

CYBERCRIME

Di Indonesia

(Prospek Pengaturan dan Penegakan Hukumnya)

Oleh : Agus Raharjo, S.H, M. Hum¹

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi menghasilkan internet. Berbagai kesempatan dan kemudahan ditawarkan oleh internet, akan tetapi kejahatan di dalamnya atau *cybercrime* juga turut menawarkan diri. Pemanfaatan dari internet perlu dimaksimalkan, sedangkan *cybercrimenya* perlu diminimalkan ataupun dihilangkan sama sekali. Melihat pemanfaatan internet yang sangat luas untuk berbagai keperluan, maka keberadaannya perlu diatur dengan undang-undang tersendiri. Problema pengaturan kegiatan di *cyberspace* terbentuk pada pemahaman pembuat undang-undang mengenai alam virtual dan penghuninya sehingga perlu ada harmonisasi dan kesepahaman di antara mereka mengenai apa saja yang hendak diatur. Sementara itu *cybercrime* perlu diberantas dengan menggunakan hukum yang ada dan penggalan nilai-nilai yang hidup di *cyberspace*, tak perlu menunggu undang-undang yang entah kapan selesainya. Polisi, jaksa dan hakim menjadi ujung tombak dalam penegakan hukum di *cyberspace*, di samping pencegahan dan pemberantasan melalui sarana teknologi.

* Kata kunci: Internet, *virtual reality*, *virtual community*, *cybercrime*, konstruksi sosial.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan yang pesat dari teknologi telekomunikasi dan teknologi komputer menghasilkan internet yang multi fungsi. Semua itu dilandasi oleh perkembangan yang terjadi pada bidang mikro elektronika, material dan perangkat lunak. Kimia, fisika, biologi dan matematika mendasari semua itu.² Semua perkembangan itu membawa kita ke ambang revolusi keempat dalam sejarah pemikiran manusia bila ditinjau dari konstruksi

pengetahuan umat manusia menurut Stevan Harnad dalam *Post-Guttenberg Galaxy: The Fourth Revolution in the Means of Production of Knowledge* yang dicirikan dengan cara berfikir yang tanpa batas (*borderless way of thinking*).³ Percepatan teknologi semakin lama semakin supra menjadi sebab material perubahan yang terus menerus dalam semua interaksi dan aktivitas masyarakat informasi. Semua itu pada hakekatnya tercakup dalam tiga kata saja yaitu *revolusi teknologi informasi*.

Internet merupakan *big bang*

¹ Dosen Fakultas Hukum Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto, Mahasiswa Program Doktor Ilmu Hukum Undip Semarang.

kedua – menurut Dimitri Mahayana – setelah *big bang* pertama yaitu *material big bang* menurut versi Stephen Hawking. *Big bang* kedua merupakan *knowledge big bang* (ledakan besar pengetahuan) yang ditandai dengan komunikasi elektro-magnetoopis via satelit maupun kabel, didukung oleh eksistensi jaringan telefoni yang telah ada dan akan segera didukung oleh ratusan satelit yang sedang dan akan diluncurkan.⁴

Internet merupakan simbol material embrio masyarakat global. Internet membuat globe dunia, seolah-olah menjadi seperti hanya selembar daun kelor. Era informasi ditandai dengan aksesibilitas informasi yang amat tinggi bagi tiap individu, bukan hanya bagi tiap perusahaan. Jelas informasi merupakan komoditi utama yang diperjualbelikan di era ini sehingga akan muncul berbagai *network & information company* yang akan memperjualbelikan berbagai fasilitas bermacam jaringan dan berbagai basis data informasi tentang berbagai hal yang dapat diakses oleh pengguna dan pelanggan.⁵ Semua itu membawa masyarakat ke dalam suasana yang disebut oleh John Naisbitt, Nana Naisbitt dan Douglas Philips (1999) sebagai *Zona Mabuk Teknologi*.⁶

Perkembangan teknologi jaringan komputer global telah

menciptakan dunia baru yang dinamakan *cyberspace*. *Cyberspace* – sebuah dunia komunikasi berbasis komputer – menawarkan realitas yang baru, yaitu realitas virtual (*virtual reality*).⁷ Perkembangan ini membawa perubahan yang besar dan mendasar pada tatanan sosial dan budaya pada skala global serta mengubah pengertian tentang masyarakat, komunitas, komunikasi, interaksi sosial dan budaya. Internet juga membawa kita pada dunia tanpa perbatasan dan menembus batas kedaulatan negara. Ini merupakan *smash the boundaries, tear down the hierarchy and dismantle the bureaucracy*, kata Jessica Lipnack dan Jeffrey Stamps.⁸

Proses *cybernation* yang menimbulkan harapan akan kemudahan, kesenangan dan kesempatan itu ternyata tidak selamanya demikian karena dalam *cyberspace* juga terdapat persoalan hukum yang muncul berupa sisi gelap yang perlu kita perhatikan sebagaimana dikatakan oleh Neil Barrett bahwa 80% gambar di internet adalah gambar porno.⁹

Tulisan ini bermaksud untuk menjelaskan realitas virtual sebagai fenomena sosial dan implikasi hukum apa yang ditimbulkannya. Untuk itu pembahasan dari masalah ini akan difokuskan pada teori-teori sosial yang

berkaitan dengan perkembangan tersebut dan persoalan hukum yang muncul sebagai akibat percepatan yang ditimbulkan oleh teknologi.

B. VIRTUAL REALITY DAN VIRTUAL COMMUNITY

Dalam menangkap realitas, manusia dibatasi oleh ruang dan waktu. *Cyberspace* telah melingkupi berbagai sisi dari kehidupan modern dan memungkinkan hubungan yang terjadi tanpa memperlakukan jarak (*distance*), waktu (*time*) dan tempat/ruang (*space*) sebagai suatu konsep yang penting dalam institusi sosial.

