

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang, yang dimana perkembangannya cukup pesat di banding negara-negara berkembang lainnya. Banyak aspek-aspek yang berkembang pada suatu negara, antara lain baik itu aspek ekonomi, kesehatan, pendidikan, hukum, dan teknologi. Negara Indonesia selalu berusaha mengimbangi dan mengikuti adanya globalisasi dan modernisasi, agar tak menambah jauh jarak ketertinggalan dari negara-negara maju.

Pada maraknya era globalisasi dan modernisasi seperti saat ini, teknologi berkembang begitu pesat, salah satu contohnya adalah dengan di ciptakannya alat-alat atau produk canggih yang ada pada saat ini. Produk meliputi hardware maupun software dalam dunia digital yang selalu berkembang seiring waktu.

Globalisasi merupakan gagasan inovasi dalam dunia modern yang membuat perubahan – perubahan dalam berbagai aspek kehidupan. Globalisasi sangat erat kaitannya dengan berkembangnya juga teknologi informasi yang mempengaruhi perubahan pada aspek lainnya antara lain, aspek kehidupan seperti ekonomi, pendidikan, budaya, dan lain-lain. Seperti halnya juga perkembangan teknologi informasi menyebabkan dunia

menjadi hampir tanpa batas dan menyebabkan perubahan sosial yang signifikan.¹

Fenomena perkembangan teknologi yang sangat pesat ini telah mengubah perilaku sebagian besar orang dalam berinteraksi dengan manusia lainnya, sehingga dipastikan akan ada munculnya norma dan nilai baru dalam kehidupan manusia.² Perkembangan teknologi informasi yang paling banyak timbul dalam masyarakat saat ini adalah Internet.

Internet sangat berguna bagi manusia, yaitu sebagai media komunikasi, media pencarian informasi, media transaksi data, media hiburan, media pendidikan, dan banyak hal lagi. Internet memudahkan manusia dalam berinteraksi dan mendapatkan informasi, serta seperti menghilangkan batas ruang dan waktu dengan adanya jaringan internet. Teknologi telekomunikasi telah membantu umat manusia dalam berinteraksi dengan manusia yang ada pada komunitas lain dengan lebih mudah, dalam arti hal ini dapat dilakukan tanpa meninggalkan tempat atau komunitas di mana ia berada dan aktifitas ini dapat dilakukan dimana dan kapan saja.³

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi ini tidak menutupi kemungkinan akan terjadinya tindak pidana baru, tindak pidana yang berbeda dan tidak konvensional seperti biasanya tindak pidana yang

¹ Ahmad M. Ramli, **Cyber Law dan HAKI**, Refika Aditama, Bandung, 2004, hlm. 1.

² Dikdik M. Arief Mansur, dan Elisatris Gultom, **Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi**, Refika Aditama, Bandung, 2005, hlm. 3.

³ Abdul Wahid dan Moh. Labib, **Kejahatan Mayantara (Cyber crime)**, Refika Aditama, Bandung, 2005, hlm. 13.

lain. Karena tindak pidana yang dilakukan berhubungan dengan dunia maya atau media virtual digital dan tindak pidana menggunakan teknologi baru. Tindak pidana pada dunia maya atau dunia virtual/digital disebut juga dengan istilah *cyber crime*.

Cyber crime adalah tindak pidana dalam dunia maya atau dunia virtual yang diakibatkan oleh adanya revolusi teknologi informasi. *Cyber crime* mengarah pada suatu tindak kejahatan yang berhubungan dengan dunia maya (*cyberspace*) dan tindakan yang menggunakan perangkat komputer.⁴ *Cyber crime* dapat dilakukan dimana saja, kapan saja serta akan mengakibatkan dampak yang luas kemana saja seakan tanpa pengecualian atau batas, dengan keadaan seperti inilah sehingga dapat mengakibatkan pelaku, korban, dan tempat kejadian tindak pidana (*locus*), serta akibat yang timbul dapat terjadi di beberapa wilayah atau negara.⁵ Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya *cyber crime* yaitu antara lain, faktor ekonomi, faktor politik, dan faktor sosial budaya.⁶

Ada berbagai macam jenis tindak pidana *cyber crime*, antara lain: *hacking* dan *cracking* (menerobos masuk komputer atau sistem elektronik secara melawan hukum), *carding* (mencuri dan menggunakan nomor dan kartu kredit orang lain secara illegal), *phising* (penipuan dengan modus mengelabui korban dengan website yang hampir sama), *defacing* (mengalihkan website asli ke website lainnya), *malware* (software atau

⁴ Didik M Arief Mansur dan Elisatris Gultom, op.cit, hlm. 7.

