

PERAN BELA NEGARA SEBAGAI UPAYA MENANGGULANGI CYBERCRIME DALAM ERA DIGITAL

Kamiliya Muthia Azra Heriana, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas
Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, e-mail: 2110112045@mahasiswa.upnvj.ac.id

Audithya Prawita, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional
Veteran Jakarta, e-mail: 2110112048@mahasiswa.upnvj.ac.id

Monica Malva Cakra Dewa, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan
Nasional Veteran Jakarta, e-mail: 2110112050@mahasiswa.upnvj.ac.id

Lovenka Diva Navael, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan
Nasional Veteran Jakarta, e-mail: 2110112067@mahasiswa.upnvj.ac.id

Satino, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional Veteran
Jakarta, e-mail: satino@upnvj.ac.id

<https://doi.org/10.24843/KS.2022.v10.i05.p13>

ABSTRAK

Perkembangan era digital membawa beragam implikasi baik dampak yang sifatnya membangun maupun dampak yang sifatnya merusak. Salah satu dampak yang merusak dari perubahan era kepada era digital adalah munculnya kejahatan siber atau cybercrime. Untuk menanggulangi cybercrime, maka diperlukan dasar hukum yang kuat serta upaya-upaya konkrit dan kesadaran berbagai pihak sebagai perwujudan bela negara serta sikap bela negara dari setiap individu yang ada di masyarakat yang merupakan mandat dari konstitusi terhadap seluruh warga negara Indonesia. Pengaturan cybercrime di Indonesia sendiri diatur dalam UUD NRI 1945 dan UU ITE. Jurnal ini ditulis dengan menggunakan metode penelitian "yuridis-normatif" dengan cara memperoleh sumber melalui bahan hukum primer, antara lain: peraturan perundang-undangan, teori hukum serta melalui hukum sekunder, yaitu buku teks dan doktrin para sarjana. Penelitian ini membahas persoalan mengenai bentuk pengaturan cybercrime dan bela negara di Indonesia, serta upaya yang dapat dilakukan untuk menangani cybercrime sebagai wujud dari bela negara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa UU ITE sebagai hukum positif yang mengatur permasalahan cybercrime mempunyai korelasi yang kuat dengan sikap bela negara, dikarenakan apabila ketentuan-ketentuan di dalam UU ITE tidak dibarengi dengan sikap bela negara dari setiap individu yang memegang kewarganegaraan Indonesia akan menimbulkan pengimplementasian yang tidak efektif.

Kata Kunci: Bela Negara, Cybercrime, Era Digital

ABSTRACT

The development of the digital era has various impacts, both positive and negative impacts. One of the negative impacts of the development of the digital era is cybercrime. To tackle cybercrime, a strong legal basis is needed and concrete efforts and awareness of various parties as the embodiment of state defense. The writing of this study uses normative juridical methods, which uses primary legal materials such as laws and regulations, legal theory and also secondary legal materials such as textbooks and scholars' doctrines." This study discusses the forms of regulation of cybercrime and state defense in Indonesia, as well as the efforts that can be made to deal with cybercrime as a form of defending the country. The results

of the study indicate that the arrangements in ITE Law could not be fully implemented optimally without the efforts made by the community and the government as a form of state defense.

Keywords: National Defense, Cybercrime, Digital Era

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagaimana dengan keadaan saat ini, pandemi Covid-19 membuat Indonesia melakukan transformasi digital secara besar-besaran. Sering kali, dengan adanya transformasi digital ditakutkan dapat menyebabkan sikap bela negara menjadi luntur. Menurut Budiwibowo (2016), kesadaran bela negara perlu direvitalisasi akibat adanya dampak globalisasi dalam segala aspek kehidupan.¹ Hal ini disebabkan karena banyaknya transformasi pada aspek yang bersinggungan dengan politik, aspek yang bersinggungan dengan ekonomi, aspek yang bersinggungan dengan sosial dan budaya, serta aspek yang bersinggungan dengan pertahanan dan keamanan (poleksosbudhankam). Dinamika itu dikhawatirkan membuat Warga Negara Indonesia (WNI) lambat laun mulai melupakan kewajibannya untuk melaksanakan sikap bela negara.

Salah satu contoh kewajiban WNI yang telah diatur oleh konstitusi khususnya di dalam "Pasal 27 Ayat (3) Undang - Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945". Perintah Undang - Undang tersebut memberikan penegasan yakni, "Setiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam upaya pembelaan negara".² Penting bagi WNI untuk menjalankan sikap bela negara secara bersamaan dengan perubahan di berbagai bidang tersebut. Hal ini bertujuan untuk mempertahankan nilai-nilai bela negara dan ketaatan hukum WNI. Artinya, bela negara tidak hanya dilakukan oleh kalangan militer, melainkan wajib diwujudkan oleh seluruh WNI. Selain itu, bela negara juga bukan soal kekuatan senjata semata, tetapi dapat diimplementasikan sesuai dengan bidang yang ada.

Bela negara merupakan "kewajiban konstitusi sebagai masyarakat Indonesia dan juga kewajiban sebagai manusia". Sebagai warga satu negara, diharuskan agar mempunyai jiwa "nasionalisme" atau rasa cinta yang kepada tanah air, otomatis timbul kewajiban untuk "siap membela dan berkorban demi kelangsungannya". Dengan begitu, "perlindungan atas hak-hak yang diberikan oleh negara serta kesediaan untuk berkorban bagi kelangsungan bangsa" memiliki korelasi dengan negara.³

Internet ialah salah satu contoh kemajuan dalam sektor teknologi dan informasi sebagai akibat adanya transformasi digital. Berdasarkan laporan yang diterbitkan oleh We Are Social (2022), Indonesia menempati peringkat ke-9 dari 58 negara yang telah dianalisis mengenai berapa lama waktu yang dihabiskan warga negaranya ketika mengakses internet.⁴ Warga Negara Indonesia (WNI) rata-rata menghabiskan waktunya selama 8 jam 36 menit sehari dalam mengakses internet. Internet memiliki sisi positif,

¹ Satrijo Budiwibowo, "Revitalisasi Pancasila Dan Bela Negara Dalam Menghadapi Tantangan Global Melalui Pembelajaran Berbasis Multikultural," *CITIZENSHIP: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan* 4, No. 2 (2016): 565-85.

