



**PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

***CYBER CRIME* DI INDONESIA:  
KEJAHATAN BERTEKNOLOGI DALAM DUNIA MAYA**

**BIDANG KEGIATAN  
PKM-GT**

Disusun Oleh:

Nodistya Septian Indrastana	906222400463/2006
Yohana Anggi Lisandy	906222403172/2006
Nurina Fardila Sari	107811407064/2007

**UNIVERSITAS NEGERI MALANG  
MALANG  
2010**



**PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

***CYBER CRIME* DI INDONESIA:  
KEJAHATAN BERTEKNOLOGI DALAM DUNIA MAYA**

**BIDANG KEGIATAN  
PKM-GT**

Disusun Oleh:

Nodistya Septian Indrastana	906222400463/2006
Yohana Anggi Lisandy	906222403172/2006
Nurina Fardila Sari	107811407064/2007

**UNIVERSITAS NEGERI MALANG  
MALANG  
2010**

**HALAMAN PENGESAHAN USULAN**  
**PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA GAGASAN TERTULIS**

1. Judul Kegiatan : *Cyber Crime* di Indonesia: Kejahatan Berteknologi dalam Dunia Maya
2. Bidang Kegiatan :        ( ) PKM-AI                (√) PKM-GT
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
- a. Nama Lengkap : Nodistya Septian Indrastana
  - b. NIM : 906222400463
  - c. Jurusan : Sastra Inggris
  - d. Universitas : Universitas Negeri Malang
  - f. Alamat Rumah : Jl. Jati Emas No.7 Talkandang Situbondo
  - g. No. HP : 085649976633
  - h. Alamat email : ata\_crumbinginside@yahoo.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis : 2 orang
5. Dosen Pendamping
- a. Nama Lengkap : A. Effendi Kadarisman, Ph.D
  - b. Alamat Rumah : Jl. Danau Buyan Blok G7/F17
  - c. No. Telp/HP : 08123354411

Malang, 10 Maret 2010

Menyetujui,  
Ketua Jurusan  
Sastra Inggris

Ketua Pelaksana Kegiatan

Utami Widiati, Ph.D  
NIP 19650813 199002 2 001

Nodistya Septian I  
NIM 906222400463

Pembantu Rektor  
Bidang Kemahasiswaan

Dosen Pembimbing

Drs. Kadim Masykur, M.Pd  
NIP 19541216 198102 1 001

A. Effendi Kadarisman, Ph.D  
NIM 19500822 198403 1 001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan karunia-Nya sehingga penulisan program kreativitas mahasiswa tentang “*Cyber Crime* di Indonesia: Kejahatan Berteknologi dalam Dunia Maya” ini dapat terselesaikan dengan baik. Penyusun menyadari bahwa penulisan program kreativitas ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, baik yang berupa saran, kritik, bimbingan maupun bantuan lainnya. Penyusun menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Ibu Utami Widiati, Ph.D selaku ketua jurusan Sastra Inggris
2. Bapak A. Effendi Kadarisman, Ph.D selaku dosen pembimbing yang bersedia memberi bimbingan serta arahan demi terselesaikannya penulisan program kreativitas mahasiswa ini.
3. Orang tua kami yang telah memberikan dorongan dan motivasi sehingga penulisan program kreativitas mahasiswa ini terselesaikan dengan baik.
4. Teman-teman serta semua pihak yang telah membantu dalam penulisan program kreativitas mahasiswa ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa Senantiasa memberikan Rahmat dan Karunia-Nya pada semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi serta bimbingan kepada penyusun.

Demikian penulisan program kreativitas mahasiswa ini, penyusun menyadari banyak keterbatasan dan kekurangan pada program kreativitas mahasiswa ini. Oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi peningkatan wawasan kami dalam memberikan penulisan program kreativitas mahasiswa. Semoga program kreativitas mahasiswa ini bermanfaat bagi semua pihak. Amien.

Malang, Maret 2010

Penyusun

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	iv
Ringkasan.....	v
<i>Pendahuluan</i>	
Latar belakang.....	1
Tujuan yang ingin dicapai.....	1
Manfaat yang ingin dicapai.....	2
<i>Gagasan</i>	
Kondisi kekinian pencetus gagasan.....	2
Solusi yang pernah ditawarkan .....	5
Seberapa jauh kondisi kekinian pencetus gagasan dapat diperbaiki melalui gagasan yang diajukan.....	6
Pihak-pihak yang dipertimbangkan dapat membantu mengimplementasikan Gagasan dan uraian peran atau kontribusi masing-masing.....	7
Langkah-langkah strategis yang harus dilakukan untuk mengimplementasikan Gagasan sehingga tujuan atau perbaikan yang diharapkan dapat tercapai.....	7
<i>Kesimpulan</i>	
Gagasan yang diajukan.....	8
Teknik implementasi yang akan dilakukan.....	8
Prediksi hasil yang akan diperoleh (manfaat dan dampak gagasan) .....	8

