

## Kejahatan Cybercrime di Era 4.0

Ubaidillah<sup>1</sup>, Agfar Dani Noval Kurnia<sup>2</sup>, dan Ruth Vanya Octaviany<sup>3</sup>

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Surabaya

Ruth.22191@mhs.unesa.ac.id

**Abstrac :**

*This research is motivated by survey data which shows that some people have never experienced cybercrime. This type of research uses a quantitative method in which we use the google form as our forum to find out how many people have and have never experienced cybercrime. Cybercrime is the use of personal computers as senses to achieve illegal purposes, such as fraud, child pornography, feature data theft, and invasion of privacy. Whereas related to the understanding, concepts, and theories which state that using a computer as the main facility that makes computer systems and facilities a target or illegal access is an act without rights and against the law, there is a terminology called "wederrechtelik"*

**Keywords :** Cybercrime, survey data, social research

**Abstrak :**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh data survey yang menunjukkan bahwa sebagian orang belum pernah mengalami cyber crime. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dimana kita menggunakan google form sebagai wadah kita untuk mengetahui berapa banyak orang yang pernah dan tidak pernah mengalami cyber crime tersebut. Cyber crime merupakan penggunaan personal komputer menjadi indera buat mencapai tujuan ilegal, seperti penipuan , pornografi anak, pencurian data fitur , pelanggaran privasi. Bahwa terkait pengertian, konsep dan teori yang menyatakan bahwa menggunakan komputer sebagai fasilitas utama yang membuat sistem dan fasilitas komputer menjadi sasaran atau akses ilegal merupakan perbuatan tanpa hak dan melawan hukum mempunyai terminologi yang disebut “wederrechtelik”.

**Kata kunci :** Cybercrime, penelitian sosial, data survei

### 1. Pendahuluan

Ketika komputer pertama kali ditemukan sebagai mesin besar dengan kemampuan terbatas, perangkat dengan cepat tumbuh dalam kapasitas dan ukuran. Banyak bisnis menggunakan komputer tidak hanya untuk penggunaan pribadi tetapi juga untuk aktivitas sehari-hari mereka. Secara khusus, seperempat abad telah berlalu sejak Internet ditemukan dan dikembangkan pada tahun 1969. Internet telah memiliki dampak yang lebih besar pada komputasi daripada perkembangan lain. Perusahaan global semakin banyak menggunakan Internet. Sampai saat ini perdagangan elektronik dan online telah berkembang di berbagai bidang, sehingga memunculkan istilah-istilah seperti e-banking, e-commerce, e-government dan banyak kemudahan yang dibawa oleh teknologi ini., pendidikan dan e-retail. Kecanggihan internet membawa banyak hal positif dan negatif, baik dari segi teknologi maupun penggunaannya. Tentu saja, di sisi positifnya, kita harus mensyukuri memang tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi internet memiliki sisi negatif yang tidak kalah dengan keunggulan yang ada.

Internet telah mengubah apa yang dulunya merupakan kejahatan common law menjadi kejahatan state-of-the-art dengan kerusakan yang signifikan dan dampak yang lebih luas. Website - Website organisasi tertentu, beberapa artis mencoreng nama mereka melalui situs prostitusi. Sejumlah efek buruk telah muncul dan menyebar, yang mengarah pada anggapan bahwa komputer harus

dikubur 100 meter di bawah tanah agar aman dan tidak relevan. Pemborosan ruang dan batas waktu telah banyak berubah. Peningkatan pesat dalam penggunaan layanan Internet pada akhirnya menyebabkan munculnya kejahatan yang dikenal sebagai Cybercrime adalah evolusi dari kejahatan komputer. Indonesia adalah termasuk dalam kategori negara yang padat di dunia, dan sulit untuk memisahkan masalah ini. Indonesia bertanggung jawab atas 2,4 juta kejahatan dunia maya di seluruh dunia. Jumlah ini meningkat 1.744 dari tahun 2010, ketika Indonesia berada di urutan ke-28, dan mencerminkan pertumbuhan Indonesia dalam menggunakan internet (Kompas, 16 Mei 2012).

