

## Konvergensi Teori Hukum Dan Teknologi: Membahas Perubahan Dalam Era Digital

Rio Alfred M. Sinaga<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta

e-mail: [rio.alfred74@gmail.com](mailto:rio.alfred74@gmail.com)

### Info Artikel

#### Sejarah artikel:

Diterima : 23-01-2024

Direvisi : 05-02-2024

Publikasi : 28-02-2024

#### Kata kunci:

Konvergensi Teori  
Hukum Dan Teknologi,  
Membahas Perubahan  
Dalam era Digital

### ABSTRAK

Saat ini perkembangan teknologi sangatlah pesat di tengah-tengah masyarakat seiring dengan tuntutan perkembangan jaman dan banyak membawa perubahan di era digital ini, sementara pengaturan hukum terhadap perkembangan teknologi baru dijalankan setelah teknologi tersebut telah diterapkan di masyarakat luas. Oleh sebab itu penerapan hukum sangatlah diperlukan seiring dengan perkembangan teknologi agar perkembangan teknologi tersebut dapat bermanfaat bagi pengguna terutama masyarakat di Indonesia. Hukum dituntut juga untuk dapat mengikuti teknologi baru dan juga perkembangan teknologi kedepannya. Dengan adanya kemampuan hukum dalam mengantisipasi perkembangan teknologi yang begitu cepat, maka diharapkan juga teknologi yang nantinya digunakan di masyarakat dapat mendatangkan kesejahteraan bagi para pemakainya. Apabila teknologi berkembang tanpa adanya pemantauan dari hukum, dikhawatirkan nantinya teknologi baru dan perkembangan teknologi kedepannya dapat berdampak yang tidak baik baik pemakai, masyarakat terutama bagi penerus generasi muda yang sangat bergantung kepada perkembangan teknologi di masa depan yang serba digital.



©Penulis 2024. Diterbitkan oleh LARTC . Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

## PENDAHULUAN

Teknologi berkembang dengan sangat cepat, dan karena hukum yang mengatur penggunaannya diimplementasikan setelah masyarakat memiliki kesempatan untuk menggunakannya, maka penting untuk memahami seberapa mampu sistem hukum meramalkan kemajuan teknologi dan menggunakannya untuk kepentingan umum (masyarakat). Hukum harus mampu mengantisipasi kemajuan teknologi saat ini dan di masa depan agar dapat terus mengikuti perkembangannya.

Untuk memastikan bahwa teknologi memiliki landasan hukum ketika digunakan untuk kebaikan masyarakat, pendidikan hukum sangat penting untuk melakukan penelitian dan berkontribusi pada proses pemikiran. Hal ini terutama berlaku dalam hal bereaksi terhadap kemajuan teknologi terkini dalam hal studi hukum dan legislasi. Kapasitas untuk mengantisipasi kemajuan teknologi membutuhkan landasan hukum yang kuat, terutama dalam hal teknologi yang beroperasi di luar norma-norma sosial.

Kehidupan memberikan lebih banyak pilihan untuk tidak hanya melewati bagian-bagian tertentu saja, tetapi juga untuk memperkayanya secara global dan mempromosikan lokalisme di mana-

mana. Pergeseran realitas ini tidak selalu menguntungkan, karena kemajuan teknologi dapat meningkatkan eksistensi manusia, tetapi juga dapat meningkatkan tingkat kejahatan secara keseluruhan. Pertumbuhan teknologi pada dasarnya dapat memberikan pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung, karena hal tersebut akan sangat mengubah setiap sikap tindakan dan sikap mental setiap orang dalam masyarakat.<sup>1</sup>

Dari perspektif kriminologi, teknologi juga dapat diklasifikasikan sebagai elemen yang berkontribusi terhadap niat seseorang untuk melakukan kejahatan atau memfasilitasi kejahatan.<sup>2</sup>

Manusia sekarang hidup di dunia modern yang menuntut efisiensi, efektivitas, dan kecepatan dalam segala hal. Saat ini, gagasan modernitas telah mewakili semua gadget yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kecepatan perubahan zaman, telah mengantarkan peradaban ke dalam era digital yang sangat kompleks, di mana waktu dan jarak tidak lagi menjadi batasan.

Penggabungan media elektronik dan perangkat teknologi jaringan komunikasi, yang menghubungkan perangkat komunikasi yang tersebar secara global untuk melakukan kontak secara virtual, memunculkan dunia maya.<sup>3</sup> Cyberspace merupakan produk digital yang kini dapat melampaui batas ruang dan waktu, serta batas-batas negara yang secara historis mendefinisikan wilayah teritorial.<sup>4</sup>

Menurut Habermas, "masyarakat yang terlibat dalam debat publik yang kritis" adalah sebuah ruang publik. Dalam kehidupan sosial, ruang publik adalah tempat di mana orang-orang berkumpul untuk berdebat secara terbuka dan mengidentifikasi isu-isu sosial, dan dari pembicaraan ini, tindakan politik dipengaruhi. Sebuah "Publik" adalah "dari atau mengenai orang-orang secara keseluruhan." Diskusi semacam ini disebut debat publik dan diartikan sebagai ekspresi pandangan mengenai hal-hal yang menjadi perhatian publik—seringkali, namun tidak selalu, dengan pandangan yang berlawanan atau berbeda yang diungkapkan oleh para peserta diskusi. Debat publik sebagian besar terjadi melalui media massa, tetapi juga terjadi pada pertemuan-pertemuan atau melalui media sosial, publikasi akademis, dan dokumen kebijakan pemerintah<sup>5</sup>

## **METODE PENELITIAN**

Dalam kajian permasalahan Konvergensi Teori Hukum Dan Teknologi, Membahas Perubahan Dalam era Digital menggunakan metode penelitian normatif. Pendekatan studi normatif ini berfokus pada studi normatif di mana hukum dipandang sebagai aturan yang menetapkan apa yang diperbolehkan

---

<sup>1</sup> Andi Hamzah, *Aspek-Aspek Pidana Di Bidang Komputer*, Sinar Grafika, Jakarta, 1992, hal. 10

<sup>2</sup> Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*, Refika Aditama, Bandung, 2005, hal. 59.