² Presiden Republik Indonesia, "Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945, Dewan Pimpinan PNI, Department Pen. Prop. Pen. Kader, 1959", 1945.

³ Moh Mahfud MD, "Konstitusi Dan Hukum Dalam Kontroversi Isu", (Jakarta: Rajawali Press, 2009).

⁴ We Are Social UK, "Digital 2022: Abother Year of Bumper Growth," We Are Social, 2022.

yakni memunculkan kemudahan akses akan segala informasi melalui internet. Akan tetapi, terdapat juga sisi negatif dari internet, yaitu rawan terjadinya kejahatan dunia maya (*cybercrime*).⁵

Menurut, Hermawan (2015) *cybercrime* merupakan suatu kejahatan digital yang menyalahgunakan kemudahan teknologi melalui internet maupun komputer.⁶ Kasus *cybercrime* yang paling banyak terjadi di Indonesia selama pandemi Covid-19 adalah kasus *provocative and hate content* dengan total sebanyak 473 kasus dari bulan April 2020 sampai dengan bulan Juli 2021.⁷ Bentuk *cybercrime* tersebut dapat berupa penyebaran hoaks dan *cyberbullying*. Hal tersebut perlu diwaspadai karena tentunya akan mengancam keutuhan bangsa Indonesia.⁸

Melihat tingginya angka kasus *cybercrime* di Indonesia, maka WNI dituntut untuk memiliki kemampuan literasi digital. Literasi digital merupakan rangkaian kemampuan yang dirancang bagi masyarakat untuk bersikap kritis terhadap informasi dan interaksi yang berlangsung di ruang maya.⁹ Media yang dapat digunakan sejak dini untuk menumbuhkan kemampuan literasi digital pada WNI ialah dengan menggunakan serta mengembangkan "Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan" (PPKn) serta mata kuliah Pendidikan Bela Negara. Melalui cara tersebut, diharapkan WNI dapat melek terhadap literasi digital sehingga dapat membentuk *digital citizenship*.¹⁰

Hadirnya kemampuan literasi digital digadang – gadang dapat menjadi jawaban atas ketakutan penurunan sikap bela negara di era digital. Namun, pada kenyataannya, melalui hasil Survei Status Literasi Digital Indonesia 2021 yang diikuti oleh 10.000 responden disampaikan bahwa besaran indeks Literasi Digital masyarakat Indonesia menempati skor 3,49 dari skala 5.¹¹ Artinya, masih perlu adanya peningkatan literasi digital dan pemahamannya. Hal ini bertujuan agar kita dapat mengetahui benar tidaknya sikap bela negara dapat diwujudkan melalui implementasi literasi digital.

Selain literasi digital, maka diperlukan juga payung hukum yang akan dijadikan landasan hukum atas kasus *cybercrime*.¹² Payung hukum yang dimaksud ialah Undang - Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengalami pembaruan menjadi "UU

⁵ Abdul Wahid and M. Labib, "Kejahatan Mayantar (Cyber Crime)", (Bandung: Refika Aditama, 2005).

⁶ Rudi Hermawan, "Kesiapan Aparatur Pemerintah Dalam Menghadapi Cyber Crime Di Indonesia," *Faktor Exacta* 6, no. 1 (September 2015): 43-50, <https://doi.org/10.30998/FAKTOREXACTA.V6I1.217>.

⁷ Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia, "Cyber Crime Meningkatkan Tajam Di Masa Pandemi," Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia, 2021.

⁸ Pitra Ratulangi, Henny Saptatia Drahati Nugrahani, and Audrey G Tangkudung, "Jenis Kejahatan Pada Masa Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Cyber Security Nasional Di Indonesia," *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* 6, no. 2 (2021): 987-1001, <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i2.2192>.

⁹ Silvana Hana and Cecep Darmawan, "Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung," *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan* 16, no. 2 (2018): 146-56.

¹⁰ Benaziria, "Pengembangkan Literasi Digital Pada Warga Negara Muda Dalam Pembelajaran PPKn Melalui Model VCT," *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* 10, no. 1 (June 2018): 11-20, <https://doi.org/10.24114/JUPIIS.V10I1.8331>.

¹¹ Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, "Budaya Digital Membaik, Indeks Literasi Digital Indonesia Meningkatkan," Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2022.

¹² Moh Riskiyadi, "Investigasi Forensik Terhadap Bukti Digital Dalam Mengungkap *Cybercrime*," *Cyber Security Dan Forensik Digital* 3, no. 2 (2020): 12-21, <https://doi.org/10.14421/csecurity.2020.3.2.2144>.

No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik". UU ITE dapat berperan sebagai "*cyber law*" untuk penanganan tindak pidana maupun pencegahan (*preventif*) tindak pidana.¹³ UU ITE berfungsi agar informasi yang diterima oleh masyarakat Indonesia melalui internet dapat dibatasi. Tujuan pemerintah melakukan tindakan tersebut adalah untuk menegakkan keadilan hukum, bahkan di ruang maya sekalipun.

Walaupun dengan diundangkannya UU ITE, sebagai Warga Negara Indonesia seharusnya juga melakukan upaya preventif sebagai wujud bela negara dalam era digital. Dengan banyaknya peluang kejahatan siber yang mengakibatkan rentannya keamanan siber, tentunya harus dilakukan upaya-upaya yang bersifat pencegahan. Sikap bela negara sangat penting, mengingat elemen-elemen dalam masyarakat yang mempengaruhi bagaimana ketahanan negara, ditengah derasnya arus globalisasi dan teknologi digital.