⁵ *Ibid*, hlm. 15.

⁶ Sutarman, ***Cybercrime (Modus Operandi dan Penanggulangannya)***, Laksbang Presindo, Yogyakarta, 2007, hlm. 84.

program yang jahat menerobos masuk kedalam sistem komputer), *Spamming*.(pengiriman informasi secara berulang-ulang dan banyak).

Dalam penindakan masalah hukum tindak pidana *cyber crime* ini memiliki sangat banyak kesulitan, karena payung hukum konvensional sulit menjangkau tindak pidana *cyber crime* dan masih belum ada peraturan atau hukum yang secara spesifik dan khusus mengatur tentang hal ini. Dalam mengungkap pelaku dan barang bukti juga sangat sulit dikarenakan faktor tindak pidana *cyber crime* ini dilakukan di dunia maya atau virtual yang luas serta dengan menggunakan teknologi canggih yang juga tiap waktu berkembang semakin canggih (*update*).

Salah satu tindak pidana *cyber crime* yang menarik dan sering terjadi di masyarakat saat ini adalah *Spamming*. *Spamming* merupakan tindakan dimana menggunakan perangkat atau alat elektronik untuk mengirimkan atau mentransmisikan pesan/data elektronik secara bertubi-tubi dan massal tanpa dikehendaki oleh penerimanya secara random. Orang atau pelaku yang melakukan atau mengirimkan *spam* disebut *spammer*.

Bentuk *spam* yang dikenal secara umum meliputi: *spam e-mail* atau surat elektronik, *spam SMS* / pesan instan, *spam advertisement* / *spam* iklan, *spam web search engine spam* / *spam* mesin pencari informasi website , *spam blog* , *spam wiki*, *spam* jejaring sosial.

Beberapa contoh isi dari *spam* ,yaitu pesan elektronik berisi iklan, teks *short messages service* (SMS) pada telepon genggam atau ponsel, berita atau *postingan* (kiriman) dalam suatu forum atau kelompok warta

berisi iklan, atau promosi barang yang tidak terkait dengan kelompok warta tersebut, *spam dexing* yang menguasai atau memanipulasi suatu mesin pencari (*search engine*) untuk menaikkan popularitas bagi suatu *URL* (alamat website) tertentu agar menjadi top atau trending, buku tamu situs web semacam *clickbait* visitor website, *spam* transmisi faksimili, iklan televisi dan *spam* jejaring sosial.

Spam dikirimkan oleh pengiklan atau *spammer* dengan biaya atau *cost* yang sangat rendah bahkan gratis, karena *spam* tidak memerlukan senarai atau tujuan alamat pengiriman yang jelas (*mailinglist*) untuk mencapai para pelanggan-pelanggan yang diinginkan karena dilakukan secara random. Karena hambatan atau kendala masuk yang sedikit dan rendah, maka *spammers* banyak yang bermunculan dan jumlah pesan atau data kiriman yang tidak dikehendaki konsumen menjadi sangat tinggi dan mengakibatkan banyak pihak dirugikan. Selain konsumen atau pengguna Internet itu sendiri, Penyelenggara Jasa Internet (*ISP / Internet Service Provider*), dan masyarakat juga menjadi merasa kurang nyaman. *Spam* sangat sering mengganggu dan sering kali juga menipu penerimanya.

Selain didalam dunia maya atau internet *Spamming* juga sangat sering dilakukan dengan media teks SMS (*Short Message System*) yang dimana bertujuan dan berujung dengan penipuan sehingga mengakibatkan kerugian materiil, di Indonesia *Spamming* jenis ini dapat dikatakan telah menjadi "Trendsetter". Banyak sekali contoh kasus dari penipuan ini dan banyak pula yang menjadi korban dan mengalami kerugian materiil juga. Contoh *spam* SMS ini adalah sebagai berikut:

Pesan yang dikirim secara massal dan random hanya untuk promosi atau meneruskan ke link-link tertentu, misalnya:

- Pameran Online 2017 Discount 50%, Dapatkan produk dari Blackberry, Nokia, Samsung, iPhone dll. Utk Info Hub 0853-1099-8XXX. Klik www.planet-handphone.yolasido.com
- Ajukan pinjaman 100 s/d 750 juta. tanpa jaminan bebas provisi & potongan. Berhadiah smartphone, tablet, iPhone, dll. Syarat Fotocopy KTP & Kartu Kredit, Hub : Della 081907862XXX. Abaikan jika tidak berminat.