<sup>3</sup> <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/MSIM4404-M1.pdf>

<sup>4</sup> Yasraf Amir Piliang, *Public dan Public Cyberspace: Ruang Publik Dalam Era Informasi*, tersedia pada <http://www.bogor.net/idkf-2/publik-space-dan-public-Cyberspace-ruangpublik-dalam-era-inf>.

<sup>5</sup> Overland, Indra (2018-01-01). *Public Brainpower: Civil Society and Natural Resource Management*. pp. 1–22.

dan apa yang tidak. Studi normatif bersifat preskriptif, yang berarti bahwa tujuannya adalah untuk memberikan rekomendasi tentang bagaimana menyelesaikan masalah tertentu.

Hal ini masih membayangi sistem penegakan hukum di Indonesia, bahkan ketika negara ini memasuki era digital. Sangatlah sulit untuk mengadaptasi kemajuan teknologi informasi yang pesat ke dalam sistem hukum yang terlihat terlalu formal, tidak fleksibel, dan diterapkan secara kaku. Konsep geografis, bentuk asas legalitas, dan gagasan bahwa aktivitas hanya bersifat fisik mengatur hukum. Selain itu, hukum dianggap semakin bergerak ke arah pragmatis yang tampaknya dimaksudkan untuk mengatasi setiap masalah yang dihadapi masyarakat atau bergerak ke arah ekonomi politik yang kuat yang bersifat searah atau sektoral secara lokal.

Terlepas dari adanya undang-undang seperti UU Pornografi dan UU Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), upaya untuk mengatasi berbagai kasus pornografi, pornoaksi, dan kejahatan siber hanya menunjukkan sedikit atau bahkan tidak membuahkan hasil. Karena aturan-aturan yang berkaitan dengan sumber daya alam (SDA), sering kali menunjukkan netralitasnya terhadap masyarakat, tetapi justru menyelaraskan diri dengan tujuan politik para pemodal asing dan pemerintah. Dengan kata lain, tampak bahwa ada pihak-pihak yang berkepentingan dalam penyusunan undang-undang ini.<sup>6</sup> Metanarasi hukum yang diakui sebagai hukum modern, dengan doktrin dan karakternya, tiba-tiba menjadi tidak berguna di hadapan kemajuan teknologi informasi.

## **PERMASALAHAN**

Setelah menganalisa masalah berdasarkan uraian pada bagian pendahuluan, masalah lain yang harus ditelaah lebih lanjut adalah apakah kerangka hukum yang telah dikembangkan sejauh ini telah mampu mengatasi masalah-masalah yang muncul dalam situasi aktual. Selama ini konstruksi hukum yang ada didirikan melalui paham positivisme memiliki sifat formal, daya jangkauan yurisdiksi nasional melalui dasar batasan teritorial. Saat ini dalam menghadapi kemajuan teknologi informatika maka kemampuan legal-metanarative akan diuji.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konvergensi Teori Hukum Dan Teknologi, Membahas Perubahan Dalam era Digital**

Dunia modern telah berevolusi tanpa dapat dihindari; hampir setiap bidang kehidupan manusia, termasuk profesi hukum, telah memasuki periode baru. Untuk menciptakan ketertiban dalam masyarakat, hukum berfungsi sebagai pedoman mendasar yang harus dipatuhi oleh seluruh masyarakat. Untuk mengakomodasi tuntutan individu yang memasuki dunia digital, hukum di seluruh dunia kini gencar merevisi peraturannya.

---

<sup>6</sup> “Berangkat dari pandangan Lyotard yang membantah bahwa filsafat modern melegitimasi klaim atas kebenaran (sebagaimana yang diklaim oleh para filsuf filsafat modern) atas pemikiran mereka tentang dasar logis dan empiris, tetapi lebih kepada dasar dari cerita-cerita yang diterima (atau metanarratives) tentang pengetahuan dan dunia - atau dengan apa yang diterminologikan oleh Wittgenstein sebagai permainan bahasa (LanguageGames).”

Manusia dapat terus mempelajari hukum karena pengetahuan tentang hukum yang berubah seiring perkembangan zaman. Sebuah teori hukum baru muncul sebagai hasil dari kemajuan intelektual ini. Teori hukum yang mampu beradaptasi dengan masyarakat saat ini. Kebiasaan dan cara hidup masyarakat telah membentuk doktrin hukum ini. Hasilnya, teori hukum ini berkembang menjadi hukum yang berlaku saat ini di era modern.

Transformasi sosial yang terjadi hingga saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan bangsa-bangsa kontemporer, yaitu perkembangan yang didasarkan pada industrialisasi, kemajuan teknologi, dan pertumbuhan sistem kapital. Evolusi hukum, yaitu pembentukan hukum yang berkarakter kontemporer, dipengaruhi oleh perkembangan masyarakat tersebut.

Oleh karena itu, ilmu hukum yang berkembang adalah ilmu hukum dalam arti ius, baik model Perancis yang diistilahkan dengan *continental/civil law system* maupun model Anglo-Saxon/*common law system* yang membangun lembaga peradilan, yaitu hakim dan pengacara. Sementara itu, teori hukum Hans Kelsen-yang ditandai dengan penguatan positivisme-muncul.

Karena ada hubungan antara hukum, masyarakat, dan kemajuan teknologi kontemporer, hukum saat ini adalah produk dari masa lalu.