**CYBER CRIME DI INDONESIA:  
KEJAHATAN BERTEKNOLOGI DALAM DUNIA MAYA**

Indrastana, Nodistya Septian, dkk. 2010. Universitas Negeri Malang  
Dosen Pembimbing A. Effendi Kadarisman, Ph.D

**RINGKASAN**

Seiring dengan berjalannya waktu, kemajuan terus terjadi pada dunia teknologi dan informasi. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi saat ini adalah internet, sebuah fenomena yang berkembang menjadi salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia. Selain sebagai media penyedia informasi, internet juga menjadi media atau wadah terbesar dan terpesat bagi kegiatan komunitas komersial di dunia dengan jaringan luas dan bersifat “*borderless*”. Segala hal dapat dilakukan melalui dunia internet atau yang sering disebut juga *cyber space*.

Namun, perlu disadari bahwa dalam setiap hal pasti memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif internet adalah kemudahan yang ditawarkan sehingga dapat meningkatkan kemudahan akses informasi, kreativitas dan kenyamanan hidup bagi masyarakat. Sedangkan dampak negatifnya yang berkembang pesat seiring dengan perkembangan internet adalah munculnya tindakan-tindakan anti sosial dan beberapa kejahatan melalui jaringan internet yang marak disebut sebagai *cyber crime*.

Maraknya *cyber crime* yang terjadi di Indonesia menggugah penulis untuk memberikan informasi tertulis mengenai *cyber crime*. Informasi yang penulis paparkan dalam tulisan ini yaitu tentang pengertian dan jenis-jenis *cyber crime* serta gagasan tertulis tentang bagaimana solusi yang dapat diterapkan untuk menanggulangi *cyber crime* di Indonesia.

Beberapa metode yang digunakan dalam menganalisis masalah ini antara lain: (a) Metode Kepustakaan yakni mengkaji buku atau literature yang sesuai dengan tema. (b) Metode Observasi Partisipasi Nihil. Disini kami bertindak sebagai penonton mengamati sasaran tanpa menimbulkan perhatian sasaran. (c) Metode Pendekatan Teoritis. Disini kami melakukan pendekatan terhadap teori-teori yang sudah ada.

Manfaat yang kami harapkan dari tulisan ini adalah bertambahnya informasi bagi masyarakat, khususnya masyarakat Indonesia, mengenai *cyber crime* sehingga masyarakat dapat menentukan sikap dan turut berperan bersama pemerintah dalam upaya menanggulangnya. Gagasan yang kami ajukan dalam tulisan ini adalah penerapan regulasi UU ITE yang berkualitas dan pembentukan *cyber police*. *Cyber police* dapat dibentuk dari gabungan berbagai kalangan yang memiliki kompetensi dan dedikasi tinggi di bidang IT dan dunia *cyber*. Dengan demikian, diharapkan *cyber crime* di Indonesia dapat diminimalkan.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pesatnya perkembangan zaman melahirkan berbagai macam kemajuan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang teknologi informatika. Kemajuan dalam teknologi informatika melahirkan internet, sebuah fenomena yang berkembang menjadi salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia. Internet yang didefinisikan oleh *The U.S. Supreme Court* sebagai: "*international network of interconnected computers*" telah menghadirkan kemudahan-kemudahan bagi setiap orang, bukan saja sekedar untuk berkomunikasi tapi juga melakukan transaksi bisnis kapan saja dan di mana saja (Gema, A.J, 2010). Selain sebagai media penyedia informasi, internet juga menjadi media atau wadah terbesar dan terpesat bagi kegiatan komunitas komersial di dunia dengan jaringan luas dan bersifat "*borderless*". Segala hal dapat dilakukan melalui dunia internet atau yang sering disebut juga *cyberspace*.

Banyak sisi positif yang ditawarkan oleh *cyberspace* sehingga dalam beberapa hal *cyberspace* mampu meningkatkan kemudahan akses informasi, kreatifitas manusia, dan memberikan berbagai kemudahan serta keuntungan lainnya. Namun, perlu disadari bahwa setiap hal pasti memiliki dua sisi, yaitu sisi positif dan sisi negatif. Sisi negative yang turut berkembang pesat seiring dengan perkembangan internet adalah munculnya tindakan-tindakan anti sosial dan beberapa kejahatan melalui jaringan internet yang marak disebut sebagai *cyber crime*. Sebagaimana sebuah teori mengatakan: "*crime is a product of society itself*", yang secara sederhana dapat diartikan bahwa masyarakat itu sendirilah yang melahirkan suatu kejahatan. Semakin tinggi tingkat intelektualitas suatu masyarakat, semakin canggih pula kejahatan yang mungkin terjadi dalam masyarakat itu.

