

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang pesat pada era sekarang ini memiliki banyak kemudahan yang dirasakan oleh setiap orang. Kemajuan teknologi yang semakin pesat juga mengakibatkan berbagai sektor kehidupan menggunakan teknologi, dan bahkan sekarang ini hubungan transaksional sudah banyak yang berbasis elektronik atau yang dilakukan secara elektronik begitupula dengan hubungan hukum keperdataan yang dahulunya dituangkan kedalam kertas saat ini telah menggunakan dokumen yang bersifat elektronik, namun dengan dampak positif ini secara tidak langsung juga memberikan dampak negatif terhadap manusia seperti timbulnya banyak tindak pidana yang dapat menimbulkan korban dan kerugian akibat dari adanya penyalahgunaan teknologi ini.¹ Namun dalam kemajuan teknologi terdapat beberapa perubahan yang memiliki dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif. Karena perubahan tersebut memiliki dampak negatif yang menyebabkan sering terjadinya suatu perbuatan melanggar hukum. Melihat fakta hukum yang ada sekarang ini, dampak dari perkembangan teknologi dan informasi telah disalahgunakan.

Salah satu fenomena yang kerap terjadi dalam beberapa tahun terakhir yaitu perbuatan *cybercrime*. Dalam hal ini perbuatan *cybercrime* tersebut didalam hukum Indonesia sering disebut sebagai suatu tindak pidana *Cybercrime*. Dengan demikian kemajuan teknologi ini dapat menjadi suatu alat yang digunakan sebagai sarana untuk melangsungkan perbuatan kejahatan teknologi informasi atau biasa disebut dengan kejahatan tindak pidana cyber crime. Mengingat locus delicty dari cyber crime ini di dunia maya maupun ruang cyber, tentunya sangat berbeda dengan

¹ M Yustia A., "Pembuktian Dalam Hukum Pidana Indonesia Terhadap Cyber Crime", Jurnal Fakultas Hukum Universitas Bengkulu, Volume 5 Tahun 2010, h.78. Diakses pada tanggal 2 Januari 2021

tindak pidana konvensional biasa yang terdapat di KUHAP dimana tempat terjadi tindak pidana umumnya adalah di dunia nyata.² Upaya pembuktian didalam *Cybercrime* pun berbeda karena merupakan kejahatan digital yang dimana akan meninggalkan jejak digital yang berupa dokumen elektronik itu sendiri yang dapat dijadikan sebagai alat bukti.

Menanggapi tuntutan serta dalam menangani tantangan perihal komunikasi global melalui internet, undang-undang antisipasi (konstitusi) merupakan perangkat hukum yang memuat kasus-kasus yang memuat dampak negatif penyalahgunaan internet dan berbagai insentif yang dapat menimbulkan korban seperti kerugian materil maupun non materil.³ Ada beberapa hukum positif yang diterima secara umum dan dapat diberlakukan pada pelaku kejahatan dunia maya, terutama bila menggunakan komputer sebagai alat bantu. Melalui pertanyaan-pertanyaan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **SISTEM PEMBUKTIAN PADA TINDAK PIDANA SIBER DALAM HUKUM PIDANA FORMIL.**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah penegakan hukum bagi pelaku cybercrime dalam pelaksanaannya sudah terlaksana sesuai dengan yang terdapat didalam hukum pidana?
2. Bagaimana sistem pembuktian tindak pidana siber dalam hukum pidana formil?

1.3 RUANG LINGKUP PENELITIAN

Membatasi permasalahan dalam suatu penelitian merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam suatu rangkaian pelaksanaan penelitian ilmiah guna menghindari terjadinya kekaburan dan penyimpangan terhadap pokok

² Radian Adi, SH, 2012, “ Cara Pembuktian Cyber Crime Menurut Hukum Indonesia” Article <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/%20pembuktian-cyber-crime-dalam-hukum-pidana>. Diakses Pada Tanggal 2 Januari 2021

³<https://media.neliti.com/media/publications/149003-ID-none.pdf>. Diakses Pada Tanggal 2 Januari 2021

permasalahan, juga mengingat akan kemampuan, biaya, tenaga, dan waktu yang relatif kurang pada diri penulis. Oleh sebab itu perlu kiranya penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti.

Dengan adanya penulisan skripsi ini maka, mengarah pada pembahasan yang diharapkan dan terfokus pada pokok permasalahan yang ditentukan, serta tidak terjadi pengertian yang kabur karena ruang lingkupnya yang terlalu luas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini akan dibatasi pada aspek hukum *cybercrime* dan proses pembuktian bagi pelaku kejahatan dunia maya yang terjadi di wilayah hukum Indonesia.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Penelitian penulisan hukum ini memiliki berapa tujuan seperti berikut.

- a) Untuk mengetahui penegakan hukum bagi pelaku *cybercrime* dalam pelaksanaannya sudah terlaksana sesuai dengan yang terdapat didalam hukum pidana.
- b) Untuk mengetahui sistem pembuktian tindak pidana siber dalam hukum pidana formil.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis :

- 1.) Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu hukum pada khususnya.
- 2.) Untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kejahatan dunia maya yang terjadi di Indonesia.
- 3.) Untuk menambah referensi dan bahan masukan untuk penelitian selanjutnya.

b. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai ilmu tambahan dan masukan bagi pemerintah khususnya aparat penegak hukum, mahasiswa, masyarakat umum dan khususnya bagi penulis sendiri.