Indonesia saat ini merupakan salah satu dari 5 pengguna media sosial teratas di dunia dan pemimpin dalam perilakunya. Penjahat dunia maya mengeksploitasi jaringan teman media sosial. Ini karena sebagian besar pengguna media sosial hanya mempercayai tautan dan konten yang mereka terima dari teman mereka tanpa verifikasi atau validasi lebih lanjut. Jejaring sosial ini memungkinkan Anda untuk langsung membuka web atau situs web yang menerimanya tanpa mengetahui bahwa mereka mengandung program jahat. Salah satu fungsi hukum adalah melindungi hak-hak pengguna jasa Internet dan mengambil tindakan tegas terhadap mereka, sekaligus memastikan kemajuan dalam prosedur pembangunan nasional dan sekaligus menjamin hasil yang akan dicapai. Pada hakekatnya cybercrime dikategorikan sebagai crime without border (penjahat yang tidak memiliki batas ruang dan waktu), sehingga pemberantasan cybercrime tidak hanya membutuhkan kerja penegak hukum tetapi juga kompleks dan terintegrasi diperlukan prosedur multi pihak yang berkelanjutan.

Fenomena ini tentu mengkhawatirkan bagi masyarakat, dimana tidak semua orang memahami pentingnya menjaga data pribadi dan pentingnya kehati-hatian dalam bertransaksi melalui media online. Pelaku tindak pidana memanfaatkan teknologi informasi untuk menemukan dan mengeksploitasi korban mereka. Salah satunya adalah penipuan lotre dengan hadiah yang dikirim melalui layanan pesan singkat (SMS) dan melalui whatsapp. Biasanya korban menerima beberapa informasi kemudian diminta untuk membayar sesuai dengan instruksi pelaku, bentuk lainnya adalah arisan online yang dimana korban bergabung dengan grup sosial melalui media online setelah melakukan pembayaran berkali-kali. Ada juga korban pinjaman online, dimana korban meminjam uang dari pemberi pinjaman dengan memberikan identitasnya, kemudian bunga yang sangat tinggi dan korban penghinaan dan tekanan psikologis yang besar jika terjadi keterlambatan pembayaran.

## **2. Kajian Pustaka**

Kejahatan dan kriminalitas telah dikaitkan dengan manusia sejak dahulu kala. Kejahatan tetap sulit dipahami dan selalu menemukan cara untuk bersembunyi di hadapan pertumbuhan. Negara yang berbeda telah mengadopsi strategi yang berbeda untuk menangani kejahatan tergantung pada sifat dan skalanya. Satu hal yang pasti, negara dengan tingkat kriminalitas tinggi tidak akan bisa tumbuh dan berkembang. Ini karena kejahatan secara langsung menentang pembangunan. Ini memiliki konsekuensi sosial dan ekonomi yang negatif. Cyber crime dijelaskan menjadi kejahatan yang dilakukan di media online dengan memakai komputer menjadi media utama mencari target/korban yang akan dituju. Sulit untuk mengkategorikan kejahatan secara umum ke dalam kelompok yang berbeda karena banyak kejahatan yang tumbuh setiap hari. Namun, semua kejahatan dunia maya melibatkan baik komputer maupun orang di belakangnya yang menjadi korban, hanya tergantung dari keduanya yang menjadi sasaran utamanya. Jadi komputer akan dianggap sebagai tujuan atau alat demi kesederhanaan. Misalnya, peretasan melibatkan peretasan informasi melalui komputer dan sumber daya lainnya. Penting untuk dicatat bahwa dalam banyak kasus mereka tumpang tindih dan sistem klasifikasi yang sempurna tidak mungkin dilakukan. Istilah "penjahat dunia maya" adalah keliru. Istilah ini tidak memiliki tempat yang pasti dalam undang-undang / undang-undang yang disahkan atau diundangkan oleh Parlemen India. Konsep kejahatan dunia maya tidak jauh berbeda dengan konsep

kejahatan biasa. Keduanya termasuk perbuatan baik atau kelalaian yang mengarah pada pelanggaran aturan hukum dan dikompensasikan dengan sanksi negara. Sebelum mengkaji konsep cybercrime, jelas bahwa konsep common crime harus didiskusikan dan persamaan dan perbedaan antara kedua bentuk tersebut dapat didiskusikan.

