

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut pandangan Knight dan Rich, kecerdasan buatan adalah bagian dari ilmu komputer yang berfokus pada penciptaan komputer yang dapat berfungsi seperti manusia, bahkan melebihi kemampuan manusia dalam beberapa tugas.¹ Kecerdasan buatan merupakan langkah menuju pengembangan komputer, robot, atau aplikasi yang dapat beroperasi secara cerdas, mirip dengan manusia. Dengan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan buatan mengacu pada pembuatan mesin pintar yang dapat berpikir, belajar, dan mengambil keputusan seperti manusia. Teknologi kecerdasan buatan telah diterapkan dalam berbagai sektor, termasuk kendaraan otonom, asisten virtual, deteksi penipuan, dan lain-lain.

Adanya teknologi *artificial intelligence* ini memberikan dampak positif terhadap pekerjaan manusia, diantaranya adalah *artificial intelligence* dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas suatu pekerjaan. *artificial intelligence* memiliki kemampuan untuk mengerjakan tugas – tugas yang bersifat repetitif sehingga mempermudah pekerjaan manusia dan meningkatkan efisiensi dan produktivitas. *artificial intelligence* juga bermanfaat untuk mengotomatisasi pekerjaan. Sebagai contohnya, *artificial intelligence* dapat melakukan proses input data, analisis data, dan layanan pelanggan secara otomatis sehingga hal tersebut dapat mempermudah pekerjaan manusia. Selain itu, *artificial intelligence* juga dapat bertindak sebagaimana perilaku manusia. *artificial intelligence* dapat mengoperasikan kendaraan dengan sendirinya seperti teknologi yang dimiliki Tesla. *artificial intelligence* juga dapat melakukan percakapan dengan manusia seperti yang dapat dilakukan pada aplikasi *Chat GPT*. *Artificial intelligence* juga dapat menggantikan pekerjaan manusia, seperti halnya terobosan yang dilakukan

¹ Jamaaluddin dan Indah Sulistyowati, *Buku Ajar Kecerdasan Buatan*, Umsida Press, Sidoarjo, 2021, Hal. 4

oleh TV One. Pada tanggal 21 April 2023, TVOne mempersembahkan tiga pembawa acara berbasis *artificial intelligence*.² Ketiga pembawa acara *artificial intelligence* ini dipergunakan untuk segmen berita yang singkat dan padat, seperti berita mendadak dan ringkasan berita.

Namun di samping dampak positif tersebut, *artificial intelligence* dapat menimbulkan dampak negatif yang dapat membahayakan. Salah satu contoh nyata dari bahaya *artificial intelligence* adalah diciptakannya teknologi *deepfake* menggunakan algoritma *artificial intelligence* tersebut.

Deepfake adalah proses yang melibatkan proses pertukaran wajah dari seseorang ke orang yang ditargetkan dalam video dan membuat ekspresi wajah serupa dengan orang yang ditargetkan dan bertindak seperti orang yang ditargetkan serta mengucapkan kata-kata yang sebenarnya diucapkan oleh orang lain.³ Dengan teknologi *deepfake*, gambar atau video seseorang dapat diubah sedemikian rupa sehingga terlihat seolah-olah orang tersebut sedang melakukan atau mengatakan hal-hal yang sebenarnya tidak pernah terjadi. Jika teknologi ini disalahgunakan oleh individu dengan niat jahat, teknologi ini bisa digunakan sebagai alat untuk merusak reputasi seseorang. Sudah terjadi banyak kasus di mana teknologi ini digunakan untuk menyebarkan informasi palsu yang dapat merusak reputasi seseorang. Contohnya, pada tahun 2018, terdapat sebuah video yang menampilkan Donald Trump yang disinyalir meminta Belgia untuk keluar dari perjanjian *Paris Agreement*.⁴ Namun, setelah penyelidikan, ternyata video tersebut dibuat dengan teknologi *deepfake* dan Trump tidak pernah mengeluarkan pernyataan tersebut. Contoh lain adalah kejadian baru-baru ini di mana muncul video yang menampilkan Presiden Ukraina Volodymyr Zelensky yang diduga menyatakan menyerah kepada

² Restu Almalita, *Presenter artificial intelligence TV One, Pertama di Indonesia dan Berhasil Curi Perhatian Publik*, Kaltim Today, 2 Mei 2023, diakses pada 3 November 2023,

