin nanti orang sudah umum

menggunakannya. Orang-orang bertemu secara digital dalam bentuk seperti nyata.

5. Teknologi Blockchain Makin Luas Teknologi blockchain sudah dikenal di masa sekarang, misalnya dalam mata uang kripto atau bitcoin. Teknologi ini akan semakin luas digunakan dalam berbagai hal. Keunggulannya adalah sistem sederhana, aman, terbuka, dan data tidak dapat dihilangkan.
6. Kendaraan Otonom Selain kendaraan listrik, kendaraan otonom diprediksi akan semakin berkembang. Kendaraan otonom adalah kendaraan tanpa pengemudi. Kendaraan ini diyakini mampu mengurangi kecelakaan akibat kesalahan manusia.
7. Drone Drone atau pesawat tanpa awak kini sudah banyak dimanfaatkan. Di masa depan, penggunaan drone akan semakin banyak, terutama untuk transportasi dan operasi militer. Nah, itulah tadi penjelasan lengkap mengenai teknologi informasi (TI), mulai dari pengertian, tujuan dan fungsi, contoh pemanfaatan di masa kini, serta prediksi perkembangan di masa depan. Semoga bermanfaat.

4.2 Segi Hukum Pengaturan Teknologi Informasi

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang sangat pesat pada saat ini telah membawa dampak kepada tingkat peradaban manusia yang membawa suatu perubahan besar dalam membentuk pola dan perilaku masyarakat. Kemajuan Ilmu Pengetahuan yang sangat pesat tersebut antara lain terjadi pada bidang telekomunikasi, informasi, dan komputer. Terlebih dengan terjadinya konvergensi antara telekomunikasi, informasi, dan Komputer. Dari fenomena konvergensi tersebut, saat ini orang menyebutnya sebagai Revolusi Teknologi Informasi. Istilah teknologi informasi sebenarnya telah mulai dipergunakan secara luas pada awal tahun 1980-an. Teknologi ini merupakan pengembangan dari

Teknologi Komputer yang dipadukan dengan Teknologi Telekomunikasi atau dikenal Telematika. Teknologi informasi sendiri diartikan sebagai suatu teknologi yang berhubungan dengan Pengolahan Data menjadi informasi dan proses Penyaluran data/informasi tersebut dalam batas-batas ruang dan waktu. Teknologi informasi sendiri diartikan sebagai suatu teknologi yang berhubungan dengan pengolahan data menjadi informasi dan proses penyaluran data/informasi tersebut dalam batas-batas ruang dan waktu (Indrajit, 2000). Perkembangan teknologi informasi komunikasi mengalami perubahan yang sangat cepat dan cenderung radikal dalam arti masyarakat dipaksa untuk mengikuti perkembangan tersebut, baik dari peralatan teknologinya maupun dari fiturnya. Perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat kita tidak mampu mengikutinya, namun demikian mau atau tidak mau, suka atau tidak suka kita harus mengikuti perkembangan tersebut. Paling tidak kita dapat menyesuaikan perkembangan teknologi komunikasi kalau kita tidak ingin tertinggal. Perkembangan teknologi informasi komunikasi telah membawa implikasi terhadap aktifitas masyarakat, baik dalam skala regional, nasional maupun global. Implikasi tersebut antara lain ditandai dengan perubahan paradigma dan pola pikir masyarakat, yang semula hanya bersikap aktif menjadi pro aktif untuk mencari sumber informasi sesuai kebutuhan dan keinginannya. Apalagi dengan diberlakukannya Undang-Undang No. 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik, maka informasi terkait dengan kebijakan publik menjadi hak publik. Dengan demikian publik menjadi lebih kreatif dalam mencari informasi yang dibutuhkan melalui teknologi informasi.

Dasar Hukum Penyelenggaraan Teknologi Informasi :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 dan Revisi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 Keterbukaan Informasi Publik.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.
4. Peraturan Menteri Kominfo Nomor 41 Tahun 2007 tentang Panduan Umum Tata Kelola Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional.
5. Peraturan Daerah Prov. Sulsel Nomor 8 Tahun 2015 tentang Penyelenggaraan Pemerintahan Daerah Berbasis Teknologi Informasi.

Adapun Manfaat Teknologi Informasi :

1. Menjadi Media Bertukar Informasi
2. Sebagai Sarana Komunikasi, Mempermudah Pembelajaran
3. Hemat Biaya
4. Dapat Meningkatkan Produktifitas Sebuah Pekerjaan
5. Pemanfaatan Teknologi juga sangat Memberikan Kemudahan, baik disektor Pendidikan, Bisnis, Perbankan, Pemerintahan dan lain-lain.

Dalam perkembangan teknologi informasi komunikasi telah banyak memberikan dampak, baik dampak positif maupun negatif.

Dampak positif adalah :

1. Mempercepat arus informasi
2. Mempermudah melakukan akses terhadap informasi terbaru
3. Media sosial juga merupakan dampak positif lainnya
4. Membantu individu dalam mencari informasi
5. Teknologi informasi berfungsi sebagai media hiburan
6. Mempermudah komunikasi dengan individu lainnya yang jauh
7. Sharing (Berbagi) file

8. Teknologi informasi komunikasi juga berdampak kepada bidang Pendidikan
9. Menciptakan lapangan pekerjaan baru, seperti on line shop dan juga bisnis on line.

Dampak Negatifnya adalah :

1. Individu menjadi malas untuk bersosialisasi secara fisik
2. Meningkatnya penipuan dan juga kejahatan di dunia maya (*cyber crime*)
3. Cyber Bullying (Segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan oleh teman seusia melalui dunia internet atau dengan bantuan Teknologi)
4. Konten negatif yang berkembang pesat
5. Fitnah dan juga pencemaran nama baik secara luas
6. Menjauhkan yang dekat
7. Mengabaikan tugas dan juga pekerjaan
8. Membuang-buang waktu untuk hal yang tidak berguna
9. Menurunnya prestasi belajar dan juga kemampuan bekerja seseorang.

Diseminasi Informasi

Pengertian Diseminasi :

Diseminasi dapat diartikan sebagai penyebarluasan informasi, doktrin, pemikiran, kebijakan dan hasil penelitian. Diseminasi sebagai suatu kegiatan yang ditujukan kepada kelompok target atau individu agar mereka memperoleh informasi, timbul kesadaran menerima dan akhirnya memanfaatkan informasi tersebut.

Diseminasi informasi/penyebaran informasi dapat dilakukan melalui :

1. Media massa konvensional
2. Media interpersonal
3. Media hibrida baru (*new media*).

Dalam penyebaran informasi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan :

1. Pesan yang disebarkan haruslah disusun secara jelas, mantap dan singkat agar mudah ditangkap.
2. Lambang-lambang yang digunakan haruslah dapat dipahami dan dimengerti.
3. Pesan disampaikan atau disebarkan hendaknya dapat menimbulkan minat, perhatian dan keinginan pada penerima pesan untuk melakukan sesuatu.
4. Pesan-pesan yang disampaikan atau disebarkan hendaknya menimbulkan keinginan untuk memecahkan masalah sekiranya ada masalah.

Diseminasi Informasi dalam Pemerintahan

Dalam penyelenggaraan pemerintahan penyebaran informasi dilakukan melalui :

1. Media cetak (Koran dan Majalah)
2. Media elektronik (Radio dan Televisi)
3. Media Internet melalui website, facebook

Penggunaan teknologi informasi yang marak saat ini telah mengindikasikan bahwa peradaban teknologi informasi yang merupakan ciri dari masyarakat gelombang ketiga telah Nampak (Parapak, 2000). Dengan demikian wujud peradaban yang diuraikan oleh Alvin Toffler seorang penulis dan futurology Amerika menguraikan bahwa peradaban yang pernah dan sedang dijalani oleh umat manusia terbagi dalam tiga gelombang. Gelombang pertama terentang dari tahun 8000 sebelum Masehi sampai sekitar tahun 1700. Pada tahapan ini kehidupan manusia ditandai oleh peradaban agraris dan pemanfaatan energi yang terbarukan (*renewable*). Gelombang kedua berlangsung antara tahun 1700 hingga 1970-an yang dimulai dengan munculnya revolusi industri. Selanjutnya adalah peradaban gelombang

ketiga yang kini mulai jelas bentuknya. Peradaban ini ditandai dengan kemajuan teknologi komunikasi dan Informasi (pengolahan data). Dampak yang ditimbulkan dari peradaban tersebut adalah arus informasi dalam kehidupan manusia moderen tidak mungkin lagi dapat dibatasi. Oleh Marshall MacLuhan disebut sebagai *Global Village* (Mahanaya, 1999). Disini terlihat bahwa ungkapan Latin yang mengatakan "*tempora mutantur, nos et mutamur in Illis* (artinya zaman berubah dan kita juga berubah bersamanya)" terasa sangat relevan dalam era teknologi informasi global ini (Saragih, 2000). Gambaran tentang fenomena yang sama juga dilukiskan oleh John Naisbitt adalah seorang penulis Amerika dan pembicara publik dibidang studi masa depan, mengatakan bahwa kita telah menapaki zaman baru yang dicirikan oleh adanya ledakan informasi (*Information Explosion*) beserta sepuluh kecenderungan pokok yang sesungguhnya menunjukkan bahwa kita telah beralih dari masyarakat industrial kemasyarakat informasi.

Hasil konvergensi di bidang telematika salah satunya adalah aktivitas dalam dunia siber yang telah berimplikasi luas pada seluruh aspek kehidupan. Persoalan yang muncul adalah bagaimana untuk penggunaannya tidak terjadi singgungan-singgungan yang menimbulkan persoalan hukum. Pastinya ini tidak mungkin, karena pada kenyataannya kegiatan siber tidak lagi sesederhana itu. Kegiatan siber tidak lagi bisa dibatasi oleh teritori suatu negara dan aksesnya dengan mudah dapat dilakukan dari belahan dunia manapun, karena itu kerugian dapat terjadi baik pada pelaku internet maupun orang lain yang tidak pernah berhubungan sekalipun misalnya dalam pencurian dana kartu kredit melalui pembelian di internet. Meskipun secara nyata kita merasakan semua kemudahan dan manfaat atas hasil konvergensi itu, namun bukan hal yang mustahil dalam berbagai penggunaannya terdapat berbagai permasalahan hukum. Hal itu dirasakan dengan adanya berbagai penggunaan yang menyimpang atas berbagai bentuk teknologi informasi,

sehingga dapat dikatakan bahwa teknologi informasi digunakan sebagai alat untuk melakukan kejahatan, atau sebaliknya pengguna teknologi informasi dijadikan sasaran kejahatan. Sebagai contoh misalnya, dari suatu konvergensi didalamnya terdapat data yang harus diolah, padahal masalah data elektronik ternyata sangat rentan untuk diubah, disadap, dipalsukan dan dikirim ke berbagai penjuru dunia dalam waktu hitungan detik. Sehingga dampak yang diakibatkannya pun bisa demikian cepat, bahkan sangat dahsyat (Ramli, 2006). Proses konvergensi teknologi tersebut menghasilkan sebuah revolusi "*broadband*" yang menciptakan berbagai aplikasi baru yang pada akhirnya mengaburkan pula batasan-batasan jenis layanan, misalnya VoIP yang merupakan layanan turunan dari Internet, Broadcasting via Internet (Radio Internet dan TV Internet) dsb. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi, maka pengaturan teknologi informasi tidak cukup hanya dengan peraturan perundang-undangan yang konvensional, namun dibutuhkan pengaturan khusus yang menggambarkan keadaan sebenarnya dari kondisi masyarakat, sehingga tidak ada jurang antara substansi peraturan hukum dengan realitas yang berkembang dalam masyarakat. Misalnya untuk kegiatan-kegiatan siber. Meskipun bersifat *virtual*, kegiatan siber dapat dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata. Secara yuridis untuk ruang siber sudah tidak pada tempatnya lagi untuk mengkategorikan sesuatu dengan ukuran dan kualifikasi hukum konvensional untuk dapat dijadikan objek dan perbuatan, sebab jika cara ini yang ditempuh akan terlalu banyak kesulitan dan hal-hal yang lolos dari jerat hukum. Kegiatan siber adalah kegiatan *virtual* yang berdampak sangat nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Dengan demikian subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata.

Pendekatan keamanan informasi harus dilakukan secara holistik, karena itu terdapat tiga pendekatan untuk mempertahankan keamanan di dunia maya, pertama adalah pendekatan teknologi, kedua pendekatan sosial budaya-etika, dan ketiga pendekatan hukum (Ramli, 2004).