Mark Slouka memandang bahwa untuk memahami revolusi digital, maka yang harus diketahui ada dua hal. *Pertama*, komputer – yang bukan sekedar pengolah informasi, melainkan sedang berkembang menjadi mesin peniru canggih – memiliki kemampuan yang kini meningkat untuk meniru aspek-aspek tertentu kehidupan kita. *Kedua*, sejumlah besar orang jenius dan berpengaruh percaya bahwa komputer harus dan akhirnya akan menggusur dunia asli yang telah berhasil diimitasikan itu.¹⁰

Dalam *cyberspace* berbagai peristiwa dirangkai, direkayasa dan kemudian disuguhkan kepada umum dan inilah yang disebut *pseudo-event*.

Pseudo-event adalah kejadian atau peristiwa yang tampaknya terjadi secara spontan, tetapi semuanya terjadi karena seseorang merencanakannya, merekayasa dan memprovokasinya.¹¹ Realitas virtual merupakan produk yang dihasilkan oleh pelaku-pelaku sosial yang berdasarkan ideologi dan kepentingan-kepentingan mengarahkan tindakannya pada tujuan-tujuan yang dikehendaki. Mereka menciptakan realitas seperti apa yang mampu dilakukan dan diinginkan.

Realitas itu sendiri kini direkayasa sedemikian rupa, sehingga tidak dapat lagi dibedakan antara realitas yang asli dan yang tiruan/representasi (*simulacra*). Jean Baudrillard dalam *Simulations* mendefinisikan istilah *simulation* sebagai "...penciptaan model-model kenyataan tanpa asal-usul dan realitas: *a hyperreal*".¹² Model-model tersebut memang sepintas tampak nyata, tetapi ia sesungguhnya tidak menggambarkan kenyataan yang sebenarnya. Ia sebaliknya, menyembunyikan kenyataan yang hakiki. Kenyataan (*real*) ditutupi oleh tanda kenyataan (*sign of the real*) sedemikian rupa sehingga antara tanda dan realitas, antara model dan kenyataan tidak dapat lagi dibedakan. Simulasi tidak menggambarkan realitas sebagaimana adanya, maka realitas yang

dihasilkan oleh simulasi adalah realitas yang melampaui atau hyperreali, artinya realitas tersebut tidak dapat lagi dinilai berdasarkan ukuran-ukuran (rasional, moral) yang ada pada realitas yang sesungguhnya.¹³

Realitas sosial budaya yang ada pada *cyberspace* merupakan tandingan dari realitas sosial budaya yang ada dan menghasilkan batas antara keduanya pada akhirnya menjadi kabur. *Cyberspace* sebagai suatu bentuk jaringan komunikasi dan interaksi global telah menawarkan bentuk komunitas sendiri, yaitu komunitas virtual (*virtual community*).¹⁴ *Virtual community* menurut Howard Rheingold adalah *social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussion long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationship in cyberspace*.¹⁵

Dalam *cyberspace* ada yang dinamakan WELL (*Whole Earth 'Lectronic Link*), sebuah tempat yang memungkinkan orang-orang dari seluruh dunia berbicara atau bercakap-cakap satu sama lain dan berukar atau berkirim e-mail. Dari sinilah muncul ide tentang masyarakat (*community*), di mana setiap orang di seluruh dunia dapat menjadi anggotanya asalkan menghubungkan komputer pribadi (atau komputer di

kantornya) melalui telepon dan modem ke jaringan komputer global.

Gagasan tentang komunitas virtual sudah menjadi pandangan umum karena komunitas itu memang betul-betul ada. *Cyberspace* telah saling menghubungkan banyak orang,¹⁶ apalagi dengan adanya fasilitas internet yang bersifat interaktif (secara online, misal VoIP dengan web camera) orang tidak hanya bisa bertukar informasi, tetapi juga berpromosi, berdagang bahkan mencari jodoh dan di situlah ada komunitas dalam pengertian yang lebih luas.

Sampai saat ini ada tiga pandangan dari realitas yang ditawarkan oleh *cyberspace*. Pandangan pertama adalah mereka yang melihat realitas virtual dengan pandangan yang optimistis, positif, *affirmative* (Timothy Learly, Rheingold). Pandangan kedua adalah mereka yang melihat realitas virtual dengan pandangan yang menolak, pesimistis, curiga, *refusal* (Ian Boal, Gandy dan Slouka) dan pandangan yang ketiga adalah pandangan yang penuh ketidakpastian, yang mengkritik realitas yang baru tetapi menerimanya sebagai sebuah kenyataan yang tidak dapat ditolak, *fatalistic* (Baudrillard).

Terlepas dari pro dan kontra mengenai keberadaan *cyberspace*

dengan *reality virtual* dan *community virtualnya*, ketiganya telah melingkupi kehidupan kita dengan berbagai pengaruh baik maupun buruk yang melekat padanya. Persoalannya adalah bagaimana kita mensikapi keadaan itu, terutama berkaitan dengan keberadaan hukum dalam masyarakat sebagaimana didoktrinkan dalam hukum bahwa *ubi societas ibi ius*. Apakah hal ini juga berlaku di *cyberspace*. Inilah pertanyaan yang mesti mendapat jawab.

C. PEMANFAATAN DAN DAMPAK NEGATIF YANG DITIMBULKAN INTERNET

Perkembangan teknologi informasi banyak mengubah makna kehidupan, tidak hanya dari segi ekonomi – berupa perubahan *mainstream* dari ekonomi berbasis manufaktur ke ekonomi yang berbasis informasi¹⁷ – akan tetapi juga dari segi ilmu pengetahuan, religi dan sosial budaya. Perubahan ini bukan sesuatu yang tiba-tiba (*taken for granted*) melainkan sudah terencana sehingga secara logis dapat diterima.

