



PERKEMBANGAN HUKUM DAN KEJAHATAN SIBER “CYBERCRIME” DI INDONESIA

Mohamad Revaldy Fairuzzen¹, Abil Arya Putra², Akmal Reihan³, Lilik Prihatini S.H, M.H⁴

Fakultas Hukum Universitas Pakuan Bogor

¹mohammadrevaldyfairuzzen@gmail.com, ²abilaryaputra@gmail.com, ³akmalreihan489@gmail.com,

⁴lilikprihatini62@gmail.com

Received 20-11-2023 | Received in revised form 02-12-2023 | Accepted 14-01-2024

Abstract: Technological progress and its implementation have always had a wide impact, both in the context of social life, the development of the business world, and in the evolution of Moral, Ethical, and Legal values. Various technologies are considered to have the potential to fundamentally change the paradigm of global life. The growth of multimedia technology, for example, has resulted in significant developments in the field of telecommunications. This includes not only developments in basic communications, but also involves additional technologies that provide more value. Large penetration of the Internet, if not managed wisely, can lead to the emergence of cybercrime, known as cybercrime or cybercrime, which is a further development of computer crime. Criminal offenses in the realm of information technology are a relatively recent phenomenon, especially when compared to conventional crimes. Information technology crime arose along with the information technology revolution and increasingly physically minimal social interaction, being one of the hallmarks of that revolution. The fight against cybercrime by law enforcement is strongly influenced by the existence of legal regulations. There are several legislations related to information technology, in particular crimes related to the internet, which are regulated in national regulations.

Keywords: Cybercrime, Technology, Development

Abstrak: Kemajuan teknologi beserta implementasinya selalu memiliki dampak yang luas, baik dalam konteks kehidupan sosial, perkembangan dunia bisnis, maupun dalam evolusi nilai-nilai Moral, Etika, dan Hukum. Berbagai teknologi dianggap memiliki potensi untuk mengubah paradigma kehidupan global secara menyeluruh. Pertumbuhan teknologi multimedia, misalnya, telah menghasilkan perkembangan yang signifikan dalam bidang telekomunikasi. Ini tidak hanya mencakup perkembangan dalam komunikasi dasar, tetapi juga melibatkan teknologi tambahan yang memberikan nilai lebih. Penetrasi internet yang besar, jika tidak dikelola dengan bijak, dapat menyebabkan timbulnya kejahatan di dunia maya, dikenal sebagai kejahatan siber atau cyber crime, yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari kejahatan komputer. Tindak pidana dalam ranah teknologi informasi merupakan fenomena relatif baru, terutama jika dibandingkan dengan kejahatan konvensional. Kejahatan teknologi informasi muncul seiring dengan revolusi teknologi informasi dan interaksi sosial yang semakin minim secara fisik, menjadi salah satu ciri khas revolusi tersebut.

Penanggulangan kejahatan siber oleh penegak hukum sangat dipengaruhi oleh adanya regulasi hukum. Ada beberapa perundang-undangan yang terkait dengan teknologi informasi, khususnya kejahatan yang terkait dengan internet, yang diatur dalam peraturan nasional.

Kata kunci: Cybercrime, Teknologi, Perkembangan

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang begitu cepat di era globalisasi saat ini telah membawa banyak keuntungan dalam perkembangan berbagai bidang. Pemanfaatan teknologi oleh manusia untuk menyelesaikan tugas-tugas sehari-hari menjadi suatu kebutuhan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga perlu diimbangi dengan peningkatan pada Sumber Daya Manusia (SDM). Sebagai pengguna teknologi, manusia harus memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan teknologi yang tersedia saat ini, serta mengikuti perkembangan teknologi yang akan datang.

Namun disisi yang lainnya, perkembangan ini bisa menjadi suatu ancaman yang berbahaya bagi siapa pun. Disisi lain perkembangan teknologi dan informasi bisa membantu kita dalam kegiatan sehari-hari dan disisi lain dapat dimanfaatkan oleh seseorang dalam melakukan kejahatan yang disebut kejahatan siber/*Cybercrime*. Kejahatan siber selalu berkembang beriringan berkembangnya juga teknologi. Seorang pakar teknologi informasi, Roy Suryo mengemukakan dampak negatif dari perkembangan jaringan internet pada penelitiannya.