Dalam mengatasi gangguan keamanan pendekatan teknologi sifatnya mutlak dilakukan, sebab tanpa suatu pengamanan jaringan akan sangat mudah disusupi, dintersepsi, atau diakses secara ilegal dan tanpa hak. Satu langkah yang dianggap penting untuk menanggulangi itu adalah telah diwujudkannya rambu-rambu hukum yang tertuang dalam Undang-undang Transaksi dan Informasi Elektronik (UU No. 11 Tahun 2008 yang disebut sebagai UU ITE). Hal yang mendasar dari UU ITE ini sesungguhnya merupakan upaya mengakselerasikan manfaat dan fungsi hukum (peraturan) dalam kerangka kepastian hukum (Sudikno Mertokusumo, 1993). Supaya dapat kepentingan manusia terlindungi, hukum harus dilaksanakan. Dan, hukum yang terlanggar tersebut tentunya harus ditegakkan. Hanya melalui penegakkan hukum inilah hukum ini menjadi kenyataan. Dalam menegakkan hukum terdapat tiga unsur yang harus selalu diperhatikan, yaitu : kepastian hukum (*rechtssicherheit*), kemanfaatan (*zweck-massigkeit*) dan keadilan (*gerechtigkeite*). Dengan UU ITE diharapkan seluruh persoalan terkini berkaitan dengan aktivitas di dunia maya dapat diselesaikan dalam hal terjadi persengketaan dan pelanggaran yang menimbulkan kerugian dan bahkan korban atas aktivitas di dunia maya. Oleh karena itu UU ITE ini merupakan bentuk perlindungan kepada seluruh masyarakat dalam rangka menjamin kepastian hukum, dimana sebelumnya hal ini menjadi kerisauan semua pihak, khususnya berkenaan dengan munculnya berbagai kegiatan berbasis elektronik. Ketentuan-ketentuan yang diatur dalam UU ITE meskipun secara umum pengaturannya tetapi cukup komprehensif dan mengakomodir semua hal terkait dunia siber

(Tunggal, 2008). Materi yang diatur dalam UU ITE umumnya merupakan hal baru dalam sistem hukum kita, hal tersebut meliputi : masalah pengakuan transaksi dan alat bukti elektronik, penyelesaian sengketa, perlindungan data, nama domain dan Hak Kekayaan Intelektual, serta bentuk-bentuk perbuatan yang dilarang beserta sanksi-sanksinya. Bila dilihat dari sudut pandang keilmuan, UU ITE memiliki berbagai aspek hukum, sehingga dikatakan sebagai UU multi aspek, karena banyak memiliki aspek, dan hampir seluruh aspek hukum diatur. Aspek hukum transnasional, karena jelas-jelas UU ini mengatur lingkup yang tidak saja di Indonesia tetapi melewati batas negara. Aspek hukum pidana, mengatur Crime (kejahatan), Aspek Hukum Perdata yang mengatur transaksi-transaksi di bidang bisnis. Aspek Hukum Administrasi, karena menyangkut adanya pemberian izin oleh pemerintah dan aspek hukum acara baik Pidana maupun Perdata. Dalam hukum perdata dan bisnis, urusan yang diatur dalam UU ITE UU Pasal 5 s/d 22 yang secara umum mengatur Transaksi elektronik dan kontrak elektronik. adalah didasarkan pada urusan transaksi elektronik yang meliputi transaksi bisnis dan kontrak elektronik. Masalah yang mengemuka dan diatur dalam UU ITE Pasal 5 s/d 12. tersebut adalah hal yang berkaitan dengan masalah kekuatan dalam sistem pembuktian dari Informasi, Dokumen, dan Tanda Tangan Elektronik. Pengaturan Informasi, Dokumen, dan Tanda Tangan Elektronik. Juga secara umum dikatakan bahwa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah, yang merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia. Demikian halnya dengan Tanda Tangan Elektronik, memiliki kekuatan hukum dan akibat hukum yang sah. Disamping itu Pasal 5 ayat 1 s/d ayat 3, secara tegas menyebutkan : Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah dan merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia. Namun dalam

Pasal 5 ayat 4 ada pengecualian yang menyebutkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik tidak berlaku untuk:

- a. Surat yang menurut Undang-Undang harus dibuat dalam bentuk tertulis
- b. Surat beserta dokumennya yang menurut Undang-Undang harus dibuat dalam bentuk akta notariil atau akta yang dibuat oleh pejabat pembuat akta.

Dalam Penyelenggaraan Sertifikasi Elektronik dan Sistem Elektronik, kewajiban Penyelenggaraan Sertifikasi Elektronik menjadi hal yang penting diatur dalam UU No. 11 Tahun 2008, Pasal 13 s/d 14 Penyelenggara Sertifikasi Elektronik harus menyediakan informasi yang akurat, jelas, dan pasti kepada setiap pengguna jasa, ini dapat meliputi:

- a. Metode yang digunakan untuk mengidentifikasi Penanda Tangan
- b. Berkaitan hal yang dapat digunakan untuk mengetahui data Identitas diri pembuat Tanda Tangan Elektronik
- c. Hal yang dapat digunakan untuk menunjukkan keberlakuan dan keamanan Tanda Tangan Elektronik. Sedang bagi Penyelenggaraan Sistem Elektronik, menurut UU No. 11 Tahun 2008, Pasal 15 s/d 16, Penyelenggara harus menyelenggarakan Sistem Elektronik secara andal dan aman agar Sistem Elektronik beroperasi sebagaimana mestinya. Dan, untuk memberikan perlindungan bagi masyarakat, maka dalam UU ITE No. 11 Tahun 2008, Pasal 17 s/d 22 diatur masalah berkenaan dengan transaksi secara elektronik. Hal ini untuk menjaga hubungan antar pihak dalam menentukan rambu-rambu dalam melaksanakan transaksi. Karena peluang pelanggaran melalui tele-marketing, seperti pemberian informasi yang benar, perlindungan untuk memperoleh produk sesuai

dengan yang dijanjikan atau ditawarkan, perlindungan untuk memperoleh kompensasi akibat produk seringkali tidak sesuai dengan yang ditawarkan atau dijanjikan. Bidang-bidang hukum merupakan fokus perhatian perkembangan dan pengembangan Hukum Nasional menuju pada tatanan Hukum Modern Indonesia yang bersumber pada kebiasaan-kebiasaan (lingkaran terakhir), yurisprudensi (lingkaran keempat), peraturan perundang-undangan (lingkaran ketiga), UUD 1945 (lingkaran kedua), dan Pancasila sebagai sumber dari segala sumber hukum. Hal yang tepat apabila saat ini telah benar terjadi dan hadirnya teknologi informasi merupakan hasil konvergensi telekomunikasi, media dan komputer sehingga muncul suatu media yang dikenal dengan internet. Atas itu lahirlah suatu rejim hukum baru yang dinamakan dengan hukum siber. Dan ini merupakan suatu dinamika dari suatu konvergensi yang melahirkan hukum baru. Untuk pembangunan hukum siber dari sisi substansi tentu harus pula mengantisipasi berbagai bentuk perkembangan teknologi.

4.3 Kesimpulan

1. Ruang lingkup atau domain tata kelola TI meliputi: prinsip TI, strategi infrastruktur TI, arsitektur TI, kebutuhan aplikasi bisnis, serta investasi dan prioritas TI. Salah satu bagian dari ruang lingkup tata kelola TI yang merupakan kebutuhan perusahaan adalah investasi TI. Investasi TI dirancang berdasarkan perkiraan bahwa perusahaan memiliki potensi untuk merampingkan proses bisnis dan keunggulan perusahaan untuk menjadi kompetitif. Munculnya investasi TI adalah karena kehadiran TI adalah wajib, dampak dan konsekuensi dari masalah yang ada (adanya potensi kerugian), dan karena mereka ingin

meningkatkan kinerja dalam bentuk peningkatan keuntungan perusahaan.

2. Organisasi dihadapkan dengan munculnya risiko bisnis baru di bawah lingkungan informasi yang dikenal sebagai risiko terkait TI seperti kerentanan aplikasi, malware, kesalahan konfigurasi, pencurian aset, kebocoran data, dan kerusakan reputasi. Dalam menghadapi berbagai macam resiko kerugian yang dapat menginfeksi aset instansi, maka instansi harus mengupayakan untuk memiliki model Information Technology General Control (ITGC).
3. Tingkat kepentingan tata kelola teknologi informasi tidak hanya pada saat perencanaan dan penerapan, ada bagian penting lainnya yaitu pengukuran kinerja (*Performance Measurement*) dari teknologi informasi di dalam membantu tercapainya tujuan bisnis. Pengukuran kinerja dapat diartikan menunjukan kemampuan serta proses yang digunakan untuk mengukur dan mengendalikan suatu aktifitas.
4. Terjadinya konvergensi antara telekomunikasi, informasi, dan Komputer Dari fenomena konvergensi tersebut, saat ini orang menyebutnya sebagai Revolusi Teknologi Informasi. Istilah teknologi informasi sebenarnya telah mulai dipergunakan secara luas pada awal tahun 1980-an. Teknologi ini merupakan pengembangan dari Teknologi Komputer yang dipadukan dengan Teknologi Telekomunikasi atau dikenal Telematika. Teknologi informasi sendiri diartikan sebagai suatu teknologi yang berhubungan dengan Pengolahan Data menjadi informasi dan proses Penyaluran data/informasi tersebut dalam batas-batas ruang dan waktu.
5. Untuk mengatasi gangguan keamanan pendekatan teknologi sifatnya mutlak dilakukan, sebab tanpa suatu pengamanan jaringan akan sangat mudah disusupi, dintersepsi, atau diakses secara ilegal dan tanpa hak. Satu langkah yang dianggap penting untuk menanggulangi itu adalah telah diwujudkannya rambu-rambu hukum yang tertuang dalam Undang-undang Transaksi dan Informasi

Elektronik yaitu UU No. 11 Tahun 2008 atau yang disebut sebagai UU ITE.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Joshi, L. Bollen, H. Hassink, S. De Haes, and W.V.G. (2018) 'Explaining IT governance disclosure through the constructs of IT governance maturity and IT strategic role', *Inf. Manag* [Preprint].
- ALomiam, M.N.A. and N.R. (2013) 'The Effect Of General Controls Of Information System Auditing In The Performance Of Information Systems', *J. Contemp. Res. Bus*, Vol. XX, N.
- G. Mangalaraj, A. Singh, and A.T. (2014) 'IT governance frameworks and COBIT - A literature review', in *20th Americas Conference on Information Systems, AMCIS 2014*.
- Haerani, R. (2017) 'Mengukur Tingkat Kinerja Tata Kelola Teknologi Informasi Di Perguruan Tinggi Menggunakan IT Balanced Scorecard', *J. Sist. Inf* [Preprint].
- Hartono, J.F.A. and H. (2017) *Performance Measurement of IT Based on COBIT Assessment; A Case Study*.
- <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6837518> (no date) 'Teknologi-Informasi-pengertian-fungsi-contoh-dan-prediksi-masa-depan'.
- Indrajit, R.E. (2000) *Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*. Edited by Elex Media Komputindo. Jakarta: Gramedia.
- Khallaf, A. (2012) 'Information Technology Investments and Nonfinancial Measures : A Research Framework', *Account Forum* [Preprint].
- M. A. Putri, V. A. Lestari, and I.A. (2017) *Audit of information technology governance using COBIT 4.1: Case study in PT. XY," Internetworking Indones*.
- M Rubino, F Vitolla, A.G. (2017) 'The Impact of an IT Governance Frame Work On The Internal Control Environment', *Reg Manag .J*, 27, pp. 19–41.

- Mahanaya, D. (1999) *Menjemput Masa Depan (Futuristik dan Rekayasa Masyarakat Menuju Era Global*. Edited by Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Parapak, J. (2000) 'maraknya penggunaan teknologi informasi berupa internet digunakan dalam berbagai kegiatan seperti e-commerce baik untuk kegiatan business to bussines (B2B), ataupun Bussines to Customer (B2C', *Kompas*.
- Ramli, A. (2004) *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum di Indonesia*. Refika Adi. Bandung.
- Ramli, A.M. (2006) 'Prinsip-Prinsip Cyber Law Dan Kendala Hukum Positif Dalam Menanggulangi Cyber Crime, Modul I e-learning', in Padjadjaran, F.H.U. (ed.). Bandung.
- S. M. Huang, W. H. Hung, D. C. Yen, I. C. Chang, and D.J. (2011) 'Building the evaluation model of the IT general control for CPAs under enterprise risk management', *Decis. Support Syst*, Vol. 50, n.
- Saragih, B. (2000) 'Tantangan Hukum atas Aktivitas Internet', *Kompas*.
- Sudikno Mertokusumo, dan A.P. (1993) *Bab-bab tentang Penemuan Hukum, Citra Adtya Bakti*. Edited by Citra Adtya Bakti. Yogyakarta.
- Tabach, A. (2013) 'IT Governance Impact on Business Unit Performance', *Concordia Univ* [Preprint].
- Tunggal, H.S. (2008) *Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Edited by P. Harvarindo. Jakarta.
- W. Han Brenda Chan, K. Sam, and D.L. (2018) 'An Empirical Study Of The Relationship Between ITGC, Compliance, And IT-Related Risk In China', *J. Inf. Technol. Manag*, Vol. XXIX,.

BAB 5

FUNGSI INTERNET SECARA POSITIF DAN NEGATIF

Oleh Dudi Mulyadi

5.1 Fungsi Internet Secara Positif

Perkembangan teknologi telah membuat internet menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan kita, meresap ke dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Perubahan yang signifikan terjadi dalam pola komunikasi, lingkup pekerjaan, dan proses pembelajaran sebagai dampak dari kehadiran internet. Demikian pula dalam hal bersosialisasi karena kemampuannya menghubungkan jutaan orang di seluruh dunia. Fungsi positif Internet sangatlah luas dan beragam, dijelaskan sebagai berikut:

5.1.1 Hiburan dan Kemudahan Akses informasi

Kehadiran internet seolah sudah menjadi kebutuhan pokok sehari-hari, apalagi kita memasuki zaman yang semakin canggih. Tentu saja hal ini tidak lepas dari pemanfaatan Internet sebagai sarana untuk memenuhi hampir seluruh kebutuhan masyarakat.

Dalam dunia hiburan, Internet menawarkan keuntungan sebagai berikut:

1. **Akses ke jejaring sosial**

Kita dapat menggunakan paket internet terbaik yang kita miliki untuk mengakses banyak jejaring sosial terkenal seperti Facebook, Twitter, LinkedIn dll. Setelah itu, Kita bisa melakukan berbagai hal yang dapat menyegarkan pikiran,

seperti berbagi pemikiran atau mengomentari postingan seseorang.

2. Mendengarkan musik

Keunggulan lain internet sebagai media hiburan adalah lingkungan dimana Kita bisa langsung mendengarkan lagu favorit Kita. Pengguna internet yang berminat bisa melakukannya dengan mengakses pemutar musik gratis seperti Last.fm atau TuneIn.com untuk menikmati berbagai pilihan konten musik lokal dan internasional.

3. Streaming video

Manfaat internet untuk hiburan adalah menonton video secara langsung. Kita tidak perlu melalui langkah ribet untuk melakukannya, karena bisa dilakukan dengan terhubung ke dunia digital lalu masuk ke situs streaming favorit Kita. Kemudian, Kita hanya perlu mencari video yang diinginkan dan menikmatinya dengan nyaman.

