

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Internet menjadi salah satu bagian dari teknologi informasi yang banyak digunakan. Pertumbuhan penggunaan internet yang pesat juga terjadi di Indonesia. Beberapa tahun ini jumlah pengakses internet di Indonesia mengalami peningkatan yang tajam. Kementerian Komunikasi dan Informatika mengungkapkan demografi pengguna internet di Indonesia sebagai berikut: pengguna internet di Indonesia mencapai sedikitnya 73 juta atau sekitar 29% dari total populasi. Dari pengguna internet itu, 58,4% berusia 12-34 tahun. Penduduk Indonesia rata-rata menggunakan internet lima jam setiap harinya melalui laptop/PC dan sekitar dua jam melalui *mobile*. Penduduk Indonesia yang menggunakan media sosial sekitar 62 juta orang atau sekitar 75% dimana 52 juta diantaranya mengakses media sosial melalui *gadget* dengan rata-rata waktu yang digunakan sekitar tiga jam per hari. Akses media sosial menempati urutan tertinggi, yakni 64% saat *online*<sup>1</sup>.

Kemajuan teknologi informasi khususnya media internet, dirasakan banyak memberikan manfaat seperti keamanan, kenyamanan dan kecepatan, dalam hal akses data, kerja, dan lain-lain. Salah satu contoh penggunaan internet sebagai sarana pendukung dalam *ticketing* (misal pesawat terbang, kereta api, dan hotel) dan pembayaran tagihan (misal PLN, PDAM, dan

---

<sup>1</sup> Kominfo Ungkap Demografi Pengguna Internet Indonesia. Kompas, 13 Maret 2015. <http://teknokompas.com/read/2015/03/13/17070027/Kominfo.Ungkap.Demografi.Pengguna.Internet.Indonesia> download 12 April 2017

*leasing*), yang telah membuat konsumen semakin nyaman dan aman dalam menjalankan aktivitasnya. Kecepatan melakukan transaksi melalui *e-banking* dan *e-commerce* memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi jual beli; sedangkan *e-library* dan *e-learning* memberikan kemudahan dalam mencari informasi atau referensi ilmu pengetahuan.

Selain memberikan dampak positif, pemanfaatan teknologi internet juga memberikan dampak negatif, seperti kejahatan *cyber* (*cybercrime*). Internet membuat kejahatan yang semula bersifat konvensional (seperti ancaman, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, perjudian, penipuan dan terorisme) kini menjadi kejahatan yang bersifat masif, baik dilakukan secara individu maupun kelompok dengan risiko tertangkap yang sangat kecil dengan akibat kerugian yang lebih besar baik untuk masyarakat maupun negara<sup>2</sup>.

Fenomena tindak pidana teknologi informasi merupakan bentuk kejahatan yang relatif baru apabila dibandingkan dengan bentuk-bentuk kejahatan lain yang sifatnya konvensional. Tindak pidana teknologi informasi muncul bersamaan dengan lahirnya revolusi teknologi. Sebagaimana dikemukakan oleh Tubagus Ronni Rahman Nitibaskara bahwa “Interaksi sosial yang meminimalisir kehadiran secara fisik, merupakan ciri lain revolusi teknologi informasi. Dengan interaksi semacam ini, penyimpangan hubungan

---

<sup>2</sup> Petrus Reinhard Golose, 2006, Perkembangan Cybercrime dan Upaya Penanganannya di Indonesia Oleh Polri, Buletin Hukum Perbankan dan Kebansentralan, Vol. 4 (2): 29-47, <http://www.4law.co.il/indo1.pdf> download 12 April 2017

sosial berupa kejahatan *cyber* akan menyesuaikan bentuknya dengan karakter tersebut”<sup>3</sup>.

Sebagai contoh, bagi mereka yang senang akan perjudian dapat melakukannya dari rumah atau di kantor hanya dengan mengakses situs [www.indobetonline.com](http://www.indobetonline.com) atau [www.tebaknomor.com](http://www.tebaknomor.com) dan banyak lagi situ sejenis yang menyediakan fasilitas tersebut dan memanfaatkan fasilitas *internet banking* untuk pembayarannya tanpa harus bertemu secara fisik. Contoh lain, Imam Sujanji yang melakukan pemalsuan kartu kredit. Modus kejahatannya dengan memanfaatkan mesin *electronic data capture* (EDC), sehingga pihak bank yang bersangkutan dirugikan lantaran harus menanggung klaim pembayaran kartu kredit<sup>4</sup>.