<https://kaltimtoday.co/presenter-ai-tv-one-pertama-di-indonesia-dan-berhasil-curi-perhatian-publik>

³ Bahar Uddin Mahmud dan Afsana Sharmin, *Deep Insights of deepfake Technology: a Review*, Jurnal: Dujase, Vol. 5, Nomor 1 & 2, Bangladesh, 2020, Hal. 13

⁴ Hans Von Der Burchard, "Partai sosialis Belgia mengedarkan video Donald Trump yang 'palsu'", Politico, 21 Mei 2018, diakses pada 3 November 2023, <https://www.politico.eu/article/spa-donald-trump-belgium-paris-climate-agreement-belgian-socialist-party-circulates-deep-fake-trump-video/>

Rusia, padahal video tersebut adalah hasil manipulasi dari teknologi *deepfake*. Selain itu, teknologi *deepfake* juga telah digunakan untuk membuat konten pornografi dengan mengganti wajah pemeran dengan wajah selebriti, seperti yang terjadi dengan video porno yang menampilkan wajah yang mirip dengan Nagita Slavina.⁵

Dalam menghadapi fenomena ini, Indonesia mengatur mengenai penggunaan alat elektronik sebagai perangkat yang digunakan untuk mengakses teknologi *artificial intelligence* di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Namun, peraturan tersebut belum mengatur penyalahgunaan *artificial intelligence* menggunakan agen elektronik dan bagaimana bentuk pertanggungjawabannya. Hal tersebut kemudian menjadi celah hukum di dalam Undang-Undang tersebut. Sehingga kemudian permasalahan tersebut menjadi fokus utama dalam penelitian yang penulis lakukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul “Kebijakan Kriminal dalam Penyalahgunaan Teknologi *Artificial Intelligence*”. penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul tersebut karena penulis ingin menganalisis bagaimana peraturan yang ada di Indonesia mengenai pengaturan penyalahgunaan *artificial intelligence* di Indonesia pada saat ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, rumusan masalah yang penulis tentukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penyalahgunaan teknologi *artificial intelligence* diklasifikasikan sebagai tindak pidana?
2. Bagaimana kebijakan kriminal terhadap penyalahgunaan teknologi *artificial intelligence* di Indonesia?

⁵ Galuh Putri Riyanto dan Wahyunanda Kusuma Pertiwi, “Menilik Teknologi “*Deepfake*” di Balik Video Diduga Mirip Nagita Slavina”, Kompas.com, 18 Januari 2022, diakses pada tanggal 25 Desember 2023, <https://tekNomorkompas.com/read/2022/01/18/15490077/menilik-teknologi-deepfake-di-balik-video-diduga-mirip-nagita-slavina?page=all>

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis klasifikasi penyalahgunaan *artificial intelligence* dalam tindak pidana;
2. Untuk mengetahui dan menganalisis kebijakan kriminal terhadap penyalahgunaan teknologi *artificial intelligence* di Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin penulis capai dalam penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat Praktis
 - a. Untuk menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang hukum khususnya hukum pidana.
 - b. Untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang dikemukakan dalam perumusan masalah di atas.
2. Manfaat Teoritis

Untuk memberikan sumbangsih pemikiran bagi kalangan praktisi dan mahasiswa mengenai kebijakan kriminal terhadap penyalahgunaan penggunaan *artificial intelligence*.

1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian dengan judul “Kebijakan Kriminal dalam Penyalahgunaan Teknologi *Artificial Intelligence*” belum pernah dijadikan bahan penelitian sebelumnya. Namun, terdapat beberapa penelitian yang membahas terkait kebijakan kriminal dan tindak pidana *deepfake* sebagaimana rangkuman penjelasan berikut:

No	Nama Penulis, judul, tahun	Rumusan Masalah	Persamaan dan Fokus Penelitian	Perbedaan
1.	Randy Pradityo, Kebijakan Kriminal dalam Upaya Penanggulangan Tindakan Pidana Bisnis <i>Live Sex</i> , 2015	Bagaimana kebijakan kriminal dalam upaya penanggulangan tindakan pidana bisnis <i>live sex</i> pada saat ini dan masa yang akan datang?	Membahas konsep kebijakan kriminal. Meneliti kebijakan kriminal dalam menanggulangi <i>live sex</i> .	Penulis membahas terkait kebijakan kriminal penyalahgunaan teknologi <i>artificial intelligence</i> sedangkan dalam penelitian ini terfokus pada bisnis <i>live sex</i> .
2.	Heny Novyanti dan Pudji Astuti, Jerat Hukum Penyalahgunaan Aplikasi <i>Deepfake</i> Ditinjau dari Hukum Pidana, 2012	1). Apakah penyalahgunaan aplikasi <i>deepfake</i> dapat diklasifikasikan sebagai tindak pidana 2). Apa sajakah ketentuan peraturan perundang-undangan yang dapat	Membahas teknologi <i>deepfake</i> . Meneliti aturan pidana penyalahgunaan teknologi <i>deepfake</i> .	Penelitian ini hanya terfokus pada aturan hukum pidana penyalahgunaan teknologi <i>deepfake</i> sedangkan penulis membahas penyalahgunaan <i>artificial intelligence</i>

		diterapkan pada penyalahgunaan aplikasi <i>deepfake</i> .		yang mana <i>deepfake</i> termasuk salah satu produk teknologi <i>artificial intelligence</i> dan penulis membahas bagaimana kebijakan kriminalnya.
--	--	---	--	---

Tabel 1 Novelty

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif, yang mengkaji hukum sebagai norma atau kaidah yang mengatur perilaku dalam masyarakat.⁶ Metode penelitian hukum normatif mengacu pada aturan-aturan perundang-undangan baik dari sudut pandang hirarki (vertikal) maupun harmoni perundang-undangan (horizontal).⁷

1.6.2 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mencakup dua pendekatan utama, yaitu pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan perundang-undangan melibatkan analisis menyeluruh terhadap semua peraturan hukum dan regulasi yang relevan dengan isu hukum yang sedang diteliti.⁸ Sementara itu, pendekatan konseptual

⁶ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, NTB, 2020, Hal. 29

⁷ *Ibid*, Hal. 30

⁸ *Ibid*, Hal. 56

digunakan ketika tidak ada aturan hukum yang dapat ditemukan, baik karena belum ada atau tidak ada aturan yang secara khusus mengatasi masalah yang sedang dibahas.⁹

1.6.3 Bahan Hukum

Bahan Hukum yang dijadikan sebagai studi kepustakaan antara lain:

1) Bahan Hukum Primer.

Bahan hukum primer merujuk kepada materi hukum yang mencakup peraturan perundang-undangan, risalah resmi, putusan pengadilan, dan dokumen resmi dari Negara.¹⁰ Adapun dalam penelitian ini, yang merupakan bahan hukum primer adalah Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2) Bahan Hukum Sekunder.

Bahan hukum sekunder merujuk kepada materi hukum yang meliputi buku hukum, jurnal hukum yang memuat prinsip-prinsip dasar (asas hukum), pandangan dari para ahli hukum (doktrin), hasil penelitian hukum, kamus hukum, dan ensiklopedia hukum.¹¹ Wawancara dengan narasumber ahli hukum untuk memberikan pendapat hukum tentang suatu peristiwa atau fenomena hukum dan narasumber ahli teknologi informatika untuk memberikan penjelasan tentang penggunaan teknologi *artificial intelligence* bisa diartikan sebagai bahan hukum sekunder, namun demikian perlu dilihat kapasitas keilmuan dan seyogyanya tidak terlibat dengan peristiwa tersebut agar komentar yang diberikan menjadi objektif.¹²

3) Bahan Non Hukum.

⁹ Nur Solikin, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*, Qiara Media, Pasuruan, 2021, Hal. 60

¹⁰ Muhaimin. *Op.cit.* Hal. 59

¹¹ *Ibid*, Hal. 60

¹² *Ibid*.

Bahan penelitian yang terdiri atas buku teks bukan hukum, yang terkait dengan penelitian seperti buku Teknologi Informasi, Kejahatan Siber, Jurnal tentang kecerdasan buatan, dan lain sebagainya. Bahan non hukum menjadi penting karena mendukung dalam proses analisis terhadap bahan hukum.¹³

1.6.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Peneliti menggunakan metode studi kepustakaan untuk mendapatkan bahan hukum yang benar dan akurat. Metode ini melibatkan pengumpulan sumber tertulis seperti buku, jurnal, prosiding seminar, makalah, kamus hukum, ensiklopedia hukum, kamus literatur hukum, dan bahan hukum tertulis lainnya. Selain itu, peneliti juga melakukan studi dokumen yang mencakup dokumen hukum peraturan perundang-undangan secara hierarkis atau berjenjang, yurisprudensi, perjanjian/kontrak, dan dokumen lainnya.¹⁴

1.6.5 Analisis Bahan Hukum

Bahan hukum yang telah diperoleh kemudian dianalisis melalui pendekatan analisis kualitatif. Pendekatan ini merupakan metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif analisis, yaitu informasi yang dinyatakan oleh sasaran penelitian baik secara tertulis maupun lisan, serta perilaku yang dapat diamati secara nyata.¹⁵

1.6.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari skripsi ini yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang ada dalam skripsi ini.