4. Untuk bermain permainan

Manfaat internet bisa Kita rasakan dengan menggunakannya untuk memainkan berbagai permainan menarik. Mesin pencari memungkinkan Kita menemukan puluhan bahkan ratusan game offline dan online. Menggunakan internet untuk bermain game memang cukup menarik karena pengguna internet mendapatkan berbagai pilihan yang tidak pernah bosan.

5. Mengunduh

Keunggulan Internet sebagai “penghibur” dirasakan melalui fungsinya “mencari” berbagai jenis dokumen pilihan. Misalnya, mereka yang suka menonton film dapat mengunduh berbagai genre dan film populer dari beberapa situs web. Tidak hanya itu, Kita juga dapat mendownload beberapa lagu dan buku saat berlangganan paket internet tercepat.

6. Membaca buku daring

Bahkan para “kutu buku” pun bisa merasakan manfaat internet sebagai media hiburan. Bagi Kita yang hobi membaca, Kita bisa memanfaatkan waktu luang Kita untuk tetap online dan membaca buku favorit Kita.

Peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia telah memperkuat peran internet sebagai sumber informasi yang signifikan. Dengan perkembangan teknologi, terjadi transformasi dalam pola mencari dan mengakses informasi dalam kehidupan sehari-hari, baik secara lokal maupun global.

Saat ini, semua informasi dapat kita peroleh melalui internet dan hal itu bukanlah hal yang aneh. Mengakses informasi melalui Internet Lebih praktis dan efisien daripada menggunakan perpustakaan konvensional secara langsung.

Tidak hanya untuk pendidikan, Internet juga bermanfaat dalam menyampaikan informasi untuk berbagai aspek baik itu bisnis, manajemen serta organisasi apapun. Penikmat sarana internet baik kalangan tua dan remaja bahkan anak-anak, dan penggunaan Internet merupakan metode efektif guna memperoleh seluruh penjelasan lengkap terkait sumber daya pendidikan.

Menurut data statistik, penggunaan ponsel cerdas meningkat setiap tahun, dan pangsa pengguna akan mencapai 98,7% pada tahun 2021. Namun, dengan menggunakan alat pendukung yang berbeda, pengguna internet menerima informasi dengan cara yang berbeda. Internet memegang peranan penting dalam dunia pendidikan atau di kalangan pelajar sebagai sumber informasi.

5.1.2 Mempermudah pekerjaan

Sekarang, eksistensi dalam hal pemanfaatan Internet ibarat sebuah fasilitas utama yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Internet memberikan dampak besar dalam kehidupan sehari-hari, baik itu bagi orang dewasa maupun anak-anak, menjadi hal yang umum dan penting. Hal ini tidak terkecuali di tempat kerja, yang mana Internet berkontribusi besar. Internet

setidaknya memiliki beberapa keunggulan dalam dunia bisnis yang perlu kita ketahui, antara lain:

1. Analisis Produk dan Pasar, jika kita memulai bisnis dan membutuhkan rekomendasi pemasaran, jaringan adalah kuncinya. Melalui website atau blog, kita dapat melakukan riset pasar dan berkomunikasi dengan pelanggan dengan mudah.
2. Aktivitas dan Fitur beriklan tidak lagi sulit, kita bisa menggunakannya di berita perusahaan atau akun media sosial kita. Salah satu cara terbaik untuk menarik pelanggan adalah dengan menggunakan Internet. Kita bisa membuat grup atau forum di blog atau website kita untuk mengumpulkan pelanggan sebanyak-banyaknya. Dengan bantuan internet, kita bisa menarik pelanggan dari mana saja, baik luar kota maupun luar negeri. Pembangunannya tidak memerlukan biaya karena semuanya harus terhubung dengan perangkat.
3. Berbagi dan menggunakan informasi apabila dibandingkan dengan media lain, Internet adalah platform terbaik untuk mengirim dan menerima informasi. Saat kita online, orang lain dapat menerima informasi yang ingin kita bagikan lebih cepat dibandingkan melalui telepon atau email.
4. Selain itu, untuk alasan bisnis, kita bebas mengajukan pertanyaan bisnis langsung kepada para pakar. Kita juga mendapatkan penawaran gratis dari banyak ahli. Hal ini didukung oleh banyak konferensi dan pakar di bidangnya.
5. Dalam hal promosi kita akan memiliki banyak tautan untuk mempromosikan layanan. Ini termasuk perangkat lunak email, chat, dan konferensi video yang menghubungkan orang secara langsung, kapan saja dan di mana saja. Jadi tidak ada alasan mengapa bertemu orang yang ingin menghasilkan banyak uang harus menjadi masalah. Berbeda jika kita menggunakan surat yang membutuhkan biaya dan waktu untuk sampai ke tujuan.

5.1.3 Peluang pendidikan dan pembelajaran

1. Konsep Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran

Penggunaan internet sebagai sarana pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemandirian dalam proses belajar. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya menjadi pelaku aktif, tetapi juga pengambil keputusan. Mereka dapat mengakses berbagai perpustakaan digital, museum virtual, database, dan sumber daya utama lainnya mengenai peristiwa sejarah, biografi, catatan, laporan, serta statistik. Sumber informasi yang dapat diakses oleh siswa melalui server komputer dapat berasal dari berbagai sumber, termasuk perusahaan komersial (.com), lembaga pemerintah (.gov), organisasi nirlaba (.org), lembaga pendidikan (.edu), atau kelompok seni dan budaya (.arts).

Siswa dapat berperan sebagai peneliti dan menjadi pengamat dibandingkan sekedar membeli informasi. Saat Anda mempelajari ilmu sosial, Anda akan menganalisis informasi penting dan menerapkan hasilnya ke dunia nyata. Siswa dapat menggunakan jaringan komputer yang saling berhubungan untuk mempelajari materi pelajaran dan menyelesaikan tugas serta ujian, sehingga menghilangkan kebutuhan siswa dan guru untuk menghadiri kelas secara fisik. Siswa juga dapat belajar bekerja sama satu sama lain. Siswa dapat saling mengirim email untuk mendiskusikan materi pembelajaran, siswa dapat berkomunikasi dengan teman sejawatnya selain menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan guru.

Menggunakan Internet sebagai alat pembelajaran memiliki beberapa keuntungan:

- a. Ilmu Pengetahuan terdistribusi secara menyeluruh ke setiap pelosok negeri dengan daya tampungnya yang seluas-luasnya, karena untuk itu tidak diperlukan ruang kelas.
- b. Proses belajar mengajar dapat lebih leluasa dalam hal waktu seperti pertemuan tatap muka pada umumnya;

- c. Peserta didik memperoleh opsi mata pelajaran atau materi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan minat serta potensi masing-masing;
- d. Lamanya masa belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing siswa;
- e. Materi pembelajaran akurat dan terkini;
- f. Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif sehingga menarik minat siswa; dan memberikan kesempatan kepada pihak-pihak yang berkepentingan (orang tua dan guru) untuk berkontribusi terhadap keberhasilan proses pembelajaran dengan memeriksa tugas-tugas yang diselesaikan siswa secara online.

Kemajuan teknologi internet yang pesat di seluruh dunia telah dimanfaatkan oleh sejumlah negara, institusi, dan para profesional untuk berbagai tujuan, termasuk pengembangan sektor pendidikan dan pembelajaran. Upaya intens dilakukan dalam pengembangan perangkat lunak, seperti aplikasi, guna mendukung peningkatan kualitas dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

2. Penggunaan Internet dalam Pembelajaran

Internet dapat memfasilitasi hal-hal berikut: Penemuan, yang melibatkan penjelajahan dan pencarian informasi spesifik. Melibatkan sektor komunikasi, internet menyediakan jaringan komunikasi yang efisien dan ekonomis, mulai dari penyampaian pesan dalam bentuk buletin hingga interaksi komunikasi yang kompleks, baik antar individu maupun organisasi. Selain itu, internet juga mencakup proses transfer data antar komputer dan pengolahan data secara umum.

Sarana komunikasi yang utama adalah email, chat group (diskusi dalam kelompok) dan *newsgroup* (kelompok yang bertukar berita). Kolaborasi dan peningkatan komunikasi dan kolaborasi antar media elektronik, baik antar individu maupun kelompok, sudah mulai mengadopsi sejumlah mode yang maju dan modern, mulai dari screen sharing hingga teleconferencing. Kolaborasi juga mencakup layanan berbagi sumber daya (pertukaran sumber informasi), yang

memungkinkan akses ke server yang sesuai untuk departemen mereka.

3. Internet sebagai Sumber Belajar

Peran internet dalam konteks organisasi memiliki nilai besar karena kemampuannya untuk mengelola volume data yang sangat besar. Teknologi informasi telah membentuk jaringan komputer global terbesar di dunia, yang berfungsi secara efektif ketika didukung oleh perangkat keras dan perangkat lunak yang canggih, serta melibatkan tenaga pengajar yang terlatih. Pemanfaatan internet tidak hanya menyediakan akses mudah terhadap beragam informasi pendidikan, tetapi juga secara langsung berkontribusi pada peningkatan pengetahuan siswa, mengingat internet merupakan sumber utama untuk informasi dan pengetahuan.

Dengan teknologi ini kita dapat melakukan, misalnya:

- a. menelusuri dan mencari bahan pustaka;
- b. membuat program kecerdasan buatan untuk pemodelan kurikulum;
- c. memfasilitasi apa yang disebut kelas virtual atau universitas virtual;
- d. pemasaran dan promosi hasil penelitian;

Manfaat dari penggunaan tersebut dapat diperluas tergantung pada peralatan komputer yang dimiliki oleh jaringan, ketersediaan fasilitas telepon, dan tanggung jawab penyedia layanan dalam menjaga kelancaran penggunaan jaringan komunikasi dan informasi. Seiring berjalannya waktu, dengan peningkatan penggunaan yang eksponensial setiap tahunnya, fasilitas yang awalnya hanya dapat diakses oleh sejumlah kecil orang dan beberapa sekolah terkemuka dengan biaya operasional tinggi, kemungkinan besar biaya tersebut dapat ditekan ke depannya. Hal ini dapat menghasilkan manfaat yang signifikan, menjadi penunjang utama dalam pengelolaan pendidikan, terutama di daerah, sehingga lebih banyak pihak dapat memanfaatkannya.

4. Internet untuk Manajemen Pembelajaran

Kita semua telah memahami bersama bahwa dunia saat ini sedang mengalami perkembangan pada era informasi sebagai hasil dari revolusi digital yang telah mengubah masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Oleh karena itu, diprediksi bahwa di masa depan, kehidupan manusia akan sangat dipengaruhi oleh fenomena jaringan informasi yang semakin meluas, peningkatan penggunaan alat informasi, pemanfaatan perpustakaan digital dan virtual dalam proses pendidikan, serta munculnya praktik telekerja yang mengurangi kebutuhan manusia untuk bergerak ke kantor.

Untuk memastikan optimalitas pemanfaatan teknologi informasi, diperlukan keterampilan manajemen teknologi komunikasi dan informasi yang baik. Keterampilan ini dapat dimiliki dengan adanya suatu bimbingan teknis, baik untuk para pembuat kebijakan pendidikan di tingkat daerah maupun di tingkat sekolah. Pemahaman dan kemampuan manajerial sekolah terkait dengan pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi menjadi syarat utama dalam seleksi kepemimpinan lembaga pendidikan. Misalnya, Mintzberg mengidentifikasi beberapa peran kepemimpinan, yang meliputi:

- a. peran informasional yang memposisikan pemimpin sebagai pengontrol, distributor, dan komunikator;
- b. peran pengambilan keputusan, di mana pemimpin adalah seorang wirausaha, pemecah masalah, distributor, dan negosiator;
- c. peran interpersonal, dimana pemimpin dilibatkan sebagai tokoh, mitra dan pemimpin.

5.2 Fungsi Internet Secara Negatif

Di zaman digital saat ini, internet telah menjadi integral dalam kehidupan sehari-hari kita. Internet memberikan sejumlah manfaat dan kemudahan dalam berbagai bidang, termasuk komunikasi, akses informasi, hiburan, dan lainnya. Meskipun

demikian, di balik segala kebaikan yang disajikan, internet juga memiliki aspek negatif yang perlu kita waspadai.

5.2.1 Keamanan dan Privasi Online

Pertumbuhan internet yang cepat membawa dampak negatif terhadap privasi dan keamanan data di dunia digital. Isu ini sering dihadapi oleh pengguna internet secara umum, khususnya dalam konteks media sosial. Kejadian kebocoran data pribadi atau informasi yang bersifat sensitif dapat menyebabkan dampak negatif seperti eksploitasi akun, serangan spam, atau kerugian materi. Walaupun banyak pengguna media sosial yang menyadari dan menganggap serius permasalahan terkait kebocoran data atau informasi pribadi secara online, hanya sekitar 30% dari total populasi orang dewasa di Amerika Serikat yang benar-benar mengambil langkah-langkah konkret untuk melindungi privasi mereka, seperti melakukan penyesuaian pengaturan privasi di platform media sosial.

Pelanggaran privasi dan keamanan data yang timbul akibat penggunaan media sosial dapat mencakup beberapa aspek, termasuk: 1) ancaman, pelecehan, dan kekerasan seksual, 2) penyebaran informasi pribadi, foto, dan data peminjaman, serta 3) penyalahgunaan data KTP atau identitas orang lain untuk melakukan pinjaman online atau kegiatan merugikan pemilik identitas tersebut.

Kementerian Komunikasi dan Informatika mencatat penggunaan 1,3 juta konten negatif di media sosial pada Januari-September 2020. Dari jumlah tersebut, 1.062.558 di antaranya merupakan konten pornografi. Platform media sosial yang paling sering diblokir untuk konten pornografi adalah Twitter, disusul Facebook, Instagram, YouTube, Google, dan Telegram. Twitter juga kerap menjadi sumber pertama konten pornografi sebelum menyebar ke media sosial lain.