Munculnya beberapa kasus *cyber crime* di Indonesia, seperti pencurian kartu kredit, hacking beberapa situs, menyadap transmisi data orang lain misalnya email, dan memanipulasi data dengan cara menyiapkan perintah yang tidak dikehendaki ke dalam program komputer. Sehingga dalam kejahatan komputer dimungkinkan adanya delik formil dan delik materil. Delik formil adalah perbuatan seseorang yang memasuki komputer orang lain tanpa ijin, sedangkan delik materil adalah perbuatan yang menimbulkan akibat kerugian bagi orang lain. Adanya *cyber crime* telah menjadi ancaman stabilitas, sehingga pemerintah sulit mengimbangi teknik kejahatan yang dilakukan dengan teknologi komputer, khususnya jaringan internet dan intranet (Anonymous, 2010).

### Tujuan yang Ingin Dicapai

Saat ini *cyber crime* menjadi salah satu pembicaraan terhangat yang hadir di tengah-tengah masyarakat karena kasus-kasus yang berhubungan dengan *cyber crime* mulai marak terjadi di Indonesia. Oleh karena itu, kami mengangkat isu aktual tersebut dalam karya tulis kami dengan tujuan untuk memberikan informasi serta membuka wawasan masyarakat pada umumnya tentang seluk beluk *cyber*

*crime* serta untuk memberikan gagasan tentang bagaimana mengatasi *cyber crime* yang sangat sering terjadi di Indonesia dengan efektif dan maksimal.

### **Manfaat yang Ingin Dicapai**

Manfaat yang ingin kami capai melalui tulisan ini adalah bertambahnya informasi bagi masyarakat, khususnya masyarakat Indonesia, mengenai *cyber crime* sehingga masyarakat dapat menentukan sikap dan turut berperan bersama pemerintah dalam upaya menanggulangnya. Selain itu, manfaat lain yang diharapkan adalah adanya solusi alternatif dalam menanggulangi *cyber crime* di Indonesia.

## **GAGASAN**

### **Kondisi Kekinian Pencetus Gagasan**

Menurut situs [www.cybercrimelaw.net](http://www.cybercrimelaw.net), *cyber crime* adalah tindakan yang mengancam dan dapat merusak infrastruktur teknologi informasi, seperti: akses ilegal, percobaan atau tindakan mengakses sebagian maupun seluruh bagian sistem komputer tanpa ijin dan pelaku tidak memiliki hak untuk melakukan pengaksesan.

*Cyber crime* sering diidentikkan dengan *computer crime*. The U.S. Department of Justice memberikan pengertian *computer crime* sebagai: “...any illegal act requiring knowledge of computer technology for its perpetration, investigation, or prosecution”. *Computer crime* pun dapat diartikan sebagai kejahatan di bidang komputer yang secara umum dapat diartikan sebagai penggunaan komputer secara ilegal. Tavani (2000) memberikan definisi *cyber crime* yang lebih menarik, yaitu kejahatan di mana tindakan kriminal hanya bisa dilakukan dengan menggunakan teknologi *cyber* dan terjadi di dunia *cyber*.

Dari beberapa pengertian di atas, *cyber crime* dirumuskan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai komputer dan internet sebagai sarana/alat, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain. Secara ringkas *cyber crime* didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan teknologi canggih. Kejahatan ini dilakukan dengan membuat gangguan, pengrusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet. Biasanya kejahatan ini dilakukan dengan menyusupkan suatu logic bomb, virus komputer atau program tertentu sehingga data, program komputer atau sistem jaringan komputer tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya, atau berjalan sebagaimana yang diperintahkan oleh pengguna.

Menurut Anthony (2009), beberapa karakteristik dari kejahatan Internet adalah sebagai berikut:

1. Kejahatan melintasi batas-batas negara.
2. Sulit menentukan yuridiksi hukum yang berlaku karena melintasi batas-batas



negara. Misalnya saja pelaku adalah orang Indonesia yang melakukan transaksi ilegal dari Singapura ke sebuah perusahaan e-commerce yang ada di Amerika Serikat dengan menggunakan kartu kredit orang Jepang.

3. Perbuatan yang dilakukan secara ilegal, tanpa hak atau tidak etis tersebut terjadi di ruang/wilayah maya (cyberspace), sehingga tidak dapat dipastikan yuridikasi hukum negara mana yang berlaku terhadapnya. Dalam kasus seperti di atas misalnya, hukum negara mana yang harus diberlakukan: Singapura, Amerika Serikat, Jepang atau Indonesia.