Sebelumnya, Arianto & Indriastuti (2018) pernah melakukan penelitian serupa dengan judul "Literasi Media Internet di Kalangan Mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur".¹⁴ Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur memiliki sikap tidak acuh akan literasi digital dan UU ITE karena mereka menggunakan internet pada saat membutuhkannya saja. Peneliti terdahulu menyarankan bahwa mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur perlu melakukan pendekatan *socio technical* untuk mengatasi hal tersebut. Penelitian yang sama dilakukan oleh Gani & Gani (2019) dengan judul "Penyelesaian Kasus Kejahatan Internet (*Cybercrime*) dalam Perspektif UU No. 11 Tahun 2008 dan UU No. 19 Tahun 2016".¹⁵ Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Undang-Undang tidak dapat dijadikan acuan dalam menyelesaikan permasalahan *cybercrime* dan *cyberspace* secara keseluruhan. Undang-Undang dapat dijadikan acuan pada beberapa kasus saja. Peneliti terdahulu menyarankan bahwa dibutuhkan perangkat hukum yang dapat menyelesaikan persoalan *cybercrime* dan *cyberspace* secara keseluruhan.

Berdasarkan beberapa jurnal ilmiah yang digunakan oleh peneliti yang relevan dengan topik yang sedang dikaji, maka terdapat beberapa perbedaan antara peneliti terdahulu dengan saat ini. Artikel yang peneliti kaji, pembahasannya akan lebih berfokus pada pengaturan UU ITE sekaligus dihubungkan dengan pentingnya peran bela negara dalam menanggulangi *cybercrime*. Hal ini tidak ditemukan pada dua penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada tingkat literasi digital mahasiswa dan penyelesaian *cybercrime* dengan UU ITE. Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang ada, menjadi menarik bagi peneliti untuk melangsungkan penelitian dengan judul "Peran Bela Negara Sebagai Upaya Menanggulangi *Cybercrime* Dalam Era Digital".

1.2 Rumusan Masalah

Beralaskan latar belakang dideskripsikan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi dua permasalahan, yakni:

¹³ Atikah Mardhiya Rohmy, Teguh Suratman, and Arini Indah Nihayaty, "UU ITE Dalam Perspektif Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi," *Dakwatuna: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi Islam* 7, no. 2 (August 2021): 309-39, <https://doi.org/10.36835/DAKWATUNA.V7I2.1202>.

¹⁴ Irwan Dwi Arianto and Yudiana Indriastuti, "Literasi Media Internet Di Kalangan Mahasiswa UPN 'VETERAN' JAWA TIMUR," *Jurnal Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jatim* 1, no. 1 (2018): 1-18.

¹⁵ Hamsu Abdul Gani and Andika Wahyudi Gani, "Penyelesaian Kasus Kejahatan Internet (*Cybercrime*) Dalam Perspektif UU ITE No.11 TAHUN 2008 Dan UU No.19 Tahun 2016," *Prosiding Seminar Nasional LP2M UNM*, 2019.

1. Bagaimana bentuk pengaturan *cybercrime* dan bela negara di Indonesia?
2. Bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk menanggulangi *cybercrime* sebagai perwujudan bela negara?

1.3 Tujuan Penulisan

Sejalan dengan masalah yang diidentifikasi sebelumnya, tujuan penulisan artikel ini untuk mengetahui bagaimana bentuk pengaturan *cybercrime* dan bela negara dalam hukum positif Indonesia serta upaya yang dapat dilakukan untuk menanggulangi *cybercrime* sebagai perwujudan sikap bela negara dalam era digital.

2. Metode Penelitian

Metode yuridis normatif dipergunakan dalam penelitian ini, yakni mencari bahan pustaka atau data sekunder sebagai dasar pencarian ketentuan perundangan atau literatur dengan relevansi tinggi sesuai isu yang diangkat. Bahan hukum yang dihimpun kemudian dilakukan analisis dengan cara deskriptif mempertimbangkan setiap isu yang bersangkutan pada masalah hukum, kemudian isu tersebut diangkat dengan memperhatikan bahan-bahan hukum yang diperoleh untuk dilakukan dianalisis. Ini mengarah pada jawaban yang tidak dapat disimpulkan.

Pendekatan peraturan tertulis (*letterlijk*), yaitu kumpulan peraturan serta perundang-undangan (*Statute Approach*) serta pendekatan yang mengedepankan karakteristik (ciri) (*Conceptual Approach*) dipergunakan sebab keduanya efektif dalam mencari informasi yang akurat dan ringkas. Pendekatan konseptual berbeda dengan pandangan dan ajaran yang dikembangkan dalam hukum. Pendekatan perundang-undangan adalah mempertimbangkan regulasi hukum dengan memahami asas dan hierarki regulasi hukum serta mengkaji hubungan dengan regulasi hukum dan isu hukum yang harus diperoleh jawabannya¹⁶, sedangkan pendekatan konseptual berangkat dari pendapat dan/atau doktrin pakar hukum.¹⁷

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pengaturan Bela Negara dan *Cybercrime* di Indonesia

Negara demokrasi terbesar merupakan gelar yang tidak asing lagi bagi Indonesia. Predikat ini diraih tentunya bukan tanpa alasan, Indonesia sukses menyusun kelembagaan politik yang ada dan militer pada posisi yang cukup strategis. Untuk memperkuat pertahanannya, Indonesia mulai mencanangkan konsep bela negara. Secara konseptual, wacana pertahanan hampir sama dengan wajib militer yang diberlakukan di beberapa negara. Berjuang untuk negara atau yang disebut dengan istilah "bela negara" merupakan mandat rakyat yang termuat pada "Pasal 27 Ayat (3) UUD NRI 1945";

"Setiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam upaya pembelaan Negara."

Hal tersebut kembali ditegaskan oleh "Pasal 30 Ayat (1) UUD NRI Tahun 1945";

"Tiap-tiap warga Negara berhak dan wajib ikut serta dalam usaha pertahanan dan keamanan Negara".