Pada tahun 2021, terjadi kebocoran data pengguna LinkedIn yang berdampak pada privasi dan keamanan pengguna. Data seperti nomor telepon, alamat, dan informasi profil LinkedIn dicuri, yang dapat digunakan untuk kegiatan yang merugikan, termasuk pencurian identitas. LinkedIn telah mengkonfirmasi pelanggaran keamanan data pengguna pada bulan April dan Juni. Dalam pelanggaran pertama, sekitar 500 juta data pengguna terdampak, sedangkan pelanggaran kedua melibatkan sekitar 700 juta data pengguna.

Kasus berikutnya terjadi di platform Instagram, di mana selama periode dua tahun penyelidikan oleh Protection Commissioner (DPC) Irlandia mengungkap pelanggaran privasi data pengguna berusia 13 hingga 17 tahun. Mereka dapat membuat akun bisnis, sehingga data seperti email dan nomor telepon dapat diakses secara publik, yang dianggap oleh DPC sebagai pelanggaran keamanan data pengguna. Akibatnya, Instagram dihukum denda sebesar Rp.6 miliar. Kejadian serupa juga tercatat pada aplikasi TikTok, di mana terdapat pelanggaran terhadap keamanan data dengan mengumpulkan informasi anak-anak di bawah 13 tahun tanpa izin orang tua. Setelah penyelidikan oleh regulator keamanan data Inggris dari Mei 2018 hingga Juli 2020, TikTok dihukum denda oleh pemerintah Inggris sebesar Rp.442,5 miliar pada tahun 2023.

5.2.2 Penyebaran Informasi Palsu (Hoaks)

Hoaks adalah manipulasi informasi yang disusun untuk tidak memperlihatkan kenyataan yang sesungguhnya. Dapat pula diartikan, hoaks merupakan usaha untuk mengubah kenyataan yang sebenarnya melalui pemanfaatan pemberian keterangan yang tampak meyakinkan namun tidak dapat dipastikan kebenarannya. Salah satu contoh umum dari penyebaran berita palsu adalah ketika suatu barang atau kejadian diklaim dengan sebutan yang berbeda dari kenyataannya. Definisi alternatif menyebutkan hoaks sebagai bentuk tipuan yang dimaksudkan

untuk memanipulasi keyakinan dengan menyajikan informasi yang seringkali tidak masuk akal melalui media online. Tujuan utama hoaks adalah memengaruhi opini publik, membentuk persepsi, dan bahkan untuk hiburan yang menguji kecerdasan serta kewaspadaan pengguna internet dan media sosial.

Penyebaran hoaks memiliki berbagai tujuan, tetapi umumnya dilakukan sebagai bentuk lelucon atau tindakan iseng, upaya menjatuhkan pesaing melalui kampanye hitam, promosi dengan menggunakan penipuan, atau ajakan untuk melakukan amalan-amalan baik yang sebenarnya tidak memiliki dasar yang jelas. Meskipun tidak ada dalil yang mendukung, hal ini menyebabkan banyak penerima hoaks tergoda untuk segera menyebarkannya kepada rekan-rekan mereka, sehingga hoaks tersebut dengan cepat menyebar secara luas. Informasi hoaks seringkali dihasilkan dari berita palsu dan disebarluaskan melalui suatu jaringan sosial dengan tujuan untuk melindungi kepentingan pribadi atau kelompok tertentu.

Pengguna media sosial seringkali dengan sengaja menyebarkan informasi palsu untuk mendukung agenda yang mereka rencanakan. Penyebaran hoaks dapat berasal dari individu perorangan, komunitas, korporasi, lembaga negara, dan bahkan instansi militer, yang seringkali menciptakan propaganda dengan maksud agar kepentingan mereka terjaga. Hoaks diciptakan dengan tujuan agar perhatian masyarakat tidak lagi terfokus pada isu yang sebenarnya, melainkan teralih pada berita sensasional yang bukan merupakan inti dari permasalahan. Kredibilitas penyebar hoaks yang dianggap dapat dipercaya membuat pengguna merasa yakin bahwa informasi tersebut benar, menjadikannya suatu kebenaran yang dapat disebarluaskan tanpa dilakukan pemeriksaan ulang.

Karena kesadaran masyarakat masih rendah, maka sangat mudah menyebarkan gagasan melalui berita bohong (hoax). Penyebab utama mudahnya penyebaran informasi palsu di

Indonesia adalah sifat masyarakat Indonesia yang tidak terbiasa menyampaikan pendapat, atau dinilai bukan negara demokrasi yang baik. Ancaman global yang dapat merusak persatuan dan kesatuan Indonesia adalah munculnya kebohongan dan berita bohong, yang seringkali berupa fitnah dan berita bohong yang tersebar di media sosial.

Sulit untuk menghentikan penyebaran berita palsu dan penipuan yang disebar oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab. Setiap individu atau kelompok dapat menyebarkan informasi palsu, dan sering kali ada anggapan bahwa penerima informasi tidak mencerna informasi tersebut, baik benar atau tidak. Literasi dapat digunakan untuk mencegah penyebaran penipuan. Literasi merupakan perspektif yang dapat digunakan oleh produsen informasi ketika berhadapan dengan media untuk menafsirkan pesan yang mereka kirimkan. Bahasa kritis adalah pendidikan yang mengajarkan pembaca kemampuan menganalisis pesan-pesan media, memahami bahwa media bersifat komersial/bisnis dan politik, serta bertanggung jawab dan memberikan respons yang tepat terhadap media.

Adapun Jenis-jenis Informasi Hoaks diantaranya :

1. Berita palsu atau *fake news* adalah informasi yang berusaha menggantikan berita asli dengan tujuan memalsukan atau menyisipkan ketidakbenaran dalam suatu laporan. Penulis berita palsu cenderung menambahkan unsur-unsur yang tidak benar dan mengemukakan teori konspirasi, semakin fantastis semakin dianggap baik. *Fake news* bukan sekadar komentar humor terhadap suatu berita.
2. *Clickbait* atau tautan jebakan adalah tautan yang ditempatkan secara strategis dalam suatu situs dengan maksud menarik pengunjung untuk masuk ke situs lainnya. Meskipun kontennya sesuai dengan fakta, judulnya dibuat berlebihan atau disertai gambar menarik untuk menarik pembaca.

3. Bias konfirmasi atau confirmation bias adalah kecenderungan untuk menginterpretasikan kejadian yang baru terjadi sesuai dengan keyakinan yang sudah ada.
4. *Misinformasi* adalah informasi yang salah atau tidak akurat, terutama yang disebarakan dengan niat menipu.
5. Satire adalah tulisan yang menggunakan humor, ironi, atau pemanjangan cerita untuk mengomentari peristiwa yang tengah hangat. Berita satir biasanya ditemui dalam pertunjukan televisi seperti *"Saturday Night Live"* dan *"This Hour has 22 Minutes."*
6. Pasca-kebenaran atau post-truth adalah kondisi di mana emosi lebih berpengaruh daripada fakta dalam membentuk opini publik.
7. Propaganda adalah kegiatan menyebarkan informasi, fakta, argumen, gosip, setengah-kebenaran, atau bahkan kebohongan untuk mempengaruhi opini publik.

5.2.3 Kecanduan internet dan dampaknya pada kesehatan mental

Ketergantungan internet, juga dikenal sebagai gangguan kecanduan internet, merujuk pada suatu kondisi di mana seseorang mengembangkan kebiasaan penggunaan internet yang berlebihan dan sulit dikendalikan, dengan dampak negatif pada kesehatan mental dan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini mencakup ketergantungan pada berbagai bentuk internet, termasuk media sosial, permainan online, layanan streaming, berbelanja online, dan pencarian informasi secara kompulsif. Ketergantungan yang berkelanjutan ini sering kali mengakibatkan pengabaian terhadap kegiatan penting lainnya, seperti pekerjaan, pendidikan, hubungan interpersonal, dan perawatan diri.

Dampak kecanduan internet terhadap kesehatan mental mengacu pada dampak negatif dan mengganggu yang ditimbulkan oleh penggunaan Internet berlebihan terhadap kesehatan mental seseorang. Hal ini mencakup serangkaian dampak negatif, termasuk gangguan interaksi sosial, penurunan regulasi emosi, kerentanan terhadap masalah emosional seperti kecemasan dan depresi, gangguan kognitif, gangguan akademik dan pekerjaan, serta kualitas hidup.

Karakteristik kecanduan internet dalam kesehatan mental bervariasi dan mencakup tidak bertanggung jawab, gejala penarikan diri, kehilangan kendali, pelarian, masalah tidur, isolasi sosial, perubahan suasana hati, kinerja akademis yang buruk, defisit perhatian dan membuang-buang waktu.

Penanganan untuk masalah kesehatan mental yang disebabkan oleh kecanduan internet disediakan melalui berbagai pendekatan, seperti terapi perilaku kognitif (CBT), terapi kelompok, program perawatan inap, dan dalam situasi yang parah, dapat melibatkan pengobatan medis.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoni. (2017). Kejahatan Dunia Maya (Cybercrime) dalam Simak Online. Jurnal Nuraini , 17 No.2, 261-274.
- APJII, T. (2018). Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Jakarta : Diambil dari: [https://apjii.or.id/content/read/104/348/BUL ETIN-APJII-EDISI-22-Maret-2018](https://apjii.or.id/content/read/104/348/BUL_ETIN-APJII-EDISI-22-Maret-2018). Tanggal 22 Maret 2018.
- Arnani, M. (2018). 7 Kasus Status di Media Sosial yang Pernah dibawa ke Jalur Hukum. Jakarta : <https://regional.kompas.com/read/2018/05/21/16462171/7-kasus-status-di-media-sosial-yangpernah-dibawa-ke-jalur-hukum?page=all>. Tanggal 21 Mei 2018.
- Ariyanti, D. S. (2018). Lebih dari 50% Kejahatan Siber Berasal dari Media Sosial. Diambil dari : <https://teknologi.bisnis.com/read/20180921/84/840939/lebih-dari-50-kejahatan-siber-berasal-dari-media-sosial>. Tanggal 21 September 2018.
- Baskoro, R. (2018). Kasus Penipuan Toko Online, Bela Hasilkan Ratusan Juta Hasil Penipuan Bermodus Jual Beli Online. Diambil dari : <https://wartakota.tribunnews.com/2018/09/12/kasus-penipuan-toko-online> bela hasilkan ratusan juta hasil penipuan bermodus jual beli online. Tanggal 12 September 2018.
- Besar. (2016). Kejahatan dengan Menggunakan Sarana Teknologi Informasi. Jakarta : Diambil dari : <https://businesslaw.binus.ac.id/2016/07/31/kejahatan-dengan-menggunakan-sarana-teknologi-informasi/>. Tanggal 31 Juli 2016.

BAB 6

KETENTUAN DAN SANKSI PIDANA DALAM UU ITE, SERTA ALAT BUKTI YANG DIHADIRKAN DALAM PERSIDANGAN

Oleh Muhamad Abas

6.1 Ketentuan Dan Sanksi Pidana Dalam UU ITE

A. UU ITE Dan Perubahannya

Dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 (selanjutnya disebut “UU 19/2016”), Dewan Negara menetapkan aturan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. UU 19/016 ITE merupakan perubahan pertama atas UU Nomor 11 Tahun 2008 (selanjutnya disebut “UU 11/2008 ITE”).(Marita, 2015)

Perubahan peraturan didorong oleh pertumbuhan pengguna internet, khususnya media sosial, dan banyaknya tuntutan hukum yang melibatkan informasi dan benda elektronik. Selain itu, Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) secara resmi telah mengesahkan Rancangan Undang-Undang (RUU) Perubahan Kedua Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008 (UU ITE). Nezar Patria, Wakil Menteri Komunikasi dan Informatika, mengatakan sedikitnya ada 14 pasal yang diubah dan 5 pasal baru ditambah. Ia berharap dengan disahkannya revisi UU ITE dapat menciptakan ruang digital yang utuh. (Kompas, 2023)

“Sebelumnya, UU 11/2008 ITE yang dalam status Peraturan sekarang ini dicabut sebagian dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

(selanjutnya disebut “UU 1/2023 KUHP”) yaitu Pasal 27 ayat (1), Pasal 27 ayat (3), Pasal 28 ayat (2), Pasal 30, Pasal 31 ayat (1), Pasal 31 ayat (2), Pasal 36, Pasal 45 ayat (1), Pasal 45 ayat (3), Pasal 45A ayat (2), Pasal 46, Pasal 47, dan Pasal 51 ayat (2) UU 11/2008 ITE sebagaimana telah diubah dengan UU 19/2016.(Nasution dkk., 2021)

Merujuk pada UU 19/2016, titik tolak perubahannya adalah terwujudnya hak dan kebebasan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara melalui pemanfaatan dan pemanfaatan teknologi informasi, dengan memperhatikan batasan-batasan yang ditentukan dalam undang-undang, yang tujuannya harus menjamin pengakuan dan penghormatan terhadap hak dan kebebasan orang lain serta terpenuhinya tuntutan yang adil, aspek moral sesuai dengan nilai-nilai agama, keamanan dan ketertiban umum dalam masyarakat demokratis.

Pemerintah menerapkan dua (dua) kali perubahan atau penambahan UU ITE dengan menambah sedikitnya 4 (empat) poin perubahan terakhir UU ITE. Pertama, sinkronisasi ketentuan UU ITE tentang kandungan ilegal ketentuan pidana dengan ketentuan KUHP 1/2023.

Kedua, adanya pengaturan pasal-pasal yang lebih jelas dan tegas yang selama ini dianggap multitafsir, yaitu terkait ketentuan pencemaran nama baik, pengecualian yaitu karena alasan kepentingan umum, pembelaan diri, dan/atau kemanfaatan. seni, budaya, olah raga dan pengetahuan. Ketiga, peran sertifikasi digital akan diperkuat untuk mendukung transaksi elektronik yang terpercaya selain tanda tangan elektronik seperti stempel elektronik, otentikasi halaman web, dan identitas digital. Keempat, memperkuat peran pemerintah dalam menciptakan ekosistem digital yang adil, bertanggung jawab, aman, dan inovatif melalui regulasi yang memungkinkan adanya tindakan yang menguntungkan bagi wirausahawan di ekonomi digital Indonesia.