4. Menggunakan peralatan-peralatan yang berhubungan dengan komputer dan internet.

5. Mengakibatkan kerugian yang lebih besar dibanding dengan kejahatan konvensional.

6. Pelaku memahami dengan baik internet, komputer dan aplikasi-aplikasinya.

Beberapa jenis kejahatan melalui internet atau yang disebut sebagai *cyber crime* adalah sebagai berikut:

#### a. *Carding*

*Carding* adalah berbelanja menggunakan nomor dan identitas kartu kredit orang lain yang diperoleh secara ilegal, biasanya dengan mencuri data di internet. Sebutan pelakunya adalah *carder*. Sebutan lain untuk kejahatan jenis ini adalah *cyberfraud* atau penipuan di dunia maya. Menurut riset Clear Commerce Inc, perusahaan teknologi informasi yang berbasis di Texas-AS, Indonesia memiliki *carder* terbanyak kedua di dunia setelah Ukraina. Sebanyak 20% transaksi melalui internet dari Indonesia adalah hasil *carding*. Akibatnya, banyak situs belanja online yang memblokir IP atau *internet protocol* (alamat komputer internet) asal Indonesia.

Menurut pengamatan ICT Watch, lembaga yang mengamati dunia internet di Indonesia, para *carder* kini beroperasi semakin jauh, dengan melakukan penipuan melalui ruang-ruang *chatting* di mIRC. Caranya para *carder* menawarkan barang-barang seolah-olah hasil *carding*-nya dengan harga murah di channel. Misalnya, laptop dijual seharga Rp 1.000.000. Setelah ada yang berminat, *carder* meminta pembeli mengirim uang ke rekeningnya. Uang didapat, tapi barang tak pernah dikirimkan.

#### b. *Hacking*

*Hacking* adalah kegiatan menerobos program komputer milik orang/pihak lain. *Hacker* adalah orang yang gemar mengutak-atik computer, memiliki keahlian membuat dan membaca program tertentu, dan terobsesi mengamati keamanannya. *Hacker* memiliki wajah ganda; ada yang positif dan ada yang negatif. *Hacker* positif memberi tahu kepada *programmer* yang komputernya diterobos bahwa ada kelemahan-kelemahan pada program yang dibuat agar segera diperbaiki. Sedangkan *hacker* negatif menerobos program orang lain untuk merusak dan mencuri datanya.

#### c. *Cracking*

*Cracking* adalah *hacking* untuk tujuan jahat. Sebutan untuk *cracker* adalah *hacker* bertopi hitam (*black hat hacker*). Berbeda dengan *carder* yang hanya mengintip kartu kredit, *cracker* mengintip simpanan para nasabah di berbagai bank atau pusat data sensitif lainnya untuk keuntungan diri sendiri. Meski sama-sama

menerobos keamanan komputer orang lain, *hacker* lebih fokus pada prosesnya, sedangkan *cracker* lebih fokus untuk menikmati hasilnya.

d. *Defacing*

*Defacing* adalah kegiatan mengubah halaman situs/website pihak lain, seperti yang terjadi pada situs Menkominfo dan Partai Golkar, BI baru-baru ini dan situs KPU saat pemilu 2004 lalu. Tindakan *deface* ada yang semata-mata iseng, unjuk kebolehan, pamer kemampuan membuat program, tapi ada juga yang jahat, untuk mencuri data dan dijual kepada pihak lain.

e. *Phising*

*Phising* adalah kegiatan memancing pemakai komputer di internet agar mau memberikan informasi data diri pemakai (*username*) dan kata sandinya (*password*) pada suatu website yang sudah di-*deface*. *Phising* biasanya diarahkan kepada pengguna *online banking*. Isian data pemakai dan *password* yang vital yang telah dikirim akhirnya akan menjadi milik penjahat tersebut dan digunakan untuk belanja dengan kartu kredit atau uang rekening milik korbannya.

f. *Spamming*

*Spamming* adalah pengiriman berita atau iklan lewat surat elektronik (*e-mail*) yang tak dikehendaki. Spam sering disebut juga sebagai *bulk email* atau *junk e-mail* alias “sampah”. Meski demikian, banyak yang terkena dan menjadi korbannya. Yang paling banyak adalah pengiriman *e-mail* dapat hadiah, lotere, atau orang yang mengaku punya rekening di bank di Afrika atau Timur Tengah, minta bantuan *netters* untuk mencairkan, dengan janji bagi hasil. Kemudian korban diminta nomor rekeningnya, dan mengirim uang/dana sebagai pemancing, tentunya dalam mata uang dolar AS, dan belakangan tak ada kabarnya lagi. Seorang rektor universitas swasta di Indonesia pernah diberitakan tertipu hingga Rp1 miliar karena spamming seperti ini.

g. *Malware*

*Malware* adalah program komputer yang mencari kelemahan dari suatu *software*. Umumnya *malware* diciptakan untuk membobol atau merusak suatu *software* atau *operating system*. *Malware* terdiri dari berbagai macam, yaitu: virus, worm, trojan horse, adware, browser hijacker, dll. Di pasaran alat-alat komputer dan toko perangkat lunak (*software*) memang telah tersedia antispam dan anti virus, dan anti malware. Meski demikian, bagi yang tak waspada selalu ada yang terkena karena pembuat virus dan malware umumnya terus kreatif dan produktif dalam membuat program untuk mengerjai korban-korbannya.

