

## PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELAKU KEJAHATAN DUNIA MAYA MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 1 TAHUN 2024 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK<sup>1</sup>

Oleh :  
Rosalia Pusung<sup>2</sup>  
Carlo A. Gerungan<sup>3</sup>  
Edwin N. Tinangon<sup>4</sup>

### ABSTRAK

Teknologi di era digital ini membuat informasi dapat di akses dengan sangat mudah, kehadiran dunia maya membuka peluang baru bagi berbagai aktivitas, namun di sisi lain juga memunculkan bentuk kejahatan baru yang dikenal sebagai Kejahatan Dunia Maya. Penelitian ini menganalisis pengaturan hukum tentang kejahatan dunia maya dalam UU ITE, mengurai proses penegakan hukumnya (penyelidikan, penyidikan, penuntutan, dan peradilan). Dan mengevaluasi efektivitasnya. Studi kasus skimming ATM di Manado digunakan untuk mengilustrasikan tantangan dan permasalahan yang dihadapi dalam penegakan hukum kejahatan dunia maya. Terdapat dua rumusan masalah yaitu Bagaimana pengaturan hukum tentang kejahatan dunia maya dan Bagaimana penegakan hukum terhadap pelaku kejahatan dunia maya menurut uu no 1 tahun 2024. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah hukum normatif. Hasil penelitian yang dapat dijadikan kesimpulan dalam penelitian ini, UU ITE 2024, walau menjadi kerangka utama, masih memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan, dan penegakan hukum menghadapi berbagai kendala yang memerlukan peningkatan kapasitas SDM dan teknologi di lembaga penegak hukum.

**Kata Kunci :** Penegakan, Kejahatan Dunia Maya, Skimming ATM, Informasi dan Transaksi Elektronik

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan pesat teknologi dan komunikasi membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam cara manusia berinteraksi dan mengakses informasi. Kehadiran dunia maya membuka peluang baru bagi berbagai aktivitas, namun di sisi lain juga memunculkan bentuk kejahatan baru yang dikenal sebagai kejahatan dunia maya (*cyber crime*).<sup>5</sup> Istilah kejahatan yang terjadi dalam sebuah transaksi elektronik ini biasa dikenal dengan *cyber crime*.

Bentuk kejahatan ini mengkhawatirkan sampai ke berbagai negara di dunia karena segala perkara yang terjadi berbeda ruang maupun waktu sehingga kebanyakan korban maupun penegak hukum harus mempunyai kemampuan ekstra untuk menyikapi kejahatan ini.<sup>6</sup> Salah satu bentuk *cyber crime* yang harus diwaspadai oleh masyarakat yakni tindak kejahatan dengan modus *Skimming*. *Skimming* adalah salah satu bentuk kejahatan dunia maya yang termasuk dalam kategori *phising*. *Phising* sendiri merupakan cara penipuan yang bertujuan untuk mencuri data penting

<sup>1</sup> Artikel Skripsi

<sup>2</sup> Mahasiswa Fakultas Hukum Unsrat, NIM 210711010109

<sup>3</sup> Dosen Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

<sup>4</sup> Dosen Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

<sup>5</sup> Chantika Perbrianti, Margo Hadi Pura, "Perlindungan Hukum Terhadap Pelecehan Seksual Secara Verbal (*Catcalling*) di Media Sosial", *Jurnal of Human and Education*, vol 3, no 4, 2023, hlm 1

<sup>6</sup> Maskun, *Kejahatan Siber Cybercrime: Suatu Pengantar*, Jakarta: Kencana, 2013, hlm 29

seseorang, seperti nomor rekening, PIN, dan informasi pribadi lainnya. *Skimming* juga dikenal sebagai *cyber theft* atau *identity theft*, karena pencurian data ini dilakukan di dunia maya dan bisa digunakan untuk mencuri identitas seseorang.<sup>7</sup>

Sampai saat ini, kesadaran hukum masyarakat terutama Indonesia dalam merespon aktivitas *cyber crime* masih dirasakan kurang. Hal ini disebabkan antara lain karena kurangnya pemahaman dan pengetahuan (*lack of information*) masyarakat terhadap jenis kejahatan *cyber crime*. *Lack of information* ini menyebabkan upaya penanggulangan *cyber crime* mengalami kendala, dalam hal ini kendala yang berkenaan dengan penerapan hukum dan proses pengawasan (*controlling*) masyarakat terhadap setiap aktivitas yang diduga berkaitan dengan *cyber crime*.<sup>8</sup> Penegak hukum menjadi faktor pemicu perkembangannya kasus kejahatan dunia maya. Hal ini dipengaruhi oleh pengetahuan yang masih rendah para penegak hukum dalam mengetahui secara detail dan mendalam mengenai teknologi internet, yang nantinya mengarah pada sulitnya penangkapan si pelaku kejahatan. Dikarenakan yang perlu dicari sebelum adanya penangkapan adalah alat bukti yang dipakai, jika bukti saja tidak dapat ditemukan bagaimana dapat menjerat si pelaku. Rasanya sebuah hal yang sulit ketika para aparat tidak dapat memahami seluk beluk bidang teknologi, karena banyak sekali perilaku kejahatan yang menggunakan sistem operasi sulit dalam

melakukan aksinya.<sup>9</sup> Tindakan kejahatan dunia maya (*cyber crime*) perlu ditanggapi secara tegas karena dapat merugikan banyak orang. Pemerintah juga harus memberikan sanksi yang tegas terhadap pelaku kejahatan dunia maya. tersendiri.