Kejahatan dunia maya mengeksploitasi perbedaan lintas negara dalam kapasitas untuk mencegah, mendeteksi, menyelidiki, dan menuntut kejahatan tersebut, dan dengan cepat menjadi perhatian global yang berkembang. Karakter transnasional ini memberi penjahat dunia maya, baik yang beroperasi sebagai individu atau sebagai kelompok kejahatan terorganisir, potensi untuk menghindari tindakan balasan, bahkan ketika ini dirancang dan dilaksanakan oleh aktor yang paling cakap. Kejahatan dunia maya telah berkembang secara paralel dengan peluang yang diberikan oleh peningkatan pesat dalam penggunaan Internet untuk e-commerce dan penggunaannya di negara berkembang. Sementara banyak jenis kejahatan dunia maya memerlukan organisasi dan spesialisasi tingkat tinggi, tidak ada bukti empiris yang cukup untuk memastikan apakah kejahatan dunia maya sekarang didominasi oleh kelompok kejahatan terorganisir dan bentuk atau struktur apa yang mungkin diambil oleh kelompok tersebut (Lusthaus, 2013). Teknologi digital telah memberdayakan individu yang belum pernah ada sebelumnya. Remaja yang bertindak sendiri telah berhasil menonaktifkan sistem kontrol lalu lintas udara, mematikan e-retailer utama, dan memanipulasi perdagangan di bursa saham NASDAQ (US Securities and Exchange Commission, 2000). Apa yang dapat dilakukan individu, organisasi juga dapat melakukannya, dan seringkali lebih baik. Jelas bahwa banyak jika tidak semua jenis organisasi kriminal mampu terlibat dalam kejahatan dunia maya. Internet dan teknologi terkait cocok untuk koordinasi di seluruh area yang tersebar. Jadi, sebuah kelompok kejahatan terorganisir mungkin merupakan kelompok seperti mafia tradisional yang sangat terstruktur yang melibatkan para profesional TI yang nakal. Atau, itu bisa menjadi proyek berumur pendek yang didorong oleh kelompok yang melakukan kejahatan online tertentu dan/atau menargetkan korban atau kelompok tertentu. Daripada kelompok, mungkin melibatkan komunitas yang lebih luas yang secara eksklusif berbasis online dan berurusan dengan properti digital (misalnya perdagangan perangkat lunak 'crack' atau mendistribusikan gambar cabul dari anak-anak). Ini juga dapat terdiri dari individu yang beroperasi sendiri tetapi terkait dengan jaringan kriminal makro (Spapens, 2010) seperti yang dapat ditemukan di situs Tor 'darknet' dan bawah tanah.

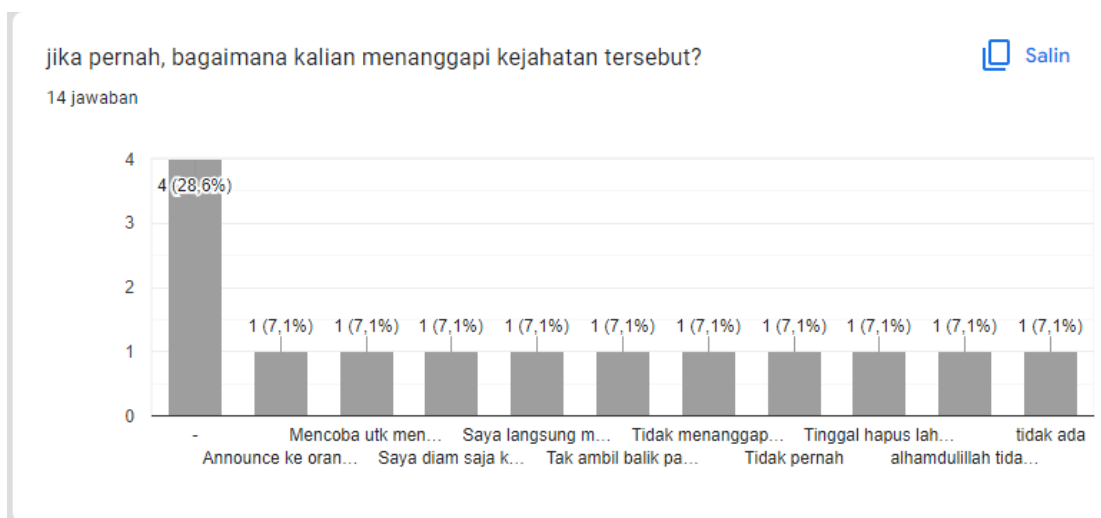
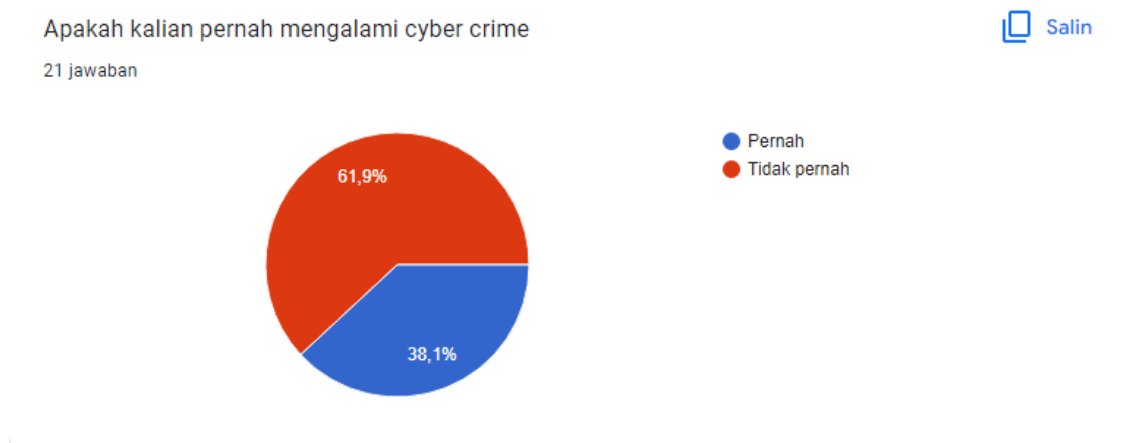
### **3. Metode Penelitian**