Selain *carding*, kejahatan *cyber* dapat berupa *deface* seperti yang dilakukan oleh Dani Hermansyah pada tanggal 17 April 2004. Dani Hermansyah mengubah atau mengganti tampilan suatu situs dengan mengubah nama-nama partai yang ada dengan nama-nama buah dalam situs [www.kpu.go.id](http://www.kpu.go.id) yang mengakibatkan berkurangnya kepercayaan masyarakat terhadap pemilu yang sedang berlangsung pada saat itu. Dikhawatirkan selain nama-nama partai yang diubah bukan tidak mungkin angka-angka jumlah pemilih yang masuk di sana menjadi tidak aman dan dapat diubah, padahal dana yang dikeluarkan untuk sistem teknologi informasi yang digunakan oleh KPU sangat besar.

---

<sup>3</sup> Tubagus Ronny Rahman Nitisbaskara, 2001, *Ketika Kejahatan Berdaulat: Sebuah Pendekatan Kriminologi Hukum dan Sosiologi*, Jakarta: Peradaban, hlm.38.

<sup>4</sup> Ninis Chairunnisa, 2014, *Pemalsuan Kartu Kredit Ditangkap di Cipulir*, <http://cardingcybercrime12-4f-03.blogspot.co.id/2015/04/contoh-kasus-carding-pemalsu-kartu.html> download 12 April 2017

Bentuk kejahatan *cyber* lainnya adalah memanfaatkan celah sistem keamanan server atau *hole cross server scripting* (XXS) yang ada pada suatu situs. XXS adalah kelemahan aplikasi di *server* yang memungkinkan *user* atau pengguna menyisipkan baris-baris perintah lainnya. Biasanya perintah yang disisipkan adalah *Javascript* sebagai jebakan, sehingga pembuat *hole* bisa mendapatkan informasi data pengunjung yang berinteraksi di situs tersebut. Semakin terkenal sebuah situs yang mereka *deface* maka semakin tinggi rasa kebanggaan yang didapat. Teknik ini pulalah yang menjadi andalan saat terjadi *cyberwar* antara *hacker* Indonesia dengan *hacker* Malaysia yang disebabkan pengakuan budaya Reog oleh Pemerintah Malaysia, sehingga terjadi perusakan situs pemerintah Indonesia dan Malaysia oleh para *hacker* kedua negara tersebut<sup>5</sup>.

Beberapa kasus kejahatan *cyber* di atas menunjukkan bahwa kejahatan model ini tidak mengenal batas wilayah (*borderless*), waktu kejadian, korban dan pelaku sering berada di negara yang berbeda. Di Indonesia walaupun sudah ada aturan yang memberantas kejahatan komputer akan tetapi masih terdapat kendala di dalam penanggulungannya atau pemberantasannya. Penindakan kasus kejahatan *cyber* sering mengalami kendala terutama dalam penangkapan tersangka dan penyitaan barang bukti. Dalam penangkapan tersangka seringkali aparat penegak hukum mengalami kesulitan dalam menentukan secara pasti siapa pelakunya karena tindakan tersebut cukup dilakukan hanya dengan menggunakan komputer yang dapat dilakukan dimana

---

<sup>5</sup> Aan Andrew Johannes Pahajow, 2016, Pembuktian terhadap Kejahatan Dunia Maya dan Upaya Mengatasinya Menurut Hukum Positif di Indonesia, *Lex Crimen*, 5(2): 91-99, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lexcrimen/article/view/11121> download 12 April 2017

saja tanpa ada yang mengetahuinya sehingga tidak ada saksi yang mengetahuinya secara langsung. Selain itu, hasil pelacakan paling jauh hanya dapat menemukan *IP Address* dari pelaku dan komputer yang digunakan. Hal ini semakin sulit apabila menggunakan warnet (warung internet) sebab saat ini masih jarang sekali warnet yang melakukan registrasi terhadap pengguna jasa sehingga semakin sulit untuk mengetahui siapa yang menggunakan komputer tersebut pada saat terjadi tindak pidana<sup>6</sup>.