Semakin banyaknya kasus kejahatan dunia maya telah menarik perhatian pemerintah untuk segera memberlakukan undang-undang yang dapat digunakan untuk menjebak pelaku kejahatan di dunia maya. Pemerintah Indonesia sendiri telah memasukkan UU *Cyber crime* ke dalam Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 perubahan kedua atas UU ITE Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik begitu juga pada kitab Undang-Undang Hukum Pidana, dan berharap dengan adanya UU ITE Nomor 19 Tahun 2016 dapat mengatasi, mengurangi, dan menghentikan pelaku kejahatan di dunia maya.<sup>10</sup>

Contoh kasus *cyber crime* metode *phishing* dengan modus *skimming* yang terjadi di Kota Manado yang dilakukan oleh tersangka pria warga negara Bulgaria (WNA) asal Bulgaria MIS alias AM (28), VAK (26) dan wanita warga Indonesia yaitu CW (23) warga Maluku, ALS (31) warga Surabaya, bersama-sama dengan MTM alias EMIL (masih dalam daftar pencarian orang) terjadi pada Bulan Januari dan Bulan Juni Tahun 2022 melalui ATM Bank SulutGo Manado. Pada tanggal 6 Januari 2022 pelaku memasang alat skimmer pada mesin ATM Markobar Tikala dan ATM PLN Sario dengan menggunakan alat khusus 2 (dua)

<sup>7</sup>Surya Ari Wibowo, Alvi Syahrin, Mahmud Mulyadi, Sunarmi, "Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pencurian Data Nasabah Perbankan dengan Metode Skimming Ditinjau Menurut UU Informasi dan Transaksi Elektronik", *Juris Studia: Jurnal Kajian Hukum*, vol 2, no 4, 2021, hlm 139-140

<sup>8</sup>Brian Obrien Stanley Lompoliuw, "Analisis Penegakan Hukum Pidana Tentang Penghinaan di Media Sosial Ditinjau dari Undang-Undang ITE dan KUHP", *Lex Crimen*, vol 8, no 12, 2019, hlm 49

<sup>9</sup> Tanhella Zein Vitadiar, Ginanjar Setyo Permadi, Rocky Ardiansyah Yudistira Putra dan Unzilla Savika Putri, *Etika dan Hukum Cyber*. Cetakan ke-1, Jawa Timur: CV Ae Media Grafika, 2021, hlm 97

<sup>10</sup> Elok Harry Dhani Putri, Ramdhan Kasim dan Leni Dwi Nurmala, "Analisis yuridis Terhadap Penegakan dan Pengaturan Hukum Kejahatan Dunia Maya (*Cybercrime*) di Indonesia". *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, vol 2, no 3, 2024, Hlm 103-104

lempengan besi. Dan pelaku mencabut PIN Cover serta mengganti dengan PIN Cover milik pelaku. Pada tanggal 22 Januari 2022 ditemukan alat *skimmer* dalam *card reader* mesin ATM Bank SulutGo Markobar Tikala Manado. Para tersangka beraksi di 26 lokasi mesin ATM Bank SulutGo di wilayah Kota Manado, pada tanggal 30 Juni 2022, sekitar pukul 00.30 hingga 06.00 WITA. Pertengahan bulan Januari 2022 telah terjadi transaksi transaksi tarik tunai dan transfer dana milik nasabah Bank SulutGo sebanyak 144 (seratus empat puluh empat) nasabah sebesar Rp. 1.789.563.000,00 (satu milyar tujuh ratus delapan puluh sembilan juta lima ratus enam puluh tiga ribu rupiah) di beberapa Mesin ATM Bank lain di Wilayah Denpasar Bali.<sup>11</sup> Pada hari Kamis tanggal 30 Juni 2022 melalui ATM bank SulutGo diketahui bahwa Para pelaku melakukan transaksi tersebut sebanyak 634 kali, dengan perincian tarik tunai sebesar Rp. 655.706.000,- (enam ratus lima puluh lima juta tujuh ratus enam ribu rupiah) dan transaksi transfer ke 18 (delapan belas) ke rekening Virtual Account Indodax Bank Mandiri sebesar Rp. 3.306.040.000,00 (tiga milyar tiga ratus enam juta empat puluh ribu rupiah). Jumlah kerugian dengan total Rp. 3.961.746.000,00 (tiga milyar sembilan ratus enam puluh satu juta tujuh ratus empat puluh enam ribu rupiah) dana milik nasabah Bank SulutGo sebanyak 229 (dua ratus sembilan puluh sembilan) nasabah. Total kerugian yang dialami oleh PT. Bank SulutGo sebesar Rp. 5.751.309.000,- (lima milyar tujuh ratus lima puluh satu juta tiga ratus sembilan ribu rupiah). Perbuatan para tersangka sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam Pasal 46 ayat (1) jo pasal 30 ayat (1) atau pasal 48 ayat (2) jo pasal 32 ayat (2) atau pasal 51 ayat (2) jo pasal 36 Undang-Undang Republik Indonesia

Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Bahwa setelah dilakukan Penerimaan Tahap II Penyidik Kepolisian Daerah Sulawesi Tenggara, Kepala Kejaksaan Negeri Manado menerbitkan Surat Perintah Penunjukkan Jaksa Penuntut Umum untuk Menyelesaikan Perkara (P-16 A) dengan tim Jaksa Penuntut Umum yang berasal dari Jaksa Kejaksaan Tinggi Sulawesi Utara dan Jaksa Kejaksaan Negeri Manado dan tetap melakukan penahanan RUTAN terhadap para tersangka selama 20 (dua puluh) hari segera melimpahkan perkaranya untuk diperiksa dan diadili di Pengadilan Negeri Manado.<sup>12</sup> Setelah menjalani masa penahanan RUTAN keempat pelaku akhirnya menjalani sidang vonis di Pengadilan Negeri Manado pada hari Rabu 15 Februari 2023. Vonis yang dijatuhkan oleh Majelis Hakim yang diketuai Hakim Agus Darmanto ini lebih ringan dari tuntutan Jaksa yakni satu tahun penjara. Keempat terdakwa divonis oleh Majelis Hakim di Pengadilan Negeri Manado dengan Hukuman Sembilan Bulan Penjara, hal ini dibenarkan oleh Jaksa Penuntut Umum (JPU) dalam kasus *Skimming* Bank SulutGo yakni Yudi Arya. Menurutnya keempat terdakwa divonis sembilan bulan penjara dan sudah diketuk oleh majelis hakim, ia menambahkan jika sidang dilakukan secara online. Pasalnya Rutan Manado belum memberi izin pada terdakwa ikut sidang tatap muka. Humas Bank SulutGo Heinze Rumende mengatakan jika pihaknya menghormati setiap proses hukum, Bank sulutGo menjunjung tinggi putusan hukum yang ada.<sup>13</sup>