Kualitas-kualitas modernisme ini adalah sebagai berikut:

1. Memiliki bentuk tertulis;
  2. Hukum berlaku untuk seluruh wilayah negara;
  3. Hukum merupakan alat yang digunakan dengan sengaja untuk mencapai keputusan politik masyarakat.
- pilihan-pilihan politik yang dibuat oleh masyarakatnya.<sup>7</sup>

Secara historis, evolusi hukum kini telah melalui tahap yang relatif panjang. Tahapan-tahapan ini dimulai dengan hukum alam, yang didasarkan pada prinsip-prinsip moral, dan diakhiri dengan perkembangan beberapa mazhab hukum. Salah satu aliran pemikiran hukum, positivisme hukum, misalnya, bertujuan untuk membantah ide-ide yang berkaitan dengan hukum alam, khususnya moralitas hukum. Moralitas adalah sesuatu yang "abstrak" bagi para pengikut mazhab ini, dan definisinya sangat berubah-ubah, bergantung pada budaya.

Hukum dengan kualitas tulisan yang diperlukan diperlukan, di samping tuntutan yang lebih banyak dan lebih rumit dari negara-negara kontemporer. Hukum tertulis yang ada saat ini tidak ada hubungannya dengan tingkat keadilan atau kepastian hukum; sebaliknya, hukum tertulis bersifat formal, tidak fleksibel, dan dibuat oleh pejabat yang berwenang. Pengesahan undang-undang di suatu negara juga membuktikan fakta bahwa gagasan kedaulatan negara atas wilayahnya berfungsi sebagai dasar bagi hukum nasional kontemporer. Selanjutnya, hukum adalah alat untuk mengubah perilaku masyarakat. Jika hukum dipilih sebagai alat untuk mencapai tujuan, prosedur hukum lebih dari sekadar memilih undang-undang seperti itu. Memahami kendala penerapan hukum sebagai wadah (untuk mengendalikan perilaku sosial) sama pentingnya dengan memahami esensi hukum. Dengan demikian,

---

<sup>7</sup> Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1982, hal 213-214.

kebutuhan masyarakat kontemporer dapat dipenuhi oleh hukum. Namun, ternyata hukum tidak selalu dapat mengikuti perkembangan masyarakat dan teknologi.

Teori hukum, yang kemudian memunculkan positivisme, terkait erat dengan keberadaan negara kontemporer. Formalitas, yang didasarkan pada objek aktual dan menyimpang dari deduksi melalui penggunaan logika, adalah ciri khas positivisme dalam hukum modern dan telah menjadi semakin penting dalam bidang penelitian teori hukum. Hukum dipandang sebagai institusi yang independen dan murni yang tidak memerlukan pengaruh dari luar untuk dapat berlaku atau diterapkan. Ini termasuk aspek-aspek non-hukum seperti politik, ekonomi, masyarakat, dan bahkan moralitas. Teori hukum positivistik didasarkan pada liberalisme, yang mempromosikan kebebasan individu, oleh karena itu perlindungan hukum individu sangat penting untuk diprioritaskan, yang memunculkan supremasi hukum.<sup>8</sup>

Hak-hak orang dan semua warga negara dapat dijamin oleh hukum. Akibatnya, kepastian hukum dapat dicapai. Seseorang dapat mengajukan gugatan jika hak-haknya dilanggar. Menurut positivisme, hukum adalah undang-undang tertulis yang telah dibuat secara resmi oleh pemerintah. Seorang hakim dapat dengan cepat berkonsultasi dengan hukum tertulis untuk mendapatkan solusi atas masalah hukum setiap kali muncul.

Menurut positivisme, hukum adalah dokumen tertulis yang telah dibuat dan disahkan oleh pemerintah. Oleh karena itu, hukum akan memastikan bahwa keadilan ditegakkan. Semua orang dilindungi oleh hukum, terlepas dari uang, status sosial, jenis kelamin, atau ras mereka. Setiap individu dan warga negara akan dilindungi hak-haknya oleh hukum, tanpa kecuali. Setiap orang akan mendapatkan keadilan hukum, atau "keadilan yuridis", karena hukum dirancang untuk menjamin bahwa setiap orang akan menerima keadilan yang sama.

Menurut positivisme, hukum dipandang sebagai sistem yang tertutup, logis, rasional, dan tetap. Hukum tidak didasarkan pada pemikiran atau penilaian baik-buruk; sebaliknya, hukum secara hati-hati diisolasi dari moralitas dan, lebih jauh lagi, dari isu-isu yang berkaitan dengan keadilan. Cara hukum dilihat melalui lensa legislasi untuk menangani kasus-kasus yang muncul. Pengaruh positivisme terhadap ilmu hukum di Indonesia lebih banyak membawa dampak buruk daripada dampaknya.

Positivisme telah berdampak pada kemajuan ilmu hukum dan juga ilmu-ilmu sosial. Salah satu contoh spesifik dari pengaruh positivisme adalah gagasan tentang hukum positif. Hukum positif berbeda dengan prinsip-prinsip moral seperti benar dan salah karena hukum positif dirumuskan sebagai undang-undang tertulis oleh organisasi yang memiliki wewenang untuk mengontrol interaksi sosial yang sebenarnya.

---

<sup>8</sup> Agus Raharjo, Hukum dan Dilema Pencitraannya (Transisi Pradigmatis Ilmu Hukum Dalam Teori dan Peraktek) *Jurnal Pro Justitia*, Vol. 24 No. 1 (2006): 14.

Jelaslah bahwa positivisme berdampak pada hukum Indonesia, baik dalam konsepsi dan pengembangan hukum maupun dalam praktik hukum, karena gagasan positivisme di Indonesia juga mencakup konsep hukum para pemikir hukum positif.

Bagi individu atau kelompok yang bertanggung jawab atas satu atau beberapa lembaga sosial, hukum dapat menjadi instrumen perintis perubahan. Rekayasa sosial, atau perencanaan sosial, adalah salah satu inovasi yang digunakan untuk memberikan dampak sistemik yang terorganisir dan terencana pada masyarakat. Perubahan dalam masyarakat dapat dipengaruhi oleh hukum secara langsung atau tidak langsung. Misalnya, perkembangan masyarakat secara tidak langsung dipengaruhi oleh peraturan yang membentuk sistem sosial tertentu.