¹⁶ Peter Mahmud Marzuki, "Penelitian Hukum Edisi Revisi"*i*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005).

¹⁷ *Ibid*

Dalam upaya bela negara, keikutsertaan warga negara terkandung dalam “Pasal 30(1) UUD NRI 1945”, diantaranya menerima pendidikan kewarganegaraan, mengikuti latihan dasar militer, dan melakukan pelayanan sesuai dengan profesi masing-masing. Selain termuat dalam UUD NRI 1945, pengaturan bela negara juga terkandung dalam peraturan berikut;

1. Ketetapan MPR Nomor VI Tahun 1973 tentang konsep Wawasan Nusantara dan Keamanan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 29 Tahun 1954 tentang Prinsip-Prinsip Perlawanan Rakyat.
3. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 1982 tentang Ketentuan Dasar Pertahanan dan Keamanan Negara Republik Indonesia sebagaimana diubah dengan UU Nomor 1 Tahun 1988.
4. Ketetapan MPR Nomor VI Tahun 2000 tentang Pemisahan TNI dengan Kepolisian.
5. Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2002 tentang Pertahanan Negara.

Bela negara didefinisikan sebagai etiket warga negara berdasarkan patriotisme, kesadaran berbangsa dan bernegara, kepercayaan terhadap Pancasila sebagai ideologi bangsa, kesediaan untuk mengorbankan diri dalam melawan ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan (ATHG) dari internal ataupun eksternal yang berbahaya bagi keberlangsungan hidup bangsa dan negara, keutuhan wilayah negara, yurisdiksi nasional, dan nilai luhur yang termuat dalam Pancasila dan UUD NRI 1945 sebagai konstitusi negara.

Salah satu tujuan negara ialah mencerdaskan kehidupan negara. Kecerdasan adalah kecerdasan yang seluas-luasnya, tidak semata mata terbatas pada kecerdasan intelektual saja, namun termasuk juga kecerdasan emosional serta spiritual yang berdasarkan Pancasila dan berlaku bagi masyarakat, bangsa, dan kehidupan bangsa. Di era digital sekarang ini, perwujudan sikap cinta tanah air ataupun sikap bela negara tidak harus selalu diwujudkan dengan menenteng senjata dan ikut pada Latihan dasar kemiliteran. Akan tetapi, sikap bela negara dapat diwujudkan melalui pelbagai hal sejalan dengan kemampuan, *skill*, bakat dan minat tiap-tiap individu. Cerminan sikap bela negara pun dapat diwujudkan dalam berjejaring di media maya yang mana hal ini juga termasuk sebuah langkah yang efektif serta merupakan bentuk sederhana dalam menunjukkan sikap cinta tanah air.

Dalam situasi saat ini, penegakan pertahanan juga berlaku untuk penggunaan media sosial secara cerdas oleh masyarakat umum. Konflik seringkali muncul karena masyarakat tidak mengikuti kode etik dan memperhatikan aturan yang sebenarnya saat menggunakan media sosial. Dalam jangka pendek, tuntutan pidana di dunia maya mungkin bisa menjadi solusinya, namun hal tersebut akan menjadi tidak efektif jika pemahaman tentang dunia digital masih kurang. Kewajiban mengedukasi masyarakat tentang penggunaan media sosial benar-benar harus ditanggung oleh seluruh komponen. Berkaitan dengan hal tersebut, pemerintah dapat andil dengan cara membuat kursus literasi digital. Tujuan kursus tersebut untuk menciptakan generasi yang mencintai negara dan bangsanya melalui penggunaan informasi dan media sosial yang tepat.

Penggunaan sosial media yang semakin luas memunculkan istilah dunia baru, yaitu *cyberspace*.¹⁸ *Cyber* adalah sebuah nomenklatur berbahasa Inggris yang berarti

¹⁸ Josua Sitompul, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana* (Jakarta: Tatanusa, 2012).

"maya" atau dapat dikatakan tak ada bentuk. Sementara *cyberspace* adalah "tempat" atau dunia maya, dimana terdapat seluruh unsur didalamnya. Dengan kata lain, dunia maya adalah tempat dimana para netizen dapat melakukan aktivitasnya sehari-hari. Internet memungkinkan orang untuk menjelajahi dunia maya tanpa terganggu oleh hambatan teritorial pemerintah. *Cyberspace* adalah jawaban atas impian kebebasan informasi (*free flow of information*) dan kebebasan berbicara (*freedom of speech*).

Ada lima alasan mengapa kegiatan jaringan internet di *cyberspace* merupakan ancaman, gangguan, hambatan dan tantangan yang patut diwaspadai pada masa kini, yaitu:

1. Kurva peningkatan jumlah pemakai Internet di Indonesia kian bergerak ke atas.
2. Internet memiliki dampak yang besar dalam bidang ekonomi, masyarakat, budaya, politik, hukum, pendidikan dan agama.
3. Internet telah mempengaruhi pola pikir, perilaku, dan interaksi antarmanusia secara individu ataupun berkelompok.
4. Di saat yang sama dengan rendahnya tingkat literasi digital masyarakat Indonesia, terjadi gempuran produk teknologi informasi (perangkat seluler) yang memfasilitasi akses internet secara cepat dan besar-besaran.
5. Pengguna media sosial di Indonesia cenderung sangat tinggi jumlahnya.

Kebebasan masyarakat dalam menjelajahi *cyberspace* merupakan salah satu dampak globalisasi, yang mendorong majunya era digital. Hal ini membawa dampak positif, namun juga dampak negative. Dengan mudahnya akses informasi, informasi yang hendak dicari oleh masyarakat relatif sangat mudah untuk diperoleh, sehingga akan meningkatkan literasi dan kualitas sumber daya manusia. Sementara dampak negatif yang ditimbulkan, muncul peluang untuk terjadinya kejahatan dalam *cyberspace*, yang dapat disebut *cybercrime* (kejahatan siber). Gabungan kata 'hukum siber' sebagai pandanan dari *cyber law*, yaitu suatu istilah yang digunakan secara internasional ini merupakan nomenklatur di ranah hukum mengenai penggunaan teknologi informasi. Nomenklatur lain yang sering dipergunakan ialah hukum IT (*IT law*) dan hukum dunia maya (*virtual world law*).