Dalam Pasal 27 Ayat 1 Undang-Undang No 1 Tahun 2024 tentang

<sup>11</sup> Radio Republik Indonesia. *Kasus Skimming Bank SulutGo Polda Sulut Limpahkan Ke Kejaksaan Tinggi*, <https://rri.co.id>

<sup>12</sup> Detik Go. *Tahap II Perkara Skimming ATM Nasabah BankSulutGo*, <https://detikgo.com>

<sup>13</sup> Tribun Manado. *4 Terdakwa Skimming Hanya Divonis 9 Bulan, Bank SulutGo : Kami Hormati Putusan Hakim*, <https://manado.tribunnews.com>



Informasi dan Transaksi Elektronik menyatakan “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyiarkan, mempertunjukan, mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan untuk diketahui umum”. Pasal ini dengan jelas melarang setiap individu maupun entitas untuk terlibat dalam kejahatan dunia maya. Hukuman bagi pelaku kejahatan dunia maya dapat dilihat pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 dalam Pasal 45 ayat (1) menyatakan hukuman pada pelaku kejahatan dunia maya dapat dijera dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000.00 (satu miliar rupiah). Faktanya kejahatan dunia maya tetap terjadi secara luas, kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang resiko yang ada membuat banyak orang menjadi korban. Mengakses informasi pribadi pengguna teknologi atau data pribadi dari setiap platform digital yang ada bisa membuat setiap korban merasa sangat dirugikan, kepercayaan setiap pengguna teknologi akan berkurang untuk menggunakan kembali digital yang ada, kesadaran dari setiap pelaku diperluhkan agar mengurangi setiap kejahatan yang sekarang ini meresahkan masyarakat dan setiap pengguna platform digital. Diharapkan penegak hukum berkontribusi maksimal dalam menangani setiap kasus kejahatan dunia maya yang ada.<sup>14</sup>

Dalam Perkembangan zaman, pentingnya setiap warga negara Indonesia mendapatkan haknya sebagai warga dalam mendapatkan keadilan, sehingga dalam ketentuan Pasal 28E Ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 yakni setiap orang berhak atas kebebasan berserikat, berkumpul, dan

mengeluarkan pendapat.<sup>15</sup> Pasal 1 Ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dengan tegas menyebutkan bahwa “Negara Indonesia adalah negara hukum”.<sup>16</sup> Maka dengan diadakannya hukum di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat dalam suatu negara membuat semakin dipermudah upaya dalam pencapaian tujuan hidup bagi masyarakat itu sendiri yaitu hidup dengan aman dan tenteram. Penegakan hukum dalam kasus kejahatan dunia maya sangat penting untuk memastikan keadilan bagi korban dan mencegah terjadinya kejahatan serupa di masa depan. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian tentang penegakan hukum terhadap pelaku kejahatan dunia maya di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang akan menjadi fokus penelitian dalam penulisan skripsi ini berjudul, **Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Kejahatan Dunia Maya Menurut Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaturan hukum tentang kejahatan dunia maya ?
2. Bagaimana penegakan hukum terhadap pelaku kejahatan dunia maya menurut Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?

## **C. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam karya tulis ini, menggunakan metode penelitian hukum normatif atau Yuridis Normatif

<sup>14</sup> Pasal 27 ayat (1), pasal 45 ayat (1) Undang-undang No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

<sup>15</sup> Pasal 28E ayat (3) Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

<sup>16</sup> Pasal 1 ayat (3) Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

## PEMBAHASAN

### A. Pengaturan Hukum Tentang Kejahatan Dunia Maya

Hukum dan teknologi adalah dua kata yang berbeda akan tetapi saling mempengaruhi dan juga dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat itu sendiri. Pengaturan tentang kejahatan dunia maya (*cyber crime*) di Indonesia dapat dilihat dalam dua pengertian yaitu dalam arti luas dan dalam arti sempit. Secara luas, tindak pidana *cyber* ialah semua tindak pidana dengan menggunakan sarana atau dengan bantuan sistem elektronik, ini berarti bahwa semua tindak pidana konvensional dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Akan tetapi, dalam pengertian sempit, pengaturan tindak pidana *cyber* diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, setelah itu mengalami pembaharuan menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 serta mengalami pembaharuan lagi menjadi Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (disingkat UU ITE).<sup>17</sup>

Pada zaman globalisasi seperti saat ini kejahatan tindak pidana siber (*cyber crime*) sangat menjadi keresahan yang dirasakan oleh masyarakat khususnya yang menggunakan teknologi dan informasi dalam perangkat-perangkat sistem informasi jaringan. Menjadi suatu kebutuhan yang sangat dirasa penting demi melindungi pengguna serta memberikan perlindungan hukum terhadap mereka yang telah dirugikan.<sup>18</sup> Upaya terhadap pembuatan *cyber law* untuk Indonesia sendiri telah ada sejak tahun 1999. Payung

hukum yang menjadi fokus utamanya saat itu ialah seputar perlindungan hukum yang generik dan menyinggung sedikit tentang transaksi elektronik. Lahirnya Undang-Undang nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi memiliki ancaman pidana penjara maksimal 6 (enam) tahun atau denda maksimal senilai Rp. 600.000.000 (enam ratus juta rupiah). Pada saat disahkannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengatur Informasi dan Transaksi Elektronik, berdampak ketidak berlakuannya lagi Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 karena dianggap sudah tidak lagi dapat menghukum para pelaku tindak pidana.<sup>19</sup> Dalam apa yang dituangkan di Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memiliki tujuan dapat mengharmonisasikan terhadap instrumen peraturan hukum nasional dengan hukum internasional tentunya berkaitan dengan teknologi informasi. Terhadap perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 memiliki capaian agar terjaminnya pengakuan atas penghormatan terhadap hak serta kebebasan orang lain dalam memberikan pemenuhan tuntutan kepastian hukum.<sup>20</sup>

Dalam kejadian *deface* atau bahkan *hacking* yang mengakibatkan kerusakan atau bukan segaimana fungsinya terhadap tatanan kepemilikan pihak lain, yakni pada program yang menjadi tidak dapat berfungsi atau tidak dapat digunakan sebagai mana fungsinya dapat digunakan maka memenuhi unsur pidana didalam Pasal 406 KUHP. Beberapa contoh kasus berdasarkan jenis-jenis tindak pidana siber (*cyber crime*), terlihat bahwa masih ada