Romi Satria Wahono, salah satu tokoh yang cukup dikenal dalam dunia teknologi informasi di Indonesia, memaparkan kenyataan yang ada saat ini di Indonesia bahwa meskipun dengan penetrasi Internet yang rendah (8%), Indonesia memiliki prestasi menakjubkan dalam *cyberfraud* atau *cyber crime* terutama pencurian kartu kredit (*carding*), urutan ke-2 setelah Ukraina (Clear Commerce). Indonesia menduduki peringkat ke-4 masalah pembajakan *software* setelah Cina, Vietnam, dan Ukraina (International Data Corp). Beberapa kelompok *cracker* Indonesia ter-record cukup aktif di berbagai situs keamanan dalam kegiatan pembobolan (*deface*) situs. Kejahatan dunia *cyber* hingga pertengahan 2006 mencapai 27.804 kasus (APJII). Sejak tahun 2003 hingga kini, angka kerugian

akibat kejahatan kartu kredit mencapai Rp 30 milyar per tahun (AKKI). Layanan *e-commerce* di luar negeri banyak yang memblokir IP dan *credit card* Indonesia.

### **Solusi yang Pernah Ditawarkan atau Diterapkan Sebelumnya untuk Memperbaiki Keadaan Pencetus Gagasan**

Berdasarkan informasi di atas yang memaparkan bahwa Indonesia memiliki tingkat *cyber crime* yang tinggi, maka masalah *cyber crime* perlu mendapat perhatian ekstra dari berbagai pihak, tidak hanya dari pemerintah saja tetapi juga dari masyarakat umum. Jika kriminalitas jenis ini kurang mendapat perhatian, maka citra Indonesia di mata dunia tidak akan membaik. Oleh karena itu, pemerintah telah berupaya untuk mengurangi tingkat kriminalitas jenis ini, salah satunya melalui aspek hukum.

Pada dasarnya setiap kegiatan dapat diatur oleh hukum. Hukum disini direduksi pengertiannya menjadi peraturan perundang-undangan yang dibuat oleh negara, begitu pula aktifitas kejahatan mayantara yang menjadikan internet sebagai sarana utamanya ini. Dalam kaitan dengan teknologi informasi khususnya dunia maya, peran hukum adalah melindungi pihak-pihak yang lemah terhadap eksploitasi dari pihak yang kuat atau berniat jahat, di samping itu hukum dapat pula mencegah dampak negatif dari ditemukannya suatu teknologi baru. Salah satu upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah untuk memerangi *cyber crime* adalah dengan diberlakukannya *cyber law* atau hukum dunia maya, yaitu dengan adanya Peraturan Undang-Undang *Cyber Crime* atau UU Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Rancangan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) telah disetujui oleh Dewan Perwakilan Rakyat menjadi undang-undang dalam rapat paripurna DPR. Banyak pihak menyatakan persetujuannya, terutama yang ada kaitannya dengan situs porno. Persetujuan ini didukung oleh media massa, yang *memblow-up* berita UU ITE ini. Akan tetapi, banyak anggapan seolah-olah UU ITE hanya akan mempersoalkan pornografi di dunia maya, padahal tidak demikian. Bab VII Pasal 27 menyatakan, "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 (a) melanggar kesusilaan (b) melanggar perjudian (c) pencemaran nama baik, (d) pemerasan dan/atau pengancaman dihukum didenda Rp 1 miliar dan pidana penjara paling lama enam tahun". UU ITE ini seharusnya menjadi penegakan hukum (*law enforcement*) dan paduan hukum informasi (*lex informatica*) serta hukum media (*media law*). Selain itu, UU ITE ini akan bermanfaat, terlebih untuk perlindungan hak atas kekayaan intelektual (*intellectual property rights*) dan jaminan keamanan sistem elektronik serta penindakan kejahatan di dunia maya (*cyber crime*). Dengan kata lain, adanya UU ITE ini memudahkan pula aparat penegak hukum menjadikan segala hasil atau proses alih daya elektronik sebagai bagian dari pembuktian dalam proses persidangan. Pada kenyataannya, UU ITE tersebut belum berfungsi secara maksimal dalam mengatasi *cyber crime* di Indonesia karena adanya kendala-

kendala dalam pelaksanaannya, antara lain kendala dari sisi kemampuan penyidik dan kendala dari sisi fasilitas komputer forensik.