Sistematika dalam skripsi ini dibagi menjadi 4 (empat) bab, yang masing-masing bab terdiri atas beberapa sub bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

¹³ *Ibid.*

¹⁴ *Ibid*, Hal. 124

¹⁵ *Ibid*, Hal. 126

10.	Pendaftaran seminar skripsi										
-----	-----------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tabel 2 Jadwal Penelitian

1.7 Tinjauan Pustaka

1.7.1 Tinjauan Umum tentang Teknologi Informasi

Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Teknologi menjelaskan bahwa “Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi”. Mengutip pendapat Hervina Puspitosari tentang teknologi informasi dari bukunya yang berjudul “*Cybercrime in The Field of Decency*”, *Information Technology is a general term that describes any technology that helps humans create, change, store, communicate, and / or disseminate information.*¹⁶ Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa teknologi informasi adalah istilah umum yang menggambarkan teknologi apa pun yang membantu manusia membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan, dan/atau menyebarkan informasi.

Teknologi informasi mencakup berbagai jenis teknologi yang bertujuan untuk membantu manusia dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan, hingga menyebarkan informasi. Ini melibatkan integrasi komputasi dan komunikasi, termasuk data, suara, dan video, yang dapat diaplikasikan dalam perangkat seperti komputer pribadi, telepon, TV, peralatan elektronik rumah tangga, dan peranti bergerak/mobile seperti smartphone dan komputer tablet.

¹⁶ Hervina Puspitosari, *Cybercrime In The Field Of Decency*, Surabaya: Nas Media Pustaka, 2020, Hal. 2.

Teknologi informasi merupakan perkembangan yang signifikan di bidang informasi, memudahkan dalam menjalankan tugas sehari-hari seperti mendapatkan dan menyebarkan informasi.¹⁷ Contohnya, media cetak saat ini beralih ke media online dengan bantuan perangkat komputer dan gadget.

Teknologi informasi memiliki 6 fungsi, diantaranya:¹⁸

1. *Capture* (Penangkapan): Menangkap data dari berbagai sumber seperti *keyboard, mouse, scanner, atau touchscreen*.
2. *Process* (Pemrosesan): Mengolah data yang ditangkap dari alat input menjadi informasi yang berguna, bisa berupa teks, gambar, atau video.
3. *Generate* (Penghasilan): Menghasilkan informasi yang bermanfaat dari proses pengolahan data.
4. *Storage* (Penyimpanan): Menyimpan data dan informasi ke dalam media penyimpanan seperti hard disk, flash disk, atau DVD.
5. *Retrieval* (Pencarian): Mencari dan menemukan kembali data yang telah disimpan dalam media penyimpanan.
6. *Transmission* (Transmisi): Mengirimkan data dari satu lokasi ke lokasi lain melalui jaringan komunikasi.

1.7.2 Tinjauan Umum tentang *Artificial intelligence*

Menurut Knight dan Rich, kecerdasan buatan adalah bagian dari disiplin ilmu komputer yang mempelajari cara menciptakan komputer yang mampu melakukan tugas seperti manusia bahkan lebih baik.¹⁹ Komputer dirancang untuk memiliki kemampuan intelektual sehingga dapat menyelesaikan tugas-tugas seperti manusia, dengan meniru fungsi

¹⁷ Abdul Karim dkk, *Pengantar Teknologi Informasi*, Sumatera Utara: Yayasan Labuhanbatu Berbagai Gemilang, 2020, Hal. 2.

¹⁸ *Ibid.* Hal. 5

¹⁹ Jamaaluddin dan Indah Sulistyowati, *Loc.cit.*

otak manusia seperti pemahaman bahasa, pengetahuan, pemikiran, penalaran, pemecahan masalah, dan bahkan pengambilan keputusan.