Pesan yang bertujuan untuk melakukan penipuan dengan tipu muslihat dalih sebagai keluarga maupun kenalan si korban, misalnya :

- Ini Mama, sekarang Mama lagi dikantor Polisi nih ada masalah, tolong isikan pulsa 10 ribu aja ke no 085712345XXX. Soalnya penting banget pulsa Mama lagi abis. Mama tunggu ya.
- Tolong dengan kesepakatan kita yang kemaren uangnya di transfer saja ke Bank BCA a/n Ahmed Joko No rek: 9000004687XXX nanti SMS aja kalo sudah selesai di transfer.

Pesan dengan tujuan penipuan dengan dalih atau tipu muslihat kepada korban bahwa telah mendapatkan suatu hadiah undian, misalnya :

- Selamat kepada anda telah mendapatkan hadiah uang tunai Rp. 100 juta dari XL EXTRA diundi di MNC Tv tadi malam Pukul

22.45 WIB. Harap hubungi Direktur Kantor Pusat XL:
081389527XXX Drs. H. Mulyono. Info pemenang <http://kejutan-xlextravaganza.webs.com>

Pesan yang bertujuan untuk penipuan dengan unsur ancaman akan menyebarkan sesuatu aib korban, misalnya :

- Saya mengetahui apa yang anda telah perbuat, anda telah melakukan perbuatan yang melanggar hukum, jika tidak mau perbuatan anda tersebar dan terbongkar, kirimkan uang 5 juta rupiah ke nomor rekening ini No rek 900 000 364 1XXX

Kemudian contoh *spam* di dunia maya atau virtual lainnya, seperti testimoni korban dari *spam* iklan berikut:

- "Baru baru ini saya tergiur dengan iklan penawaran kamera digital SLR disitus tokabagus.com disitu ditawarkan oleh seorang pengiklan bernama Charlos Zheng yg berdomisili di Lampung, sebuah kamera Nikon D200 body only hanya seharga 2,8jt. Pengiklan menyertakan alamat lengkap beserta nama toko - Miracell Komputer di Shopping Centre Suka Ramai Lt.2 no.29 dan nomor telepon 061-76503903. Bodohnya, saya terlanjur mentransfer uang sejumlah 2,8jt ke rekening milik Bpk. Syukron. Baru kemudian setelah itu konfirmasi dari pihak mall di Lampung menyatakan bahwa toko itu sudah tutup. Barang tidak sampai, nota pembelian pun tidak difax"

Dari beberapa kasus diatas contoh dari *Spamming* iklan, yang mengakibatkan kerugian materiil bisa dibbilang tidak terlalu besar. Tetapi walaupun bagi sebagian orang nominal tersebut di anggap tidak terlalu besar tetapi kembali lagi bahwa ini merupakan penipuan yang tidak dapat diterima siapapun. Namun tidak bisa dibayangkan apabila kita mengalami tindak kejahatan dari penipuan akibat *Spamming* sehingga mengalami kerugian milyaran rupiah seperti kasus berikut ini:⁷

“Penipuan yang terjadi terhadap seorang rektor Universitas Swasta di Jakarta dengan kerugian sejumlah 1,8 miliar. Kasus tersebut bermula ketika pada tanggal 3 september 2007 rektor tersebut menerima sebuah email (*spam*) yang berisi penugasan seorang warga Nigeria yang bernama Prince Shanka Moye yang membawa barang senilai US\$ 25 Juta Ke indonesia. Barang yang bernilai mahal tersebut milik seorang pengusaha jerman yang telah mengalami kecelakaan pesawat di Perancis, namun terdapat syarat untuk mendapatkan barang berharga tersebut dimana rektor tersebut diminta untuk menyetorkan uang senilai Rp 1,8 miliar untuk biaya administrasi. Untuk lebih meyakinkan sang korban, Prince Shanka Moye menggunakan sebuah tipu muslihat dimana pelaku mengetahui dan mempelajari secara detail mengenai pekerjaan sang rektor setelah rektor terjebak perangkap penipuannya, "Dia tahu betul pekerjaan saya. Dia tahu saya pernah kerja di PBB dan membantu proyek kemanusiaan. Makanya saya tertarik dan percaya." kata rektor yang minta agar nama dan