“Kejahatan di dunia maya semakin meningkat di lima kota besar di Indonesia. Tingkat kekhawatiran terhadap masalah ini semakin meningkat, terutama karena aktivitas ini seringkali dilakukan oleh kelompok hacker yang mayoritas merupakan generasi muda yang tampaknya memiliki kreativitas tinggi. Namun, pada kenyataannya, mereka terlibat dalam tindakan pencurian data kartu kredit melalui jaringan internet.”¹

Cyber crime dibedakan menjadi dua kategori, yaitu cyber crime dalam definisi yang sempit dan definisi yang luas. Dalam definisi yang sempit, cyber crime merujuk pada kejahatan terhadap sistem komputer. Sedangkan dalam definisi yang luas, cyber crime

¹ Roy Suryo, Kejahatan Cyber di Indonesia, Kompas, Nomor 3, (19 November 2001)

mencakup kejahatan terhadap sistem atau jaringan komputer serta kejahatan yang melibatkan penggunaan sarana komputer.²

Mengantisipasi kejahatan ini sangat penting dalam merancang kebijakan hukum agar penanggulangan cyber crime dapat dilakukan melalui pendekatan hukum pidana, termasuk aspek penting seperti sistem pembuktian. Urgensinya tergambar karena dalam penegakan hukum pidana, penting untuk dapat memastikan apakah seseorang bersalah atau tidak terhadap tindak pidana yang dituduhkan. Selain prinsip dasar pembenaran berdasarkan keberlakuan undang-undang sebelumnya (asas legalitas), juga perlu mempertimbangkan bahwa suatu perbuatan dapat dianggap bersalah berdasarkan kekuatan bukti yang sah dan dapat dipertanggungjawabkan (unsur kesalahan).

Pendekatan ini selaras dengan penerapan asas legalitas dalam hukum pidana kita, seperti yang dijelaskan dengan tegas dalam Pasal 1 ayat (1) KUHP yang menyatakan "Nullum delictum nulla poena sine praevia lege poenali," atau dengan kata lain, "tidak ada tindak pidana, tidak ada pidana, tanpa adanya aturan hukum pidana terlebih dahulu."

Perkembangan teknologi yang mengalami kemajuan pesat menuntut regulasi hukum yang sesuai untuk mengatur pemanfaatannya. Namun, disayangkan bahwa sejauh ini, banyak negara belum memiliki peraturan khusus terkait dengan teknologi informasi, baik dalam hal hukum pidana maupun perdata. Dalam konteks aspek pidana, menurut pendapat Soedjono Dirdjosisworo, belum ada kerangka hukum yang memadai hingga saat ini:³

"Perubahan dan adaptasi sosial, bersamaan dengan kemajuan teknologi selama setengah abad sejak 1985 (UU No.73/58), telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Kecepatan pertumbuhan dalam aspek sosial dan teknologi, serta dampak yang semakin besar dari globalisasi yang terus dipercepat oleh teknologi informasi dan komunikasi, sangat terasa. Hal ini menunjukkan bahwa Kitab-Kitab Hukum Pidana sudah

² Barda Nawawi Arief, 2006, Tindak Pidana Mayantara dan Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia, Jakarta: Rajawali Pers, hal 25

³ Soedjono Dirdjosisworo, 2002, Respon Terhadap Kejahatan, Introduksi Hukum Penanggulangan Kejahatan (Introduction to The Law of Crime Prevention), Bandung: STHB Press, 2002, hal 104.

lama tidak mampu secara menyeluruh mengakomodasi dan mengantisipasi peningkatan kriminalitas baik dari segi kualitatif maupun kuantitatif, dengan jenis, pola, dan modus operandi yang tidak tercakup dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (seperti yang menonjol pada kejahatan siber)."