Kecerdasan buatan, atau *AI*, merupakan bidang ilmu komputer yang memungkinkan mesin (komputer) untuk mengeksekusi tugas-tugas seperti manusia, menampilkan perilaku cerdas dengan menganalisis lingkungan sekitarnya dan mengambil tindakan untuk mencapai tujuan tertentu dengan tingkat otonomi yang sesuai.²⁰ Dalam konteks ini, kecerdasan buatan menggunakan representasi pengetahuan yang lebih berfokus pada simbol-simbol daripada angka, serta memproses informasi berdasarkan metode heuristik atau aturan-aturan yang telah ditetapkan.²¹

Secara general, penjelasan kecerdasan buatan dapat dijelaskan menjadi 4 kelompok, diantaranya:

- 1) Sistem yang mampu berpikir seperti manusia;
- 2) Sistem yang mampu bertindak seperti manusia;
- 3) Sistem yang mampu berpikir secara logis;
- 4) Sistem yang mampu bertindak secara logis.

Dalam bidang kecerdasan buatan, komputer dapat memperoleh pengetahuan dari manusia melalui data yang diberikan, yang kemudian diproses melalui simulasi proses penalaran. Hal ini memungkinkan komputer untuk berpikir mirip dengan manusia karena data yang diberikan oleh manusia diolah oleh sistem kecerdasan buatan. Di era modern ini, kecerdasan buatan telah menghasilkan beberapa produk canggih seperti teknologi *deepfake*.

Teknologi *deepfake* merupakan metode sintesis citra manusia berdasarkan kecerdasan buatan, di mana gambar atau video dapat

²⁰ Hendra Jaya dkk, *Kecerdasan Buatan*, Fakultas MIPA Universitas Negeri Makassar, Makassar, 2018, Hal.3

²¹ Yudo Devianto, dan Saruni Dwiasnati, *Kerangka Kerja Sistem Kecerdasan Buatan dalam Meningkatkan Kompetensi Sumber Daya Manusia Indonesia*, Jurnal Telekomunikasi dan Komputer, Jakarta, 2020, Hal. 20.

disatukan dengan teknik tertentu sehingga tampak nyata.²² Proses *deepfake* melibatkan pertukaran wajah dari seseorang ke orang lain dalam video, meniru ekspresi dan gerakan wajah yang serupa dengan orang yang dituju, serta meniru kata-kata yang sebenarnya diucapkan oleh orang lain.²³

Contoh lain dari teknologi kecerdasan buatan adalah *Voice Changer*. *Voice changer* adalah proses modifikasi suara dari laki-laki menjadi seperti perempuan dan sebaliknya, menggunakan teknik tertentu.²⁴ Kemampuan ini juga dapat dilakukan oleh seorang dubber secara alami tanpa menggunakan aplikasi perubahan suara. Selain itu, ada teknik *pitch shifting* yang digunakan untuk mengubah *timbre* dan *pitch* suara manusia, sehingga menghasilkan suara yang berbeda tanpa mengubah kata-kata yang diucapkan.

Asisten virtual merupakan contoh teknologi kecerdasan buatan yang sangat relevan. Asisten virtual pada dasarnya adalah serangkaian bahasa pemrograman berbasis *NLP (Natural Language Processing)* yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi secara verbal dengan aplikasi dan menerima respon dalam bentuk balasan, mirip dengan interaksi manusia dengan manusia lainnya.²⁵ *NLP* juga merupakan fokus utama dalam pengembangan kecerdasan buatan dari perspektif linguistik komputasional.

Asisten virtual dapat mengintegrasikan berbagai teknologi seperti *data mining*, pengenalan suara otomatis, transformasi teks ke ucapan, bahkan sintesis pidato. Sistem komputerisasi yang menjalankan program

²² Heny Novyanti dan Pudji Astuti, *Jerat Hukum Penyalahgunaan Aplikasi deepfake Ditinjau dari Hukum Pidana*, Novum: Jurnal Hukum, Vol 1, Nomor1, Surabaya, 2012, Hal. 2

²³ Bahar Uddin Mahmud dan Afsana Sharmin, *Loc.cit*

²⁴ Bambang Sugiantoro, *Analisis Rekaman Suara Voice Changer dan Rekaman Suara Asli Menggunakan Metode Audio Forensik*. *Indonesia Journal on Networking and Security*, Vol. 7, Nomor 1, Yogyakarta, 2018, Hal. 1