Internet pada dasarnya diciptakan untuk kebaikan berupa keinginan untuk menyelamatkan data penting jika meletus perang besar sebagai akibat perang dingin antara Amerika

Serikat dan Uni Sovyet waktu itu. Seiring berjalannya waktu, internet selain mempermudah kehidupan manusia dalam berbagai aspeknya, juga menjadi alat mempermudah terjadinya kejahatan. Hal ini tercermin dari apa yang dikatakan oleh Jonathan Blumen, "*The Internet is 'dangerous' because it is a medium for the instantaneous and uncontrolled transmission of ideas*".¹⁸

Melihat pemanfaatan internet yang semakin bergeser dari tujuan semula, maka kita semua mesti waspada agar tidak menjadi korban selanjutnya. Peringatan dari Neill Barret di bawah ini patut untuk direnungkan. Ia mengatakan bahwa:

"The Internet has been described by many as a 'Bad Neighbourhood', or as being a haven for pornography. This is certainly true: the Internet provides very many niches within which such immoral activity can be performed. It also supports criminal activity which is wholly amoral in nature".¹⁹

Pergeseran pemanfaatan internet ini tidak lepas dari karakteristik yang dimiliki internet itu sendiri. Di samping teknologi informasi yang mempermudah dan memberi peluang terjadinya kejahatan, juga tidak

yang menjadikan Warung Telekomunikasi (Wartel) dan Warung Internet (Warnet) sebagai ujung tombak untuk mengurangi *digital divide*. Akibatnya muncul Warnet diberbagai kota sekaligus sebagai salah satu tempat bagi para pelaku untuk melakukan cybercrime.

Data statistik kriminal cybercrime yang terdapat di Polri tidak menggambarkan keadaan yang sebenarnya.²⁵ Banyak dark number yang tak terlacak dan tak tercatat karena keengganan korban melaporkannya ke polisi. Selain faktor keengganan dari korban untuk melaporkan kasusnya ke polisi, faktor lain adalah persoalan reputasi, baik reputasi dari webmasternya maupun reputasi dari perusahaan ataupun instansi yang berkaitan dengan unjuk kerja pada publik.

Banyaknya kasus cybercrime yang tak tertangani serta tiadanya hukum yang secara khusus mengatur mengenai kegiatan di cyberspace juga menjadi faktor lain yang menyebabkan korban tak mau melaporkan kasusnya ke polisi. Akan tetapi benarkah di sini ada kekosongan hukum, ataukah hukum yang bersifat umum itu tidak dapat diberlakukan untuk cybercrime. Uraian berikut mencoba untuk melihat kemungkinan penggunaan hukum pidana yang umum itu untuk menangani kasus cybercrime.

D. HUKUM SEBAGAI KONSTRUKSI SOSIAL

Manusia terus menerus membangun dunia dan membentuk pemahaman mengenai keberadaan diri dalam perubahan yang terus berlangsung, demikian kata **Karl Manheim**.²⁶ Dalam paradigma definisi sosial menurut **Ritzer**, ada tiga teori yang termasuk di dalamnya, yaitu teori aksi, interaksionisme simbolik dan fenomenologi. Ketiga teori ini memiliki kesamaan bahwa manusia adalah aktor yang kreatif dari realitas sosialnya dan realitas sosial bukan merupakan alat yang statis dari paksaan fakta sosial.²⁷

Realitas adalah hasil ciptaan manusia kreatif melalui kekuatan konstruksi sosial terhadap dunia sosial di sekelilingnya. Dunia sosial ini seperti dimaksudkan oleh **George Simmel** merupakan realitas dunia sosial berdiri sendiri di luar individu, yang menurut kesan kita bahwa realitas itu "ada" dalam diri sendiri dan hukum yang menguasainya.²⁸ Realitas sosial memiliki makna ketika realitas sosial dikonstruksi dan dimaknakan secara subjektif oleh individu lain sehingga memantapkan realitas itu secara objektif. Individu mengkonstruksi realitas sosial, dan mengkonstruksinya dalam dunia realitas, memantapkan realitas itu

berdasarkan subjektivitas individu lain dalam institusi sosialnya.²⁹

Dalam bahasa lain, **Malcolm Waters** menyatakan bahwa manusia selalu menjadi agen dalam konstruksi realitas sosial yang aktif – cara mereka bertindak tergantung pada bagaimana mereka memahami atau memberi arti pada tingkah laku mereka. Jadi pada pengamat sosiologi harus menginterpretasi – yaitu memberi arti – arti-arti yang ditetapkan oleh partisipan.³⁰

Kenyataan atau realitas menurut **Berger dan Luckmann** dibangun secara sosial dan sosiologi pengetahuan harus menganalisa proses terjadinya hal itu. Kenyataan didefinisikan sebagai suatu kualitas yang terdapat dalam fenomen-fenomena yang kita akui sebagai memiliki keberadaan (*being*) yang tidak tergantung pada kehendak kita sendiri (kita tidak dapat meniadakannya dengan angan-angan), sedangkan pengetahuan didefinisikan sebagai kepastian bahwa fenomen-fenomen itu nyata (*real*) dan memiliki karakteristik-karakteristik yang spesifik. Singkatnya **Berger dan Luckmann** mengatakan telah terjadi dialektika antara individu yang menciptakan masyarakat dan masyarakat yang menciptakan individu. Proses dialektika ini terjadi

melalui eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi.³¹

Konstruksi sosial menempatkan peran manusia menjadi sangat penting dalam proses pembentukan hukum, karena hukum hanya dapat beroperasi melalui manusia. Para penegak hukum yang ada sebenarnya tidak hanya menjalankan hukum – sebagai corong undang-undang – tetapi mereka sebenarnya juga melakukan konstruksi, karena mereka bukan robot atau mesin yang dapat digerakkan secara otomatis. Pengetahuan mereka dalam menegakkan hukum bukanlah suatu fakta yang ditemukan melainkan diciptakan, tidak statis dan merupakan konstruksi sosial.

Dalam pandangan konstruktivisme maupun interaksi simbolik, hukum merupakan sarana kontrol yang menunjuk pada pembentukan makna hasil konstruksi. Norma-norma merupakan representasi dari hubungan atau interaksi yang terjadi dalam masyarakat, artinya fenomena tertentu dalam masyarakat ikut andil dalam proses pembentukan norma-norma tersebut.³²

Dalam hal ini, pengaturan dari *cyberspace* secara khusus memang belum ada, yang ada adalah baru Rancangan Undang-undang Tele-

matika, sedangkan undang-undang yang terkait secara erat adalah Undang-undang Telekomunikasi (UUNo. 36 Tahun 1999). RUU dan UU Telekomunikasi keduanya dibuat oleh Pemerintah dan DPR. Norma-norma yang tertuang dalam RUU maupun UU tersebut bukan representasi dari hubungan yang terjadi dalam masyarakat dalam *cyberspace (virtual community)*, melainkan representasi dari kepentingan pemerintah yang berusaha untuk mengatur kegiatan di dunia maya ke dalam undang-undang yang notabene terbatas yurisdiksinya serta tak mewedahi kepentingan *virtual community*.