Dalam UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai suatu norma hukum khusus, terdapat suatu prinsip-prinsip hukum yang juga baru, yang berbeda dari sistem hukum yang ada sebagaimana diatur dalam KUHP maupun KUHPA. Salah satunya adalah mengenai alat bukti elektronik yang baru diakui sebagai suatu alat bukti yang sah dalam hukum pembuktian di Indonesia; di mana sebelum undang-undang ini disahkan, dalam hal pembuktian tindak pidana dunia maya ini selalu terbentur pada keterbatasan cakupan alat bukti sementara tindak pidana dunia maya ini semakin hari sering terjadi dan memerlukan pembuktian yang sebenarnya<sup>7</sup>.

Aspek pembuktian tindak pidana akses ilegal terhadap komputer seringkali terkendala oleh hambatan-hambatan tertentu. Adanya hambatan dalam pembuktian akan menimbulkan kesulitan dalam menjerat tindakan pidana oleh pelaku. Oleh karena itu, judul dalam ini penelitian adalah

---

<sup>6</sup> Aan Andrew Johannes Pahajow. *op cit*, h.91-99

<sup>7</sup> Sahuri Lasmadi. 2014. Pengaturan Alat Bukti dalam Tindak Pidana Dunia Maya. *Jurnal Ilmu Hukum*:1-23, <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/jih/article/view/1947> download 12 April 2017

“Pembuktian Tindak Pidana Akses Ilegal terhadap Komputer Oleh Penyidik dalam Putusan Hakim No. 253/Pid B/2013/ PN JR.”

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pembuktian tindak pidana akses ilegal terhadap komputer oleh penyidik dalam Putusan Hakim No. 253/Pid B/2013/ PN JR?
2. Apa saja faktor penghambat dalam pembuktian tindak pidana akses ilegal terhadap komputer?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pembuktian tindak pidana akses ilegal terhadap komputer oleh penyidik dalam Putusan Hakim No. 253/Pid B/2013/ PN JR.
2. Untuk mengetahui faktor penghambat dalam pembuktian tindak pidana akses ilegal terhadap komputer

## **D. Kegunaan Penelitian**

### **1. Kegunaan Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan bagi ilmu hukum, terutama mengenai pembuktian tindak pidana akses ilegal

terhadap komputer, sehingga Ilmu Hukum kejahatan *cyber* semakin berkembang.

## 2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan memberikan informasi dan referensi bagi praktisi hukum kejahatan *cyber* dalam upaya penegakan hukum, khususnya dalam rangka pembuktian tindak pidana akses ilegal terhadap komputer. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan memberikan rekomendasi untuk penelitian sejenis di masa yang akan datang berdasarkan temuan hasil dan kelemahan yang mungkin ditemukan dalam penelitian ini.

## E. Metode Penelitian

### 1. Metode Pendekatan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif, yaitu suatu penelitian yang menekankan pada hakikat atau esensi dengan mendasarkan pada pendekatan fenomenologi atau interaksi simbolik. Selain itu, data dalam penelitian kualitatif berupa uraian kata yang dianalisis secara induktif<sup>8</sup>.

Penelitian ini menggunakan spesifikasi berupa deskriptif analitis. Deskriptif artinya memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul tanpa analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Analitis artinya mengungkapkan

---

<sup>8</sup> A. Chedar Alwasilah, 2002, *Pokoknya Kualitatif: Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya dan Pusat Studi Sunda, hlm. 92.

masalah yang, mengolah data, menganalisis, meneliti dan menginterpretasikan serta membuat kesimpulan dan memberi saran yang kemudian disusun pembahasannya secara sistematis sehingga masalah yang dikaji dapat dipahami<sup>9</sup>.

Berdasarkan penjelasan di atas maka yang dimaksud bahwa penelitian ini menggunakan deskriptif analisis adalah memberikan deskripsi secara sistematis mengenai objek penelitian, yaitu semua informasi yang berhubungan dengan pembuktian tindak pidana akses ilegal terhadap komputer dalam Putusan Hakim No. 253/Pid B/2013/ PN JR.