²⁵ Rangga Putera Perdana, Irwansyah. *Implementasi Asisten Virtual Dalam Komunikasi Pelayanan Pelanggan (Studi Kasus Pada Layanan Pelanggan Telkomsel)*. *Jurnal Komunikasi*, Vol. 11, Nomor 2, Jakarta Pusat, 2019, Hal. 185

asisten virtual ini kemudian menjalankan serangkaian tugas dengan menggunakan pengetahuan linguistik dan keterampilan berbicara ala manusia. Hal ini meningkatkan kemampuan komunikasi antara manusia dan mesin dengan mengotomatiskan proses pemrosesan teks dan/atau ucapan yang diinginkan.

Contoh lain dari teknologi kecerdasan buatan yang banyak digunakan adalah sistem rekomendasi, pengenalan pola dalam data, kendaraan otonom, dan analisis sentiment dalam media sosial. Teknologi *AI* terus berkembang dan memiliki banyak aplikasi yang beragam di berbagai bidang kehidupan.

1.7.3 Tinjauan Umum tentang Tindak Pidana

Istilah "tindak pidana" sebenarnya berasal dari terjemahan kata *Strafbaar feit* dalam bahasa Belanda, yang kadang-kadang juga disebut *delict* dari bahasa Latin *delictum*.²⁶ Istilah ini memiliki asal usul dari hukum pidana Belanda, yaitu *Strafbaar feit* yang terdiri dari tiga kata: *straf* (pidana/hukum), *baar* (dapat/boleh), dan *feit* (tindak, peristiwa, pelanggaran, atau perbuatan).

Terjemahan kata *Strafbaar feit* dalam konteks bahasa Indonesia menghasilkan berbagai istilah yang digunakan oleh sarjana hukum Indonesia, diantaranya:²⁷

1. Tindak Pidana: Istilah resmi yang umum digunakan dalam perundang-undangan pidana Indonesia seperti Undang-Undang Hak Cipta, Undang-Undang Pemberantasan Tindak Pidana Subversi, dan Undang-Undang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi.
2. Peristiwa Pidana: Digunakan oleh beberapa ahli hukum dan dalam Undang-Undang Dasar Sementara tahun 1950.

²⁶ Tofik Yanuar Chandra, *Hukum Pidana*, PT Sangir Multi Usaha, Jakarta, 2022, Hal. 37

²⁷ *Ibid.*

3. Delik: Sebuah istilah Latin yang juga digunakan untuk merujuk pada *Strafbaar feit*, termasuk dalam berbagai literatur hukum.
4. Pelanggaran Pidana: Digunakan dalam buku Pokok-pokok Hukum Pidana karya Mr. M.H. Tirtaamidjaya.
5. Perbuatan yang Boleh Dihukum: Digunakan dalam karya Mr. Karni dan Schravendijk.
6. Perbuatan yang Dapat Dihukum: Digunakan dalam Undang-Undang Nomor 12/Drt/1951 tentang Senjata Api dan Bahan Peledak.
7. Perbuatan Pidana: Digunakan oleh Prof. Mr. Moeljatno dalam tulisannya.

Ahli hukum memberikan definisi tentang pidana (*strafbaar feit*) sebagai berikut:²⁸

1. Moeljatno: Perbuatan pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh aturan hukum dengan ancaman sanksi pidana bagi pelanggar.
2. Simons: *Strafbaar feit* adalah kelakuan yang diancam pidana, melanggar hukum, terkait dengan kesalahan, dan dilakukan oleh orang yang bertanggung jawab.
3. Van Hamel: *Strafbaar feit* adalah kelakuan manusia yang melanggar hukum, patut dihukum, dan dilakukan dengan kesalahan.

1.7.4 Tinjauan Umum tentang Tindak Pidana Siber

Secara umum, tindak pidana siber atau *cyber crime* merujuk pada aktivitas kejahatan yang terjadi di dunia maya (*cyberspace*) dan menggunakan komputer serta teknologi internet sebagai media utama pelaksanaannya.²⁹ Kejahatan siber mencakup segala bentuk kejahatan

²⁸ Suyanto, *Pengantar Hukum Pidana*, CV Budi Utama, Sleman, 2018, Hal.68

²⁹ Sahat Maruli T. Situmeang, *Cyber Law*, CV Cakra, Bandung, 2020, Hal.23

yang melibatkan komputer dan jaringan, baik sebagai alat untuk melakukan kejahatan maupun sebagai target kejahatan.³⁰