Kini peraturan yang mengatur tentang *Cybercrime* telah berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Sebelum UU No. 11 tahun 2008 mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) diberlakukan, Polri terpaksa menggunakan ketentuan di KUHP, seperti pasal tentang pencurian, pemalsuan, dan penggelapan, untuk menangani kasus-kasus pelaku carder. Situasi ini secara jelas menciptakan tantangan dalam proses pembuktian karena mengingat sifat khusus dari kejahatan dunia maya, dan tidak hanya berhenti pada itu, UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) mengalami perubahan juga atau revisi pada 27 Oktober 2016 lalu yang menghasilkan Revisi UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Oleh karena itu peneliti berniat meneliti apa saja kasus yang terjadi di Indonesia seiring berkembangnya teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *expos facto* dalam metodologi penelitian. Pendekatan ini dipilih oleh peneliti untuk menginvestigasi potensi hubungan sebab-akibat antara kemajuan teknologi dan kejadian kasus di Indonesia.

RUMUSAN MASALAH

1. Manfaat dari teknologi informasi bagi kehidupan manusia
2. Dampak baik dan buruk Penggunaan teknologi informasi
3. Dampak buruk salah satunya terjadinya kejahatan teknologi informasi
4. Hukum Pidana sebagai aturan yang dapat menanggungi terjadinya (*cybercrime*) lihat di dalam, UU-nya bagaimana sanksi Pidana diterapkan (saksi Pidamanya apa saja dan berapa lama dengan nominanya berapa rupiah untuk sanksi Pidana dendanya).
5. kendala dalam meminimalisir Penyelesaian *cybercrime* di indonesia apa saja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Manfaat Teknologi

a. Manfaat di dunia telekomunikasi

Manfaat teknologi informasi dalam ranah telekomunikasi telah lama dinikmati oleh masyarakat dan terus berkembang. Pada masa lampau, komunikasi dengan kerabat atau teman di luar kota melibatkan penulisan surat. Saat ini, kemajuan teknologi informasi telah mempercepat proses tersebut dengan adanya telepon dan ponsel genggam. Dengan demikian, Anda hanya memerlukan beberapa detik untuk mengirimkan pesan.

b. Manfaat di dunia bisnis

Tanpa adanya teknologi informasi, keberlangsungan kegiatan bisnis yang terkait dengan platform online akan menjadi tidak mungkin. Oleh karena itu, sebagian besar pelaku bisnis mulai menyesuaikan strategi pemasaran mereka dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Bagi konsumen, penggunaan teknologi informasi memberikan kemudahan dalam mencari barang atau jasa yang diinginkan dengan cepat dan dengan harga yang terjangkau.

c. Manfaat di bidang pendidikan

Teknologi telah membawa dampak positif yang signifikan di bidang pendidikan. Beberapa manfaat utama teknologi di bidang pendidikan meliputi:

- Akses Informasi yang Luas:

Internet memberikan akses mudah ke sumber daya pendidikan, membantu siswa dan pendidik mendapatkan informasi terbaru dan beragam.

- Pembelajaran Interaktif:

Penggunaan perangkat lunak pembelajaran, aplikasi, dan platform daring meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui konten yang interaktif dan menarik.

- Kolaborasi Global:

Teknologi memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan sesama siswa di seluruh dunia, memperluas pemahaman mereka tentang budaya dan pandangan yang berbeda.

- Personalisasi Pembelajaran:

Teknologi memungkinkan adopsi model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif.

d. Manfaat di bidang kesehatan

Teknologi Informasi (TI) memainkan peran penting dalam sektor kesehatan dan telah membawa banyak perubahan positif dalam penyediaan pelayanan kesehatan. Beberapa peran utama teknologi informasi dalam sektor kesehatan meliputi:

- Perekaman dan Manajemen Informasi Pasien:

Sistem Rekam Medis Elektronik (EHR) memungkinkan penyimpanan dan akses mudah terhadap informasi medis pasien. Ini membantu meningkatkan koordinasi perawatan dan memberikan informasi yang konsisten dan terkini kepada tim kesehatan.