Kejahatan dunia maya atau kejahatan siber (*Cybercrime*) adalah jenis tindak pidana yang memiliki perbedaan kontras dengan kejahatan konvensional (*street crime*). *Cybercrime* dan revolusi teknologi informasi merupakan satu kesatuan yang lahir dalam waktu yang sama. Sejalan dengan pendapat Ronni R. Nitibaskara yang mengemukakan, "Interaksi sosial yang meminimalisir kehadiran secara fisik, merupakan ciri lain revolusi teknologi informasi. Penyimpangan social menyesuaikan bentuk dan karakter baru dalam kejahatan".¹⁹

Dalam ketentuan peraturan dalam hukum positif Indonesia, *cybercrime* dipersamakan dengan tindak pidana terkait teknologi informasi. Berkaitan dengan hal ini, Donn B. Parker menyampaikan opininya, yakni "*Computer abuse is broadly defined to be any incident associated with computer technology in which a victim suffered or could suffered loss and a perpetrator by intention made or could have gain*". Penggunaan komputer yang keliru dapat didefinisikan secara luas sebagai setiap insiden yang memiliki relevansi

¹⁹ Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi* (Bandung: PT Refika Aditama, 2005).

pada teknologi di mana pelaku melakukannya dengan sengaja dan berpotensi meraup profit, sedangkan di sisi lain korban akan mengalami rugi akibat perbuatan pelaku.²⁰

Untuk mengatasi permasalahan *cybercrime*, diperlukan yurisdiksi khusus. Apabila ditinjau dari konsep yurisdiksi teritorial, yurisdiksi sebagai hak, kekuasaan / wewenang yang milik atau dimiliki oleh negara. Seperti merumuskan peraturan perundang-undangan tentang orang, benda, atau masalah di dalam wilayah negara yang bersangkutan, serta melaksanakan dan menegakkan rumusan peraturan tersebut. Perluasan yurisdiksi teritorial mengambil 2 pendekatan;

1. Prinsip teritorial subjektif memungkinkan suatu negara untuk menegaskan dan menyatakan yurisdiksi atas kejahatan yang dimulai atau terjadi di dalam wilayahnya sendiri, bahkan jika kejahatan itu diselesaikan atau berakhir oleh negara lain.
2. Teritorial obyektif memungkinkan satu negara untuk mengklaim & menyatakan yurisdiksi akan kejahatan yang telah dilakukan di negara lain.

Dalam Kitab Undang - Undang Hukum Pidana, pengaturan mengenai *cybercrime* belum diatur secara khusus, sehingga tindak pidana yang termuat masih bersifat umum.²¹ UU ITE merupakan sifat khusus atau *lex specialis* dari KUHP. Beberapa pengaturan yang berkaitan dengan *cybercrime* yang dapat ditemui dalam KUHP diantaranya;

Pasal 167 KUHP

“(1) Barangsiapa dengan melawan hak orang lain dengan memaksa kedalam rumah atau ruangan yang tertutup atau pekarangan, yang dipakai oleh orang lain, atau sedang ada disitu dengan tidak ada haknya, tidak dengan segera pergi dari tempat itu atas permintaan orang yang berhak, dihukum penjara selama-lamanya sembilan bulan atau denda sebanyak-banyaknya Rp.4500,-

“(2) Barangsiapa masuk dengan memecah atau memanjat, memakai kunci palsu, perintah palsu atau pakaian dinas palsu atau barang siapa dengan tidak setahu yang berhak dan lain daripada lantaran keliru, masuk ketempat yang tersebut tadi dan ditemukan disana pada waktu malam, dianggap sebagai sudah masuk dengan memaksa.”

Pasal 406 KUHP

“Barangsiapa dengan sengaja dan dengan melawan hukum menghancurkan, merusakkan, membikin tak dapat dipakai atau menghilangkan barang sesuatu yang seluruhnya atau sebagian adalah kepunyaan orang lain, diancam dengan pidana penjara paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak tiga ratus rupiah.”

Pasal 282 KUHP

“(1) Teks dengan isi, gambar atau benda yang diketahui dapat merusak harga diri, atau tulisan, gambar atau tulisan, gambar atau benda semacam itu yang disiapkan secara langsung. Orang yang menyebarluaskan, memajang, atau menempelkan kiriman, mengirimkan, mengirimkan, menghapus, atau menyediakan kiriman, baik kuantitas yang ditampilkan secara visual atau dilampirkan, diminta di depan

²⁰ Andi Hamzah, "Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Komputer" (Jakarta: Sinar Grafika, 1993).

²¹ Suhariyanto Budi, "Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime), Urgensi Pengaturan Dan Celah Hukumnya" (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013).

umum, atau secara tertulis, gambar. , Atau jika Anda menunjukkan bahwa barang tersebut tersedia, Anda akan dihukum penjara dengan pekerjaan selama tidak lebih dari 1 tahun 4 bulan, atau denda paling banyak 45.000 rupiah.”

“(2) Menyebarkan, memajang, atau menempelkan barang, gambar, atau barang yang bertentangan dengan tata krama secara terbuka, atau membawa, mengirim, mengambil, atau memberikan surat, gambar, atau barang yang disebarkan, dipajang, atau ditempelkan, sehingga banyak orang dapat melihatnya. Di depan umum atau dengan menyiarkan teks apa pun, penawaran yang tidak diminta atau menunjukkan ketidakmampuan untuk mendapatkan teks, gambar atau barang dagangan diancam dengan hukuman penjara hingga 9 bulan atau denda hingga Rp. 45.000. Jika ada alasan kuat untuk mencurigai bahwa kata-kata, gambar, atau barang bertentangan dengan kesusilaan.”