Tentunya penerapan hukum ini nantinya patut dipertanyakan, baik dari segi legitimasi representasi *virtual community* maupun dari segi keberlakuannya di alam virtual. Dapatkah undang-undang yang dibuat dalam dunia real mengatur dan diberlakukan pada dunia virtual yang bersifat transborder. Pengaturan seperti inilah yang ditentang oleh John Perry Barlow sehingga dia mengeluarkan *A Declaration of the Independence of Cyberspace*³³ sebagai wujud pertentangan aturan dunia real dalam *cyberspace*. *A Declaration of the Independence of Cyberspace* ditekankan pada kebebasan ruang di *cyberspace*,

sedangkan hak-hak dari penghuninya atau *Netizens*, dikemukakan oleh Ronda Hauben dalam karyanya *Netizens: On The History and Impact of the Net*³⁴ yang fungsinya seperti Deklarasi HAM PBB.

Dari sini pengaturan yang diberlakukan pada *cyberspace* menunjukkan pada fungsi hukum sebagai kontrol sosial. Hukum (lebih tepatnya undang-undang) berusaha untuk mengontrol kebebasan manusia di *cyberspace* dengan melakukan pembatasan-pembatasan dan ternyata hal ini ditentang oleh penghuni atau masyarakatnya. Inilah yang tadi dikatakan bahwa undang-undang tersebut bukan merupakan representasi dari hubungan atau interaksi yang terjadi dalam masyarakat. Hukum bukan merupakan konstruksi sosial masyarakat, melainkan konstruksi dari negara yang dipaksakan berlakunya pada masyarakat yang tak dikenalnya.

Akibat dari tindakan pemerintah yang demikian adalah munculnya bentuk tindakan baru dari masyarakat sebagai reaksi dari fungsi kontrol hukum, yaitu penyimpangan. Ini sesuai dengan apa yang dikhawatirkan oleh Edwin Lemert. Menurutnya, ada kecenderungan bahwa penyimpangan menimbulkan kontrol sosial, tetapi

Lemert juga percaya pada ide kebalikannya (kontrol sosial mendorong timbulnya penyimpangan) ini sama baiknya dengan ide pertama dan mungkin merupakan ide yang potensial dari perkembangan studi tentang penyimpangan di dalam masyarakat modern.³⁵

Tentunya menunggu terbentuknya undang-undang yang ideal perlu waktu yang lama karena perlu ada harmonisasi antara Presiden dan DPR (yang memegang otoritas pembuatan undang-undang) dan keinginan para Netizen mengenai pengaturan di cyberspace. Sementara itu cybercrime (dalam pengertian moral maupun hukum) terus saja terjadi dan korbanpun berjatuhan. Akankah ini dibiarkan terus yang menyebabkan kejahatan merajalela. Tentunya tidak. Para penegak hukum dapat menggunakan sarana yang ada meski terbatas. Keterbatasan bukan halangan melainkan tantangan untuk menunjukkan unjuk kerja yang profesional dalam menegakkan hukum. Kita tak perlu menunggu peraturan yang tak dapat ditentukan kapan jadinya.

Sarana yang ada berupa Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) dan perundang-undangan khusus yang lain dapat digunakan untuk mencegah dan menangani

cybercrime yang timbul di masyarakat. Metode yang digunakan adalah metode penafsiran terhadap ketentuan tersebut. Penafsiran tersebut dapat meliputi penafsiran dari segi bahasa, teleologis atau sosiologis, sistematis, futuristik, komparatif, ekstensif, argumentum a contratio maupun analogi.

Larangan penggunaan analogi yang selama ini menghinggapi hukum pidana sudah waktunya untuk dihapuskan, karena pembatasan ini menyempitkan makna hukum pidana hanya sebatas undang-undang saja. Dalam konteks keilmuan penggunaan analogi diperbolehkan baik analogi yang bersifat antisipasi maupun *analogi retrosipasi*, yang berarti menggunakan analogi terhadap ilmu yang mempunyai kedudukan atau tingkat abstraksi lebih rendah dari ilmu yang menjadi pokok utama pembicaraan.³⁶

Hakim dalam mengadili perkara cybercrime tak perlu menjadi corong undang-undang seperti yang selama ini terjadi (bagaimana kalau tak ada undang-undangnya, apakah berarti hakim tak lagi bercorong) karena inilah kesempatan baginya untuk melakukan terobosan, sekaligus menunaikan tugas konstitusionalnya sebagaimana tertera dalam Pasal 14 ayat (1), Pasal 23 ayat (2) dan Pasal 27 ayat (1). Untuk itu hakim juga perlu

matika, sedangkan undang-undang yang terkait secara erat adalah Undang-undang Telekomunikasi (UU No. 36 Tahun 1999). RUU dan UU Telekomunikasi keduanya dibuat oleh Pemerintah dan DPR. Norma-norma yang tertuang dalam RUU maupun UU tersebut bukan representasi dari hubungan yang terjadi dalam masyarakat dalam *cyberspace (virtual community)*, melainkan representasi dari kepentingan pemerintah yang berusaha untuk mengatur kegiatan di dunia maya ke dalam undang-undang yang notabene terbatas yurisdiksinya serta tak mewedahi kepentingan *virtual community*.