Wilayah Eropa didominasi oleh paradigma positivisme, yang memunculkan konsep Negara Hukum dan menghasilkan hukum formal, prosedural, hukum nasional, dan dominasi negara dalam merekonstruksi dan menerapkan hukum, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.<sup>9</sup> Sistem hukum yang ada saat ini didasarkan pada sejarah dan kehidupan sosial di masa lalu. Menurut positivisme, harus ada perbedaan antara moralitas dan hukum (antara *das sein* dan *das sollen*). Menurut positivisme, perintah penguasa adalah satu-satunya sumber hukum. Keyakinan bahwa hukum adalah hukum dipegang bahkan oleh mazhab hukum positif *Legisme*. Filsafat positivisme sebagai landasan bagi mazhab hukum Positivisme mengembangkan beberapa premis dan dalil hukum, yang mengarah pada ide-ide dasar profesi hukum. Positivisme yang<sup>10</sup>:

- a. Kerangka hukum suatu negara berasal dari otoritasnya dan bukan dari kehidupan sosial, jiwa nasional, hukum alam, atau sumber-sumber lain yang berlaku saat kerangka hukum tersebut diberlakukan.
- b. Hukum harus dipisahkan dari bentuk materialnya agar dapat ditelaah secara eksklusif dari bentuk formalnya.
- c. Meskipun isi dari undang-undang dan materi hukum lainnya diakui, namun hal tersebut tidak dianggap sebagai materi ilmu hukum karena memiliki potensi untuk mengganggu validitas ilmiah ilmu hukum.

Menurut interpretasi yang berbeda dari penjelasan tentang kepastian hukum, positivisme hukum menghasilkan hukum yang nyata dan bebas dari gagasan abstrak yang dapat menyesatkan masyarakat. Hal ini sesuai dengan tujuan dari prinsip kepastian hukum, yang menjamin bahwa mereka yang mencari keadilan dapat mengandalkan kerangka hukum yang jelas, spesifik, dan obyektif-bebas dari dugaan atau pendapat pribadi.

Kejahatan dunia maya, yang sering dikenal sebagai kejahatan melalui jaringan internet, telah muncul seiring dengan kemajuan teknologi internet. Hukum Siber, yang berasal dari kata "cyber law",

---

<sup>9</sup> [https://www.komisiyudisial.go.id/frontend/publication\\_download/61](https://www.komisiyudisial.go.id/frontend/publication_download/61)

<sup>10</sup> "Teguh Prasetyo dan Abdul Hlmim Barkatullah, Filsafat, Teori & Ilmu Hukum Pemikiran: Menuju Masyarakat yang Berkeadilan dan Bermartabat, Rajawali Pers: Jakarta, 2014, hlm 200-201"

adalah konsep hukum yang cakupannya meliputi semua aspek yang berkaitan dengan orang atau subjek hukum yang memanfaatkan dan menggunakan teknologi elektronik dan internet, yang dimulai dari saat "online" dan bergabung dengan dunia maya atau dunia maya.<sup>11</sup>

Adapun ruang lingkup Cyber Law meliputi beberapa hal, antara lain Hate Speech (hujatan, penghinaan, fitnah), Trademark (hak merek), Defamation (pencemaran nama baik), Copyright (hak cipta), Privacy (kenyamanan pribadi), Duty Care (kehati-hatian), Criminal Liability (tindak pidana dengan menggunakan IT), Hacking, Virus, Illegal Access, (penyerangan ke komputer lain), Regulation Internet Resource (pengaturan sumber daya internet), Procedural Issues (yuridiksi, pembuktian, investigasi, dan sebagainya), Pornografi, Perampokan, Perampokan, dan sejenisnya. ), Pornography, Robbery (pencurian melalui internet), Electronic Contract (transaksi elektronik), E-Commerce, E-Government (penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari) dan Perlindungan Konsumen.<sup>12</sup>

Kasus-kasus kejahatan dunia maya di Indonesia semakin meningkat, seperti pencurian kartu kredit, peretasan situs, manipulasi data dengan menggunakan programmer komputer, dan penyadapan transfer data orang lain, termasuk email, menurut Barda Nawawi Arief, kejahatan dunia maya merupakan sisi gelap dari kemajuan teknologi yang berdampak buruk bagi setiap aspek kehidupan masyarakat.<sup>13</sup> Klaim ini menunjukkan bagaimana teknologi juga telah mengubah praktik-praktik hubungan masyarakat sebelumnya, terutama dengan berfungsi sebagai saluran untuk kegiatan kriminal.

Perangkat paling canggih yang tersedia pada saat itu adalah Typewriter, mesin ketik pertama yang diproduksi pada tahun 1829. Teknologi iPad, yang jauh lebih maju, pertama kali muncul pada tahun 2010. Transformasi yang cepat ini memiliki dampak tidak langsung pada cara orang terhubung dan bersosialisasi. Awalnya, uang dan produk dipertukarkan secara fisik selama transaksi termasuk jual beli, kontrak, perjanjian, dan sewa. Saat ini, segala sesuatu yang dibeli dan dijual, termasuk promosi melalui iklan, dilakukan secara online di dunia maya, dan tampaknya semua peraturan pemerintah, pajak, dan bea administratif tidak terlalu dihiraukan. Semua prosedur perdagangan lintas provinsi dan bahkan antar negara menjadi lebih mudah, cepat, dan efektif dengan adanya e-commerce. Dalam hal ini, memiliki sebuah blog sudah cukup untuk berbisnis, termasuk membeli dan menjual barang, tanpa perlu membentuk sebuah organisasi yang sebenarnya.