<sup>17</sup> Dheny Wahyudi, "Perlindungan Hukum Terhadap Korban Kejahatan Cyber crime di Indonesia" *Jurnal Ilmu Hukum*, 2013, hlm 107-108

<sup>18</sup> Renn Sartikal, Sepuh A.I. Siregar & Ni Putu Riyani Kartika Sari, Kekhususan Proses Penyidikan Tindak Pidana Cyber Crime, vol 5, no 1, *Jurnal Aktual Justice*, 2020, hlm 39

<sup>19</sup> Darmadi, Yusa, A., & Purwani, S, Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana

Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber Crime), *Jurnal Kertha Wicara*, 2019, vol 8, no 10, hlm 49

<sup>20</sup> Leticia M, Malunsenge Cornelis Dj Massie, & Ronald E. Rorie, Penegakan Hukum Terhadap Pelaku dan Korban Tindak Pidana Cyber Crime Berbentuk Phising di Indonesia, *Lex Crimen*, 2022, vol 11, no 3, hlm 259

yang sebenarnya kekurangan dalam hal upaya penegakan hukumnya, sanksi yang diancaman KUHP apabila dijatuhkan masih dirasa terlalu ringan. Karena beberapa dari kasus yang berkaitan dengan *cyber crime* menyebabkan kerugian yang sangat besar sehingga apabila ancaman hukuman itu dikenakan akan dirasa tidak sepadan terhadap kerugian yang telah ditimbulkan. Selain itu, penafsiran yang luas sangat dibutuhkan dalam delik *cyber crime* yang termuat pada KUHP.

Seodjono Dirjosisworo menyatakan jika dilihat dari kacamata pidananya yakni: “Perubahan serta penyusunan dalam lingkup sosial dan perkembangan terhadap teknologi yang sudah berjalan dalam kurun waktu setengah abad sejak tahun 1985 (Undang-Undang Nomor 73 Tahun 1958), yang terjadi dalam waktu yang cepat dengan mengalami perkembangan yang pesat serta zaman globalisasi telah menghadirkan teknologi informasi yang selalu mengalami perubahan. Untuk tentu dirasa Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang eksistensinya sudah cukup lama tidak mampu lagi untuk mengakomodir serta memberikan antipasi terhadap terjadinya tindak pidana yang mengalami peningkatan secara kualitatif dan kuantitatif berdasarkan dengan jenisnya, pola serta modus operandi yang tentunya tidak ada di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana”. hal tersebut tentu sejalan dengan KUHP agar tidak banyak mengakomodir lagi tindak pidana *cyber crime*.<sup>21</sup>

Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE dalam pasal 27 ayat 1, tidak ada perubahan yang berarti dalam ketentuan pidana kepada pelaku tindak pidana *cyber crime* pornografi terutama kepada wanita dan

anak dibawah umur dan juga tidak dimuat sebuah ketentuan yang mengatur tentang mekanisme penyelesaian masalah pornografi terutama kepada wanita dan anak di bawah umur. Ditelusuri dan/atau ditelaah kembali Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memang terdapat banyak keuntungan akan tetapi dibalik itu semua ada kekurangan yaitu mekanisme yang harus dibuat secara khusus untuk menangani kasus-kasus kejahatan dunia maya atau *cyber crime*.<sup>22</sup>

Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) merupakan landasan hukum utama untuk menindak pelaku *cyber crime* di Indonesia. Pasal-pasal dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik menjelaskan perbuatan yang dapat dikategorikan sebagai *cyber crime* dan sanksi yang dapat dikenakan. Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik mengatur lebih lanjut tentang tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik dalam melindungi data pengguna dan penanganan insiden keamanan siber. Hukum mengenai *cyber crime* (kejahatan dunia maya) di Indonesia mencakup berbagai regulasi dan undang-undang yang mengatur tindak kejahatan yang terjadi di ranah digital. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) adalah landasan hukum utama yang mengatur kejahatan dunia maya di Indonesia. Undang-Undang ini mencakup berbagai aspek dari transaksi elektronik hingga kejahatan yang dilakukan melalui media elektronik.

<sup>21</sup> Prasetyo, P., & Zuhdy, M, Penegakan Hukum oleh Aparat Penyidik Cyber Crime Dalam Kejahatan Dunia Maya (Cyber Crime) di Wilayah Hukum Polda Diy, *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology*, 2020, vol 1, no 2, hlm 15

<sup>22</sup> Kathryn Kirsten Voges, Toar Neman Palilingan, Tommy Sumakul, “Penegakan Hukum Kepada Pelaku Pelecehan Seksual Terhadap Perempuan Yang Dilakukan Secara Online”, *Lex Crimen*, vol 11, no 4, 2022, hlm 3-4



Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur beberapa jenis kejahatan dunia maya, seperti, penipuan elektronik (Pasal 28 ayat (1) mengatur tentang tindakan penipuan melalui media elektronik, seperti phishing atau penipuan jual beli *online*. Pelanggaran data pribadi (Pasal 28 ayat (2) menetapkan larangan pengaksesan, penggunaan, atau penyebaran data pribadi secara ilegal. Penyebaran konten ilegal (Pasal 27 ayat (1) mengatur larangan penyebaran konten yang melanggar hukum, seperti pornografi atau ujaran kebencian. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik memberikan sanksi pidana dan administratif bagi pelanggar, termasuk denda dan hukuman penjara. Misalnya, pelanggaran terhadap ketentuan Pasal 27 ayat (1) bisa dikenakan pidana penjara hingga 6 tahun dan/atau denda maksimum Rp1 miliar.<sup>23</sup> Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 adalah amandemen dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengakomodasi perkembangan terbaru dalam teknologi informasi dan *cyber crime*. Perubahan ini memperjelas dan memperluas definisi serta sanksi terkait kejahatan dunia maya. Dengan adanya perubahan sangat penting seperti, penyebaran hoaks (Pasal 28 ayat (2), menambahkan ketentuan tentang penyebaran berita bohong atau hoaks yang dapat merugikan pihak tertentu atau masyarakat. Pencemaran nama baik (Pasal 27 ayat (3) menambah ketentuan mengenai pencemaran nama baik melalui media elektronik. Sanksi dalam perubahan ini memperkuat sanksi untuk kejahatan siber, seperti peningkatan masa hukuman penjara

dan denda, serta memperluas cakupan tindakan yang dapat dikenakan hukuman.<sup>24</sup>

Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP) mengatur perlindungan data pribadi individu dalam ranah digital, termasuk hak individu untuk melindungi data pribadi mereka. Ketentuan tentang data pribadi, pengumpulan dan penggunaan data (Pasal 15 dan 16) mengatur bagaimana data pribadi dapat dikumpulkan dan digunakan, termasuk perlunya persetujuan dari individu. Hak akses dan koreksi (Pasal 23) memberikan hak kepada individu untuk mengakses dan mengoreksi data pribadi mereka yang dikelola oleh pihak lain. Sanksi Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi menetapkan sanksi administratif, termasuk denda yang signifikan bagi pihak yang melanggar ketentuan perlindungan data pribadi.<sup>25</sup> Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, peraturan ini memberikan pedoman tentang penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik, termasuk aspek keamanan sistem informasi dan transaksi elektronik. Ketentuan tentang keamanan sistem elektronik (Pasal 6) mengatur kewajiban penyelenggara sistem elektronik untuk memastikan keamanan dan integritas sistem mereka. Pengelolaan Insiden Keamanan (Pasal 16) menetapkan prosedur untuk menangani dan melaporkan insiden keamanan siber. Peraturan ini mencakup sanksi administratif bagi penyelenggara sistem elektronik yang gagal mematuhi ketentuan keamanan.<sup>26</sup>

Undang-Undang No 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi, menurut Pasal 1 angka (1), Telekomunikasi adalah setiap pemancaran, pengiriman, dan/atau penerimaan dan setiap informasi dalam bentuk tanda-tanda, isyarat, tulisan,

<sup>23</sup> Undang-Undang ITE, 2008

<sup>24</sup> Undang-Undang No 19 tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

<sup>25</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi

<sup>26</sup> Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2018 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

gambar, suara, dan bunyi melalui sistem kawat, optik, radio, atau sistem elektromagnetik lainnya. Dari definisi tersebut, maka Internet dan segala fasilitas yang dimilikinya merupakan salah satu bentuk alat komunikasi karena dapat mengirimkan dan menerima setiap informasi dalam bentuk gambar, suara maupun film dengan sistem elektromagnetik. Penyalahgunaan Internet yang mengganggu ketertiban umum atau pribadi dapat dikenakan sanksi dengan menggunakan Undang-Undang ini, terutama bagi para *hacker* yang masuk ke sistem jaringan milik orang lain sebagaimana diatur pada Pasal 22, yaitu Setiap orang dilarang melakukan perbuatan tanpa hak, tidak sah, atau memanipulasi: (1) Akses ke jaringan telekomunikasi (2) Akses ke jasa telekomunikasi (3) Akses ke jaringan telekomunikasi khusus. Apabila melakukan hal tersebut seperti yang pernah terjadi pada website KPU [www.kpu.go.id](http://www.kpu.go.id), maka dapat dikenakan Pasal 50 yang berbunyi “Barang siapa yang melanggar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 22, dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah)”.<sup>27</sup>

Hak Cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Dalam peraturan ini memberikan perlindungan serta, pedoman terkait Hak Cipta. Pasal 1 ayat 1 mendefinisikan “Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”. Menurut Pasal 1 angka (9) Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Program

Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.

Hak cipta untuk program komputer berlaku selama 50 tahun (Pasal 58 ayat (3)). Harga program komputer/*software* yang sangat mahal bagi warga negara Indonesia merupakan peluang yang cukup menjanjikan bagi para pelaku bisnis guna menggandakan serta menjual *software* bajakan dengan harga yang sangat murah. Misalnya, program anti virus seharga \$50 dapat dibeli dengan harga Rp20.000,00. Penjualan dengan harga sangat murah dibandingkan dengan *software* asli tersebut menghasilkan keuntungan yang sangat besar bagi pelaku sebab modal yang dikeluarkan tidak lebih dari Rp 5.000,00 perkeping. Maraknya pembajakan *software* di Indonesia yang terkesan “dimaklumi” tentunya sangat merugikan pemilik hak cipta. Tindakan pembajakan program komputer tersebut juga merupakan tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 117 ayat (3) yaitu “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (2) yang dilakukan dalam bentuk Pembajakan dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah)”.<sup>28</sup>

## **B. Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Kejahatan Dunia Maya Menurut Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024**

### **1. Proses Penegakan Hukum**

Mekanisme penyidikan tindak pidana *cyber crime* diatur dalam UU ITE dan beberapa peraturan pelaksanaannya. Polisi memiliki peran utama dalam

<sup>27</sup> Renni Sartika, Sepuh A.I. Siregar, Ni Putu Riyani Kartika Sari, Kekhususan Proses Penyidikan Tindak Pidana Cyber Crime, *Aktual Justice*, 20220, vol 5, no 1, hlm 52

<sup>28</sup> Aldo H. B. Wendur, Caecilia J. J. Waha & Edwin Neil Tinangon, Perlindungan Hukum Terhadap Hak Kekayaan Intelektual di Era Digital Dalam Penggunaan Artificial Intelligence, *Jurnal Unsrat*, 2023, hlm 10



penyidikan, mulai dari penerimaan laporan, pengumpulan bukti digital, hingga identifikasi dan penangkapan pelaku. Pasal 30 ayat 1, ayat 2, dan atau ayat 3 UU No 1/2024 perubahan kedua atas UU NO 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), berbunyi (1) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik orang lain dengan cara apa pun. (2) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi elektronik dan/atau Dokumen Elektronik. Dan, (3) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.