⁷ <https://news.detik.com/berita/834770/dikirim-email-rektor-di-jakarta-tertipu-rp-18-miliar>, diakses pada tanggal 1 Mei 2017

universitasnya dirahasiakan ini di Polda Metro Jaya, Jakarta, Rabu (26/9/2007). Setelah masuk perangkap si pelaku, rektor tersebut mentransfer sejumlah uang ke rekening Moye. Rektor tersebut diperintahkan untuk mentransfer uang Rp 56 juta ke BCA Cabang Mandala pada 6 September 2007.”

“Kemudian pada hari yang sama, rektor tersebut bertemu dengan Moye dan dimintai uang Rp 350 juta. Pertemuan tersebut berlanjut, Rektor dan Moye bertemu kembali pada 7 September di Hotel Mulia, Senayan Jakarta. Korban mengatakan "Sudah menjual 2 rumah dan hasil kerja 40 tahun musnah. Saya terlalu mengebu-gebu mendapatkan barang itu. Saya ingin membangun kampus yang membutuhkan dana besar,". Setelah uang Rp 1,8 miliar selesai ditransfer, karena barang berharga yang dijanjikan tidak kunjung didapatkan, rektor tersebut akhirnya melaporkan modus penipuan ini ke Polda Metro Jaya. Rektor yang dibantu kepolisian mengatur siasat meringkus Moye dimana keduanya sepakat bertemu diparkiran Hotel Atlet Century Park, Senayan, Jakarta pada 11 September. Saat rektor tersebut akan menyerahkan uang sebesar Rp 100 juta, si pelaku Moye kemudian disergap dan hasilnya Moye berhasil ditangkap, kini Prince Shanka Moye mendekam di Resmob Polda Metro Jaya.”

Oleh karena itu, melihat dari sejarah dan statistik kasus *Spamming* di Indonesia yang dimana jumlah presentasi dari tahun ke tahun semakin meningkat dan mengkhawatirkan serta dilihat dari macam-macam kerugian atau dampak yang ditimbulkan maka sangatlah wajar apabila jenis kejahatan

ini seharusnya dikriminalisasikan dan diberlakukan undang-undang yang mengatur.

Pasal 28 dan 45a UU ITE sangat berkaitan isinya dengan tindakan *Spamming* ini. Pasal 28 mengatur tentang perbuatan seseorang yang menyebarkan berita bohong dan dapat merugikan orang lain, yang mengatakan bahwa: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik”. Pada pasal 45a mengatur tentang sanksi pidana yang diberikan kepada pelaku atas pasal 28 tersebut.

Terdapat penelitian terdahulu yang ada berkaitan dengan penelitian ini, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1

Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti dan Instansi	Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Keterangan
1	Andre Ahmad Nugroho (Fakultas Hukum Universitas Brawijaya)	Kajian Yuridis Malware menurut “Undang-Undang Republik Indonesia	1. Apakah Malware termasuk tindak pidana menurut hukum pidana materiil di Indonesia?	Skripsi ini membahas mengenai malware sebagai bentuk tindak pidana <i>cyber crime</i> yang di

		Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”	2. Bagaimana pengaturan hukum tentang Malware menurut “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”?	atur secara implisit di hukum Indonesia
2	Rizki Dwi Prasetyo (Fakultas Hukum Universitas Brawijaya)	Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Penipuan Online dalam Hukum Pidana Positif di Indonesia	1. Bagaimana bentuk pertanggungjawaban terhadap pelaku tindak pidana penipuan online? 2. Bagaimana konsekuensi yuridis penggunaan pasal 28 ayat (1) UU ITE terhadap pasal 378 KUHP pada tindak pidana penipuan online?	Skripsi ini membahas mengenai bentuk pertanggungjawaban terhadap pelaku tindak pidana penipuan online dan konsekuensi yuridis pasal 28 ayat (1) UU ITE terhadap pasal 378 KUHP pada