Dalam hal ini juga negara sulit menjaga terhadap perlindungan HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) melalui produk-produk hukum yang ada. Dikarenakan semua pengguna dapat mengcopy, membajak dan memperbanyak tanpa seijin dari pemegang hak ciptanya, begitupula permasalahan

---

<sup>11</sup> Atika Mardhiya dkk, UU ITE Dalam Perspektif Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam, Volume 7 No. 2, 2021, hlm. 313.

<sup>12</sup> "Punik Triesti Wijayanti & Dona Budi Kharisma, Analisis Penerapan Undang-Undang Ite Ditinjau Dari Legal Drafting Teori Oleh Teori Formil Rick Dikerson, *Jurnal Demokrasi dan Ketahanan Nasional*, Vol. 1 No. 4 (2022): 581."

<sup>13</sup> Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana mayantara "Perkembangan Kajian Cyber Crime Di Indonesia"*, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2006, hal. 1-2.

dalam hal royalti yang tidak pernah didapatkan penciptanya. Produk-produk yang bisa ditemukan seperti lagu, film, buku bacaan begitupula software yang dengan gampangnya bisa diperbanyak dan diperjualbelikan secara bebas.

Pengaruh kemajuan teknologi saat ini menghadirkan tantangan bagi penerapan hukum pada masa evolusi digital yang tak terbatas. Dengan cara apa hukum kontemporer dapat mengimbangi kemajuan teknologi yang begitu cepat? Ketika dunia maya berkembang dan menjadi lebih aktif, hukum harus dapat melindungi hak-hak dan keamanan warga negara dari penipuan digital, melindungi hak kekayaan intelektual, dan memastikan bahwa hukum melindungi warga negara dari konten pornografi yang dapat membahayakan generasi muda.

Kejahatan terkait teknologi informasi dapat diklasifikasikan secara luas ke dalam dua kategori. Pertama, pelanggaran yang dimaksudkan untuk merusak atau membahayakan jaringan atau sistem komputer. Dan kedua, kejahatan yang menggunakan komputer dan internet sebagai alat untuk melakukan kejahatan. Namun, karena teknologi informasi - komputer, media, dan telekomunikasi - dapat berkembang dari waktu ke waktu, ada kemungkinan kategori kejahatan yang disebutkan di atas semakin berkembang.

Kejahatan dunia maya adalah jenis kegiatan kriminal yang dihasilkan dari penggunaan teknologi internet. Perkembangan teknologi informasi telah bertepatan dengan munculnya sejumlah kejahatan dengan ciri-ciri yang sama sekali baru. Dunia maya, yang terdiri dari jaringan internet, adalah sumber dari kejahatan-kejahatan ini. Salah satu persepsi umum tentang kejahatan dunia maya adalah kejahatan yang dilakukan di dunia maya atau wilayah siber.

Definisi yang diberikan di atas mengidentifikasi komponen-komponen kejahatan dunia maya sebagai berikut:

1. Tindakan yang bertentangan dengan hukum, etika, dan tanpa wewenang.
2. Memanfaatkan teknologi canggih atau digital
3. Dengan teknologi informasi sebagai tujuan atau instrumen kejahatan di ranah siber.

Indonesia memiliki Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE), telah dianggap mampu menangani jenis-jenis kejahatan yang berasal dari penggunaan internet dalam hubungannya dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Lebih jauh lagi, undang-undang tersebut perlu memberikan solusi nyata terhadap masalah yang dihadapi oleh aparat penegak hukum.

Dengan adanya UU ITE ini diharapkan dapat menjadi jawaban terkait permasalahan *cyber crime* di Indonesia, serta menjadi payung hukum untuk melindungi pengguna internet dari tindak kejahatan yang terjadi secara digital. Sehingga dapat terciptanya lingkungan digital yang aman, kondusif bagi pengguna internet serta terhindar dari penyalahgunaan di bidang pemanfaatan teknologi dan informasi.



Tindakan yang menggunakan komputer sebagai metode kejahatan dan tindakan yang menjadikan komputer sebagai target kejahatan adalah dua kategori kriminalisasi kejahatan siber di Indonesia, khususnya di bawah UU-ITE. Setiap kegiatan yang menggunakan jaringan, sistem, dan data komputer sebagai metode untuk melakukan kejahatan di dunia maya, bukan di ruang nyata, dianggap sebagai kejahatan terkait komputer. Setiap tindakan yang dilakukan dengan menggunakan komputer yang menargetkan jaringan komputer, sistem komputer, data komputer, atau ketiganya secara bersamaan disebut sebagai kejahatan dengan target komputer. Karena tindakan tersebut terjadi di dunia maya dan bukan di ruang nyata, maka perilaku apa pun yang dilarang oleh hukum dan peraturan terjadi di sana.

Karena kejahatan siber tidak selalu dikriminalisasi dengan cara yang sama di setiap negara, kejahatan siber memiliki banyak bentuk yang berbeda. Selain itu, klasifikasi suatu tindakan sebagai kejahatan siber juga berbeda-beda di setiap negara. Secara teori, terkait dengan ide kriminalitas. Menurut Muladi, *asas mala in se* menyatakan bahwa suatu perbuatan secara otomatis diklasifikasikan sebagai kriminal karena masyarakat memandangnya sebagai kejahatan. Sementara itu, suatu perbuatan dianggap jahat karena melanggar peraturan perundang-undangan menurut premis *mala prohibita*.<sup>14</sup>

Menurut Satjipto Rahardjo, munculnya cyberspace dan cybercommunity telah menggeser beberapa aktivitas,<sup>15</sup> dan kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap pola interaksi sosial. Lebih lanjut, Sudarto menjelaskan bahwa kemajuan teknologi juga berdampak pada tren kejahatan.<sup>16</sup>

Produk digital terbaru, dunia maya, memiliki kemampuan untuk melampaui batas ruang dan waktu serta batasan-batasan yang diberikan oleh negara. Menurut Howard Rheingold, dunia maya adalah lingkungan khayalan atau virtual yang diciptakan secara artifisial di mana orang-orang terlibat dalam aktivitas sosial bersama dengan cara yang baru. Setiap orang memiliki akses ke jaringan di seluruh dunia (internet) melalui dunia maya, yang memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dengan siapa pun, di mana pun, dan kapan pun.