Tentunya penerapan hukum ini nantinya patut dipertanyakan, baik dari segi legitimasi representasi *virtual community* maupun dari segi keberlakuannya di alam virtual. Dapatkah undang-undang yang dibuat dalam dunia real mengatur dan diberlakukan pada dunia virtual yang bersifat transborder. Pengaturan seperti inilah yang ditentang oleh John Perry Barlow sehingga dia mengeluarkan *A Declaration of the Independence of Cyberspace*³³ sebagai wujud pertentangan aturan dunia real dalam *cyberspace*. *A Declaration of the Independence of Cyberspace* ditekankan pada kebebasan ruang di *cyberspace*,

sedangkan hak-hak dari penghuninya atau *Netizens*, dikemukakan oleh Ronda Hauben dalam karyanya *Netizens: On The History and Impact of the Net*³⁴ yang fungsinya seperti Deklarasi HAM PBB.

Dari sini pengaturan yang diberlakukan pada *cyberspace* menunjukkan pada fungsi hukum sebagai kontrol sosial. Hukum (lebih tepatnya undang-undang) berusaha untuk mengontrol kebebasan manusia di *cyberspace* dengan melakukan pembatasan-pembatasan dan ternyata hal ini ditentang oleh penghuni atau masyarakatnya. Inilah yang tadi dikatakan bahwa undang-undang tersebut bukan merupakan representasi dari hubungan atau interaksi yang terjadi dalam masyarakat. Hukum bukan merupakan konstruksi sosial masyarakat, melainkan konstruksi dari negara yang dipaksakan berlakunya pada masyarakat yang tak dikenalnya.

Akibat dari tindakan pemerintah yang demikian adalah munculnya bentuk tindakan baru dari masyarakat sebagai reaksi dari fungsi kontrol hukum, yaitu penyimpangan. Ini sesuai dengan apa yang dikhawatirkan oleh Edwin Lemert. Menurutnya, ada kecenderungan bahwa penyimpangan menimbulkan kontrol sosial, tetapi

Lemert juga percaya pada ide kebalikannya (kontrol sosial mendorong timbulnya penyimpangan) ini sama baiknya dengan ide pertama dan mungkin merupakan ide yang potensial dari perkembangan studi tentang penyimpangan di dalam masyarakat modern.³⁵

Tentunya menunggu terbentuknya undang-undang yang ideal perlu waktu yang lama karena perlu ada harmonisasi antara Presiden dan DPR (yang memegang otoritas pembuatan undang-undang) dan keinginan para Netizen mengenai pengaturan di cyberspace. Sementara itu cybercrime (dalam pengertian moral maupun hukum) terus saja terjadi dan korbanpun berjatuhan. Akankah ini dibiarkan terus yang menyebabkan kejahatan merajalela. Tentunya tidak. Para penegak hukum dapat menggunakan sarana yang ada meski terbatas. Keterbatasan bukan halangan melainkan tantangan untuk menunjukkan unjuk kerja yang profesional dalam menegakkan hukum. Kita tak perlu menunggu peraturan yang tak dapat ditentukan kapan jadinya.

Sarana yang ada berupa Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) dan perundang-undangan khusus yang lain dapat digunakan untuk mencegah dan menangani

cybercrime yang timbul di masyarakat. Metode yang digunakan adalah metode penafsiran terhadap ketentuan tersebut. Penafsiran tersebut dapat meliputi penafsiran dari segi bahasa, teleologis atau sosiologis, sistematis, futuristik, komparatif, ekstensif, argumentum a contratio maupun analogi.

Larangan penggunaan analogi yang selama ini menghinggapi hukum pidana sudah waktunya untuk dihapuskan, karena pembatasan ini menyempitkan makna hukum pidana hanya sebatas undang-undang saja. Dalam konteks keilmuan penggunaan analogi diperbolehkan baik analogi yang bersifat antisipasi maupun *analogi retrosipasi*, yang berarti menggunakan analogi terhadap ilmu yang mempunyai kedudukan atau tingkat abstraksi lebih rendah dari ilmu yang menjadi pokok utama pembicaraan.³⁶

Hakim dalam mengadili perkara cybercrime tak perlu menjadi corong undang-undang seperti yang selama ini terjadi (bagaimana kalau tak ada undang-undangnya, apakah berarti hakim tak lagi bercorong) karena inilah kesempatan baginya untuk melakukan terobosan, sekaligus menunaikan tugas konstitusionalnya sebagaimana tertera dalam Pasal 14 ayat (1), Pasal 23 ayat (2) dan Pasal 27 ayat (1). Untuk itu hakim juga perlu

mengetahui perkembangan teknologi informasi, cyberspace, virtual reality dan virtual community sebab siapa tahu di sana telah ada lex informatika (hukum kebiasaan) yang berlaku bagi para netizen. Inilah fungsi penggalan hukum yang hidup yang harus dilakukan oleh hakim yang kreatif dan tidak sekadar menunggu terbitnya undang-undang. Niscaya dengan demikian penegakan hukum akan lebih baik dari sekarang.

Pencegahan dan penanggulangan cybercrime tak melulu melalui hukum, karena penggunaan teknologi untuk hal tersebut ternyata lebih ampuh atau disebut juga dengan techno prevention. Tentunya kesadaran untuk memutakhirkan sistem keamanan jaringan komputer harus selalu terpelihara, khususnya untuk mereka yang mengelola website. Untuk mereka yang mengakses atau hanya sebatas users saja, maka langkah yang ditempuh adalah dengan memasang software yang dapat dipakai untuk memproteksi situs-situs yang tak boleh dikunjungi (terutama untuk anak-anak). Kerjasama dengan Jasa Pengelola Layanan Internet (Internet Service Provider/ISP) juga perlu dilakukan oleh penegak hukum (khususnya polisi) sebagai langkah untuk mendapatkan data lalu-lalang

pengguna internet dan situs-situs yang dikunjungi (melalui log file). Tak kalah penting adalah kerjasama dengan para pengelola Warnet yang tak lain adalah ujung tombak dalam mempersempit digital divide sekaligus berfungsi sebagai ujung tombak pencegah kejahatan terutama bagi users yang tak punya saluran internet di rumahnya atau yang memilikinya tetapi sengaja menggunakan warnet sebagai media melakukan cybercrime.