“Perubahan UU ITE didasarkan pada upaya memperkuat jaminan pengakuan dan penghormatan terhadap hak dan kebebasan orang lain. Mengedepankan tuntutan yang adil sesuai aspek keamanan dan ketertiban umum dalam masyarakat demokratis, sehingga tercipta keadilan; ketertiban umum dan kepastian hukum dapat terwujud,” tegasnya pada keputusan akhir yang diambil Presiden RI tersebut. “Dinamika perdebatan memperkaya dan membentuk isi perubahan kedua UU ITE ke arah yang jauh lebih progresif dan cara yang progresif. arah holistik. “Semua pembahasan ditujukan untuk memperkuat kebijakan nasional, melaksanakan dan melindungi kepentingan masyarakat luas,” tegas Menkominfo. (Menpan, 2023)

B. Sanksi Pidana UU ITE Dalam KUHP

Pemerintah memberikan perlindungan hukum terhadap Hak Asasi Manusia (HAM) berdasarkan Pasal 28G (1), Pasal 28J (1) dan Pasal 27 (3) UUD 1945. UU ITE yang melarang siapa pun mendistribusikan, menyiarkan, memberikan informasi elektronik. atau dokumen elektronik yang mengandung konten yang menyinggung atau memfitnah.

Selain ketentuan yang melarang penggunaan data dan transaksi elektronik. UU ITE juga mengatur sanksi.

“Berikut sanksi dalam UU ITE:

1. Pasal 45 ayat 1: Hukuman pidana penjara paling lama enam tahun dan denda maksimal Rp 1 miliar atas pendistribusian informasi elektronik bermuatan asusila.
2. Pasal 45 ayat 2: Hukuman pidana penjara paling lama enam tahun dan denda paling banyak Rp 1 miliar atas penyebaran berita bohong.
3. Pasal 45 ayat 3: Hukuman pidana penjara paling lama 12 tahun dan denda maksimal Rp 2 miliar atas ancaman

penyebaran informasi elektronik bermuatan ancaman kekerasan.

4. Pasal 46 ayat 1: Hukuman pidana penjara paling lama enam tahun dan denda maksimal Rp 600 juta atas peretasan terhadap sistem elektronik milik orang lain dengan cara apapun.
5. Pasal 46 ayat 2: Hukuman pidana penjara paling lama tujuh tahun dan denda maksimal Rp 700 juta atas peretasan terhadap sistem elektronik di lingkungan pemerintah atau pemerintah daerah.
6. Pasal 46 ayat 3: Hukuman pidana penjara paling lama delapan tahun dan denda maksimal Rp 800 juta atas penerobosan atau pengebolan terhadap sistem pengamanan komputer.
7. Pasal 47: Hukuman pidana penjara paling lama 10 tahun dan denda maksimal Rp 800 juta atas penyadapan sistem elektronik milik orang lain.
8. Pasal 48 ayat 1: Hukuman pidana penjara paling lama delapan tahun dan denda maksimal Rp 2 miliar atas pengrusakan dokumen elektronik milik orang lain.
9. Pasal 48 ayat 2: Hukuman pidana penjara paling lama sembilan tahun dan denda maksimal Rp 3 miliar atas pemindahan atau mentransfer informasi elektronik kepada orang lain yang tidak berhak.
10. Pasal 48 ayat 3: Hukuman pidana penjara paling lama 10 tahun dan denda maksimal Rp 5 miliar atas perbuatan membuka akses informasi elektronik yang sifatnya rahasia.
11. Pasal 49: Hukuman pidana penjara paling lama 10 tahun dan denda maksimal Rp 10 miliar atas perbuatan mengganggu kinerja sistem elektronik.
12. Pasal 50: Hukuman pidana penjara paling lama 10 tahun dan denda maksimal Rp 10 miliar atas perbuatan

memfasilitasi perangkat keras maupun perangkat lunak untuk pelaku pelanggaran.

13. Pasal 51: Hukuman pidana penjara paling lama 12 tahun dan denda maksimal Rp 12 miliar atas pemalsuan dokumen elektronik.”

6.2 Alat Bukti yang Dihadirkan dalam Persidangan

Dari segi hukum, salah satu permasalahan baru yang diatur dalam UU-ITE adalah terkait alat bukti elektronik. Inovasi terkait alat bukti elektronik sebenarnya telah dijelaskan dalam UU-ITE nomor 11 sejak tahun 2008 dan ditegaskan dalam revisi UU-ITE nomor 19 sejak tahun 2016. Namun status alat bukti elektronik masih kontroversial karena menimbulkan pertanyaan sentral tentang apa statusnya. merupakan alat bukti elektronik. Alat bukti elektronik ini merupakan hasil perluasan alat bukti yang diatur dalam peraturan resmi (hukum perdata dan pidana). Jika kita mengacu pada hukum formil KUHP Tahun 1981 berdasarkan pasal 184 Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana (KUHP) Nomor 8 yaitu: saksi; sertifikat spesialis; Surat; Memandu; Pernyataan terdakwa. Menurut Pasal 164 KUH Perdata, alat bukti adalah: alat bukti tertulis; saksi; Penilaian; Pengakuan; Sumpah

Berdasarkan uraian ketentuan formal di atas, merupakan suatu pembuktian yang telah lama dikenal dalam hukum positif. UU ITE 11/2008 mengatur tentang landasan hukum mengenai kekuatan hukum alat bukti elektronik serta syarat bentuk dan isi alat bukti elektronik di pengadilan. Apa itu bukti elektronik? Alat bukti elektronik adalah data elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memenuhi syarat bentuk dan syarat materiil berdasarkan UU ITE. Data elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetakannya merupakan alat bukti yang sah (UU ITE 11/2008, 5 ayat 1) & 1 ayat 1 UU 19/2016 perubahan

atas UU Data dan Transaksi Elektronik 11/2008 ("UU ITE 19)/2016") menjelaskan bahwa informasi elektronik berarti:

"Satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Sedangkan dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya". (Pasal 1 angka 4 UU 19/2016)

Pada prinsipnya data elektronik dapat dipisahkan, namun tidak dapat dipisahkan dari dokumen elektronik. Pengertian informasi elektronik adalah data atau kumpulan informasi dalam berbagai bentuk, sedangkan pengertian arsip elektronik adalah wadah/lokasi atau "sampul" informasi elektronik. Misalnya suatu file musik berformat mp3, maka seluruh data dalam file tersebut adalah data elektronik atau musik, sedangkan dokumen elektronik dalam file tersebut adalah mp3.

ITE Pasal 5 Ayat (1) dapat dibagi menjadi dua bagian. Pertama, data elektronik dan/atau dokumen elektronik. Kedua, hasil cetakan data elektronik dan/atau hasil cetakan dokumen elektronik (Josua Sitompul, 2012). Data elektronik dan dokumen elektronik menjadi alat bukti elektronik (digital proof). Pada saat yang sama, hasil cetak data elektronik dan dokumen elektronik

menjadi bukti dokumenter. Pasal 5 ayat (2) UU ITE menyatakan bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetakan merupakan perpanjangan dari alat bukti sah menurut hukum acara di Indonesia. Yang dimaksud dengan perluasan di sini harus berkaitan dengan alat bukti yang diatur dalam Pasal 5 ayat 1 ITE. Perluasan maksudnya disini: (Josua Sitompul, 2012)

Penambahan alat bukti diatur dalam Hukum Acara Pidana Indonesia, seperti Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana (KUHP). Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik sebagai alat bukti elektronik melengkapi alat bukti yang diatur dalam KUHP; Kami memperluas cakupan pembuktian yang diatur dalam hukum acara pidana Indonesia, seperti KUHP. Cetakan data atau dokumen elektronik merupakan bukti dokumenter yang diberikan oleh KUHP.

Perluasan alat bukti yang diatur dalam KUHP sebenarnya diatur dalam berbagai undang-undang. Misalnya UU Dokumen Perusahaan, UU Terorisme, UU Pemberantasan Korupsi, UU Pencucian Uang. UU ITE menegaskan bahwa informasi dan dokumen elektronik serta hasil cetakannya dapat digunakan sebagai alat bukti hukum yang sah dalam seluruh hukum acara di Indonesia. (Josua Sitompul, 2012)

Namun perlu diketahui bahwa menurut Pasal 5 ayat 1 dan 2 UU ITE, Mahkamah Konstitusi mencatat melalui putusan 20/PUU-XIV/2016 (selanjutnya disebut "Putusan MK 20/2016"), bahwa ungkapan "Informasi elektronik ". dan dokumen elektronik" bertentangan dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan tidak mempunyai kekuatan hukum mengikat sepanjang tidak dimaknai, khususnya frasa "data elektronik dan dokumen elektronik" sebagai alat bukti dalam undang-undang. dan/atau badan kepolisian lain yang

ditentukan dalam Pasal 31 UU ITE: berdasarkan undang-undang sebagaimana dimaksud pada ayat 3.(Ramli, 2010)

Sedangkan Pasal 31 ayat (3) UU 19/2016 sendiri berbunyi:

“Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) tidak berlaku terhadap intersepsi atau penyadapan yang dilakukan dalam rangka penegakan hukum atas permintaan kepolisian, kejaksaan, atau institusi lainnya yang kewenangannya ditetapkan berdasarkan undang-undang”.

Jika dilihat dari aspek hukumnya, maksud dari putusan Mahkamah Konstitusi 20/2016 tersebut pada dasarnya adalah untuk menegaskan bahwa setiap penyadapan harus dilakukan sesuai dengan undang-undang, terutama dalam konteks penegakan hukum. Bagaimana data dan dokumen elektronik dapat dijadikan alat bukti hukum yang sah? UU ITE menyatakan syarat formal dan substantif harus dipenuhi. Persyaratan formulir diatur dalam Pasal 5 ayat 4 ITE yaitu. informasi atau dokumen elektronik bukanlah dokumen atau surat yang harus dibuat secara tertulis demi hukum. Selain itu, informasi dan/atau dokumen tersebut harus diperoleh secara sah. Apabila alat bukti itu diperoleh secara tidak sah, maka hakim menolak alat bukti itu atau pengadilan berpendapat bahwa alat bukti itu tidak mempunyai nilai pembuktian. (Putusan MK 20/2016: hal. 96)

Persyaratan materiil diatur dalam pasal 6, 15, dan 16 UU ITE yang pada dasarnya berarti keaslian, keutuhan, dan ketersediaan data dan dokumen elektronik harus terjamin. Dalam banyak kasus, forensik digital diperlukan untuk memastikan kepatuhan terhadap persyaratan material ini. (Nugraha, 2021)

Dengan demikian, email, file log obrolan, dan banyak dokumen elektronik lainnya dapat digunakan sebagai bukti sah.

Beberapa putusan pengadilan memuat ketentuan mengenai status dan diterimanya bukti elektronik yang diajukan dalam sidang pengadilan.

“Berikut adalah hasil Uji Materi Mahkamah Konstitusi Putusan Nomor 20/PUU-XIV/2016, yaitu:(Hutabarat dkk., 2023)

- a. Frasa "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik" dalam Pasal 5 ayat (1) dan ayat (2) serta Pasal 44 huruf b Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bertentangan dengan UUD NRI Tahun 1945 dan tidak mempunyai kekuatan hukum mengikat sepanjang tidak dimaknai khususnya frasa "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik" sebagai alat bukti dilakukan dalam rangka penegakan hukum atas permintaan kepolisian, kejaksaan, dan/atau institusi penegak hukum lainnya yang ditetapkan berdasarkan undang-undang sebagaimana ditentukan dalam Pasal 31 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- b. Frasa "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik" dalam Pasal 26A Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi bertentangan dengan UUD NRI Tahun 1945 dan tidak mempunyai kekuatan hukum mengikat sepanjang tidak dimaknai khususnya frasa "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik" sebagai alat bukti dilakukan dalam rangka penegakan hukum atas permintaan kepolisian, kejaksaan, dan/atau institusi penegak hukum lainnya yang ditetapkan berdasarkan undang-undang sebagaimana ditentukan dalam Pasal 31 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.”

Kemudian ada juga akibat Putusan Nomor 5/PUU-VIII/2010 yaitu Pasal 31 ayat (4) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008 yang bertentangan dengan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan tidak mempunyai kekuatan hukum yang mengikat. Dengan demikian, alat bukti elektronik dalam UU ITE, yaitu informasi elektronik, dapat menjadi alat bukti elektronik apabila telah diverifikasi keaslian, keakuratan, dan keutuhannya oleh tim forensik TI.(Sukarmi, t.t.)

Merujuk penjelasan umum UU ITE menyatakan: “Kegiatan melalui media sistem elektronik, yang disebut juga ruang siber (cyber space), meskipun bersifat virtual dapat dikategorikan sebagai tindakan atau perbuatan hukum yang nyata. Secara yuridis kegiatan pada ruang siber tidak dapat didekati dengan ukuran dan kualifikasi hukum konvensional saja sebab jika cara ini yang ditempuh akan terlalu banyak kesulitan dan hal yang lolos dari pemberlakuan hukum. Kegiatan dalam ruang siber adalah kegiatan virtual yang berdampak sangat nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik”.

Selanjutnya, secara normatif, Pasal 5 ayat (2) UU ITE menyatakan: “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia”.

Berdasarkan ketentuan ini, diketahui bahwa selain alat bukti yang diketahui secara konvensional, dalam perkara elektronik (baik urusan publik maupun privat) juga terdapat alat bukti elektronik berupa informasi elektronik dan/atau dokumen dan/atau cetakan elektronik. Sebagai alat bukti baru tentunya masih terdapat perbedaan pendapat mengenai konsep dan tata cara pemeriksaan alat bukti elektronik. Sedangkan mengenai konsep alat bukti elektronik, konsep alat bukti elektronik dapat ditemukan berdasarkan penalaran hukum, misalnya dengan

mencari ketentuan hukum mengenai alat bukti elektronik (akses hukum).(Pambudi & Yitawati, 2021)

Selain itu, standar dapat diidentifikasi (sebagai proposisi) yang sebenarnya merupakan rangkaian konsep, sehingga harus dilakukan kajian terhadap konsep yang berkaitan dengan bukti elektronik (pendekatan konseptual) (Philipus M. Hadjon, 2002)Aturan hukum alat bukti elektronik adalah § 5 UU ITE bersama dengan Pasal 1 ayat 1 ayat 1 ayat 4 dan ayat 5 sebagai berikut:

Merujuk Pasal 5 UU ITE: “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah. Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia. Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dinyatakan sah apabila menggunakan Sistem Elektronik sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang ini”.(Sasongko dkk., 2021)

Pasal 1 angka 5 UU ITE: “Sistem Elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik”.