- Telemedicine dan Konsultasi Jarak Jauh:

Teknologi mendukung layanan kesehatan jarak jauh, memungkinkan konsultasi dokter melalui video atau telepon. Ini memperluas akses ke perawatan, terutama bagi individu di daerah terpencil atau yang sulit dijangkau.

- Sistem Manajemen Rumah Sakit:

Sistem manajemen rumah sakit berbasis TI membantu mengelola operasi harian, termasuk manajemen pasien, jadwal, persediaan, dan keuangan. Ini dapat meningkatkan efisiensi dan pengambilan keputusan.

- Pemantauan Pasien dan Wearable Devices:

Perangkat wearable seperti smartwatches dan sensor kesehatan memungkinkan pemantauan pasien secara real-time. Data ini dapat memberikan informasi berharga untuk perawatan preventif dan manajemen penyakit kronis.

- Sistem Pendukung Keputusan:

TI dapat digunakan untuk mengembangkan sistem pendukung keputusan klinis, membantu dokter dalam membuat keputusan yang lebih tepat berdasarkan data dan bukti ilmiah.

e. Manfaat di dunia perbankan

Teknologi Informasi (TI) memainkan peran yang sangat signifikan dalam sektor perbankan, mengubah cara bank menyediakan layanan, berinteraksi dengan nasabah, dan mengelola operasional mereka. Beberapa peran utama teknologi informasi dalam sektor perbankan meliputi:

- Pelayanan Perbankan Elektronik:

Aplikasi perbankan elektronik dan platform perbankan daring memungkinkan nasabah untuk mengakses rekening mereka, melakukan transfer dana, membayar tagihan, dan melihat riwayat transaksi dengan mudah melalui perangkat elektronik seperti komputer atau ponsel.

- ATM (Automated Teller Machine):

ATM memungkinkan nasabah untuk melakukan sejumlah transaksi perbankan, termasuk penarikan tunai, setoran, transfer dana, dan pembayaran tagihan, 24 jam sehari tanpa harus datang ke kantor cabang bank.

- Mobile Banking:

Aplikasi perbankan seluler memungkinkan nasabah untuk mengakses layanan perbankan melalui ponsel pintar mereka. Ini termasuk transfer uang, pembayaran tagihan, dan bahkan pembukaan rekening baru.

- Internet Banking:

Layanan perbankan melalui internet memungkinkan nasabah untuk mengakses rekening mereka melalui browser web, melakukan transaksi, mengelola portofolio investasi, dan melakukan kegiatan perbankan lainnya.

2. Dampak Positif dan Negatif Dari Teknologi

Yang pertama dibahas adalah dampak positif dari perkembangan teknologi.

a. Bidang informasi dan komunikasi

- Mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia lebih cepat dan akurat.
- Kemudahan dalam berkomunikasi dengan teman dan keluarga, bahkan jika berada di lokasi yang sangat jauh.
- Fasilitas e-banking memungkinkan layanan perbankan menjadi lebih cepat dan mudah.

b. Bidang ekonomi

- Ekonomi terus berkembang dengan laju pertumbuhan yang lebih tinggi. • Perkembangan industri yang pesat mampu meningkatkan tingkat kesejahteraan masyarakat.
- Produktivitas dalam sektor industri terus meningkat.
- Peningkatan dalam penyerapan tenaga kerja beserta kualifikasinya.

C. Bidang sosial dan budaya

- Kesetaraan antara pria dan wanita dalam lingkup publik semakin meningkat. Menurut banyak ahli, semakin banyak wanita yang menduduki posisi pemimpin, baik dalam bidang pemerintahan maupun bisnis pada saat ini.
- Munculnya kelas menengah baru, dengan keterampilan dan gaya hidup yang sekarang tidak terlalu berbeda dengan kelas menengah di negara-negara Barat.
- Generasi baru yang memiliki karakteristik disiplin, tekun, dan kerja keras muncul sebagai hasil dari persaingan sengit di berbagai aspek kehidupan.