Penyelesaian perkara tindak pidana *cyber crime* bisa kita lihat dari contoh kasus metode *Skimming* ATM. Penyelesaian perkara tindak pidana *Skimming* ATM dilakukan melalui upaya hukum litigasi (pengadilan) yang prinsipnya merupakan bagian dari bentuk penegakan hukum dengan tetap merujuk pada prosedur acara pidana yang bersumber dari KUHAP.<sup>29</sup> Upaya hukum terhadap suatu perbuatan pidana khususnya menyangkut tindak pidana *Skimming* ATM pada prinsipnya diharuskan oleh hukum perundang-undangan untuk melewati proses pemeriksaan di tingkat Kepolisian, Kejaksaan dan akhirnya di Pengadilan. Hal tersebut diuraikan secara jelas berikut ini:

- a. Penyidikan
- b. Penyidikan
- c. Penuntutan
- d. Tahap Pemeriksaan di Sidang Pengadilan
- e. Tahap Putusan di Pengadilan

Konkritnya proses penegakan hukum atas kejahatan *skimming* ATM

dapat mengacu pada Putusan Pengadilan atas Perkara Nomor:493/Pid.Sus/2022/PN Mnd, 494/Pid.Sus/2022/PN Mnd, 495/Pid.Sus/2022/PN Mnd, 496/Pid.Sus/2022/PN Mnd, dimana para pelaku kejahatan terdiri atas 4 (empat) orang pelaku yaitu Martin Ivanov Stanichev alias Alex Martin, Valentin Antonov Kostadinov, Charlie Wattimena, dan Ari Lufita Sari. Kejahatan *skimming* terjadi pada saat keempat pelaku berada dikota Manado pada Senin 06 Januari 2022, dengan tujuan untuk memasang alat *skimming* pada mesin ATM Markobar Tikala dan ATM PLN Sario dengan menggunakan 2 alat khusus lempengan besi. Dan pelaku mencabut PIN Cover serta mengganti dengan PIN Cover milik pelaku. Para pelaku beraksi di 26 lokasi mesin ATM Bank SulutGo diwilayah Kota Manado.

Pertimbangan Penuntut Umum Pengadilan Negeri Manado menjatuhkan keempat pelaku putusan sebagai berikut: Terdakwa Martin Ivanov Stanichev alias Alex Martin dan telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “Mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik orang lain tanpa ijin”. Melanggar Pasal 46 ayat (1) jo Pasal 30 ayat (1) UU RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas UU RI Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Pasal 55 ayat 1 ke-1 KUHAP sebagaimana dakwaan kesatu; Menjatuhkan pidana terhadap terdakwa Martin Ivanov Stanichev alias Alex Martin, berupa pidana penjara selama (satu) Tahun dengan dikurangi selama para terdakwa berada dalam tahanan sementara dengan perintah agar para terdakwa tetap ditahan dan denda sebesar Rp. 20.000.000,00 (dua puluh juta rupiah) Subsida 1 (satu) bulan kurungan. Terdakwa Valentin Antonov Kostadinov telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “Setiap orang dengan sengaja dan

<sup>29</sup> Andi Sofyan, *Hukum Acara Pidana Suatu Pengantar*. Jakarta: Kencana, 2014, hlm 49

tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik orang lain dengan cara apapun”. Melanggar Pasal 46 ayat (1) jo Pasal 30 ayat (1) UU RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas UU RI Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Pasal 55 ayat 1 ke-1 KUHP sebagaimana dakwaan kesatu; Menjatuhkan pidana terhadap terdakwa Valentin Antonov Kostadinov berupa pidana penjara selama (satu) Tahun dengan dikurangi selama terdakwa berada dalam tahanan sementara dengan perintah agar terdakwa tetap ditahan dan denda sebesar Rp. 20.000.000,00 (dua puluh juta rupiah) Subsidair 1 (satu) bulan kurungan. Terdakwa Charlie Wattimena telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “Pembantuan Mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik orang lain dengan cara apapun”. Melanggar Pasal 46 ayat (1) jo Pasal 30 ayat (1) UU RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas UU RI Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Pasal 56 ke-2 KUHP sebagaimana dakwaan kesatu; Menjatuhkan pidana terhadap terdakwa Martin Ivanov Stanichev alias Alex Martin, berupa pidana penjara selama 10 (sepuluh) Bulan dikurangi selama terdakwa berada dalam tahanan sementara dengan denda Rp. 15.000.000,00 (lima belas juta rupiah) Subsidair 1 (satu) bulan kurungan. Terdakwa Ari Lufita Sari telah terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “Pembantuan Mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik orang lain dengan cara apapun”. Melanggar Pasal 46 ayat (1) jo Pasal 30 ayat (1) UU RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas UU RI Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Pasal 56 ke-2

KUHP sebagaimana dakwaan kesatu; Menjatuhkan pidana terhadap terdakwa Martin Ivanov Stanichev alias Alex Martin, berupa pidana penjara selama 10 (sepuluh) Bulan dikurangi selama terdakwa berada dalam tahanan sementara dengan denda Rp. 15.000.000,00 (lima belas juta rupiah) Subsidair 1 (satu) bulan kurungan.

Demikianlah diputuskan dalam sidang pemusyawaratan Majelis Hakim Pengadilan Negeri Manado, pada hari Kamis, tanggal 9 Februari 2023 oleh Agus Darmanto, S.H.,M.H., sebagai Hakim Ketua, Erni Lily Gumolili, S.H.,M.H., dan Felix Ronny Wuisan, S.H., M.H. masing-masing sebagai hakim Anggota, yang diucapkan dalam sidang terbuka untuk umum pada hari itu juga oleh Hakim Ketua dengan didampingi para Hakim Anggota tersebut, dibantu oleh Yaqna Imanely R.Tumurang, SH, Panitera Pengganti pada Pengadilan Negeri Manado, serta dihadiri Penuntut Umum dan Terdakwa didampingi Penasihat Hukumnya.<sup>30</sup>

## **2. Efektivitas Penegakan Hukum Terhadap Kejahatan Dunia Maya (Cyber Crime)**

Kejahatan dunia maya (*cyber crime*) yang timbul akibat adanya kemajuan teknologi yang begitu pesat banyak mengakibatkan dampak negatif dan positif dari adanya teknologi tersebut. Dampak positif dapat berupa adanya *e-mail*, internet banking, serta hal-hal lain. Namun, perkembangan ini juga membawa pengaruh negatif yang dilakukan guna untuk memperoleh informasi atau data-data penting lainnya. Tindakan ini dilakukan tidak hanya semata-mata untuk mencari keuntungan dan menemukan titik lemah dari si target. Kejahatan ini dapat digolongkan lebih relatif baru jika dibandingkan dengan kejahatan konvensional lainnya. Meskipun kejahatan