Kendala dari sisi kemampuan penyidik berhubungan dengan lemahnya bidang sumber daya manusia dalam kesatuan Polri dalam mengatasi *cyber crime*. Secara umum, penguasaan operasional komputer dan pemahaman terhadap *hacking* komputer serta kemampuan melakukan penyidikan terhadap kasus-kasus tersebut dari para penyidik Polri masih sangat minim. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut. Namun dari beberapa faktor tersebut ada yang sangat berpengaruh (determinan). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya pengetahuan tentang komputer dan sebagian besar dari mereka belum menggunakan internet atau menjadi pelanggan pada salah satu ISP (*Internet Service Provider*).
- b. Pengetahuan dan pengalaman para penyidik dalam menangani kasus-kasus *cyber crime* masih terbatas. Mereka belum mampu memahami teknik *hacking*, modus-modus operandi para *hacker* dan profil-profilnya.
- c. Faktor sistem pembuktian yang menyulitkan para penyidik karena Jaksa (PU) masih meminta keterangan saksi dalam bentuk Berita Acara Pemeriksaan (BAP) formal sehingga diperlukan pemanggilan saksi/korban yang berada di luar negeri untuk dibuatkan berita acaranya di Indonesia. Hukum di Indonesia belum bisa menerima pernyataan korban atau saksi dalam bentuk faksimili atau email sebagai alat bukti.

Kendala lainnya adalah kendala dari sisi fasilitas komputer forensik. Untuk membuktikan jejak-jejak para *hacker*, *cracker*, dan *precker* dalam melakukan aksinya terutama yang berhubungan dengan program-program dan data-data komputer, sarana Polri belum memadai karena belum ada komputer forensik. Fasilitas ini diperlukan untuk mengungkap data-data digital serta merekam dan menyimpan bukti-bukti berupa *soft copy* (*image*, program, dsb). Dalam hal ini, Polri masih belum mempunyai fasilitas *forensic computing* yang memadai.

### **Seberapa Jauh Kondisi Kekinian Pencetus Gagasan Dapat Diperbaiki Melalui Gagasan yang Diajukan**

Berdasarkan paparan di atas bahwa solusi yang pernah dilakukan oleh pemerintah belum berfungsi secara efektif dan maksimal dalam menanggulangi *cyber crime* karena hanya bergantung pada Polri, sedangkan bidang sumber daya manusia dan fasilitas Polri masih minim dalam hal tersebut. Dengan demikian, perlu adanya solusi alternatif atau solusi lain yang lebih efektif dalam upaya penanggulangan *cyber crime*. Gagasan yang kami ajukan dapat menjadi salah satu solusi alternatif tersebut. Pembentukan *cyber police* merupakan gagasan yang kami ajukan untuk mengatasi *cyber crime*. Pembentukan *cyber police* dapat dilakukan dengan menggabungkan berbagai kalangan yang kompeten dan memiliki keahlian serta dedikasi tinggi terhadap hukum, IT, dan dunia *cyber*. Gabungan dari kalangan dunia hukum dan teknologi informasi dapat bekerjasama

secara maksimal dalam suatu wadah kesatuan yaitu *cyber police*, yang memiliki wewenang khusus dalam memberantas *cyber crime*.

Pembentukan *cyber police* ini terinspirasi dari suatu instansi khusus pemberantasan korupsi, yaitu KPK. Kinerja KPK dapat berjalan dengan maksimal karena anggotanya merupakan gabungan dari berbagai kalangan yang kompeten dalam menanggulangi korupsi. Oleh karena itu, dalam gagasan kami *cyber police* merupakan gabungan dari berbagai kalangan seperti aparat penegak hukum, ahli IT, ahli hukum, dsb. Sehingga diharapkan kerjasama antara pihak-pihak tersebut akan mampu menanggulangi *cyber crime* secara lebih efektif dan maksimal.

### **Pihak-Pihak yang Dipertimbangkan Dapat Membantu Mengimplementasikan Gagasan dan Uraian Peran atau Kontribusi Masing-Masing**

Seperti yang telah disebutkan di atas, pembentukan *cyber police* dapat dilakukan dengan menggabungkan berbagai kalangan yang kompeten dan memiliki keahlian serta dedikasi tinggi terhadap hukum, IT, dan dunia *cyber*. Gabungan berbagai pihak tersebut merupakan gabungan dari:

- Kesatuan Polri. Orang-orang terpilih dari Kesatuan Polri yang bergabung dalam *cyber police* memiliki peran sebagai aparat penegak hukum yang akan menangkap para pelaku *cyber crime*.
- Para ahli IT dan internet. Para ahli IT dan internet berperan dalam penyelidikan adanya *cyber crime* tersebut. Para ahli IT inilah yang akan mengawasi kejadian-kejadian kriminal dalam dunia *cyber* karena keahlian mereka dalam bidang IT.
- Ahli-ahli hukum. Para ahli hukum akan berperan dalam menentukan pasal-pasal yang tepat dalam UU ITE untuk menjerat para pelaku *cyber crime* tersebut.

Gabungan ini dapat memberikan suatu hal positif bagi upaya penanggulangan *cyber crime* karena keahlian mereka akan dipadukan dan saling mendukung untuk satu tujuan bersama yaitu pemberantasan *cyber crime*.