D. Bidang pendidikan

- Kemunculan media massa elektronik sebagai sumber informasi yang menyajikan berbagai pengetahuan dengan cepat.
- Siswa semakin meluaskan sumber informasinya tidak hanya melalui guru, melainkan juga melalui berbagai situs internet.
- Timbulnya metode pembelajaran inovatif yang dapat diakses dengan mudah melalui internet.
- Proses pembelajaran menjadi lebih mudah bagi guru dan siswa.

F. Bidang politik

- Peningkatan partisipasi aktif dari banyak negara berkembang dalam dinamika politik global.
- Negara-negara berkembang mempermudah akses terhadap informasi politik luar negeri dengan cepat dan akurat.
- Proses regenerasi kepemimpinan memiliki potensi untuk memengaruhi gaya dan substansi politik yang diterapkan.
- Dalam konteks politik internasional, hal ini juga dapat mendorong pertumbuhan regionalisme.
- Terutama dengan kemajuan transportasi, kesadaran ini semakin meningkat, membuka peluang untuk meningkatkan kerja sama ekonomi, dan lain sebagainya.

Selain berdampak positif, iptek juga membawa dampak negatif bagi kehidupan.:

a. Membuat malas

Salah satu dampak negatif teknologi yang pertama adalah menyebabkan penurunan tingkat keaktifan seseorang. Pada masa lalu, orang-orang cenderung memiliki tingkat kedisiplinan yang tinggi karena mereka terlibat dalam proses yang melelahkan. Namun, generasi milenial, sebagai generasi saat ini, cenderung kurang memiliki keterikatan dengan

konsep proses karena mereka telah terbiasa dengan kemudahan dan kecepatan. Mereka lebih memilih untuk menikmati hasil tanpa harus melalui serangkaian proses. Dampaknya, perilaku ini dapat mengakibatkan peningkatan tingkat kemalasan dan ketidakmampuan untuk menghadapi tantangan.

b. Penyebaran berita hoax

Kondisinya sangat mengkhawatirkan. Penyebaran berita palsu menjadi semakin sulit dihentikan karena dilakukan oleh pengguna internet sendiri. Hoax, yang merujuk pada informasi yang tidak benar atau hanya tipuan semata, menghadirkan tantangan yang signifikan. Saat ini, seseorang dapat dengan mudah dan cepat mendapatkan serta menyebarkan informasi melalui media sosial. Oleh karena itu, masyarakat tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, melainkan juga sebagai penyedia informasi. Jika hal ini tidak ditangani secara serius, penyebaran berita palsu akan menjadi semakin sulit untuk dikendalikan. Ini merupakan salah satu dampak negatif teknologi yang sangat berpengaruh dalam kehidupan kita.

c. Malas bersosialisasi

Pada saat ini, kita cenderung lebih memilih berinteraksi melalui jaringan sosial yang dimiliki daripada bertemu langsung di rumah teman. Meskipun hal ini dapat menghemat waktu, tetapi bersosialisasi secara virtual tidak dapat menggantikan pengalaman bersosialisasi yang sebenarnya.

d. Meningkatkan Angka Pengangguran

Teknologi secara sebagian akan menggantikan peran manusia, menyebabkan peningkatan tingkat pengangguran karena lapangan pekerjaan yang semakin terbatas. Contohnya, suatu tugas yang sebelumnya memerlukan keterlibatan 5 orang atau lebih, saat ini mungkin dapat diatasi oleh satu mesin. Akibatnya, banyak pekerja yang kehilangan pekerjaannya karena sudah tergantikan oleh peralatan. Ironisnya, alat tersebut diciptakan oleh manusia sendiri.

e. Mudah terpengaruh dengan dunia luar

Pengaruh dari luar, terutama budaya barat, saat ini sedang mendominasi remaja kita. Sayangnya, mayoritas dari aspek budaya barat yang diadopsi adalah yang bersifat negatif. Tentu saja, hal ini akan berdampak sangat merugikan, terutama bagi generasi bangsa di masa depan.