Dalam hal kesusilaan juga sangat banyak dampak negatif yang timbul sebagai bentuk kejahatan dan pelanggaran asusila, seperti fenomena prostitusi online, *cybersex*, *cyberphone*.<sup>17</sup> Selain itu juga segala bentuk pencemaran nama baik serta fitnah yang bisa dengan gampang terjadi, seakan-akan mengartikan bahwa semua itu termasuk prostitusi dan zina dapat dilakukan melalui dunia maya.

Karena hukum kontemporer tidak dapat mengatasi masalah-masalah yang disebutkan di atas, semua jenis dunia maya dipandang berada di luar hukum. Menurut Onno W. Purbo, mayoritas pengguna internet dan pengamat sosial memandang internet sebagai dunia tanpa batas, hukum, dan batasan -

---

<sup>14</sup> Muladi, *Demokratisasi, Hak Asasi Manusia, dan Reformasi Hukum di Indonesia*, Jakarta, Habibie Center, 2002, hlm. 196.

<sup>15</sup> Budi Agus Riswandi, *Hukum dan Internet Di Indonesia*, UII Press, Yogyakarta, 2003, hal. 15-21.

<sup>16</sup> Sudarto, *Hukum Pidana dan Perkembangan Masyarakat*, Sinar Baru, Bandung, 1983, hal. 104.

<sup>17</sup> Yasraf Amir Piliang, *Public dan Public Cyberspace: Ruang Publik Dalam Era Informasi*, tersedia pada <http://www.bogor.net/idkf-2/publik-space-dan-public-Cyberspace-ruang-publik-dalam-era-inf>.

sebuah dunia yang penuh dengan kebebasan. Hal ini merupakan akar dari berbagai jenis pelanggaran dan kejahatan online. Karena individu atau bisnis yang terlibat berada di dunia nyata, dunia maya dan dunia nyata, secara teori, saling berhubungan. Mereka hanya berinteraksi satu sama lain dan menunjukkan diri mereka secara online. Cybercommunity diatur oleh undang-undang, dan cyberspace adalah media.

Barda Nawawi Arief menyatakan bahwa "segala bentuk perusakan dan pencemaran informasi di dunia maya,"<sup>18</sup> yang juga dikenal sebagai cyber damage dan cyber pollution, dianggap sebagai bentuk kejahatan lingkungan dan harus dihentikan. Beliau menyatakan bahwa dari perspektif kebijakan kriminal, penanganan cybercrime dan cyberporn memerlukan pendekatan sistemik, yang mencakup penanganan hukum pidana, teknologi, budaya, moralitas, dan kerja sama internasional, karena cybercrime merupakan salah satu jenis kejahatan dunia maya.

Bidang kebijakan penal, yang merupakan bagian dari kebijakan kriminal, mencakup strategi penanggulangan kejahatan dunia maya melalui penggunaan peraturan perundang-undangan pidana (kebijakan pencegahan kejahatan). Dari perspektif kebijakan kriminal, upaya pencegahan kejahatan, termasuk kejahatan dunia maya, harus dilakukan dengan menggunakan strategi yang terintegrasi/sistemik di samping menggunakan peraturan perundang-undangan pidana dan tindakan penghukuman.<sup>19</sup> Karena kejahatan dunia maya merupakan kejahatan berteknologi tinggi yang dapat melintasi batas negara (transnasional/transborder), maka masuk akal jika upaya penanggulangannya juga harus menggunakan teknologi (techno prevention). Selain itu, diperlukan juga pendekatan budaya, moral, dan pendidikan serta pendekatan global melalui kerjasama internasional.

Kriminalisasi, dekriminalisasi, penalisasi, dan depenalisasi merupakan bagian dari operasionalisasi kebijakan pidana. Evolusi politik kriminal, hukum, dan sosial memiliki dampak yang signifikan terhadap bagaimana legislasi pidana ditegakkan.<sup>20</sup> Akibatnya, penegakan hukum mempertimbangkan keprihatinan masyarakat dan ilmu pengetahuan tentang perilaku sosial di samping aturan yang otonom.

Pertanyaan tentang yurisdiksi, terutama dalam kaitannya dengan wilayah di mana hukum pidana lokal berlaku, adalah sisi berlawanan dari kriteria obyektif untuk tanggung jawab kejahatan siber. Konsep teritorial dari sistem hukum pidana yang ada menyatakan bahwa hukum pidana biasanya hanya berlaku untuk wilayah suatu negara dan penduduknya sendiri (asas nasional personal/aktif). Asas universalitas dan nasionalisme pasif hanya berlaku untuk kasus-kasus pidana tertentu.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> Dalam Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Op-Cit.*, hal. 33.

<sup>19</sup> Barda Nawawi Arief, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2003, hal. 250.

<sup>20</sup> Barda Nawawi Arief, *Pembaharuan Hukum Pidana dalam Perspektif Kajian Perbandingan*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2005, hlm. 125.

<sup>21</sup> Bambang Poernomo, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Liberty, Yogyakarta, 1988, hlm. 52.

Menurut etimologinya, "yurisdiksi" mengacu pada otoritas hukum, kekuasaan, dan kontroversi. Dalam bahasa Belanda, istilah "jurisdictiegeschit" mengacu pada perselisihan tentang kekuasaan mengadili antara dua organisasi pengadilan.<sup>22</sup>

Yurisdiksi kejahatan siber adalah masalah yang sangat berat. Barbara Etter menyebutkan beberapa faktor penting yang terkait atau berkontribusi terhadap munculnya isu yurisdiksi ini di dunia internasional, yaitu<sup>23</sup>

1. Bentuk-bentuk kejahatan yang berhubungan dengan komputer (Cybercrime) dan tindak pidana secara umum tidak disepakati secara universal;
2. Aparat penegak hukum tidak memiliki pelatihan yang diperlukan dan kerangka kerja hukum untuk menyelidiki dan mengakses sistem komputer dengan benar;
3. Cakupan internasional kejahatan siber;
4. Ketidakkonsistenan aturan prosedural nasional;
5. Tidak adanya koordinasi di antara lembaga penegak hukum, penyedia bantuan hukum, otoritas ekstradisi, dan penyelidik asing dalam investigasi kejahatan siber.