“(3) Orang yang melakukan tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam ayat 1 dengan mencari nafkah atau biasa mencari nafkah dipidana dengan pidana penjara paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak Rp. 75.000,- “

Salah satu upaya perluasan yurisdiksi yang efektif menangani kasus-kasus kejahatan dunia maya ialah dengan diundangkannya “UU Nomor 11 Tahun 2008” dan “UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE” terjadi di Indonesia. Dalam praktiknya, kejahatan menggunakan komputer selalu menjadi jenis kejahatan yang cenderung sukar digolongkan sebagai kejahatan, kata Maskun.²² Bentuk-bentuk kejahatan dunia maya terkait penyalahgunaan teknologi informasi dengan melawan hukum serta mendatangkan kerugian bagi orang lain, misalnya penghasutan, penipuan, pencemaran nama baik, pornografi, dan sebagainya.²³ Selain itu perbuatan mengganggu lalu lintas komunikasi data dan mencuri data orang lain juga termasuk dalam kategori *cybercrime*.²⁴ Dalam UU ITE sendiri, perbuatan yang dilarang atau yang dapat dikategorikan sebagai *cybercrime* termuat dalam Bab VII secara rinci di Pasal 27 sampai Pasal 37 UU ITE. Contohnya ialah delik pornografi yang termuat di “Pasal 27 Ayat (1) UU ITE”;

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan”

Sebelumnya, ketentuan ini termuat dalam Undang-Undang Pornografi, tetapi dalam UU ITE yudisiksi dari perbuatan mendistribusikan materi kesusilaan tersebut diperjelas, bahwa penyebaran di internet dapat pula dipidana. “Pasal 27 Ayat (2) UU ITE”;

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian”

²² S. H Maskun, "Kejahatan Siber Cyber Crime" (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013).

²³ H. Sutarman, I. Gede Widiana, and Ihsan Amin, "Cyber Crime: Modus Operandi Dan Penanggulangannya" (Yogyakarta: Laksbang Pressindo, 2007).

²⁴ Agus Raharjo, "Cybercrime: Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi" (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2002).

Selain itu, terdapat pula tindak pidana perjudian yang mana dalam era digital ini sangat marak perjudian online, dan sebelum diundangkannya ketentuan dalam UU ITE sudah terdapat pengaturannya di KUHP dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974. Dimuatnya aturan mengenai perjudian online memperluas yurisdiksi perjudian sehingga dapat dilakukan pidana. "Pasal 27 Ayat (3) UU ITE";

"Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik"

Hate speech atau pencemaran nama baik marak terjadi sejalan dengan makin berkembangnya era digital. Kebebasan berpendapat dan berekspresi terkadang disalahgunakan. Hal ini membuat peluang terjadinya *hate speech* sangat besar, dan apabila tidak diatur dalam UU ITE tentunya akan merugikan bagi para korban, karena tidak ada dasar hukum yang dapat menjerat pelaku.²⁵ Sebelum diatur dalam UU ITE, pencemaran nama baik atau yang dikenal pula dengan penghinaan, telah diatur dalam "Pasal 310, 311, 315 dan 316 KUHP".

Apabila dirumuskan secara sistematis, jenis-jenis kejahatan *cybercrime* adalah sebagai berikut ini;

1. Akses non-sah ke sistem & layanan personal komputer, yang dilakukan menggunakan cara menembus sistem jaringan personal komputer tanpa dibiarkan maupun diketahui pemilik jaringan personal komputer.
2. Konten ilegal, yaitu kejahatan yang dilaksanakan dengan menginput data maupun informasi yang tidak akurat, tidak bermoral, pelanggaran hukum, serta mengancam keamanan umum. Misalnya kejahatan yang meliputi pornografi, memuat berita palsu, *cyberbullying* dan ujaran kebencian.
3. "*Offence Against Intellectual Property*", yakni penyerangan kepada HKI (hak kekayaan intelektual) di Internet.
4. Pemalsuan data, tindak pidana pemalsuan penyimpanan dokumen data penting melalui internet.
5. Sabotase, secara sederhana bermakna merusak. Sebuah sistem yang memperkenalkan program khusus maupun virus komputer untuk membuat data tidak tersedia untuk program komputer dan sistem jaringan. Kejahatan ini seringkali dikenal sebagai *cyber terrorism*.
6. Spionase, Menggunakan Internet untuk spionase dengan membobol sistem jaringan komputer pihak yang dituju.

Pertanggungjawaban pidana dalam delik pidana UU ITE diatur dalam BAB XI yaitu "Pasal 45-52 UU ITE". Tanggung jawab pidana ialah bentuk pertanggungjawaban seseorang sebagai konsekuensi dari tindak pidana yang ia perbuat. Pada dasarnya, tanggung jawab secara pidana ini adalah sistem yang dibentuk oleh hukum pidana dalam menanggapi suatu pelanggaran berdasarkan konsensualitas untuk bersama-sama melakukan penolakan.²⁶ Berdasarkan pengertian di atas, seseorang baru dapat dimintai pertanggungjawaban bergantung pada dua hal, sebagai berikut:

²⁵ I. B Mudzakir, "Delik Penghinaan Dalam Pemberitaan Pers Mengenai Pejabat Publik, Dictum", vol. 3, 2004.

²⁶ S. H Chairul Huda, *Dari "Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan"* (Jakarta: Kencana, 2006).

(1) Unsur objektif adanya perbuatan yang dilakukan bersalahan dengan hukum atau terdapat unsur melawan hukum harus terpenuhi.

(2) Unsur subjektif adanya kesalahan baik berbentuk kesengajaan (*dolus*) atau kelalaian (*culpa*) untuk dapat meminta pertanggungjawaban pada pihak yang melawan hukum tersebut.