Debarati Halder dan Dr. K. Jaishankar mendefinisikan *Cybercrimes* sebagai: "Pelanggaran yang dilakukan terhadap individu atau kelompok individu dengan motif kriminal untuk dengan sengaja merusak reputasi korban atau menyebabkan kerugian fisik atau mental, atau kerugian, kepada korban secara langsung atau secara tidak langsung, dengan menggunakan jaringan telekomunikasi modern seperti Internet seperti chatroom, email, papan pengumuman, grup dan telepon genggam (SMS/MMS)".³¹

“Cyber crime in a narrow sense (computer crime): any legal behaviour directed by means of electronic operations that targets the security of computer system and the data processed by them. Cyber crime in a broader sense (computer related crime): any illegal behaviour committed by means on in relation to, a computer system or network, including such crime as illegal possess Pion, offering or distributing information by means of a computer system or network.”

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa kejahatan dunia maya dalam arti sempit adalah segala tindakan yang dilakukan melalui operasi elektronik yang menargetkan keamanan sistem komputer dan data yang diprosesnya. Kejahatan siber dalam arti yang lebih luas adalah setiap perilaku ilegal yang dilakukan dengan cara yang berhubungan dengan sistem atau jaringan komputer, termasuk kejahatan seperti memiliki, menawarkan, atau mendistribusikan informasi secara ilegal melalui sistem atau jaringan komputer.

Tindak pidana siber terbagi menjadi beberapa bentuk, antara lain:³²

³⁰ Hanafi, *Dasar Cyber Security dan Forensic*, CV Budi Utama, Sleman, 2022, Hal. 14

³¹ *Ibid.*

³² *Ibid.* Hal.9

- 1) *Unauthorized Access*: Masuk atau mengakses sistem komputer tanpa izin atau sepengetahuan pemiliknya.
- 2) *Illegal Content*: Menyebarkan konten ilegal atau melanggar hukum seperti pornografi.
- 3) Penyebaran Virus: Mengirim virus melalui email atau media online lainnya.
- 4) Pemalsuan Data: Memanipulasi data pada dokumen penting yang ada di internet.
- 5) Mata-mata, Sabotase, dan Ekstorsi: Menyusup ke sistem komputer untuk melakukan mata-mata, sabotase, atau pemerasan.
- 6) *Cyberstalking*: Mengganggu atau melecehkan seseorang secara berulang melalui internet.
- 7) *Carding*: Mencuri informasi kartu kredit untuk transaksi ilegal.
- 8) *Hacking* dan *Cracking*: Memanfaatkan keahlian komputer untuk tujuan positif (*hacking*) atau negatif (*cracking*).
- 9) *Cybersquatting* dan *Typosquatting*: Mendaftarkan atau membuat domain palsu untuk tujuan penipuan.
- 10) Pembajakan Karya: Mencuri atau menggunakan karya orang lain tanpa izin.
- 11) *Terorisme Siber*: Mengancam pemerintah atau warga negara dengan aksi *cybercrime*.

Setiap bentuk kejahatan siber memiliki dampak yang serius terhadap individu, perusahaan, maupun negara secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan mengantisipasi resiko kejahatan siber agar dapat menghadapinya dengan efektif.

1.7.5 Tinjauan Umum tentang Kebijakan Kriminal

Kebijakan kriminal adalah suatu tindakan terorganisir dan rasional dari suatu masyarakat untuk mengatasi kejahatan.³³ Ini diambil dari konsep Marc Ancel tentang pengaturan rasional atas tindak pidana oleh masyarakat.

Menurut G. Peter Hoefnagels, kebijakan kriminal merupakan organisasi rasional dalam menanggapi kejahatan dari segi sosial.³⁴ G. Peter Hoefnagels juga memberikan beberapa definisi kebijakan kriminal, diantaranya:

- 1) Ilmu yang berkaitan dengan respons terhadap kejahatan;
- 2) Upaya untuk mencegah kejahatan;
- 3) Perancangan perilaku manusia sebagai tindak pidana;
- 4) Respons rasional terhadap kejahatan.