Berdasarkan rangkaian pasal di atas, dapat dianggap bahwa alat bukti elektronik yang dihasilkan oleh Sistem Elektronik (terdiri dari data elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau cetakannya) merupakan perpanjangan dari alat bukti yang sah menurut hukum acara yang berlaku. di Indonesia. Sebaliknya, *contrario/mafhum mukhalfah*, apabila data elektronik dan/atau dokumen dan/atau cetakan elektronik tidak dihasilkan oleh sistem elektronik, maka alat bukti tersebut dengan sendirinya tidak dapat dinilai sebagai alat bukti elektronik yang sah.(Ersya, 2017)

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku dan Jurnal

- Ersya, M. P. (2017). Permasalahan Hukum dalam Menanggulangi Cyber Crime di Indonesia. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(1), 50–62.
- Hutabarat, S. A., Praja, S. J., Suhariyanto, D., Paminto, S. R., Kusumastuti, D., Fajrina, R. M., Saragih, I. I. M., Budihartono, E., & Abas, M. (2023). *CYBER-LAW: Quo Vadis Regulasi UU ITE dalam Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Josua Sitompul. (2012). *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Tatanusa.
- Marita, L. S. (2015). Cyber Crime dan Penerapan Cyber Law dalam Pemberantasan Cyber Law di Indonesia. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 15(2).
- Perubahan Kedua Atas UU ITE Sah Jamin Kepastian hukum.*
- Nasution, M. R. M., Marlina, M., & Akhyar, A. (2021). Implementasi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Terkait Dengan Kebebasan Berpendapat Dalam Perspektif Hak Asasi Manusia. *Jurnal Ilmiah Metadata*, 3(2), 719–743.
- Nugraha, R. (2021). Perspektif Hukum Indonesia (Cyberlaw) Penanganan Kasus Cyber Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, 11(2).
- Pambudi, A., & Yitawati, K. (2021). Dinamika dan Tantangan Cyber Law di Indonesia. *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*.
- Philipus M. Hadjon. (2002). *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat di Indonesia*. Penerbit Bina Ilmu.
- Ramli, A. M. (2010). *Cyber law dan haki: Dalam sistem hukum Indonesia*.

- Sasongko, S., Artanti, V. A. A., Putri, N. U., Hendrawan, J., & Sari, S. D. (2021). Ujaran Kebencian di Media Sosial dalam Perspektif Cyberlaw di Indonesia. *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*.
- Sukarmi, S. H. (t.t.). *Cyber Law: Kontrak Elektronik dalam Bayang-Bayang Pelaku Usaha (Cyberlaw Indonesia)*. www.tokobukuonline.com-TBO.
- Ersya, M. P. (2017). Permasalahan Hukum dalam Menanggulangi Cyber Crime di Indonesia. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(1), 50–62.
- Hutabarat, S. A., Praja, S. J., Suhariyanto, D., Paminto, S. R., Kusumastuti, D., Fajrina, R. M., Saragih, I. I. M., Budihartono, E., & Abas, M. (2023). *CYBER-LAW: Quo Vadis Regulasi UU ITE dalam Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Josua Sitompul. (2012). *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Tatanusa.
- Marita, L. S. (2015). Cyber Crime dan Penerapan Cyber Law dalam Pemberantasan Cyber Law di Indonesia. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 15(2).
- Menpan. (2023). Perubahan Kedua Atas UU ITE Sah Jamin Kepastian hukum [<https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/berita-daerah/perubahan-kedua-atas-uu-ite-sah-jamin-kepastian-hukum-ruang-digital>]. *Perubahan Kedua Atas UU ITE Sah Jamin Kepastian hukum*.
- Nasution, M. R. M., Marlina, M., & Akhyar, A. (2021). Implementasi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Terkait Dengan Kebebasan Berpendapat Dalam Perspektif Hak Asasi Manusia. *Jurnal Ilmiah Metadata*, 3(2), 719–743.
- Nugraha, R. (2021). Perspektif Hukum Indonesia (Cyberlaw) Penanganan Kasus Cyber Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, 11(2).

- Pambudi, A., & Yitawati, K. (2021). Dinamika dan Tantangan Cyber Law di Indonesia. *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*.
- Philipus M. Hadjon. (2002). *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat di Indonesia*. Penerbit Bina Ilmu.
- Ramli, A. M. (2010). *Cyber law dan haki: Dalam sistem hukum Indonesia*.
- Sasongko, S., Artanti, V. A. A., Putri, N. U., Hendrawan, J., & Sari, S. D. (2021). Ujaran Kebencian di Media Sosial dalam Perspektif Cyberlaw di Indonesia. *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*.
- Sukarmi, S. H. (t.t.). *Cyber Law: Kontrak Elektronik dalam Bayang-Bayang Pelaku Usaha (Cyberlaw Indonesia)*. www.tokobukuonline.com-TBO.

B. Perundang-Undangan

- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.
- Rancangan Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP)
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1997 tentang Dokumen Perusahaan;

Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi;

Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2003 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2002 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Terorisme, Menjadi Undang-Undang;

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pemberantasan Tindak Pidana Pencucian Uang.

Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 5/PUU-VIII/2010

Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 20/PUU-XIV/2016

C. Sumberlainya

Kompas. (2023). *Substansi dari revisi uu ite yang disahkan dpr* [<https://nasional.tempo.co/read/1806314/ini-substansi-dari-revisi-uu-ite-yang-disahkan-dpr>].

Kompas. (2023). *Substansi dari revisi uu ite yang disahkan dpr* [<https://nasional.tempo.co/read/1806314/ini-substansi-dari-revisi-uu-ite-yang-disahkan-dpr>].

Menpan. (2023). Perubahan Kedua Atas UU ITE Sah Jamin Kepastian hukum [<https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/berita-daerah/perubahan-kedua-atas-uu-ite-sah-jamin-kepastian-hukum-ruang-digital>].

BAB 7

PERLINDUNGAN HAKI DALAM *CYBER SPACE*, DAN PELANGGARAN YANG TERKAIT NAMA DOMAIN

Oleh Yustiana Dwirainaningsih

7.1 Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini, perkembangan dan kemajuan teknologi informasi pada akhirnya dapat mengubah hubungan sosial di masyarakat. Hal ini tidak dapat dihindari, karena fleksibilitas dan kemungkinan teknologi informasi dan komunikasi dengan cepat merambah berbagai aspek kehidupan manusia. Menurut Syamsul Muarif, teknologi telah mengubah pola hidup masyarakat di berbagai tempat, sehingga secara tidak langsung berdampak pada terciptanya undang-undang baru di masyarakat. 1 Kemajuan di bidang teknologi telekomunikasi dan informasi memberikan dampak positif dan negatif terhadap aktivitas masyarakat. Dampak positifnya dalam bidang pendidikan, politik, hukum, kesehatan, sosial, budaya, ekonomi dan bidang lainnya.

Pada saat yang sama, munculnya berbagai kejahatan seperti pembajakan, pornografi, pemalsuan, pencurian kartu kredit, penipuan email, peretasan rekening bank, perjudian online, terorisme, dan lain-lain, memberikan dampak negatif. Salah satu kejahatan TI adalah *cyberoccupation*, yaitu perbuatan salah satu pihak yang dapat menimbulkan kerugian bagi pihak lain dengan cara mendaftarkan nama domain orang lain kemudian menjual nama domain tersebut kepada orang tersebut dengan harga yang

lebih tinggi sehingga menimbulkan kerugian. pemilik aslinya. dari domain. .2 Nama domain terdiri dari beberapa karakter yang menunjukkan kolom yang memudahkan identifikasi pemilik alamat atau situs web.³ Dalam dunia keuangan, produsen, khususnya pemilik hak merek dagang, menggunakan nama domain yang sama dengan mereknya. Perhatikan bahwa nama domain pada prinsipnya tidak boleh memiliki nama domain yang sama. Oleh karena itu, mau tidak mau hal ini akan memaksa para pengusaha yang berhak memiliki hak merek untuk segera mendaftarkan nama domainnya sesuai hak merek tersebut. Namun, beberapa orang kerap memanfaatkan hal ini untuk memanfaatkan penundaan pendaftaran nama domain pemilik merek dagang.

Kejahatan ini bisa muncul bukan hanya karena semakin berkembangnya teknologi, namun juga karena secara hukum belum ada peraturan perundang-undangan yang mengatur kejahatan ini dan harus dilihat dari sudut pandang yang berbeda. Misalnya, mengenai pengembangan dan penggunaan supremasi hukum dan Internet, yurisdiksi dan konflik hukum, pengakuan hukum atas dokumen dan tanda tangan elektronik, perlindungan dan privasi konsumen, kejahatan dunia maya, pengaturan konten, dan metode penyelesaian sengketa nama domain.(Dewi and Martana, 2019)(Dewi and Martana, 2019)

7.2 Perlindungan HaKI dalam Cyber Space

HaKI (Hak Atas kekayaan Intelektual) adalah instrumen hukum yang memberikan perlindungan hak seorang atas segala hasil kreativitas dan perwujudan karya intelektual dan memberikan hak kepada pemilik untuk menikmati keuntungan ekonomi dari pemilikan hak tersebut. Dalam buku ini yang akan diambil terkait dengan Perlindungan HaKI dalam Cyber Space yaitu tentang Hak Cipta.

Hak Cipta adalah hak eksklusif yang diberikan atas ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Karya yang bersangkutan dapat berupa lagu, film, patung, lukisan, foto, buku, dan sebagainya. Yang penting kreasinya harus di tiga bidang teratas. Undang-undang hak cipta di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan, yang terakhir adalah Undang-undang No. 28, 2014. Peraturan telah dikembangkan untuk mengatasi permasalahan baru. Perubahan pelanggaran hak cipta dari pelaporan pelanggaran menjadi pengaduan semakin menegaskan bahwa hak cipta hanya milik pencipta dan pemilik hak cipta. Hak Cipta dapat dikatakan sebagai hak mutlak. Hak absolut adalah hubungan hukum antara subjek dan objek hukum yang menimbulkan kewajiban bagi setiap orang lain untuk menghormati hubungan hukum tersebut. Sifat absolut ini kemudian ditambah dengan hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta dan pemilik hak cipta. Hak eksklusif tersebut adalah hak moral dan ekonomi.(Akasih, 2017)

Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang merupakan turunan dari kekayaan intelektual. Hak Cipta kini menjadi isu baru yang menjadi bagian dari dua undang-undang yang mengatur, salah satu contohnya adalah perdagangan elektronik yaitu kesatuan konten hak cipta dan hukum siber. Praktek ini tidak diperkenalkan untuk membatasi kepemilikan suatu karya, namun kini telah muncul sistem hukum baru yang disebut hukum siber.

Istilah hukum siber diartikan sebagai hukum siber yang setara dengan istilah hukum yang saat ini digunakan secara internasional terkait dengan penggunaan teknologi informasi. Istilah lain yang juga digunakan adalah Hukum Teknologi Informasi (*Information Technology Law*). Istilah ini lahir mengingat aktivitas online dan penggunaan teknologi informasi virtual. Istilah hukum siber yang digunakan dalam artikel ini didasarkan pada gagasan bahwa siber, jika diidentikkan dengan dunia maya, menghadapi cukup banyak permasalahan dalam

pembuktian dan penegakan hukum. Mengingat aparat penegak hukum menghadapi kesulitan ketika harus membuktikan suatu permasalahan yang seharusnya bersifat virtual, sesuatu yang tidak kasat mata dan nyata.

Dunia maya atau *cyberspace* adalah sumber daya elektronik jaringan komputer yang banyak digunakan untuk komunikasi jaringan satu arah dan peer-to-peer (terhubung langsung). Dunia maya atau *cyberspace* ini merupakan jaringan berbagai perangkat teknologi komunikasi dan jaringan komputer (sensor, sensor, koneksi, transmisi, pemroses, sinyal, pengontrol) yang dapat menghubungkan perangkat komunikasi (komputer, telepon seluler, instrumen, elektronik, dan lain-lain). yang tersebar luas. dunia secara interaktif, dimediasi oleh Internet. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa dunia maya atau *cyberspace* merupakan suatu lingkungan yang masih sepenuhnya berada di bawah kendali pengguna atau penggunanya. Ruang siber sendiri mempunyai 3 bentuk komunikasi yaitu komunikasi mesin-mesin, komunikasi manusia-manusia, komunikasi manusia-manusia. Hal ini sesuai dengan aspek komunikasi yang dijelaskan dalam teori CMC (*Computer mediated communications*), yang menyatakan bahwa komputer dapat menjadi alat untuk proses komunikasi, menurut *Marc Smith*, jarak tidak mempengaruhi komunikasi dan komunikasi, karena interaksi membutuhkan waktu. tempat melalui jaringan komputer pada dasarnya dapat direpresentasikan melalui teks.