3. Kejahatan siber “Cybercrime” yang diakibatkan perkembangan teknologi

Kasus kejahatan siber di Indonesia sudah tidak bisa dianggap remeh lagi, semakin berkembangnya teknologi makan semakin ganas dan kejam kejahatan siber yang terjadi. Kami ambil contoh kasus Peretasan terhadap website BPJS Kesehatan (2021). BPJS Kesehatan menginformasikan mengenai dugaan kebocoran data yang menimpa organisasi tersebut. Pada rapat bersama Komisi IX DPR RI, Ali Gufron Mukti, Direktur Utama BPJS Kesehatan, menyatakan bahwa pihaknya segera melakukan koordinasi setelah kabar kebocoran data tersebut tersebar di media sosial. Dalam waktu bersamaan⁴, Kominfo juga melakukan pemblokiran terhadap situs Raid Forum. Kemudian, pada hari Sabtu, BPJS mengamankan titik akses dengan melakukan penutupan dan penyelidikan. Dia menjelaskan bahwa bersama tim pusat operasi keamanan, mereka melakukan penyelidikan melalui teknik digital forensik.

Lalu apakah dampak atau kejahatan yang bisa terjadi apabila terjadi kebocoran data? Berikut adalah dampak apa saja yang terjadi apabila data pribadi jatuh ke tangan orang yang tidak bertanggung-jawab. Yang paling sering terjadi ialah penipuan melalui telepon, email, chat, maupun sms. Lalu bisa terjadinya penyalahgunaan identitas, bahkan yang lebih parah adalah terjadinya pembobolan rekening bank.

Masih banyak contoh kasus dan kejahatan yang disebabkan oleh teknologi. Di akun resminya, Polisi mengungkapkan sepanjang 2022 terjadi kurang lebih 8.831 kasus terkait kejahatan siber sejak 1 Januari s.d 22 Desember 2022. Polri juga menindak 8.372 orang yang

⁴ Novina Putri Bestari, *Dugaan Kebocoran Data, Ini Penjelasan Lengkap BPJS Kesehatan*, diakses pada 12 oktober 2023 pukul 23.02

menjadi terlapor dalam kejahatan tersebut. Di akun resminya pula, Polri mengungkapkan 10 jenis kasus kejahatan siber dengan jumlah penindakan terbanyak, yang terdiri dari:⁵

- 1) Manipulasi data autentik (3.723 kasus)
- 2) Penipuan melalui media elektronik (2.131 kasus)
- 3) Pencemaran nama baik (835 kasus)
- 4) Mengakses sistem secara tidak sah (358 kasus)
- 5) Judi online (164 kasus)
- 6) Pengancaman melalui media elektronik (143 kasus)
- 7) Penghinaan melalui media elektronikn dan juga yang berbentuk persekusi (59 kasus)
- 8) Hatespeech melalui media elektronik (43 kasus).⁶

Kasus pada tahun 2022 meningkat belasan kali lipat dari tahun sebelumnya, yang dimana pada tahun 2021 hanya tercatat 612 kasus. ⁷Ini menjadi bukti bahwa semakin berkembang teknologi, semakin banyak pula tindakan kejahatan yang dilakukan .

4. Hukuman dan sanksi pidana bagi pelaku kejahatan cyber

Awalnya UU No. 11 tahun 2008 ITE lah yang menjadi hukum teratas bagi penanganan kasus tindak pidana kejahatan siber, namun UU itu telah direvisi menjadi UU No.19 tahun 2016 tentang ITE. Terdapat beberapa pasal yang diubah dan ditambahkan.

5. Kendala dalam mengurangi kejahatan siber di Indonesia

- Lemahnya sistem perundangan-undangan siber di Indonesia: Pelaku cyber crime belum seluruhnya dapat diproses hukum karena lemahnya sistem perundangan-undangan siber di Indonesia.

⁵ https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/kejahatan_siber_di_indonesia_naik_berkali-kali_lipat, diakses pada 13 oktober 2023 pukul 01.00

⁶ *Op,Cit*

⁷ *Op,Cit*

- Keterbatasan SDM dan prasarana: Pelaku cyber crime berasal dari berbagai negara, dan terbatasnya SDM dan prasarana menjadi kendala utama.
- Keterbatasan personil: Keterbatasan personil seperti tenaga ahli IT dan cyber forensic menjadi kendala Polri dalam menanggulangi cyber crime.
- Ketidapahaman dan minimnya pengetahuan di kalangan masyarakat berkontribusi pada hambatan dalam upaya penanggulangan kejahatan cyber crime.