<sup>30</sup> Sistem Informasi Penelusuran Perkara  
PENGADILAN NEGERI MANADO,  
493/Pid.Sus/2002/PN Mnd, sipp.pn-manado.go.id

494/Pid.Sus/2002/PN Mnd, sipp.pn-manado.go.id  
495/Pid.Sus/2002/PN Mnd, sipp.pn-manado.go.id  
496/Pid.Sus/2002/PN Mnd, sipp.pn-manado.go.id

jenis ini telah muncul pada awal tahun 1961, ia tidak sepopuler kejahatan konvensional yang selalu mudah dijangkau oleh telinga masyarakat. Sekalipun telah lama ada, namun belum ada kesepakatan para ahli untuk memberikan definisi baik itu kejahatan dunia maya (*cyber crime*) maupun tindak pidana peretasan itu sendiri. Kendati demikian, telah banyak yang memakai istilah siber, kejahatan dunia maya, kejahatan firtual, dan bahkan tetap menggunakan istilah *cyber crime*.

Kejahatan dunia maya memang merupakan kegiatan kriminal yang berbeda yang memerlukan seperangkat aturan dan peraturannya sendiri di luar lingkup KUHP karena karakteristik unik dari teknologi yang berkembang pesat yang memungkinkannya, maka diperlukan semacam pengaturan luar biasa. Secara konseptual, putusan ini membutuhkan pengetahuan hukum (pidana) di Indonesia. Menurut Rene David, Indonesia memiliki "sistem hukum campuran". Namun, warisan hukum kontinental tampaknya lebih penting dalam praktik dan pengembangan ilmu hukum dalam bidang hukum publik, khususnya hukum pidana. Oleh karena itu, pendekatan pembentukan aturan mengenai masalah *cyber crime* sebaiknya dilakukan secara terpadu dengan melakukan revisi atau perombakan keseluruhan KUHP. Oleh karena itu, setidaknya ada tiga hal yang harus diperhatikan dalam mengkriminalkan kejahatan dunia maya. Pengaturan tindakan yang tergolong kejahatan dunia maya tidak boleh over kriminalisasi, karena akan berdampak negatif pada perkembangan teknologi komputer di bidang multimedia atau IT, yang sangat penting bagi negara Indonesia untuk menghadapi era globalisasi, yakni: (i) Hanya tindakan-tindakan yang benar-benar merugikan dan dapat menyebabkan akses yang serius harus dipilih (prinsip selektif dan terbatas), (ii) Apakah biaya penyusunan ketentuan yang mengatur kejahatan dunia maya yang tergolong kejahatan dunia maya yang rumit

dan kompleks, biaya pemantauan dan penegakan ketentuan tersebut, yang membutuhkan fasilitas atau sarana berteknologi tinggi, dan beban yang harus ditanggung oleh korban akan diimbangi dengan akibat, yaitu keadaan hukum di dunia maya (prinsip *cost and benefit*), (iii) penting untuk memperhatikan kapasitas atau kemampuan tenaga kerja aparat penegak hukum di Indonesia yang akan disertai tugas untuk menegakkan ketentuan yang mengatur mengenai tindak pidana komputer yang tergolong *cyber crime*, sehingga terdapat bukanlah beban yang tidak semestinya. Adapun beberapa contoh tindak pidana *cyber crime* diantaranya sebagai berikut:

1. Pencurian (Pasal 362)
2. Penipuan (Pasal 378)
3. Pemerasan dan Pengancaman (Pasal 335)
4. Pencemaran Nama Baik (Pasal 311 ayat (1))
5. Judi *Online* (Pasal 303 ayat (1) butir 1)
6. Pornografi (Pasal 282)
7. Hacking (pasal 406)

Dari beberapa contoh kasus yang dikaitkan dengan tindak pidana *cyber crime* maka sebenarnya masih terdapat beberapa kekurangan dalam upaya penegakan hukumnya. Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) adalah undang-undang pertama di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai produk legislasi yang sangat dibutuhkan dan telah menjadi pendahulu yang meletakkan dasar pengaturan di bidang pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik. Akan tetapi dalam kenyataannya, perjalanan implementasi dari UU ITE mengalami persoalan-persoalan. Kemudian Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 UU ITE membahas tentang perubahan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada beberapa pasal kemudian dirubah untuk kedua kalinya dengan Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024



Tentang Perubahan Kedua Atas UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang merupakan piranti hukum terbesar yang diharapkan dapat mengakomodir segala jenis pelanggaran dalam bidang ITE. Disamping terdapat perlindungan hukum, disana juga terdapat ancaman sanksi pidana atas pelanggaran yang dilakukan. Upaya penanggulangan kejahatan tersebut dapat berupa upaya preventif dan upaya represif.<sup>31</sup> Di Indonesia aparat penegak hukum yang memiliki kewenangan dalam menangani perkara tindak pidana cyber crime dibagi menjadi 3 yaitu; pengadilan, kejaksaan, kepolisian.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa efektivitas hukum dapat dilihat seberapa besar ketaatan masyarakat terhadap hukum. Adapun perbuatan yang dilarang dalam kaitannya dengan tindak pidana teknologi informasi artinya yang dilakukan dengan melawan hukum dan tanpa hak telah diatur di dalam hukum nasional, yaitu: KUHP dan KUHPA, Undang-Undang No. 16 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dengan demikian, penegakan hukum terhadap kejahatan dunia maya di Indonesia membutuhkan sinergi yang kuat antara regulasi dan adaptif, sumber daya manusia yang andal, serta teknologi pendukung yang memadai. *Cyber crime* bukan hanya sekadar pelanggaran terhadap hukum, tetapi juga ancaman terhadap keamanan nasional, privasi individu, dan stabilitas ekonomi digital. Maka dari itu, dibutuhkan kesadaran kolektif dari pemerintah, aparat penegak hukum, pelaku industri, dan masyarakat untuk bersama-sama menciptakan ruang digital yang aman, adil dan bertanggung jawab. Ke depan, efektivitas penegakan hukum *cyber crime* akan sangat menentukan seberapa siap bangsa ini dalam menghadapi tantangan globalisasi dan transformasi digital.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