7.3 Merek dan Nama Domain

Oleh karena itu, perlu dipahami terlebih dahulu apa sebenarnya konsep hak terkait merek dagang dan nama domain. Hal ini dapat menjadi titik awal untuk memahami konsep hukum antara merek dagang dan nama domain. Konsep hukum merek dijelaskan secara eksplisit dalam UU No. 20/2016 dalam Peraturan Merek dan Indikasi Geografis, dimana hak atas merek

112

merupakan hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada pemilik merek terdaftar untuk jangka waktu tertentu dengan menggunakan merek itu sendiri atau dengan memberikan izin kepada seseorang. jika tidak, gunakanlah(Theodoridis and Kraemer, 2019)

Berdasarkan penjelasan di atas, pemilik merek terdaftar mempunyai hak eksklusif untuk menggunakan merek tersebut dalam perdagangan barang dan/atau jasa. Dengan hak eksklusif tersebut, pemilik dapat mengajukan gugatan atau meminta ganti rugi jika pihak lain menggunakan mereknya tanpa izin dari pemilik merek. Hal ini mengakibatkan pemilik merek memperoleh hak kepemilikan atas merek terdaftar dalam jangka waktu hukum. Lain halnya dengan nama domain, meskipun pada prinsipnya pemilik nama domain juga mempunyai “hak untuk menggunakan” nama domain tersebut untuk jangka waktu tertentu, namun pendaftaran nama domain tersebut tidak serta merta memberikan hak hukum kepada orang atau orang tersebut. entitas yang mendaftarkan nama domain. nama yang digunakan dalam nama tersebut. nama domain ini.

Hak hukum yang dimaksud di sini adalah hak milik (hak eksklusif) yang diberikan oleh undang-undang. Sebagai perbandingan, di Australia, Kebijakan auDa No. 2005-05 dan pencatat dalam perjanjian, mengonfirmasi bahwa tidak ada hak kepemilikan yang timbul atas nama domain yang terdaftar. Dengan demikian, mendaftarkan nama domain bukan berarti pendaftar mempunyai “hak kepemilikan” atas nama domain tersebut, melainkan mempunyai “hak untuk menggunakan” nama tersebut dalam jangka waktu tertentu. Hal ini juga dijelaskan secara tersirat dalam kebijakan jaminan pendaftar PANDI, yang menyatakan bahwa hak pendaftar atas nama domain dapat digugat oleh pihak lain yang merasa mempunyai hak untuk menggunakan nama domain yang bersangkutan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pendaftaran dalam rangka merek dagang memberikan hak hukum kepada pendaftarnya,

sedangkan pendaftaran nama domain pada prinsipnya tidak boleh bertentangan dengan hak orang lain, termasuk kepemilikan atas nama tersebut.

Struktur pengaturan merek dan nama domain sebagaimana dijelaskan di atas juga menimbulkan konsekuensi lain terkait dengan struktur hak yang diberikan kepada pendaftar tersebut di atas. Meskipun pemilik merek dagang secara hukum diberikan "hak eksklusif" untuk "memiliki" merek dagang terdaftar, pemilik domain memiliki "hak kontrak" untuk "menggunakan" nama domain sesuai dengan "perjanjian" (persyaratan).) oleh Registry saat mendaftarkan nama domain dengan registrar. Persimpangan antara merek dan domain semakin terlihat dalam konteks digital. Hal ini dikarenakan nama domain yang secara teknis berfungsi sebagai pengidentifikasi informasi di Internet (seperti website), kini secara tidak langsung berfungsi sebagai pengidentifikasi komersial di dunia maya.¹⁶ Hal ini menimbulkan permasalahan dalam pengaturan hak kekayaan intelektual¹⁷ seperti nama domain. tampaknya menggantikan nama domain. fungsi merek sebagai pembeda produk suatu perusahaan di dunia maya. Faktanya, menurut Jacqueline Lipton, nilai suatu bisnis tertentu dapat bergantung pada branding di Internet dan nama domain terkait itu penting. merek dagang didaftarkan pada tanggal Penggunaan merek sebagai nama domain pada hakikatnya bermula dari kemajuan teknologi dimana keberadaan internet memungkinkan para pengusaha untuk menawarkan dan mengiklankan produk komersialnya kepada masyarakat bahkan ke seluruh dunia, mengingat sifat dunia maya yang tidak terbatas. layanan web Di dalam dunia Jadi bisa dikatakan perselisihan atau perselisihan pendapat mengenai nama domain sebenarnya merupakan penyalahgunaan merek di dunia maya. Hal ini misalnya dapat ditunjukkan melalui peraturan internasional seperti Uniform Domain Name Resolusi Policy (UDRP) dan peraturan tingkat nasional seperti Kebijakan Penyelesaian Sengketa Nama Domain (KPPND) PANDI.

Meskipun merek dagang dan nama domain memiliki fungsi yang sama dalam "membedakan" suatu produk atau perusahaan—terutama di dunia maya—terdapat perbedaan signifikan dalam struktur hukum yang mengatur keduanya. Terkait dengan merek dagang, pemilik merek mempunyai hak eksklusif yang diberikan oleh undang-undang, termasuk penggunaan merek dagang sebagai pengenal perusahaan di ruang online melalui nama domain.

Oleh karena itu, hak atas nama domain berdasarkan hak kontrak tidak boleh bertentangan atau melanggar hak orang lain, belum lagi hak hukum seperti hak merek dagang. Selain itu, berdasarkan keterkaitan merek dengan nama domain dalam konteks online, dapat disimpulkan juga bahwa adanya perselisihan atau perselisihan mengenai nama domain pada hakikatnya adalah penggunaan suatu merek secara berlebihan di dunia maya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penyelesaian sengketa domain terkait merek pada dasarnya adalah penyelesaian sengketa merek dalam konteks online, yaitu. sehubungan dengan penggunaan merek dagang sebagai nama domain.

7.4 Pelanggaran yang terkait dengan nama domain

Kemajuan yang dialami melalui internet telah banyak memberikan dampak terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya juga mempengaruhi kegiatan usaha, kegiatan usaha pemasaran barang dan jasa dengan menggunakan media online untuk pemasarannya. Saat memasarkan melalui Internet, merek perusahaan menjadi nama domain. Nama domain dapat disalahgunakan oleh pihak-pihak yang ingin mengambil keuntungan dari reputasi merek sehingga menimbulkan istilah pembajakan nama merek.

Perkembangan teknologi saat ini membuat arus informasi menjadi sangat mudah diakses, apalagi dengan hadirnya internet. Selain memudahkan akses informasi, ternyata Internet juga membawa permasalahan dalam melindungi pengguna teknologi tersebut. Identitas yang ditemukan di Internet sering disebut nama domain, diambil dari nama terdaftar pemilik situs web.

Cybersquatting adalah pembajakan merek menggunakan nama domain, mis. pihak membajak atau membuat nama domain meniru merek terkenal lalu menjualnya ke pihak lain. Bagi perusahaan yang sudah bereputasi dan terkenal di masyarakat luas, hal ini patut menjadi perhatian utama karena berkaitan dengan nama besar dan baik perusahaan tersebut. Perusahaan sasaran biasanya adalah perusahaan-perusahaan terkemuka yang sudah memiliki nama besar. Cybersquatters ini sering menggunakan alamat tertentu untuk mengeksploitasi lalu lintas jaringan untuk tujuan tertentu atau sekadar menawarkan harga tinggi kepada pemilik domain.

Nama domain dapat disalahgunakan oleh pihak-pihak yang ingin mengambil keuntungan dari reputasi merek sehingga menimbulkan istilah pembajakan nama merek. Cybersquatting adalah pembajakan merek menggunakan nama domain, mis. pihak membajak atau membuat nama domain meniru merek terkenal lalu menjualnya ke pihak lain. Bagi perusahaan yang sudah bereputasi dan terkenal di masyarakat luas, hal ini patut menjadi perhatian utama karena berkaitan dengan nama besar dan baik perusahaan tersebut. Perusahaan sasaran biasanya adalah perusahaan-perusahaan terkemuka yang sudah memiliki nama besar.

Cybersquatters ini sering menggunakan alamat dengan nama tertentu untuk mengeksploitasi lalu lintas jaringan untuk tujuan tertentu, atau mereka menawarkan nama domain secara eksklusif kepada pemiliknya dengan harga tinggi. Oleh karena itu, Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN),

sebuah organisasi nirlaba yang bertugas mengatur dan mengawasi sistem pendaftaran dan penggunaan nama domain, menghasilkan manual penyelesaian sengketa nama domain, yaitu Uniform Domain Name Dispute Resolution. Politik. (UDRP). Berdasarkan UDRP, salah satu pihak dapat meminta pemilik nama domain untuk membatalkan, mentransfer, atau mengubah nama domain terdaftar pemilik nama domain sebagai hasil keputusan atau perintah pengadilan atau arbitrase yang berwenang. pembatalan dapat diminta jika.

Perlu dipahami di sini bahwa nama domain adalah sebuah konsep pemberian nama di dunia online untuk memudahkan komunikasi dengan seseorang (alamat/IP Address seseorang), sedangkan merek adalah sebuah konsep kepemilikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa nama domain hanya sekedar alat saja, sedangkan merek dagang itu sendiri tetap tunduk pada aturan merek yang berlaku. Selain itu, perbedaan antara merek dagang dan nama domain dapat dilihat pada prinsip yang digunakan. Merek mengikuti sistem *file* terlebih dahulu, sedangkan domain mengikuti sistem siapa cepat dia dapat.

Asas *first come first serve* terkait nama domain dapat dilihat dalam **Penjelasan Pasal 23 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ("UU 11/2008** yang berbunyi:

Nama Domain berupa alamat atau jati diri penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat, yang perolehannya didasarkan pada prinsip pendaftar pertama (first come first serve).

Prinsip pendaftar pertama berbeda antara ketentuan dalam Nama Domain dan dalam bidang hak kekayaan intelektual karena tidak diperlukan pemeriksaan substantif, seperti pemeriksaan dalam pendaftaran merek dan paten.

Hukum cyber adalah hukum yang digunakan dalam dunia cyber, biasanya berhubungan dengan internet. Cyber law diperlukan karena di banyak negara landasan atau landasan hukum adalah “ruang dan waktu”. Pada saat yang sama, Internet dan jaringan komputer mendobrak batas-batas ruang dan waktu.

Nama domain (.com, .net, .org, .id, .sg dan sebagainya) pada awalnya tidak memiliki nilai. Namun dalam perkembangan internet, nama domain menjadi identitas perusahaan. Faktanya, karena dominasi perusahaan internet yang menggunakan nama domain ".com", perusahaan tersebut sering disebut dengan "titik koma". Pemilihan nama domain seringkali bertentangan dengan merek, nama orang terkenal, dan lain-lain. Contohnya adalah pendaftaran domain JuliaRoberts.com oleh orang lain selain Julia Roberts. (Pada akhirnya pengadilan memutuskan bahwa Julia Roberts benar-benar menang.) Adanya perdagangan global, WTO, WIPO dan lain-lain membuat persoalan ini semakin membingungkan. Merek telah menyebar ke seluruh dunia.

Ketika permasalahan bisnis menjadi semakin kompleks, kemungkinan terjadinya perselisihan/kesalahpahaman pun semakin besar. Untuk menyelesaikan perselisihan/kesalahpahaman, para pihak biasanya pergi ke pengadilan setelah negosiasi gagal. Seiring berjalannya waktu, banyak kritik terhadap persidangan: lama (hanya bisa melayang), biaya mahal, hakim umum, dan eksekusi yang terkadang tidak bisa dilakukan. Muncul perkembangan baru di Indonesia yaitu arbitrase: BANI. Proses ini mempunyai keuntungan, waktu dapat lebih singkat karena tidak ada proses banding (sudah final), biaya dapat lebih rendah, arbiter (hakim) dapat dipilih, biasanya mereka yang dianggap memiliki pengetahuan atau latar belakang terhadap permasalahan yang disengketakan. prosesnya tertutup (bisa dianggap rahasia; bandingkan dengan PN yang cepat sampai ke pers).

Keunggulan yang terakhir ini sangat cocok bagi kalangan dunia usaha, dimana ilmu yang dimiliki dalam bidang litigasi sedapat mungkin tidak dapat disebarluaskan. Perkembangan selanjutnya adalah proses mediasi. Dalam proses ini, kekhawatiran para pihak mengenai hasil/keputusan yang tidak diinginkan dapat diabaikan. Dalam mediasi, keputusan diambil oleh para pihak sendiri, sedangkan pada dua proses sebelumnya, hakim dan arbiter yang mengambil keputusan. Mediasi juga dapat menjaga kerahasiaan proses, lebih menghemat biaya dan waktu. Karena para pihak sendiri yang memutuskan untuk melakukan negosiasi ulang dengan bantuan mediator, kesepakatan biasanya lebih lama.

Akhir-akhir ini, karena masih maraknya permasalahan penggunaan Nama Domain secara ilegal, nampaknya perlu adanya kejelasan pemahaman masyarakat terhadap aspek hukum keberadaan nama domain, yang nyatanya berbeda secara mendasar dengan keberadaannya dalam bisnis dan industri. Sebenarnya nama domain hanyalah sekedar keberadaan suatu alamat dalam jaringan komputer global (Internet), dimana tidak ada otoritas pusat atau otoritas terpusat dalam jaringan komputer global yang berfungsi sebagai pemerintahan. Dibangun berdasarkan kaidah atau prinsip kebebasan berkomunikasi dan prinsip kebebasan berkomunikasi antar pihak yang menggunakannya (*free flow of information*), sehingga aslinya keberadaannya merupakan sarana komunikasi global (jaringan online) untuk semua. Namun dalam perkembangannya juga terjadi perubahan perilaku sosial basis pengguna yang semula hanya untuk pertukaran informasi, namun kini kepercayaan tersebut berkembang menjadi media yang intensitasnya ditujukan untuk bisnis. . Oleh karena itu, pentingnya dan peran jaringan semakin meningkat. Web tidak hanya sekedar sarana komunikasi, namun juga media bisnis.

7.4.1 Mekanisme Penyelesaian Masalah Nama Domain

Di masa lalu, *Network Solutions Inc.* (NSI) merupakan satu-satunya pendaftar, dan kebijakannya dalam sengketa domain merek dagang banyak ditentang oleh komunitas pengguna Internet karena hanya melindungi kepentingan pemilik nama atau merek dagang tersebut. Hal ini dilakukan dengan menahan nama domain yang dikeluhkan oleh pemilik merek dagang, tanpa orang tersebut memiliki bukti jelas adanya niat buruk. Faktanya, Registrar tidak berhak mengambil tindakan terhadap nama domain yang dikuasai oleh Registrant, kecuali diperlukan untuk kepentingan sistem hukum. Selain itu, keberadaan *ICANN* telah menambah jumlah registrar dalam artian pengelolaan perolehan TLD tidak lagi ditangani oleh *NSI* saja, namun dapat dikelola oleh pihak lain yang telah memenuhi kualifikasi yang dipersyaratkan. dan disetujui oleh *ICANN*. sebagai pengontrol.