Masaki Hamano pada awalnya mengusulkan keberadaan yurisdiksi berdasarkan konsep konvensional ketika ia membahas topik yurisdiksi di dunia maya. Ia menyatakan bahwa yurisdiksi tradisional dapat dibagi menjadi tiga kategori: yurisdiksi yudisial (yang dapat digunakan untuk memutuskan kasus), yurisdiksi legislatif (yang dapat digunakan untuk menetapkan hukum), dan yurisdiksi eksekutif (yang dapat digunakan untuk menegakkan hukum).<sup>24</sup>

Yurisdiksi tradisional dapat didefinisikan dalam hal batas-batas kekuasaan negara dalam tiga ranah penegakan hukum, sebagaimana dinyatakan dalam definisi ketiga yurisdiksi di atas. Pertama, kekuasaan untuk memberlakukan hukum substantif; kedua, kekuasaan untuk memutuskan kasus-kasus yang melibatkan hukum; dan ketiga, kekuasaan untuk melaksanakan dan menegakkan kepatuhan terhadap hukum yang dibuat.<sup>25</sup>

Masaki Hamano membuat perbedaan antara gagasan yurisdiksi siber dari sudut pandang sistem hukum dan dunia siber/virtual. Yurisdiksi siber umumnya dipahami dari sudut pandang dunia maya sebagai kemampuan pengguna dan operator sistem untuk memberlakukan peraturan pada masyarakat di dunia maya. Secara hukum, yurisdiksi siber, yang sering dikenal sebagai yurisdiksi di dunia maya, mengacu pada kekuatan fisik aktual yang dimiliki pemerintah dan pengadilan atas pengguna internet dan tindakan online mereka.<sup>26</sup>

Oleh karena itu, membahas yurisdiksi siber pada dasarnya bermuara pada pertanyaan tentang kekuasaan dan otoritas, yaitu siapa yang memiliki hak atau kemampuan untuk mengendalikan

---

<sup>22</sup> Subekti, Kamus Hukum (Jakarta: Pradnya Paramita, 1983), him. 676.

<sup>23</sup> Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia*, Rajawali Press, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2006, hlm. 143-144.

<sup>24</sup> *Ibid*, hlm. 27-28.

<sup>25</sup> *Ibid*, hlm. 28.

<sup>26</sup> Barda Nawawi Arief, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2003, hlm. 247-248.

lingkungan online. David R. Johnson dan David G. Post mempresentasikan empat model yang saling bertentangan mengenai topik ini, yaitu sebagai berikut:<sup>27</sup>

1. Forum-forum yudisial yang sekarang sudah ada untuk melakukan pengawasan;
2. Otoritas nasional yang menandatangani perjanjian internasional tentang tata kelola dunia maya;
3. Tata kelola mandiri pengguna internet adalah opsi keempat.
4. Pembentukan organisasi internasional baru yang berfokus pada isu-isu terkait internet.

Pasal 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berkaitan dengan cyber jurisdiction menyatakan bahwa undang-undang ini berlaku bagi setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam undang-undang ini, baik yang berada di dalam maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di dalam maupun di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

Mengingat pemanfaatan teknologi informasi untuk informasi elektronik dan transaksi elektronik dapat bersifat lintas teritorial atau universal, maka dalam Penjelasan Pasal 2 UU-ITE dijelaskan bahwa undang-undang ini memiliki jangkauan yurisdiksi tidak hanya terhadap perbuatan hukum yang berlaku di Indonesia dan/atau dilakukan oleh warga negara Indonesia, tetapi juga berlaku terhadap perbuatan hukum yang dilakukan di luar wilayah hukum Indonesia baik yang dilakukan oleh warga negara Indonesia maupun warga negara asing atau badan hukum Indonesia maupun badan hukum asing yang memiliki akibat hukum di Indonesia. Sementara itu, segala sesuatu yang dianggap "merugikan kepentingan Indonesia" mencakup berbagai hal, seperti merugikan kepentingan ekonomi negara, kelestarian data strategis, martabat bangsa, pertahanan dan keamanan negara, kedaulatan negara, dan masyarakat serta badan hukum Indonesia.

Karena sulit untuk mengidentifikasi sektor mana saja di dunia maya yang dapat tunduk pada yurisdiksi, isu yurisdiksi yang muncul lebih bersifat horizontal, yaitu negara mana yang memiliki kewenangan untuk memutuskan atau menjalankan yurisdiksi di dunia maya.

Karena karakteristik unik dari komunitas online dan teknologi informasi yang mendukungnya, masalah bagaimana penegak hukum dapat memerangi kejahatan siber memerlukan analisis, strategi, dan potensi perpaduan yang unik dari berbagai teori yurisdiksi.

Tiga kategori yurisdiksi yang saat ini diakui menjadi dasar untuk analisis dan pengembangan yang lebih mendalam.

1. Yurisdiksi legislatif yaitu kewenangan membuat hukum (*jurisdiction to prescribe*);
2. Yurisdiksi judisial yaitu kewenangan untuk mengadili (*jurisdiction to adjudicate*);
3. Yurisdiksi pelaksanaan yaitu kewenangan untuk melaksanakan putusan pengadilan (*jurisdiction to enforce*).<sup>28</sup>

Oleh karena itu, setiap negara dapat menerapkan hukum positifnya sendiri untuk mengatasi masalah kejahatan online. Hal ini didasarkan pada gagasan bahwa: gagasan yurisdiksi di dalam suatu

---

<sup>27</sup> *Ibid*, hlm. 248.