### **Langkah-Langkah Strategis yang Harus Dilakukan untuk Mengimplementasikan Gagasan sehingga Tujuan atau Perbaikan yang Diharapkan Dapat Tercapai**

Langkah strategis yang dilakukan adalah dengan menjaring sumber daya manusia yang kompeten dalam setiap pihak yang berperan dalam implementasi gagasan pembentukan *cyber police*. Pemerintah dapat menjaring beberapa orang yang kompeten dari Kesatuan Polri, kemudian menjaring para ahli IT dan ahli hukum yang kompeten kemudian menggabungkannya dalam instansi *cyber police*. Dengan demikian, ada kerjasama langsung antara pemerintah dengan masyarakat,

dalam hal ini diwakili oleh para ahli IT dan ahli hukum, dalam pemberantasan *cyber crime*.

Selain itu, manfaat lain dari pembentukan *cyber police* dapat dirasakan khususnya bagi para ahli IT dan internet. Para ahli ini ditampung untuk diajak bekerjasama memberantas *cyber crime* sehingga kemampuan atau keahlian mereka dapat digunakan untuk hal yang positif. Daripada keahlian mereka digunakan untuk hal-hal negatif sehingga menimbulkan *cyber crime*, sebaiknya pemerintah membentuk wadah untuk menampung keahlian dan kreatifitas mereka, salah satunya adalah dengan pembentukan *cyber police* sehingga mereka merasa dihargai dengan kelebihan yang mereka miliki. Dengan demikian, terjalin hubungan yang saling menguntungkan antara pihak pemerintah dan para ahli tersebut.

## **KESIMPULAN**

### **Gagasan yang Diajukan**

Berdasarkan uraian tersebut di atas, kami menyimpulkan bahwa untuk memerangi *cyber crime* yang tingkat kriminalitasnya semakin tinggi di Indonesia, maka pemerintah perlu melanjutkan regulasi UU ITE yang telah dirancang tersebut. Pemerintah sebaiknya mengoreksi kembali setiap hal yang tercantum dalam UU ITE, kemungkinan ada poin-poin yang perlu direvisi sehingga *cyber law* di Indonesia dapat diterapkan dengan baik. Apabila Indonesia mampu menerapkan *cyber law*, maka Indonesia akan “dihormati” di mata dunia karena selama ini Indonesia terkenal dengan tindak kejahatan dunia maya atau *cyber crime* yang tinggi.

Selain itu, kami juga mengajukan gagasan pembentukan *cyber police* di Indonesia. *Cyber police* dapat dibentuk dari gabungan antara kesatuan Polri dan berbagai kalangan yang kompeten di bidang IT dan dunia *cyber*. Pembentukan *cyber police* ini dapat dikatakan mirip dengan pembentukan KPK di Indonesia. Perbedaannya, KPK bertugas menanggulangi korupsi, sedangkan *cyber police* bertugas menanggulangi *cyber crime*. Melihat kinerja KPK yang patut diacungi jempol, kami berkeyakinan bahwa pembentukan *cyber police* akan mampu mengurangi tingkat kriminalitas *cyber crime* di Indonesia.

### **Teknik Implementasi yang akan Dilakukan**

Teknik implementasi yang dilakukan untuk mewujudkan gagasan ini adalah menyaring orang-orang yang kompeten dalam dunia *cyber* atau IT, para ahli hukum, dan orang-orang dari Kesatuan Polri. Setelah itu, mereka akan bekerjasama sesuai dengan keahlian mereka masing-masing dalam pemberantasan *cyber crime*. Keahlian mereka akan saling menunjang sehingga pemberantasan *cyber crime* akan dapat berjalan maksimal.

### **Prediksi Hasil yang akan Diperoleh**

Dengan adanya regulasi UU ITE dan pembentukan *cyber police*, maka tingkat kriminalitas dalam dunia maya di Indonesia akan dapat ditanggulangi dengan baik. *Cyber police* akan mampu menjerat pelaku-pelaku kejahatan dunia maya dengan adanya UU ITE sehingga keberadaan UU ITE dan *cyber police* akan saling berhubungan dan mampu membawa nama Indonesia sebagai negara yang mampu memerangi *cyber crime*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonimus. 2010. *Apakah Cyber Crime Itu??? (CARDING, HACKING, CRACKING, DEFACING, DLL.)*. (online) <http://www.smpsatsalosarang.blogspot.com/>. Diakses pada 17 Januari 2010.
- Anonimus. 2008. *Romi Satria Wahono: Kita Perlu Jujur bahwa UU ITE Belum Sempurna di Seluruh Sisi*. (online) <http://www.bz.blogfam.com/>. Diakses pada 17 Januari 2010.
- Anonimus. 2008. Cyber Crime. (online) <http://www.kyu02.multiply.com/>. Diakses pada 20 Januari 2010.
- Arifiyadi, Teguh.SH. 2008. Cyber Crime dan Upaya Antisipasinya Secara Yuridis (I). (online) <http://www.depkominfo.go.id/>. Diakses pada 20 Januari 2010.
- Universitas Negeri Malang. 2000. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, Laporan Penelitian*. Edisi Keempat. Malang: Biro Administrasi Akademik, Perencanaan, dan Sistem Informasi bekerja sama dengan Penerbit Universitas Negeri Malang.