Sebagai penelitian ilmiah, penggunaannya tidak terlepas dari metode. Secara umum, metode atau metode penelitian adalah suatu proses atau proses untuk memperoleh pengetahuan. Secara khusus, Almac mendefinisikan metode ilmiah sebagai salah satu penemuan, konfirmasi dan interpretasi kebenaran dengan prinsip-prinsip logis. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa metode penelitian memiliki fungsi yang sangat penting, yaitu untuk memandu penelitian dan untuk menghasilkan hasil yang maksimal. Metode penelitian itu sendiri melibatkan dua metode, penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Metode kuantitatif lebih banyak digunakan daripada metode kualitatif. Dengan kata lain, metode penelitian kuantitatif bersifat umum dibandingkan metode penelitian kualitatif. Penelitian kuantitatif adalah studi ilmiah yang sistematis dari bagian-bagian fenomena dan penyebab hubungan mereka.

Penelitian kuantitatif tersebar luas dalam ilmu-ilmu alam sosial, dari fisika, biologi, sosiologi dan jurnalisme. Pendekatan ini juga digunakan untuk mengkaji berbagai aspek pendidikan. Penelitian kuantitatif dapat dianggap sebagai metode pengukuran statistik objektif dan data kuantitatif melalui perhitungan ilmiah yang diperoleh dari sampel atau dari penduduk yang diminta untuk menjawab serangkaian pertanyaan dalam survei. Sebuah survei untuk menentukan frekuensi dan persentase tanggapan. Misalnya, 240 orang, atau 79% dari sampel, mengatakan sebaliknya. adalah korban kejahatan dunia maya, di bawah statistik ukuran sampel berlebih, 79% dari hasil diprediksi untuk seluruh populasi sampel yang dipilih. Jadi anggota kelompok saya dan saya memiliki metode penelitian kuantitatif untuk mengetahui hasilnya.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil survey yang kita dapatkan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif yang dimana kita menggunakan media google form sebagai sarana untuk mengetahui berapa banyak orang yang pernah dan tidak pernah mendapatkan kejahatan cyber crime. Terdapat 60% orang yang tidak pernah mendapatkan kejahatan cyber crime dan 30% orang yang pernah mendapatkan kejahatan cyber crime tersebut. Dari 30% orang ini banyak yang mendapatkan kejahatan cyber crime seperti akun facebook yang dicuri, akun instagram yang terkena hacking, penipuan lewat pesan singkat, nomor telepon di hacking serta ada yang pernah terkena phising. Tindakan mereka dalam menanggapi kejahatan ini sangat beragam misalnya, ada yang *announce* ke orang-orang terdekat terlebih dahulu, ada yang mencoba untuk menghapus semua history di akun phising tersebut, ada yang langsung melaporkan kepada pihak instagram dan ada juga yang tidak peduli.