Pertanggungjawaban pidana timbul dari adanya seseorang yang melakukan suatu delik. Terkait pertanggungjawaban pidana, Roeslan Saleh mengartikannya sebagai terpenuhinya unsur objektif yang melekat pada perbuatan pidana serta unsur subjektifnya berarti bisa dikenakan pada pelaku sesuai perbuatannya tersebut.²⁷ Indonesia menganut sistem pertanggungjawaban pidana yang berlandaskan asas legalitas sesuai yang termuat pada "Pasal 1 KUHP" dan asas kesalahan.²⁸ Pertanggungjawaban pidana lahir sebagai akibat dari adanya kesalahan yakni tindak pidana yang diperbuat dan mengenai tindak pidana tersebut sudah terdapat peraturan yang mengaturnya.

3.2 Wujud Bela Negara Dalam Menanggulangi *Cybercrime*

Seluruh warga negara berada di posisi yang sama dalam mengemban hak serta kewajiban dalam rangka memelihara keutuhan negara, terutama perlindungan. Peningkatan kesadaran untuk melindungi negara sangat dibutuhkan dalam menghadapi ancaman baik yang berasal dari kekuatan militer maupun non militer. Melindungi negara berdasarkan adat-istiadat warga negara meliputi upaya melindungi negara berupa sikap, tekad, dan tindakan warga negara. Untuk mengimplementasikan hak dan kewajiban bela negara, sangat perlu untuk mengakui dan meyakini Pancasila dan UUD NRI 1945.

Konsep bela negara itu sendiri berarti keikutsertaan mempertahankan negara, meliputi menjaga kemerdekaan yang telah diraih, memelihara supremasi bernegara, wilayah negara yang utuh, dan keamanan dari pelbagai wujud serangan. Meskipun memiliki dasar hukum yang kuat, Indonesia sejauh ini belum memiliki sistem pertahanan yang mapan. Bela negara kini sudah bisa dipahami secara fisik dan nonfisik. Pertahanan fisik adalah pemajuan perang oleh warga negara dengan membawa senjata, pertahanan nonfisik adalah masyarakat tidak mengangkat senjata, tetapi melalui sikap patriotik, kesadaran berbangsa dan bernegara, rela mengorbankan diri demi membela negara, dan keyakinan kuat terhadap Pancasila sebagai ideologi nasional, serta mematuhi hukum yang berlaku.²⁹

Nilai-nilai bela negara sendiri penting untuk diterapkan dalam rangka menanggulangi *cybercrime*. Nilai cinta tanah air berarti memahami bahwa terdapat kebanggaan sebagai bagian bangsa Indonesia dan senantiasa memelihara reputasi bangsa ini. Kesadaran berbangsa dan bernegara berawal dari diri sendiri dengan menjaga lingkungan dari unsur paling kecil. Sebagai warga bangsa dan negara,

²⁷ Hanafi Amrani and Mahrus Ali, "Sistem Pertanggungjawaban Pidana Perkembangan Dan Penerapan" (Jakarta: PT Rajawali Press, 2015).

²⁸ Presiden Republik Indonesia, "Undang Undang Nomor 1 Tahun 1956 Tentang Peraturan Hukum Pidana", 1956.

²⁹ Presiden Republik Indonesia, "Undang Undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Hukum Acara Pidana (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1981 Nomor 76 Tambahan Lembaran Negara Nomor 3209)", 1981, [https://www.kejaksaan.go.id/upldoc/produkhkm/UU No. 8 Tahun 1981 KUHP.pdf](https://www.kejaksaan.go.id/upldoc/produkhkm/UU%20No.%208%20Tahun%201981%20KUHP.pdf).

tentunya juga harus mematuhi perundang-undangan yang berlaku. Pancasila yang merupakan landasan negara harus diyakini dan mengambil nilai-nilai didalamnya. Dengan mengambil dan memahami nilai-nilai Pancasila, tentunya akan mudah untuk mengimplementasikan hal tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat. Nilai bela negara yang terakhir adalah rela mengorbankan diri bagi negara, dalam hal bersedia berkorban tenaga, pikiran, dan waktu, serta berpartisipasi secara aktif untuk kepentingan negara. Langkah yang dapat dilakukan sebagai wujud bela negara dalam menanggulangi *cybercrime* dari sisi masing-masing individu adalah dengan tidak memprovokasi ataupun terprovokasi di dunia maya, dan menjaga etiket dalam berinternet. Sehingga, akan menutup terjadinya peluang kejahatan siber (*cybercrime*). Menciptakan lingkungan berinternet yang aman dan nyaman, tentunya salah satu bentuk bela negara di era digital, yang dengan sangat mudah untuk diimplementasikan semua kalangan masyarakat.³⁰

Selain membutuhkan peran masing-masing individu, tentunya juga membutuhkan peran pemerintah yang dalam hal ini sebagai penguasa. Peran pemerintah penting untuk membangun kesadaran masyarakat dalam menggunakan dunia siber dengan baik. Upaya yang dilakukan pemerintah dapat dengan cara memberikan dan mengadakan sosialisasi secara menyeluruh, bagaimana tata cara etika dalam internet, sehingga meminimalisir munculnya peluang untuk terjadi tindak pidana. Pemerintah juga dapat memasukkan kurikulum literasi digital dalam jenjang sekolah dan perguruan tinggi, sehingga edukasi tersebut akan terjangkau secara merata.³¹ Saat ini, Pemerintah (dalam hal ini kominformasi), telah meluncurkan program yang diberi nama "cakap digital". Program ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital sehingga masyarakat dapat menjadikan internet sebagai wadah untuk lebih produktif dan edukatif, serta untuk mendorong keamanan siber. Dengan upaya-upaya tersebut, diharapkan ketahanan nasional dalam bidang siber akan menguat, dan tidak akan terjadi kejahatan siber (*cybercrime*) yang nantinya akan merugikan bagi masyarakat dan negara itu sendiri.