1. Undang-Undang ITE kerangka hukum utama dalam penanganan kejahatan dunia maya di Indonesia. UU ini bertujuan untuk memperbarui dan memperkuat aturan hukum dalam menghadapi kejahatan dunia maya, tetapi masih memiliki beberapa kelemahan. Perlu pengaturan lebih lanjut lewat peraturan pemerintah atau peraturan menteri untuk meningkatkan kepastian hukum dan efektivitas penegakan hukum serta penetapan hukuman minimal yang lebih tegas. Perkembangan teknologi yang cepat juga memerlukan pengaturan berkelanjutan agar UU ITE tetap relevan.
2. Penegakan hukum terhadap kejahatan dunia maya di Indonesia menghadapi banyak tantangan, termasuk sulitnya mengidentifikasi pelaku, mengumpulkan bukti digital, dan keterbatasan sumber daya manusia serta teknologi di lembaga penegakan hukum. Kasus skimming ATM di Manado menjadi contoh kerumitan permasalahan dalam proses penegakan hukum.

### B. Saran

1. Pengaturan lebih lanjut pelaksanaan Undang-Undang ITE agar bisa mengatasi setiap kelemahan yang ada dari UU ini. Pasal-pasal yang berpotensi menimbulkan perdebatan perlu dirumuskan ulang dengan lebih jelas. Penetapan hukuman minimal yang tegas penting untuk memberikan efek jera dan meningkatkan kepastian hukum.
2. Peningkatan kemampuan aparat penegak hukum dalam menangani kejahatan dunia maya melalui pelatihan, pengembangan sumber daya manusia, dan peningkatan akses

<sup>31</sup> Amir Ilyas dan A.S. Alam, *Kriminologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Kencana, 2018, hlm 7

terhadap teknologi agar mampu menangani kejahatan dunia maya yang semakin canggih. Kerjasama antar lembaga penegak hukum juga harus diperkuat, baik nasional maupun internasional. Sosialisasi dan edukasi publik di perlukan untuk meningkatkan kesadaran hukum masyarakat tentang kejahatan dunia maya dan cara mencegahnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Maskun. (2013). *Kejahatan Siber Cyvercrime: Suatu Pengantar*. Jakarta: Kencana.
- Sofyan, A. (2014). *Hukum Acara Pidana Suatu Pengantar*. Jakarta: Kencana.
- Vitadiar, T.Z., Permadi, G.S., Putra, R.A., & Putri, U. S. (2021). *Etika dan Hukum Cyber* (Cetakan ke-1). Jawa Timur: CV Ae Media Grafika.
- Ilyas, A., & Alam, A. (2018). *Kriminologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Kencana.

### Peraturan Perundang-Undangan

- Undang-Undang Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2018 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

### Jurnal

- Darmadi, Y. A. (2019). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online (Studi Kasus Unit Cyber Crime). *Jurnal Kertha Wicara*, 8.
- Dheny Wahyudi. (2013). Perlindungan Hukum Terhadap Korban Kejahatan Cyber Crime di Indonesia. *Jurnal Ilmu Hukum*.

- Lompoliuw, B. O. (2019). Analisis Penegakan Hukum Pidana Tentang penghinaan di Media Sosial Ditinjau dari Undang-Undang ITE dan KUHP. *Lex Crimen*, 8.

- Malunsenge, L. m., Massie, C. D., & Rorie, R. E. (2022). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku dan Korban Tindak Pidana Cyber Crime Berbentuk Phising di Indonesia. *Lex Crimen*, 11.

- Pebrianti, C., & Pura, M. H. (2023). Perlindungan Hukum Terhadap Pelecehan Seksual Secara Verbal (Catcalling) di Media Sosial. *Jurnal of Human and Education*, 3.

- Putri, E. H., Kasim, R., & Nurmala, L. D. (2024). Analisis Yuridis Terhadap Penegakan dan Pengaturan Hukum Kejahatan Dunia Maya (Cybercrime) di Indonesia. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 2.

- Sartika, R., A.I. S., Siregar, & Sari, N. R. (2020). Kekhususan Proses Penyidikan Tindak Pidana Cyber Crime. *Jurnal Aktual Justice*, 5.

- Voges, K. K., Palilingan, T. N., & Sumakul, T. (2022). Penegakan Hukum Kepada Pelaku Pelecehan Seksual Terhadap Perempuan Yang Dilakukan Secara Online. *Lex Crimen*, 11.

- Wibowo, S. A., Syahrin, A., Mulyadi, M., & Sunarmi. (2021). Pertanggungjawaban Pidana Bagi Pelaku Tindak Pencurian Data Nasabah Perbankan dengan Metode Skimming Ditinjau Menurut UU Informasi dan Transaksi Elektronik. *Juris Studia: Jurnal Kajian Hukum*, 2.

- Wendur, A. H., Waha, C. J., & Tinangon, E. N. (2023). Perlindungan Hukum Terhadap Hak Kekayaan Intelektual di Era Digital Dalam Penggunaan Artificial Intelligence. *Jurnal Unsrat*.

### Sumber-Sumber Lain

[https://rri.co.id/manado/kriminalitas/64215/  
/kasus-skimming-bank-sulut-go-  
polda-sulu-limpahkan-ke-  
kejaksaan-tinggi](https://rri.co.id/manado/kriminalitas/64215/kasus-skimming-bank-sulut-go-polda-sulu-limpahkan-ke-kejaksaan-tinggi)  
[https://detikgo.com/2020/20/19/tahap-ii-  
perkara-skimming-atm-nasabah-  
bank-sulutgo/](https://detikgo.com/2020/20/19/tahap-ii-perkara-skimming-atm-nasabah-bank-sulutgo/)  
[https://manado.tribunnews.com/2023/02/1  
5/4-terdakwa-skiiming-hanya-  
divonis-9-bulan-bank-sulutgo-  
kami-hormati-putusan-hakim](https://manado.tribunnews.com/2023/02/15/4-terdakwa-skiiming-hanya-divonis-9-bulan-bank-sulutgo-kami-hormati-putusan-hakim)