Menurut Sudarto, kebijakan kriminal memiliki beberapa konsep, yakni:³⁵

1. Dalam konteks yang lebih terbatas, kebijakan kriminal mengacu pada prinsip-prinsip dan metode yang menjadi dasar dari respons terhadap pelanggaran hukum yang dapat dikenai pidana.
2. Dalam arti yang lebih umum, kebijakan kriminal merujuk pada seluruh strategi yang dilakukan melalui sistem hukum dan lembaga resmi untuk menegakkan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.

Usaha untuk mengatasi kejahatan dapat dibagi dalam beberapa bentuk kebijakan kriminal, seperti:³⁶

³³ John Kendy, *Kebijakan Hukum Pidana (Penal Policy)*, Pustaka Belajar, Yogyakarta, 2017, Hal. 39

³⁴ *Ibid.*

³⁵ *Ibid.* Hal. 40

³⁶ *Ibid.*, Hal.55

- a. Penerapan hukum pidana, yang melibatkan penggunaan sanksi pidana dalam menangani kejahatan.
- b. Pencegahan tanpa sanksi pidana, yang mencakup tindakan-tindakan preventif untuk mencegah terjadinya kejahatan tanpa menggunakan hukuman pidana.
- c. Pengaruh terhadap pandangan masyarakat mengenai kejahatan dan hukuman melalui media massa, yang bertujuan untuk mempengaruhi persepsi dan sikap masyarakat terhadap kejahatan dan hukuman.

Dengan demikian, strategi penanggulangan kejahatan secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua jenis kebijakan kriminal, yaitu jalur penal (hukum pidana) dan jalur non penal (di luar hukum pidana). Dalam klasifikasi ini, strategi pencegahan tanpa sanksi pidana dan pengaruh melalui media massa termasuk dalam upaya non penal. Pendekatan penal lebih menekankan pada responsif terhadap kejahatan setelah terjadi, sedangkan pendekatan non penal lebih menitikberatkan pada upaya pencegahan sebelum terjadinya kejahatan dengan menangani faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya kejahatan, seperti kondisi sosial yang mungkin menjadi penyebab kejahatan. Dengan menggunakan hukum pidana, diharapkan norma-norma sosial dapat ditegakkan melalui sanksi pidana sebagai alat kontrol sosial untuk mengatasi kejahatan.

1.7.6 Tinjauan Umum tentang Penegakan Hukum

Penegakan hukum adalah proses yang menghubungkan nilai-nilai dalam kaidah yang kokoh, menjadikan tindakan sebagai implementasi nilai-nilai yang telah ditetapkan, dengan tujuan menjaga perdamaian sosial, stabilitas, dan ketertiban.³⁷ Tujuan utama dari penegakan hukum

³⁷ Nur Solikin, *Hukum, Masyarakat, dan Penegakan Hukum*, Qiara Media, Pasuruan, 2019, Hal. 82

adalah untuk menjaga keamanan masyarakat, memastikan setiap individu memiliki hak yang sama, dan merasa aman dalam lingkungan sosial.

Faktor-Faktor yang mempengaruhi pelaksanaan hukum meliputi:

38

1. Faktor hukum itu sendiri, yang mencakup peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Faktor penegak hukum, yang terdiri dari pihak-pihak yang bertugas membentuk dan melaksanakan hukum.
3. Faktor sarana atau fasilitas yang mendukung pelaksanaan hukum.
4. Faktor masyarakat, yang merujuk pada lingkungan di mana hukum diterapkan.
5. Faktor kebudayaan, yang merupakan hasil karya, cipta, dan nilai-nilai yang menjadi dasar interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pelaksanaan hukum, terdapat tiga unsur yang harus dipertimbangkan:

- a. Kepastian Hukum, yang melindungi individu dari tindakan sewenang-wenang dan memastikan bahwa mereka dapat memperoleh sesuatu yang diharapkan sesuai dengan situasi tertentu. Adanya kepastian hukum diharapkan dapat meningkatkan keteraturan dan kedisiplinan masyarakat.
- b. Kemanfaatan Hukum, yang merupakan tujuan dari pelaksanaan hukum untuk memberikan manfaat atau kegunaan bagi masyarakat dalam menciptakan keteraturan dan keadilan dalam kehidupan berkomunitas.
- c. Keadilan Hukum, yang menjadi fokus penting dalam pelaksanaan hukum untuk memastikan bahwa setiap individu diperlakukan secara

³⁸ *Ibid*, Hal.88

adil dan merata sesuai dengan ketentuan yang berlaku, tanpa pandang bulu atau diskriminasi.