E. PENUTUP

Internet dengan *cyberspace*, *virtual reality* dan *virtual community* ternyata pada satu sisi membawa harapan akan kemudahan di sisi lain juga membawa kesulitan-kesulitan terutama pada bidang hukum. Realitas virtual yang hadir sebagai hasil konstruksi manusia sampai saat ini tidak diatur sebagaimana kehendak para netizens, sehingga mereka muncul dengan pertentangan dan perlawanan. Kita perlu menggali hukum apa yang telah ada di dunia virtual itu sehingga hukum real (hukum negara) nantinya dapat memahami dan menjangkau kehidupan virtual. Inilah tantangan yang mesti mendapat jawab.



¹Dosen Fakultas Hukum Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto, Mahasiswa Program Doktor Ilmu Hukum Undip Semarang.

²Samaun Samadikun, *Pengaruh Perpaduan Teknologi Komputer, Telekomunikasi dan Informasi*, Kompas, 28 Juni 2000, hal. 52.

³Revolusi pertama terjadi ketika bahasa muncul untuk pertama kalinya ribuan tahun yang lalu, revolusi kedua berupa ditemukannya tulisan. Gutenberg dengan mesin cetaknya memulai revolusi ketiga dalam sejarah *tool* konstruksi pengetahuan manusia. Kini kita memasuki revolusi keempat dimana tulisan dapat didistribusikan dengan kecepatan amat luar biasa. Uraian lihat lebih lengkap dan jelas mengenai sejarah pemikiran manusia dapat dibaca pada Stevan Harnad, *Post-Gutenberg Galaxy: The Fourth Revolution in the Means of Production of Knowledge.* "The Public-Access Computer System Review 2, No. 1 (1991): 39-The Guinness Book of Records, *Guinness Book of Records (1998)*, Guinness Publishing, 1997. Baca juga Dimitri Mahayana, *Menjemput Masa Depan, Futuristik dan Rekayasa Masyarakat Menuju Era Global*, Rosda, Bandung, 2000, hal. 24 – 25.

⁴Dimitri Mahayana, *Ibid*, hal 11 dan 17.

⁵*Ibid*, hal. 57. Perkembangan teknologi informasi menjadikan informasi sebagai kekuatan pendorong aktivitas ekonomi ke arah yang lebih dinamis, bahkan informasi itu sendiri sebagai komoditi yang diperjualbelikan. Lihat lebih jelas pada Agus Raharjo, *Cybercrime, Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002, hal. 1-10. Ketika informasi berubah menjadi komoditi, maka terjadi pergeseran *mainstream* ekonomi dari ekonomi berbasis

manufaktur ke ekonomi berbasis informasi. Pergeseran ini menyebabkan harga saham perusahaan yang bergerak dalam bidang teknologi informasi melonjak naik di bursa saham hampir di seluruh dunia. Uraian lebih jelas mengenai pergeseran *mainstream* ekonomi ini baca William K. Tabb, *The Amoral Elephant, Globalization and the Struggle for Social Justice in the Twenty-First Century*, Monthly Review Press, New York, 2001.

⁶Zona mabuk teknologi adalah zona yang ditunjukkan adanya hubungan yang rumit dan seringkali bertentangan antara teknologi dan pencarian kita akan makna. Zona ini ditandai dengan gejala-gejala sebagai berikut: (a) Kita lebih menyukai penyelesaian masalah secara kilat, dari masalah agama sampai masalah gizi; (b) Kita takut sekaligus pemuja teknologi; (c) Kita mengaburkan perbedaan antara yang nyata dan yang semu; (d) Kita menerima kekerasan sebagai sesuatu yang wajar; (e) Kita mencintai teknologi dalam wujud mainan; (f) Kita menjalin kehidupan yang berjarak dan terenggut. Lihat lebih jelas uraian tentang gejala-gejala tersebut pada John Nasibitt, Nana Naisbitt dan Douglas Philips, *High Tech, High Touch, Pencarian Makna di Tengah Perkembangan Pesat Teknologi*, Mizan, Bandung, 2001, hal. 23-24.

⁷*Cyberspace* dengan realitas virtual menawarkan manusia untuk hidup dalam dunia alternatif, dunia yang dapat mengambil alih dan menggantikan realitas yang ada, yang bahkan dapat lebih nyata dari daripada realitas yang ada, yang lebih menyenangkan dari kesenangan yang ada, yang lebih fantastis dari fantasi yang ada, yang lebih menggairahkan dari kegairahan yang ada. Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Jagat Raya Maya: Imperialisme Fantasi*

dan Matinya Realitas, Pengantar pada buku Mark Slouka, *Ruang yang Hilang, Pandangan Humanis Tentang Budaya Cyberspace yang Merisaukan*, Mizan, Bandung, 1999, hal. 14

⁸Jessica Lipnack & Jeffrey Stamps, *The Age of the Network, Organizing Principles for the 21st Century*, John Wiley & Sons, Inc., 1994, hal. 3.

⁹Neill Barrett, *Digital Crime, Policing the Cybernation*, Kogan Page Ltd. London, 1997, hal. 21. Hal senada juga diungkapkan oleh Mark D. Rasch dalam *The Internet and Business: A Lawyer's Guide to the Emerging Legal Issues*, Computer Law Association, 1996. versi elektronik dapat dibaca pada <http://cla.org/RuhBook/chp11.htm>.

¹⁰Mark Slouka, *op.cit.*, hal. 61-62.

¹¹Yasraf Amir Piliang dalam Mark Slouka, *Ibid*, hal. 18-19.

¹²Jean Baudrillard, *Simulations*, Semiotext(e), 1981, hal. 2

¹³Yasraf Amir Piliang, *Mesin-mesin Kepalsuan*, Kompas, 14 Juni 2000. Dapat dilihat di <http://www.kompas.com/mesi45.html>. Pada kesempatan lain Yasraf mengemukakan bahwa dalam realitas virtual kejadian-kejadian palsu kini tumpang tindih dengan realitas yang sesungguhnya sehingga publik boleh jadi berspekulasi secara bebas mengenai makna kebenaran. Yasraf Amir Piliang dalam Mark Slouka, *op.cit.*, hal. 19. Bandingkan dengan apa yang dikatakan Jaron Lanier dalam percakapannya dengan Jeff Zaleski dalam Jeff Zaleski, *Spiritualitas Cyberspace, Bagaimana Teknologi Komputer Mempengaruhi Kehidupan Keberagamaan Manusia*, Mizan, Bandung, 1999, hal. 171.