<sup>28</sup> Ayu Putriyanti, Yurisdiksi Di Internet/Cyberspace, *Media Hukum*, Vol. IX No. 2 (2009): 9.

negara dapat diperluas untuk menangkap penjahat dunia maya. Karena dunia maya dipandang sebagai perpanjangan dari dunia nyata dan dunia kerja, maka dunia maya juga merupakan kepentingan yang dilindungi secara hukum.

## KESIMPULAN

Hukum saat ini, yang merupakan peninggalan masa lalu, sudah tidak sesuai dengan perkembangan informatika, termasuk internet. Hukum negara harus mengalami transformasi agar dapat diterapkan di dunia maya. Reformasi ini harus membahas perubahan paradigma, fleksibilitas, yurisdiksi universal, harmonisasi, dan kolaborasi di seluruh dunia (internasional).

Dari uraian di atas, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: Pertama, seiring dengan kemajuan teknologi dalam hal komputer dan telekomunikasi, teknologi informasi yang luar biasa telah tercipta, yang memungkinkan informasi bergerak secara global melampaui batas-batas negara. Dampak negatifnya antara lain meluasnya penyebaran pornografi melalui situs-situs di internet (dunia maya), yang menyebabkan terjadinya cyber damage atau cyber pollution, yang merupakan salah satu jenis kejahatan lingkungan yang kini masuk dalam kategori "kejahatan global". Karena masyarakat luas berkepentingan dengan hal ini, maka hukum pidana berupaya untuk menjaganya.

Kedua, meskipun UU ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) di Indonesia telah mengatur penggunaan teknologi digital dan transaksi elektronik dengan tujuan untuk mengendalikan kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan komputer, internet, dan perangkat elektronik lainnya, namun tampaknya penerapan UU ITE dalam penggunaan teknologi masih sulit untuk diterapkan. Oleh karena itu, ke depannya, hukum yang secara terang-terangan berorientasi pada teknologi perlu dikendalikan dengan mengutamakan hukum yang memperkuat sistem peradilan pidana (Kebijakan Penal) dan mencegah pelanggaran hukum untuk mengurangi kejahatan (Kebijakan Non-Penal).

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*, Refika Aditama
- Andi Hamzah, *Aspek-Aspek Pidana Di Bidang Komputer*, Sinar Grafika
- Arief, Barda Nawawi. 2003. *Kapita Selekta Hukum Pidana*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
2006. *Tindak Pidana Mayantara "Perkembangan Kajian Cyber Crime Di Indonesia"*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Atika Mardhiya dkk, UU ITE Dalam Perspektif Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, *Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam*, Volume 7 No. 2, 202.
- Ayu Putriyanti, *Yurisdiksi Di Internet/Cyberspace*, *Media Hukum*, Vol. IX No. 2 (2009).
- Bambang Poernomo, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Liberty, Yogyakarta, 1988.
- Barda Nawawi Arief, *Kapita Selekta Hukum Pidana*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2003.
- Barda Nawawi Arief, *Pembaharuan Hukum Pidana dalam Perspektif Kajian Perbandingan*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2005.
- Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia*, Rajawali Press, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2006.
- Budi Agus Riswandi, *Hukum dan Internet Di Indonesia*, UII Press, Yogyakarta, 2003.
- Hamzah, Andi. 1992. *Aspek-Aspek Pidana Di Bidang Komputer*. Jakarta: Sinar Grafika.

<http://www.bogor.net/idkt-2/public.space>.

Muladi, Demokratisasi, *Hak Asasi Manusia, dan Reformasi Hukum di Indonesia*, Jakarta, Habibie Center, 2002.

Punik Triesti Wijayanti & Dona Budi Kharisma, Analisis Penerapan Undang-Undang Iti Ditinjau Dari Legal Drafting Theori Oleh Teori Formil Rick Dikerson, *Jurnal Demokrasi dan Ketahanan Nasional*, Vol. 1 No. 4 (2022).

Rahardjo, Satjipto. 1982. Ilmu Hukum. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2009. Penegakan Hukum (Tinjauan Sosiologis). Yogyakarta: Genta.

Reksodiputro, Mardjono, 1994, Kemajuan Pembangunan Ekonomi dan Kejahatan, Jakarta: Pusat Pelayanan Keadilan dan Pengabdian Hukum, Lembaga Kriminologi UI.

Riswandi, Budi Agus. 2003. *Hukum Dan Internet Di Indonesia*. Yogyakarta: UII Press.

Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung

Sitompul, Asril, 2001, Hukum Internet (Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di *Cyberspace*), Bandung: Citra Aditya Bakti.

Subekti, Kamus Hukum (Jakarta: Pradnya Paramita, 1983).

Sudarto, 1983. *Hukum Pidana dan Perkembangan Masyarakat*. Bandung: Sinar Baru.

Sudarto, Hukum Pidana dan Perkembangan Masyarakat, Sinar Baru, Bandung, 1983.

Teguh Prasetyo dan Abdul Hlmim Barkatullah, Filsafat, Teori & Ilmu Hukum Pemikiran: Menuju Masyarakat yang Berkeadilan dan Bermartabat, Rajawali Pers: Jakarta, 2014

Wahid, Abdul dan Mohammad Labib. 2005. *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*. Bandung: Refika Aditama, Bandung.

Wignjosoebroto, Sutandyo. 2008. "*Hukum Dalam Masyarakat, Perkembangan dan Masalah*". Malang: Bayumedia Publishing.

Yasraf Amir Piliang, Public dan Public *Cyberspace*: Ruang Publik Dalam Era Informasi

Yasraf Amir Piliang, Public dan Public *Cyberspace*: Ruang Publik Dalam Era Informasi, tersedia pada <http://www.bogor.net/idkf-2/publik-space-dan-public-Cyberspace-ruang-publik-dalam-era-inf>.