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, maka penulis menarik kesimpulan bahwa kejahatan siber (*cybercrime*) merupakan kejahatan yang memiliki peluang sangat besar untuk terjadi dalam perkembangan era digital. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan dasar hukum yang kuat mengenai pengaturan *cybercrime*, yaitu UU ITE sebagai pengaturan khusus atau *lex specialis* dari tindak pidana serupa yang sudah diakomodasi oleh KUHP sebagai *lex generalis*. Selain pengaturan UU ITE, sikap bela negara juga diperlukan untuk menanggulangi *cybercrime*. Baik itu melalui peran yang dilakukan masyarakat, dan juga peran pemerintah. Dengan perwujudan sikap bela negara, akan menciptakan ketahanan siber, sehingga dapat menanggulangi terjadinya kejahatan siber (*cybercrime*) yang merugikan bagi masyarakat dan negara.

³⁰ Presiden Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843)", 2008, <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/37589/uu-no-11-tahun-2008>.

³¹ Presiden Republik Indonesia, "Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952), 2016", <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/37582/uu-no-19-tahun-2016>.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Amrani, Hanafi, and Mahrus Ali. *Sistem Pertanggungjawaban Pidana Perkembangan Dan Penerapan*. Jakarta: PT Rajawali Press, 2015.
- Budi, Suhariyanto. *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime), Urgensi Pengaturan Dan Celah Hukumnya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Chairul Huda, S. H. *Dari "Tiada Pidana Tanpa Kesalahan" Menuju Kepada "Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan"*. Jakarta: Kencana, 2006.
- Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom. *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: PT Refika Aditama, 2005.
- Hamzah, Andi. *Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Komputer*. Jakarta: Sinar Grafika, 1993.
- Mahfud MD, Moh. *Konstitusi Dan Hukum Dalam Kontroversi Isu*. Jakarta: Rajawali Press, 2009.
- Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum Edisi Revisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005.
- Maskun, S. H. *Kejahatan Siber Cyber Crime*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Raharjo, Agus. *Cybercrime: Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2002.
- Sitompul, Josua. *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Jakarta: Tatanusa, 2012.
- Sutarman, H., I. Gede Widiana, and Ihsan Amin. *Cyber Crime: Modus Operandi Dan Penanggulangannya*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo, 2007.
- Wahid, Abdul, and M. Labib. *Kejahatan Mayantar (Cyber Crime)*. Bandung: Refika Aditama, 2005.

Jurnal

- Arianto, Irwan Dwi, and Yudiana Indriastuti. "Literasi Media Internet Di Kalangan Mahasiswa UPN 'VETERAN' JAWA TIMUR." *Jurnal Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jatim* 1, no. 1 (2018): 1-18.
- Benaziria. "Pengembangkan Literasi Digital Pada Warga Negara Muda Dalam Pembelajaran PPKn Melalui Model VCT." *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* 10, no. 1 (June 2018): 11-20. <https://doi.org/10.24114/JUPIIS.V10I1.8331>.
- Budiwibowo, Satrijo. "Revitalisasi Pancasila Dan Bela Negara Dalam Menghadapi Tantangan Global Melalui Pembelajaran Berbasis Multikultural." *CITIZENSHIP: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan* 4, no. 2 (2016): 565-85.
- Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia. "Cyber Crime Meningkatkan Tajam Di Masa Pandemi." Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia, 2021. <https://fisip.ui.ac.id/bhakti-cybercrime-menjadi-jenis-kejahatan-yang-mengalami-peningkatan-cukup-tinggi/>.
- Gani, Hamsu Abdul, and Andika Wahyudi Gani. "Penyelesaian Kasus Kejahatan Internet (Cybercrime) Dalam Perspektif UU ITE No.11 TAHUN 2008 Dan UU No.19 Tahun 2016." *Prosiding Seminar Nasional LP2M UNM*, 2019.
- Hana, Silvana, and Cecep Darmawan. "Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung." *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan* 16, no. 2 (2018): 146-56.
- Hermawan, Rudi. "Kesiapan Aparatur Pemerintah Dalam Menghadapi Cyber Crime Di Indonesia." *Faktor Exacta* 6, no. 1 (September 2015): 43-50.

- <https://doi.org/10.30998/FAKTOREXACTA.V6I1.217>.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. "Budaya Digital Membaik, Indeks Literasi Digital Indonesia Meningkatkan." Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2022.
- Mudzakir, I. B. *Delik Penghinaan Dalam Pemberitaan Pers Mengenai Pejabat Publik*. Dictum. Vol. 3, 2004.
- Ratulangi, Pitra, Henny Saptatia Drahati Nugrahani, and Audrey G Tangkudung. "Jenis Kejahatan Pada Masa Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Cyber Security Nasional Di Indonesia." *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* 6, no. 2 (2021): 987-1001. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i2.2192>.
- Riskiyadi, Moh. "Investigasi Forensik Terhadap Bukti Digital Dalam Mengungkap Cybercrime." *Cyber Security Dan Forensik Digital* 3, no. 2 (2020): 12-21. <https://doi.org/10.14421/csecurity.2020.3.2.2144>.
- Rohmy, Atikah Mardhiya, Teguh Suratman, and Arini Indah Nihayaty. "UU ITE Dalam Perspektif Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi." *Dakwatuna: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi Islam* 7, no. 2 (August 2021): 309-39. <https://doi.org/10.36835/DAKWATUNA.V7I2.1202>.
- We Are Social UK. "Digital 2022: Abother Year of Bumper Growth." We Are Social, 2022.

Peraturan Perundang-Undangan

- Presiden Republik Indonesia. Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945. Dewan Pimpinan PNI, Department Pen. Prop. Pen. Kader, 1959, 1945.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952), 2016.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843), 2008.
- Undang Undang Nomor 1 Tahun 1956 Tentang Peraturan Hukum Pidana, 1956.
- Undang Undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Hukum Acara Pidana (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1981 Nomor 76 Tambahan Lembaran Negara Nomor 3209), 1981.