¹⁴Yasraf Amir Piliang dalam Mark Slouka, *op.cit.*, hal. 19.

¹⁵Howard Rheingold, *Virtual Reality*, Mandarin, 1991, versi elektronik dapat dibaca pada <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>. Bandingkan mengenai hal yang sama dengan Anne Beamish, *Communities On-line: Community-Based Computer Networks*, Thesis at the Massachusetts Institute of Technology, February 1995, dapat dilihat di <http://loohooloo.mit.edu/4.207/anneb/thesis/toc.html> dan apa yang dikemukakan oleh John Suler mengenai hal sama pada John Suler, *The Psychological of Cyberspace, Overview of Guided Tour*, September 1999, versi elektronik dapat dijumpai di <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html>

¹⁶Jeff Zaleski, *op.cit.*, hal. 273.

¹⁷Pergeseran *mainstream* ekonomi ini terutama terlihat di Amerika Serikat yang mempelopori perubahan paradigma ekonominya dari ekonomi yang berbasis manufaktur ke ekonomi uang berbasis jasa (informasi). Charles Brill, *Legal Protection of Collection of Facts*, Computer Law Review and Technology Journal, 1999 (Spring), hal. 1.

¹⁸Jonathan Blumen, *Is Pornography Bad?*, 1995, http://www.spectacle.org/Is_Pornography_Bad.html

¹⁹Neill Barret, *op.cit.*, hal. 76.

²⁰Bandingkan dengan apa yang dikemukakan oleh Simon Garfinkel mengenai kemanan komputer (*computer security*) sebagaimana dikutip oleh Budi Rahardjo. Ia mengemukakan ada 4 aspek yang berkaitan dengan keamanan komputer, yaitu *privacy, integrity, authentication* dan *availability*. Selain itu ada dua aspek lain yang sering dibahas dalam kaitannya dengan *electronic commerce*, yaitu *access control* dan *non repudiation*. Penjelasan lebih lanjut lihat Budi Rahardjo, *Keamanan Sistem Informasi Berbasis Internet*, PT. Insan

Komunikasi/Infonesia, Bandung, 2000, hal. 11-14. Versi elektronik dapat dijumpai di <http://budi.insan.co.id/book/handbook.pdf>.

²¹Penjelasan lebih lengkap dapat dilihat pada Dokumen A/CONF.187/10. *Tenth United Nations Congress on the Prevention of Crime and the Treatment of Offenders, Crime Related Computer Networks*, hal. 5.

²²Pembahasan secara rinci mengenai hacking dapat dilihat pada Agus Raharjo, *op.cit*.

²³Uraian lebih lengkap mengenai jenis cybercrime apa saja yang masuk dalam kategori di atas dapat dibaca secara lengkap pada Final version of Convention on Cybercrime, June 22, 2001, <http://conventions.coe.int/treaty/en/projects/cybercrime-final.htm>. Bandingkan dengan kategorisasi lain dari cybercrime (termasuk RUU Teknologi Informasi yang tidak melakukan kategorisasi terhadap perumusan deliknya) yang dapat dibaca pada Agus Raharjo, *op.cit*, hal. 228-235, 291-316.

²⁴Patrick Galley, *Computer Terrorism: What are the Risk?* Swiss Federal Institute of Technology, 1999. Versi elektronik dapat dibaca pada <http://www.span.ch/crime.htm>

²⁵Lihat data mengenai cybercrime ini pada Suyitno LS dan Brata Mandala, *Strategi dan Teknik Penyidikan Terhadap Kejahatan Telematika (Kasus dan Permasalahannya)*, Makalah disampaikan pada Seminar Nasional "Strategi Penanggulangan Kejahatan Dalam Bidang Telematika, diselenggarakan dalam rangka Dies Natalis XV Univ. Semarang bekerjasama dengan Ditjen Postel Departemen Perhubungan RI, 23 Juli 2002.

²⁶Karl Manheim, *Ideologi dan Utopia, Menyingkap Kaitan Pikiran dan*

Politik, Kanisius, Yogyakarta, 1991, hal. 11.

²⁷George Ritzer, *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*, Rajawali Press, Jakarta, 1992, hal. 49-50..

²⁸K.J. Verger, *Realitas Sosial, Refleksi Filsafat Sosial Atas Hubungan Individu Masyarakat dalam Cakrawala Sejarah Sosiologi*, Gramedia, 1993, hal. 91.

²⁹Bandingkan dengan Malcom Waters, *Modern Sociological Theory*, Sage Publications, London, 1994, hal. 15.

³⁰Lengkapnya Waters mengatakan "*Human beings are always agents in the active construction on social reality – the way the act depends on the way in which they understand or give meaning to their behaviour. So sociological observers must interpret, that is give meaning to, the meaning established by participan*". *Ibid*, hal. 7.

³¹Peter L. Berger dan Thomas Luckmann, *Tafsir Sosial Atas Kenyataan, Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan*, LP3ES, Jakarta, 1990, hal. 1 dan 61.

³²Bandingkan dengan Dragan Milovanovic yang menyatakan "*Constitutive theory attempts to show how law is an element in a subject's social constructions of relality; law both constitutes social relations and is constituted in turn by a subject's use of it. This appears as somewhat circular, but this is the precise point. Law both constitutes and is constituted in everyday social encounters and social constructions of reality*". Dragan Milovanovic, *A Primer in the Sociology of Law*, Secon Edition, Harrow and Heston Publishers, New York, 1994, hal. 174

³³Lebih lengkap dapat dibaca pada <http://www.eff.org/~barlow>

³⁴Ronda Hauben, *Netizens: On The*

- History and Impact of The Net*, versi elektronik dapat dibaca pada http://www.columbia.edu/~rh120/ch_d13_rights.html
- 35 Arthur Brittan, *Dimensi Simbolis dari Kontrol Sosial*, Dalam dalam Adam Podgorecki dan Christopher J. Whelan (ed), *Pendekatan Sosiologis Terhadap Hukum*, Bina Aksara, Jakarta, 1987, hal 1. 296.
- 36 Lihat lebih jelas penjelasan mengenai berbagai jenis analogi dalam filsafat ilmu pada Liek Wilardjo, *Realita dan Desiderata*, Duta Wacana University Press, Yogyakarta, 1990.