				tindak pidana penipuan online.
3	Bhelinda Ramadhani (Fakultas Hukum Universitas Brawijaya)	Tinjauan Yuridis Carding berdasarkan “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik” dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana	1. Apakah carding merupakan tindak pidana menurut hukum pidana materiil di Indonesia? 2. Bagaimana pengaturan carding menurut UU ITE dan KUHP?	Skripsi ini membahas tentang carding merupakan tindak pidana di Indonesia dan pengaturan carding menurut UU ITE dan KUHP
4	Ki Jagad Tomara (Fakultas Hukum)	Kajian Yuridis Pertanggungja waban Pidana Penyedia Jasa	1. Peraturan hukum apa saja dalam sistem hukum pidana di Indonesia	Skripsi ini membahas mengenai sistem hukum pidana di

	Universitas Brawijaya)	Internet dan Pemilik Domain situs Phising	<p>yang dapat digunakan untuk menjerat pelaku phising?</p> <p>2. Bagaimana pertanggungjawaban pelaku sebagai pemilik website (domain) dalam hukum pidana?</p> <p>3. Bagaimana bentuk pertanggungjawaban ISP sebagai penyedia jasa internet sekaligus sebagai penyedia halaman web (web hosting) yang memuat konten phising dalam hukum pidana?</p>	<p>Indonesia yang dapat digunakan untuk menjerat pelaku phising, pertanggungjawaban pelaku sebagai pemilik website (domain) dalam hukum pidana, dan bentuk pertanggungjawaban ISP sebagai penyedia jasa internet sekaligus sebagai penyedia halaman web (web hosting) yang memuat konten phising</p>
--	------------------------	---	--	--

				dalam hukum pidana.
--	--	--	--	---------------------

Melihat hal itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan penulisan berjudul:“ **KAJIAN YURIDIS *SPAMMING* MENURUT PASAL 28 DAN PASAL 45A UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UU NO. 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah *Spamming* merupakan tindak pidana menurut pasal 28 dan pasal 45a “Undang Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi dan menganalisa pengaturan hukum tentang *Spamming* menurut “Undang-Undang Republik

Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan berguna dan memberikan manfaat untuk pengembangan keilmuan dan pengetahuan dalam Hukum Pidana khususnya dalam kajian tentang *Spamming* yang merupakan salah satu kejahatan mayantara (*Cybercrime*).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah Negara

Agar hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan objektif serta sebagai bahan pertimbangan bagi langkah pemerintah selanjutnya agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kinerja atas penindakan tindak pidana *cyber crime* khususnya *Spamming*.

b. Bagi Akademisi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan penambahan pengetahuan keilmuan untuk penelitian selanjutnya, serta dapat memberikan wawasan intelektual tentang data faktual pada saat penelitian ini.

c. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai bahan informasi lebih lanjut mengenai keadaan seputar tindak pidana *cybercrime* dalam hal *Spamming*. Dengan demikian masyarakat dapat lebih jelas mengetahui kondisi dan keadaan permasalahan *Spamming* yang sering terjadi disekitar kita, dan dapat menjadi bahan pemikiran untuk ikut serta membantu untuk menangani masalah *Spamming* ini.

E. Sistematika Penulisan

Sebelum melanjutkan ke pembahasan yang lebih dalam mengenai masalah yang akan di teliti, maka perlu diuraikan terlebih dahulu isi penelitian secara ringkas agar dapat diketahui secara garis besar isi yang terkandung didalamnya, terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan ditulis dan berisi uraian latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian yang merupakan pernyataan mengenai pencapaian apa yang dikehendaki dalam penelitian, manfaat penelitian yang menjelaskan kegunaan dari penelitian ini, serta sistematika penulisan penelitian.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian pustaka mengenai teori atau pendapat dari para ahli serta hasil atau informasi lainnya yang berkaitan dengan

permasalahan dalam penelitian yang dilakukan, yang dapat digunakan sebagai pedoman pemecahan masalah.

BAB III : METODE PENULISAN

Bab ini menguraikan tentang metode pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini, jenis penelitian, jenis dan sumber bahan hukum, teknik pengumpulan bahan hukum, dan teknik analisis bahan hukum

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan mengenai pembahasan dari semua rumusan permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ringkasan jawaban dari rumusan masalah yang telah dijabarkan dalam pembahasan. Saran berisi beberapa masukan mengenai hasil tinjauan guna demi dapat menjadi lebih baik untuk masa yang akan datang.