**DAFTAR RIWAYAT HIDUP  
KETUA dan ANGGOTA PELAKSANA**

**DATA PRIBADI**

Nama Lengkap : Nodistya Septian Indrastana  
NIM : 906222400463  
Tempat/tanggal lahir : Situbondo, 22 September 1988  
Agama : Islam  
Alamat : Ds. Talkandang, Kec. Situbondo, Kab.Situbondo  
Telepon : (0338) 676347  
Hp : 085649976633  
E-mail : ata\_crumbinginside@yahoo.com

**Riwayat Pendidikan :**

1. Tahun 1993-1994 : TK Kemala Bhayangkari Situbondo
2. Tahun 1994-2000 : SDN 2 Patokan Situbondo
3. Tahun 2000-2003 : SMPN 1 Situbondo
4. Tahun 2003-2006 : SMAN 1 Situbondo
5. Tahun 2006-Selesai : Universitas Negeri Malang

**Riwayat Organisasi:**

- Anggota OSIS SMAN 1 Situbondo
- Ketua Teater SMAN 1 Situbondo
- Anggota IKAMAksi Malang

**KARYA ILMIAH DAN PENELITIAN :**

- Peningkatan Mutu Pap'a Catering Melalui Pengadaan Brosur dan Pembuatan Buku Pesanan (KKN 2009 di Panti Asuhan Puteri 'Aisyiyah Malang)
- "Bukan Empat Mata": *a Study of Flouting Gricean Maxims in Oral Verbal Humor on Television Talkshow* (Skripsi)

Malang, 10 Maret 2010

Nodistya Septian Indrastana  
NIM 906222400463

## **DATA PRIBADI**

Nama Lengkap : Nurina Fardila Sari  
NIM : 107171407064  
Tempat/tanggal lahir : Ngawi, 17 Juni 1989  
Agama : Islam  
Alamat : Jl. Ronggo Warsito, 86. Ngawi  
Telepon : -  
Hp : 08563109650  
E-mail : Fardyella\_cute@yahoo.co.id

### **Riwayat Pendidikan :**

6. Tahun 1993-1995 : TK. Kebangsaan I  
7. Tahun 1995-2001 : SDN. Karang Tengah IV  
8. Tahun 2001-2004 : SMPN 2 Ngawi  
9. Tahun 2004-2007 : SMAN 2 Ngawi  
10. Tahun 2007-Selesai : Universitas Negeri Malang

### **Riwayat Organisasi:**

- Anggota Osis SMPN 2 Ngawi
- Anggota Majelis Perwakilan Siswa SMAN 2 Ngawi
- Bendahara KIR SMAN 2 Ngawi
- Anggota MP3 Universitas Negeri Malang

### **KARYA ILMIAH DAN PENELITIAN :**

Keefektifan Pelaksanaan Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM)  
di RW. 05/RT.01-03 Kelurahan Sumber Sari, Kecamatan Klojen. Malang.

Malang, 10 Maret 2010

Nurina Fardila Sari  
107811407064

## **DATA PRIBADI**

Nama Lengkap : Yohana Anggi Lisandy  
NIM : 906222403172  
Tempat/tanggal lahir : Malang, 2 Juni 1988  
Agama : Katolik  
Alamat : Jl. Kinanti 09 Rt. 04/Rw. 04 Sumberejo-Batu  
65318  
Telepon : -  
Hp : 085646550500  
E-mail : anggi.lisandy@yahoo.com

## **Riwayat Pendidikan:**

11. Tahun 1993-1994 : TK Sangtimur Batu
12. Tahun 1994-2000 : SDN Sumberejo 02 Batu
13. Tahun 2000-2003 : SMPK Widyatama Batu
14. Tahun 2003-2006 : SMA Negeri 01 batu
15. Tahun 2006-Selesai : Universitas Negeri Malang

## **Riwayat Organisasi:**

- Bendahara OSIS SMPK Widyatama
- Ketua Extrakurikuler PMR SMPK Widyatama
- Wakil Ketua Extrakurikuler Karate SMA Negeri 01
- Anggota Paduan Suara SMA Negeri 01 Batu
- Anggota IMAKOBA (Ikatan Mahasiswa Kota Batu)

## **KARYA ILMIAH DAN PENELITIAN:**

- *A Study of Catchphrase in Advertisement: a Semiotic Perspective*
- Distorsi Bahasa Indonesia dalam Dunia Blog

Malag, 10 Maret 2010

Yohana Anggi Lisandy  
NIM 307531352839