## **2. Spesifikasi Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka spesifikasi penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitis, yaitu menggambarkan, melaporkan secara rinci, sistematis dan menyeluruh mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan peraturan perundang-perundangan yang berlaku dikaitkan dengan teori-teori hukum dan praktek pelaksanaan peraturan hukum positif yang menyangkut permasalahan yang sudah ditentukan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran tentang fakta-fakta yang diperoleh dari studi kepustakaan dan lapangan, namun juga setelah mempelajari ketentuan hukumnya dan diteliti di lapangan, diadakan analisis untuk mengetahui

---

<sup>9</sup> Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta, hlm.29



pembuktian tindak pidana akses ilegal terhadap komputer oleh penyidik dalam Putusan Hakim No. 253/Pid B/2013/ PN JR dan faktor penghambatnya.

### 3. Sumber Data

#### a. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber yang berasal dari literatur dan bahan-bahan hukum yang relevan dengan permasalahan dalam penelitian ini<sup>10</sup>. Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari sumber ini berupa dokumentasi, yaitu:

- 1) Bahan hukum primer
  - a) Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP)
  - b) Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana (KUHAP)
  - c) UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU No. 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
  - d) Putusan Hakim No. 253/Pid B/2013/ PN JR
- 2) Bahan hukum sekunder, yaitu buku-buku, jurnal, makalah, artikel, bulletin, dan lain-lain yang berhubungan dengan kajian penelitian.
- 3) Bahan hukum tersier, yaitu Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Kamus Hukum.

#### b. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama yang terkait dengan permasalahan yang

---

<sup>10</sup> Sugiyono, *op cit*, hlm.137

akan dibalas<sup>11</sup>. Pada penelitian ini data dari sumber primer adalah hasil wawancara dari anggota penyidik, Jaksa Penuntut Umum, dan ahli IT.

#### 4. Metode Pengumpulan Data

##### a. Studi Dokumenter

Teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang berwujud sumber data tertulis atau gambar. Sumber tertulis atau gambar berbentuk dokumen resmi, buku, majalah, arsip, dokumen pribadi, dan foto yang berkaitan dengan permasalahan penelitian<sup>12</sup>. Dokumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Putusan Hakim No. 253/Pid B/2013/ PN JR.

##### b. Wawancara

Wawancara adalah situasi peran antara pribadi bertatap muka, ketika seseorang yakni pewawancara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh jawaban yang relevan dengan masalah penelitian kepada responden<sup>13</sup>. Wawancara dilakukan secara langsung kepada narasumber yang ditunjuk, dimana semua pertanyaan tersebut disusun secara sistematis, jelas dan terarah sesuai dengan permasalahan dalam penelitian, sehingga diperoleh informasi yang benar dan akurat. Hasil wawancara ini kemudian dicatat atau direkam dengan baik<sup>14</sup>. Pada penelitian ini, teknik wawancara ini dilakukan kepada penyidik polisi, Jaksa Penuntut Umum (JPU), dan

<sup>11</sup> Sugiyono, *op cit*, hlm.137

<sup>12</sup> *Ibid*, hlm.240

<sup>13</sup> *Ibid*, hlm.317

<sup>14</sup> Sugiyono, *op cit*, hlm.317

saksi ahli, dengan tujuan untuk mendapatkan data primer tentang pembuktian tindak pidana akses ilegal terhadap komputer.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. Studi pustaka dilakukan melalui penelusuran pustaka secara *offline* maupun *online* (internet). Data yang diperoleh berupa sumber tertulis atau gambar berbentuk dokumen resmi, buku, majalah, artikel, jurnal, dan lain-lain.

## 5. Metode Analisis Data

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Analisis kualitatif adalah suatu cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif analitis, yaitu apa yang dinyatakan oleh responden secara tertulis atau lisan juga perilaku yang nyata, diteliti dan dipelajari sebagai sesuatu yang utuh<sup>15</sup>. Teknik analisis kualitatif yang digunakan adalah *content analysis* (analisis isi).

## F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dijabarkan sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian (teoretis dan

---

<sup>15</sup> Soerjono Soekanto, 2010, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI Press, hlm.12

praktis), metode penelitian (metode pendekatan, spesifikasi penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisis data), dan sistematika penulisan

## **BAB II TELAAH PUSTAKA**

Bab ini membahas mengenai pembuktian, tindak pidana, dan tindak pidana akses ilegal terhadap komputer.

## **BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai hasil penelitian dan pembahasannya, yaitu pembuktian tindak pidana akses ilegal terhadap komputer dan faktor penghambatnya.

## **BAB IV PENUTUP**

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran penelitian.