Cybercrime dapat disebut sebagai kejahatan baru karenakemajuan dalam teknologi dapat menembus batas dan waktu. Kejahatan dunia maya memiliki implikasi yang luas dan membutuhkan diskusi dan tindakan serius. Kejahatan dunia maya adalah nyata dan berbeda dari metode kriminal tradisional yang memperkenalkan undang-undang baru dan teknik investigasi baru. Namun, kejahatan dunia maya bukanlah fenomena baru, penjahat menggunakan sistem elektronik untuk melakukan tindakan ilegal, dan sistem elektronik hanya sarana yang digunakan untuk kejahatan tradisional, jika Anda memikirkannya, tidak perlu ada tindakan kategori kejahatan. Dunia maya dan pembuatan aturan.

Undang-undang baru sudah cukup untuk memerangi ini. Karena aktivitas aktual di Internet dan konsekuensi hukumnya tidak dapat dipisahkan dari orang-orang di dunia nyata, aktivitas ini juga harus diatur oleh norma hukum tradisional. Untuk kejahatan dunia maya, proses pembuatan alat bukti di pengadilan tidak jauh berbeda dengan pembuktian kejahatan biasa. Karena kita mengetahui bahwa alat bukti yang digunakan atau diletakkan/diizinkan termasuk yang disebutkan dalam KUHP tentang kriminal.

### **1. Pengaturan Hukum Cyber Crime dalam UU ITE**

Dengan perkembangan masyarakat saat ini, semakin banyak keterampilan komunikasi yang memfasilitasi dan mendukung, hubungan antar negara bersifat global dan mengarah pada tatanan dunia baru. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri perkembangan masyarakat Indonesia telah dihadapkan pada berbagai krisis ekonomi dan sosial budaya selama periode reformasi antar negara-negara di dunia. Teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat dan sekarang tersedia pada perangkat dan aktivitas yang biasanya berlangsung di dunia nyata secara luas dipertukarkan melalui layanan. Transfer transaksi ke iPad, smartphone, ponsel, dan laptop. Akses informasi dunia tidak lagi menjadi masalah. Selain itu, dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi semakin meningkat dan cybercrime sering disebut sebagai "kejahatan". Ada banyak jenis kejahatan di dalamnya dan kejadian ini sangat mengganggu dan memiliki dampak negatif. Kejahatan dunia maya semacam ini mempengaruhi tidak hanya Indonesia tetapi seluruh dunia. Beberapa kejahatan tersebut dipicu oleh maraknya email, online banking dan elektronik di Indonesia. Dengan meningkatnya cybercrime, terutama di pemerintah beralih ke pengesahan undang-undang kemungkinan penjahat cyber.

Pemerintah Indonesia sendiri telah memasukkan undang-undang cybercrime ke dalam UU ITE No. 11 tahun untuk memastikan bahwa UU ITE No. 11 mengatasi, mengurangi, dan menghambat kegiatan pelaku kejahatan di dunia maya. Saya berharap. Meskipun sistem hukum Indonesia tidak secara khusus mengatur hukum siber, beberapa undang-undang mengatur pencegahan kejahatan dunia maya, seperti UU No. 11 tahun 2008 tentang pemberantasan terorisme dan informasi dan elektronik. Undang-undang dan peraturan ini mengkriminalisasi kejahatan dunia maya dan mengancam akan menghukum pelakunya. Sebagai sesuatu yang melekat pada manusia, kejahatan juga berubah seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi yang dikembangkan oleh manusia. Kejahatan tercetak di dunia manusia itu sendiri. Perkembangan teknologi pada gilirannya melahirkan dunia baru yang disebut dunia maya. Dunia ini dijalani oleh manusia berikut dengan memasukkan tindakan aktivitas sehari-hari mereka. Dunia instrumen, mediator atau "perantara" yang menghubungkan individu-individu yang jauh ini, telah menjadi ruang destruktif. Hal ini menjadi sarana dan media baru bagi lahirnya jenis kejahatan baru yang dilakukan dalam komunitas jaringan internet yang selanjutnya disebut cybercrime. Sifat kejahatan itu sama, tetapi motif dan bentuknya berbeda. Karena berlangsung melalui Internet, mode dan formatnya juga berbeda. Artinya, menyesuaikan dengan ruangan di mana kejahatan itu dilakukan. Seperti yang telah dijelaskan, ada banyak jenis dan modus kejahatan ini. Karena berbeda, kerugian yang juga akan bervariasi dari minimum hingga maksimum. Yaitu, dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Misalnya, di Indonesia, mencuri kartu kredit, situs web tertentu, menyadap transmisi data pribadi dari metode lain seperti email, dan memanipulasi data dengan memasukkan perintah yang tidak diinginkan dalam program untuk memanipulasi data orang lain, adalah hal yang biasa. pencurian. mencuri uang. Pada satu tingkat, kejahatan dunia maya ini dapat menjadi ancaman bagi stabilitas negara, dan sulit bagi pemerintah untuk mengimbangi metode kriminal yang dilakukan pada teknologi komputer, terutama Internet.

Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik, sehingga aturan pelanggaran yang dilakukan di sana terbukti dapat mengancam pengguna internet. Lahirnya Hukum Bilangan. November 2008 terkait informasi dan transaksi elektronik 21 April 2008, telah menelan banyak korban. Berdasarkan pantauan koalisi, setidaknya ada empat orang yang dipanggil polisi dan menjadi tersangka karena diduga melakukan tindak pidana berdasarkan ketentuan UU ITE. Tersangka atau korban undang-undang ITE adalah pengguna Internet aktif yang dituduh

melakukan pelanggaran atau terkait dengan konten yang mencemarkan nama baik di internet. Terdakwa berdasarkan UU ITE cenderung dijerat dengan Pasal 27 ayat 3 dan pasal 45 ayat 1 UU ITE yakni enam tahun penjara dan denda 1 miliar rupiah. UU ITE dapat digunakan untuk mengalahkan segala aktivitas cybercrime di internet tanpa terkecuali dalam UU ITE, penetapan ada atau tidaknya ketentuan hukum pidana berarti penetapan ada atau tidaknya perbuatan yang dilarang, dan diancam dengan pidana. Hal ini tidak kurang dari rumusan tindak pidana di bidang informasi dan transaksi elektronik. Menelaah teks UU ITE, dimungkinkan untuk mengklasifikasikan perbuatan yang dilarang sebagai kejahatan di bidang informasi dan transaksi elektronik. Pengelompokannya adalah :

- A. Menyebarluaskan dengan sengaja dan tanpa izin dan/atau melalui informasi dan/atau dokumen yang berisi konten cabul, konten perjudian, penghinaan dan/atau pencemaran nama baik, pemerasan dan/atau mengancam, menyebarkan laporan palsu dan konten menyesatkan; atau mengirimkan dan/atau menyediakan untuk menunjukkan kebencian permusuhan terhadap individu dan/atau kelompok individu tertentu atas dasar suku, agama, ras antargolongan dalam e-commerce, yang mengakibatkan kerugian bagi konsumen; penyebaran informasi bujukan; berisi ancaman kekerasan atau ancaman pribadi
- B. Dengan sengaja dan melawan hukum atau melawan hukum akses komputer ke sistem elektronik orang lain untuk tujuan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik, melanggar, melanggar, atau merusak sistem keamanan.
- C. Dengan sengaja dan melawan hukum mencegat atau memata-matai informasi elektronik dan/atau dokumen pada komputer orang lain sistem elektronik tertentu, dan tidak mengubah, menghapus dan/atau mengirimkan informasi elektronik; atau tidak mengubah.

Dengan sengaja dan tanpa hak, atau melanggar hukum , memodifikasi, mengurangi, mentransmisikan, merusak, menghapus, mentransmisikan, menyembunyikan atau menyembunyikan dokumen elektronik dan/atau elektronik atau informasi elektronik dan/atau mentransmisikan informasi elektronik yang didokumentasikan dalam domain publik atau dikirimkan ke sistem elektronik pihak ketiga yang tidak berwenang. Aksesibilitas informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik menjadi rahasia dengan mengubah, menambah, mengurangi, mentransfer, menghancurkan, menghapus, mengirimkan menyembunyikan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik milik orang lain atau untuk milik umum yang melibatkan data; tindakan yang menyebabkan kegagalan sistem dan/atau mencegah sistem elektronik berfungsi dengan baik.