DAFTAR PUSTAKA

Barrett, Neill. 1997, *Digital Crime, Policing the Cybernation*, Kogan Page Ltd. London;

Baudrillard, Jean, 1981, *Simulations*, Semiotext(e);

Beamish, Anne. *Communities On-line: Community-Based Computer Networks*, Thesis at the Massachusetts Institute of Technology, February 1995, dapat dilihat di <http://loohooloo.mit.edu/4.207/anneb/thesis/toc.html>;

Berger, Peter L. dan Luckmann, Thomas. 1990, *Tafsir Sosial Atas Kenyataan, Risalah Tentang Sosiologi Pengetahuan*, LP3ES, Jakarta;

Blumen, Jonathan, 1995, *Is Pornography Bad?*, http://www.spectacle.org/Is_Pornography_Bad.html;

Brill, Charles, *Legal Protection of Collection of Facts*, Computer Law Review and Technology Journal, 1999 (Spring);

Dokumen A/CONF.187/10 *Tenth United Nations Congress on the Prevention of Crime and the Treatment of Offenders, Crime Related Computer Networks*

Final version of Convention on Cybercrime, June 22, 2001, <http://conventions.coe.int/treaty/en/projects/cybercrime-final.htm>

Galley, Patrick, 1999, *Computer Terrorism: What are the Risk?* Swiss Federal Institute of Technology. Versi elektronik dapat dibaca pada <http://www.span.ch/crime.htm>;

Harnad, Stevan, 1997, *Post-Gutenberg Galaxy: The Fourth Revolution in the Means of Production of Knowledge*". The Public-Access Computer System Review 2, No. 1 (1991): 39-The

- Guinness Book of Records, *Guinness Book of Records (1998)*, Guinness Publishing;
- Hauben, Ronda. *Netizens: On The History and Impact of The Net*, versi elektronik dapat dibaca pada http://www.columbia.edu/~rh120/ch_d13_rights.html;
- Lipnack, Jessica dan Stamps, Jeffrey. 1994, *The Age of the Network, Organizing Principles for the 21st Century*, John Wiley & Sons, Inc.;
- LS, Suyitno dan Mandala, Brata, *Strategi dan Teknik Penyidikan Terhadap Kejahatan Telematika (Kasus dan Permasalahannya)*, Makalah disampaikan pada Seminar Nasional "Strategi Penanggulangan Kejahatan Dalam Bidang Telematika, diselenggarakan dalam rangka Dies Natalis XV Univ. Semarang bekerjasama dengan Ditjen Postel Departemen Perhubungan RI, 23 Juli 2002;
- Mahayana, Dimitri. 2000, *Menjemput Masa Depan, Futuristik dan Rekayasa Masyarakat Menuju Era Global*, Rosda, Bandung;
- Manheim, Karl. 1991, *Ideologi dan Utopia, Menyingkap Kaitan Pikiran dan Politik*, Kanisius, Yogyakarta;
- Milovanovic, Dragan. 1994, *A Primer in the Sociology of Law*, Secon Edition, Harrow and Heston Publishers, New York;
- Nasibitt, John; Naisbitt, Nana dan Philips, Douglas. 2001, *High Tech, High Touch, Pencarian Makna di Tengah Perkembangan Pesat Teknologi*, Mizan, Bandung;
- Piliang, Yasraf Amir, *Mesin-mesin Kepalsuan*, Kompas, 14 Juni 2000. Dapat dilihat di <http://www.kompas.com/mesi45.html>;
- Podgorecki, Adam dan Whelan, Christopher J. (ed). 1987, *Pendekatan Sosiologis Terhadap Hukum*, Bina Aksara, Jakarta;
- Raharjo, Agus, 2002, *Cybercrime, Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Citra Aditya Bakti, Bandung;
- Rahardjo, Budi, *Keamanan Sistem Informasi Berbasis Internet*, PT. Insan Komunikasi/Infonesia, Bandung, 2000, hal. 11-14. Versi elektronik dapat dijumpai di <http://budi.insan.co.id/book/handbook.pdf>.
- Rasch, Mark D. 1996, *The Internet and Business: A Lawyer's Guide to the Emerging Legal Issues*, Computer Law Association, versi elektronik dapat dibaca pada <http://cla.org/RuhBook/chp11.htm>;

- Rheingold, Howard, 1991, *Virtual Reality*, Mandarin, versi elektronik dapat dibaca pada <http://www.rheingold.com/vc/book>.
- Ritzer, George. 1992, *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*, Rajawali Press, Jakarta;
- Samadikun, Samaun. *Pengaruh Perpaduan Teknologi Komputer, Telekomunikasi dan Informasi*, Kompas, 28 Juni 2000;
- Slouka, Mark. 1999, *Ruang yang Hilang, Pandangan Humanis Tentang Budaya Cyberspace yang Merisaukan*, Mizan, Bandung;
- Suler, Suler, *The Psychological of Cyberspace, Overview of Guided Tour*, September 1999, versi elektronik dapat dijumpai di <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html>
- Tabb, William K. 2001, *The Amoral Elephant, Globalization and the Struggle for Social Justice in the Twenty-First Century*, Monthly Review Press, New York;
- Verger, K.J. 1993, *Realitas Sosial, Refleksi Filsafat Sosial Atas Hubungan Individu Masyarakat dalam Cakrawala Sejarah Sosiologi*, Gramedia;
- Waters, Malcom. 1994, *Modern Sociological Theory*, Sage Publications, London;
- Wilardjo, Liek, 1990, *Realita dan Desiderata*, Duta Wacana University Press, Yogyakarta;
- Zaleski, Jeff, 1999, *Spiritualitas Cyberspace, Bagaimana Teknologi Komputer Mempengaruhi Kehidupan Keberagamaan Manusia*, Mizan, Bandung.