KESIMPULAN

Kejahatan memang tidak bisa dihilangkan, namun bisa diminimalisir. Terkhusus pada kejahatan siber yang semakin menggila diakibatkan berkembangnya teknologi. Tercatat pada 2 tahun terakhir, kejahatan siber meningkat drastis. Berkembangnya teknologi memang membawa dampak yang sangat baik kepada semua orang. Namun dibalik itu semua ada orang-orang yang tidak bertanggung-jawab memanfaatkan berkembangnya teknologii untuk melakukan kejahatan. Karena kejahatan kian meningkat karena teknologi, maka pemerintah tidak bisa hanya diam. Karena itu pemerintah harus juga beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan membuat aturan baru yang terkait kejahatan yang akan muncul karena perkembangan teknologi. Contoh dari itu adalah merevisi UU NO 11 Tahun 2008 Tentang ITE dengan UU No 19 Tahun 2016 Tentang ITE.

SARAN

Pemerintah harus memang siap sedia ketika muncul permasalahan yang diakibatkan perkembangan teknologi. Namun tidak hanya dari pemerintah, kita sebagai rakyat juga harus pintar dan bijak dalam menggunakan teknologi yang waktu demi waktu mengalami perkembangan. Oleh karena itu kerjasama antara pemerintah dan masyarakat diperlukan dalam menangani dan mengurangi terjadinya kejahatan siber di NKRI.

DAFTAR PUSTAKA

Arief, Barda Nawawi, (2006) , Tindak Pidana Mayantara dan Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia, Jakarta: Rajawali Pers,

Bestari, Novina Putri, (25 Mei 2021), Dugaan Kebocoran Data, Ini Penjelasan Lengkap BPJS Kesehatan. diakses pada 12 oktober 2023 pukul 23.02.

<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20210525153907-37-248310/dugaan-kebocoran-data-ini-penjelasan-lengkap-bpjs-kesehatan>

Dirjosisworo , Soedjono, (2002), Respon Terhadap Kejahatan, *Introduksi Hukum Penanggulangan Kejahatan (Introduction to The Law of Crime Prevention)*, STHB Press :Bandung

Kejahatan Siber di Indonesia Naik Berkali-kali Lipat. Diakses pada 13 oktober dari https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/kejahatan_siber_di_indonesia_naik_berkali_kali_lipat

Marketing Apac (24 Oktober 2022). Waspadai Kebocoran Data – Dampak, Penyebab, dan Cara Mencegahnya. Diakses pada 13 oktober dari [Waspadai Kebocoran Data - Dampak, Penyebab, dan Cara Mencegahnya - Cloud Raya](#)

Ranti, Soffya. (28 Januari) Dampak Positif Perkembangan Iptek bagi Kehidupan Manusia. Diakses pada 13 oktober dari <https://tekno.kompas.com/read/2023/01/28/03000077/5-dampak-positif-perkembangan-iptek-bagi-kehidupan-manusia>

Sudaryono dan Surbakti, Natangsa, (2005), *Hukum Pidana*, Muhammadiyah University Press: Surakarta

Suryo, Roy, (2001) *Kejahatan Cyber di Indonesia*, Kompas: Jakarta.

Penyebab Cyber Crime yang Paling Umum Terjadi di Indonesia (10 November 2022). Diakses pada 10 Oktober 2023 dari <https://mycarrier.telkom.co.id/id/article/penyebab-cyber-crime-yang-paling-umum-terjadi-di-indonesia>

APA, SIH, MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI DALAM KEHIDUPAN?. (26 Januari 2021). Diakses pada 10 Oktober dari <https://graduate.binus.ac.id/2021/01/26/apa-sih-manfaat-teknologi-informasi-dalam-kehidupan/>