## **2. Pola Komunikasi Dalam Cyber Crime**

Maraknya jenis-jenis kejahatan baru, khususnya cybercrime di era teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sangat mengkhawatirkan masyarakat. Berbagai jenis kejahatan dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi komunikasi, termasuk pencemaran nama baik internet, perjudian, terorisme, penipuan kartu kredit, pornografi, dan lain-lain. Selain itu, juga terdapat kejahatan dengan maksud dan tujuan teknologi informasi dan komunikasi, seperti peretasan dan penyebaran kode berbahaya. Akibat dari kejahatan tersebut dapat menimbulkan kerugian fisik, antara lain biaya perbaikan, pengambilan dana dari orang yang tidak berhak (kartu), serta hilangnya potensi dana pembangunan. Sedangkan kerugian non fisik berdampak negatif terhadap kepercayaan bisnis di Indonesia, Indonesia menolak transaksi e-commerce, pelaku bisnis masih enggan bertransaksi melalui dunia online. Hayes (2010) mengklasifikasikan empat jenis kejahatan dunia maya terhadap individu, yaitu 1. Pencurian Identitas; 2. Keinginan; 3. Penipuan dan penipuan; dan 4. Proyeksi keuangan. Ini semua dikenal sebagai penjahat dunia maya atau penjahat dunia maya. Salah satu cara kejahatan dunia maya menarik sebagian besar korban, terutama wanita, adalah penipuan asmara. Modus ini mencari pendamping di dunia maya. Orang yang tidak memiliki teman atau sendirian mencoba mencari jodoh

melalui Internet. Namun banyak dari mereka yang kemudian mengalami kerugian akibat penipuan. Korban sering mengabaikan peringatan tentang risiko ditipu, karena penipu sering menghabiskan waktu berbulan-bulan untuk meyakinkan mereka bahwa mereka dapat menjalin hubungan melalui Internet. Setelah meyakinkan, scammer mulai meminta uang (Tribunnews, 2014).

Jika kita memperhatikan 20 tahun terakhir, perubahan terbesar yang dibawa oleh penemuan dan perkembangan Internet adalah pola interaksi media. Hal ini telah mengubah tatanan komunikasi manusia yang sebelumnya lebih mengandalkan interaksi tatap muka, menjadi penggunaan media, khususnya internet dan telepon genggam. Internet memungkinkan hampir semua orang di mana pun di dunia untuk berkomunikasi satu sama lain dengan cepat, mudah, dan murah. Layanan Internet yang paling umum adalah e-mail, yang dapat digunakan oleh pengguna Internet untuk bertukar surat dengan orang lain dengan alamat email, dan World Wide Web (www), sistem komputer mainframe yang dapat diakses oleh program browser dan oleh menghubungkan komputer ke Internet. Www mulai berkembang pesat setelah munculnya browser seperti Mosaic, Netscape dan Explorer, yang kemudian tersedia untuk semua orang. Selain itu, semakin banyak jenis browser semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi di dunia maya. Tidak berhenti sampai di situ, aktivitas komunikasi di dunia maya kini semakin marak dengan hadirnya jejaring sosial seperti Yahoo Messenger, Tagged, Facebook, Twitter, Path, Instagram, dll untuk memudahkan komunikasi personal yang berlipat ganda antar setiap orang. oleh Internet. Selain itu, sarana komunikasi pribadi seperti ponsel menyediakan sarana untuk ini. Bahkan, komunikasi pribadi melalui Internet kini menjadi kegiatan rutin bagi sebagian besar orang, terutama di kota-kota dan daerah lain di mana Internet dapat diakses.