Dalam hal ini, ketika para pihak membicarakan perselisihan, mereka seringkali berdebat tentang yurisdiksi mana yang berlaku bagi para pihak yang bersengketa. Sebenarnya persoalan ini sangat penting hanya jika para pihak yang bersengketa adalah warga negara yang berbeda negara, namun jika para pihak berkewarganegaraan yang sama, maka para pihak tidak boleh mencoba melarikan diri dengan mempermasalahkan delik lokus dan delik tempus. Sebab, di tengah maraknya sistem internet, seharusnya pembahasannya bukan mengenai di mana kejahatan itu terjadi, melainkan kepentingan hukum negara mana yang dilanggar. Oleh karena itu, pemerintah harus bisa meminta keluarnya partai politik lain dari sistem hukum kita jika dianggap melanggar kepentingan sah negara kita.

7.4.2 Strategi dan Tindakan Preventif

Untuk melawan itikad buruk tersebut, para pengguna internet selama ini dan secara umum telah melakukan tindakan preventif, yakni dengan mendaftarkan nama perusahaan atau merek dagangnya di semua jenis nama domain. Sayangnya, hal ini

mungkin menimbulkan biaya yang cukup besar dalam biaya administrasi pendaftaran domain. Selain itu, pemilik merek juga sebenarnya bisa menggunakan mekanisme penarikan politik yang disediakan oleh UDRP, tentunya dengan memahami semua aturan yang diberikannya seperti yang dijelaskan pada uraian di atas. Sebaliknya, dalam sistem hukum AS, pemilik merek dagang dapat menggunakan

Undang-Undang Pengenceran Merek Dagang Federal, 15 pasal USC. 1125 (c) karena pemilik merek tidak mau repot-repot membuktikan sejauh mana pengenceran merek tersebut. Ia hanya menjelaskan bahwa reputasinya sudah terkenal dan pihak lain telah menimbulkan kebingungan di masyarakat karena kemiripannya.

Dalam hal ini pihak lain harus membuktikan di pengadilan bahwa ia tidak melakukan pengenceran. Hingga saat ini, pemerintah AS berpendapat bahwa untuk menangani *cyberbullying* di Internet, perlu dikeluarkan peraturan yang mengaturnya secara khusus, yaitu *Anti-Cyberbullying Act* yang melindungi kepentingan pemilik merek dari orang-orang yang berniat buruk. untuk memperoleh nama domain karena tidak dapat diterima berdasarkan undang-undang pengenceran merek dagang federal karena cakupannya yang lebih luas.

Sekilas memang benar bahwa suatu undang-undang tertentu yang dikatakan tidak ada undang-undang, tidak mempunyai ketentuan pengaturan yang jelas, namun dalam suatu sistem hukum, keberadaan undang-undang yang berlaku di masyarakat tidak bergantung pada bahan hukum yang tertulis. dalam hukum. hukum, karena masih terdapat bahan hukum tidak tertulis yang sebenarnya berlaku di masyarakat, misalnya saja adanya sistem common law yang ada di masyarakat kita dan adat istiadat yang dianut dalam berbisnis di negara kita. Jika kita juga mempertimbangkan keberadaan sistem hukum nasional, yang terdiri dari isi (bahan hukum), struktur (lembaga hukum) dan

budaya hukum (*legal culture of society*). Oleh karena itu, sistem hukum nasional yang baik dan progresif hendaknya tidak bergantung pada ada tidaknya undang-undang, melainkan pada kewaspadaan seluruh tindakan dan pemikiran mesin struktur hukum yang ada saat ini agar mampu menyikapi segala perkembangan yang ada secara bijak. Dalam kerangka Internet, standar hukum yang ditetapkan di sana jelas sebanding dengan karakteristik masyarakat informasi.

Oleh karena itu, bangsa kita harus memikirkan kembali apakah masyarakat kita, termasuk pengguna internet, merupakan masyarakat informasi yang memiliki etika komunikasi yang tinggi, sehingga jika kita tidak dianggap memiliki etika yang baik, maka tentu bangsa kita tidak bisa dipercaya dengan media dunia maya. . Jadi agar negara kita bisa eksis dan agar komunitas Internet global dapat mempercayai Internet sebagai sarana perdagangan global, negara kita tentu saja harus sepakat untuk memiliki sistem yang sama. di internet. Jika tidak, masyarakat kita tidak perlu memimpikan pemanfaatan Internet sebagai sarana perdagangan elektronik (e-commerce), apalagi untuk negara dan demokrasi (e-governance dan e-demokrasi).

DAFTAR PUSTAKA

- Arief Mansur, D. M., & Gultom, E. (2005). *Cyber Law. Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Bandung.
- Dharmawan, N. K. S. (2018). *Harmonisasi hukum kekayaan intelektual Indonesia*. Swasta Nulus.
- I Made Pasek Diantha, dan Ni Ketut Supasti Dharmawan, 2018, *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Disertasi*, Swasta Nulus, Denpasar-Bali.
- Jened, R. (2015). *Hukum Merek (Trademark Law) Dalam Era Global dan Integrasi Ekonomi*. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.
- Utomo, T. S. (2010). *Hak kekayaan intelektual (HKI) di era global: sebuah kajian kontemporer*. Graha ilmu, Yogyakarta
- Aris Ganang, 2012, "Aspek Perlindungan Hukum Nama Domain dan Merek", *Jurnal Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Palangka Raya*, Jilid 7, Nomor 1, April 2012, tanpa tempat terbit.
- Ashari Luthfan Ibnu, "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Atas Merek Terhadap Nama Domain Yang Sama Menurut Hukum Positif Di Indonesia, *Diponogoro Law Journal*, Volume5, Nomor 3, Tahun 2016, tanpa tempat terbit.
- Dharma, S. (2014). Perlindungan Merek Terdaftar Dari Kejahatan Dunia Maya Melalui Pembatasan Pendaftaran Nama Domain. *Jurnal Cita Hukum*, 2(2)
- Fazari, S. L. (2014). Perlindungan Nama Domain Merek Terkenal Terhadap Tindakan Cybersquatting Di Internet Menurut Undang-Undang Nomer 15 tahun 2001 Tentang Merek. *Kumpulan Jurnal Mahasiswa Fakultas Hukum*, 1(1),
- Ferdinand Tommy, "Perlindungan Hukum Atas Hak Merek Pengguna Nama Domain Ditinjau Dari Undang-Undang

Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Serta Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen”, *Jurnal Fakultas Hukum Universitas Brawijaya*, Tahun 2015, Malang

Ida Ayu Citra Dewi Kusuma, Perlindungan Hukum Atas Hak Eksklusif Pemilik Merek Di Indonesia Terhadap Pelanggaran Merek Dalam Bentuk Perjanjian Lisensi, *Jurnal Kertha Semaya Fakultas Hukum Universitas Udayana*.

Meliala, J. S. (2015). Perlindungan Nama Domain Dari Tindakan Pendaftaran Nama Domain Dengan Itikad Buruk Berdasarkan Hukum Positif Indonesia dan Uniform Domain Name Dispute Resolution Policy. *Kumpulan Jurnal Mahasiswa Fakultas Hukum*.

Putri, H. Y. Pengaturan Passing Off Dalam Penggunaan Domain Name Terkait Dengan Merek. *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)*, 5(3).

Hukum Online,

URL:https://m.hukumonline.com/klinik/detail/cl6560/perlin_d_ungan-hukum-di-indoesia-atas-tindakan-cybersquatting- diakses tanggal 8 Maret 2019.

PANDI, Berita Acara Penyerahan (BAP) Pengelolaan Domain Indonesia no BA 443/DJAT/MKOMINFO/6/2007, <http://pandi.or.id/index.php/tentang-pandi/sejarah-pandi> diakses pada 30 April 2019 pukul 19.00 WITA. Tanpa tempat terbit.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis

BIODATA PENULIS



Citranu, M.H.

Dosen Program Studi Hukum Adat
Fakultas Dharma Sastra Institut Agama Hindu Negeri Tampung
Penyang Palangka Raya

Penulis lahir di Buntok tanggal 27 Agustus 1987. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Hukum Adat Fakultas Dharma Sastra Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin Jurusan Ilmu Hukum dan melanjutkan S2 pada Program Studi Magister Ilmu Hukum Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

BIODATA PENULIS



Rahmawati, S.H., M.H.

Dosen Program Studi Ilmu Hukum
Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Bima

Rahmawati di lahirkan di Desa Ngali-Bima pada tanggal 11 Agustus 1994. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum di Universitas Muhammadiyah Bima. Menyelesaikan Pendidikan S1 di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Bima pada Jurusan Keperdataan dengan khususkan hukum bisnis (2016), dan melanjutkan Pendidikan S2 di Fakultas Syariah dan Hukum di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada Jurusan Hukum Ekonomi Syariah (2020), kemudian melanjutkan Program Doktor Hukum Ekonomi Syariah di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (2022). Penulis menekuni bidang Menulis.

BIODATA PENULIS



Fransiscus Xaverius Watkat

Dosen Fakultas Hukum Uningrat Papua

Lahir di Ambon, 2 November 1971. Menyelesaikan Pendidikan Dasar hingga Pendidikan Menengah Atas di Ambon, melanjutkan Pendidikan Tinggi Pada Fakultas Hukum Universitas Pattimura 1990 hingga Tahun 1995 meraih gelar Sarjana Hukum (SH), melanjutkan Studi Program Pascasarja Ilmu Hukum Tahun 1998 s/d 2000 di Universitas Surabaya (M.Hum). Penulis tahun 1995-1997, menjadi Asisten Dosen pada Fakultas Hukum Universitas Pattimura Ambon, pernah bekerja pada Lembaga Bantuan Hukum (LBH) Realitas Surabaya, Kantor Law Office Willianto & Patners di Surabaya (2000 – 2003), menjadi Traner Officer pada Program ECHO II dan III CARE Internasional Indonesia (2003-2005), menjadi Maneger Opresional dan SDM pada PT Flobamor Jaya Kupang (2006-2016), Tahun 2017 – 2022 menjadi pengajar pada Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Umel Mandiri Jayapura, dan mulai tahun 2023 berubah status menjadi Fakultas Hukum Universitas Doktor Husni Ingratubun (UNINGRAT) Papua. Penulisan Ilmiah, Tindak Pidana Korupsi Di Indonesia (Skripsi), Pertanggungjawaban Pidana Korporasi Terhadap Tindak Pidana Lingkungan Hidup Di Indonesia (Thesis), Tindak Pidana Pasar Modal, Tindak Pidana Lingkungan Hidup Di Indonesia, Tindak Pidana Perbankan Di Indonesia, Pencegahan Tindak Pidana Perjudian Online Dalam Kaitannya Dengan Penerapan Prinsip

Mengenal Nasabah Oleh Lembaga Perbankan, Hukum Pidana Adat Antara Ada Dan Tiada, Word Trade Organizatiaon, Pertanggungjawaban Pidana Anak, Perlindungan Hukum Terhadap Tindak Pidana Pencabulan Anak Dibawah Umur Dalam Upaya Restorative Justice, Penerapan Prinsip Costumer Du Dilegence Dalam Pencegahan Tindak Pidana Pencucian Uang Oleh Lembaga Perbankan Di Indonesia.

BIODATA PENULIS



Dr Henry Kristian Siburian, SH, MH, CH, C.Ht, C.FLS.

Dosen Tetap Yayasan Universitas Budi Darma Medan

Penulis lahir di Tembilahan (Riau), tgl 07 September 1970, menamatkan Pendidikan S1 Hukum (Perdata) Universitas Katholik Santo Thomas (1995), S2 Magister Hukum Bisnis dari Universitas Medan Area (2009), S3 di Corllins University Doktor Philosophy Cyber Law (2014) dengan meraih gelar Excellen. Sebagai Dosen yang telah Sertifikasi Pendidik Dikti, Penerima Satya Lencana LLDikti 1, Dosen dengan profesi Advokat, Pernah mengikuti Pelatihan dari Mahkamah Konstitusi, seorang penulis dalam beberapa artikel baik melalui Buku ISBN maupun Jurnal (baik Scopus, Internasional dan Nasional), Reviewer dan saat ini adalah Dosen Tetap Yayasan Universitas Budi Darma Medan.

BIODATA PENULIS



Dudi Mulyadi, S.H.,M.H.

Dosen Program Studi Ilmu Hukum
Fakultas Hukum Universitas Cenderawasih

Pada tanggal 18 April 1980, tepatnya di Kota Bandung Provinsi Jawa Barat Penulis dilahirkan. Gelar S1 Sarjana Hukum diperoleh pada tahun 2004 dari Fakultas Hukum Universitas Cenderawasih di Jayapura. Pada tahun 2011 penulis menyelesaikan studi S2 Magister Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Diponegoro di Semarang.

Beberapa mata kuliah yang diampu oleh Penulis diantaranya : Hak Kekayaan Intelektual, Pancasila, Pengantar Sosiologi serta Hukum Keluarga dan Kewarisan Islam.

Salah satu karya ilmiah Penulis adalah Jurnal : Tinjauan Yuridis Hak Mewaris dari Perkawinan Beda Agama. Serta beberapa buku Chapter yang antara lain : Hukum Perusahaan dan Hukum Pertanahan.

BIODATA PENULIS



Yustiana Dwirainaningsih.,SH.,MH.,MM

Dosen Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pekalongan

Penulis lahir di Pekalongan tanggal 26 Juli 1972. Penulis adalah dosen tetap pada fakultas desain kreatif dan bisnis digital, pada Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pekalongan. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Ilmu Hukum di Universitas Islam Indonesia dan melanjutkan S2 pada Jurusan Ilmu Hukum dan Manajemen di Universitas Islam Sultan Agung Semarang.. Penulis menekuni bidang Menulis Ilmu Hukum dan Manajemen.