Namun, pertumbuhan penggunaan Internet untuk komunikasi pribadi juga telah menciptakan cara-cara baru untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Orang yang jauh secara fisik akan menjadi dekat hanya dengan berkomunikasi dengan orang lain melalui internet. Namun sebaliknya, orang-orang terdekat secara fisik mulai jarang berkomunikasi. Di satu sisi, komunikasi pribadi melalui Internet memiliki banyak keuntungan, tetapi di sisi lain mengarah pada penurunan interaksi fisik antar individu, yang juga mengarah pada penurunan tingkat keintiman dan kepekaan interpersonal terhadap prosedur tersebut. Komunikasi cenderung lebih banyak berlangsung dan dirasakan secara verbal, sedangkan isyarat nonverbal yang dimaksudkan untuk menunjukkan kejujuran dalam komunikasi semakin banyak dibuang. Yang terjadi kemudian adalah orang asing yang hanya dikenal di Internet (media sosial, email, dll.) begitu mudah dipercaya sehingga banyak pengguna tanpa disadari telah ditipu oleh penjahat di internet tanpa menyadarinya. Pola komunikasi yang ditawarkan oleh penjahat dunia maya lebih dapat diandalkan untuk korban daripada mereka yang dekat dengan mereka yang berkomunikasi secara tatap muka.

## **5. Kesimpulan**

Tentang Peraturan Penalti Kejahatan Dunia Maya di Indonesia, selama ini sebagian besar pelaku kejahatan dunia maya di Indonesia tidak diatur oleh standar hukum yang jelas dalam peraturan perundang-undangan, mereka tidak memiliki kewenangan hukum untuk menuntut kejahatan dunia maya. KUHP dan undang-undang lainnya serta ketentuan KUHP berlaku. Ketentuan KUHP dapat digunakan untuk kejahatan dunia maya dengan memahami sepenuhnya ketentuan yang berkaitan dengan pemalsuan, pencurian dan penipuan serta kerusakan harta benda. Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Komunikasi Elektronik dengan demikian terbukti bahwa pelanggaran aturan di dalamnya yang dilakukan menimbulkan ancaman bagi pengguna internet.

Pertumbuhan penggunaan Internet untuk komunikasi pribadi juga telah menciptakan cara-cara baru untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Orang yang jauh secara fisik akan menjadi dekat hanya dengan berkomunikasi dengan orang lain melalui internet. Namun sebaliknya, orang-orang terdekat secara fisik mulai jarang berkomunikasi. Di satu sisi, komunikasi pribadi melalui Internet memiliki banyak keuntungan, tetapi di sisi lain mengarah pada penurunan interaksi fisik antar individu, yang juga mengarah pada penurunan tingkat keintiman dan kepekaan interpersonal terhadap prosedur

tersebut. Jika kita memperhatikan 20 tahun terakhir, perubahan terbesar yang dibawa oleh penemuan dan perkembangan Internet adalah pola interaksi media. Hal ini telah mengubah tatanan komunikasi manusia yang sebelumnya lebih mengandalkan interaksi tatap muka, menjadi penggunaan media, khususnya internet dan telepon genggam. Internet memungkinkan hampir semua orang di mana pun di dunia untuk berkomunikasi satu sama lain dengan cepat, mudah, dan murah.

### Daftar Pustaka

- [1] A. Wicaksana, “**濟無**No Title No Title No Title,” *Https://Medium.Com/*, 2016, [Online]. Available: <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- [2] I. Koto, “IJRS: International Journal Reglement & Society Cyber Crime According to... Cyber Crime According to the ITE Law,” no. August, pp. 103–110, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.bundamediagrupo.co.id/index.php/ijrs>
- [3] C. Juditha, “Pola Komunikasi Dalam Cybercrime (Kasus Love Scams),” *J. Penelit. dan Pengemb. Komun. dan Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 2087–0132, 2015.
- [4] Fabiana Meijon Fadul, “**濟無**No Title No Title No Title,” 2019.
- [5] B. A. B. Ii, A. Pengertian, P. Tindak, P. Cybercrime, P. Tindak, and P. Cybercrime, “Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2005, Kejahatan Mayaantara (Cybercrime), Bandung, PT Refika Aditama, hlm. 23. 1 24,” pp. 24–59.
- [6] D. A. Arifah, “KASUS CYBERCRIME DI INDONESIA Indonesia’s Cybercrime Case,” *J. Bisnis dan Ekon.*, vol. 18, no. 2, pp. 185–195, 2011.
- [7] D. Wahyudi, “Perlindungan Hukum Terhadap Korban Kejahatan Cyber Crime Di Indonesia,” *J. Ilmu Huk. Jambi*, vol. 4, no. 1, p. 43295, 2013.
- [8] D. Z. Abidin, “Kejahatan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi,” *J. Ilm. Media Process.*, vol. 10, no. 2, pp. 1–8, 2015, [Online]. Available: <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/107/105>
- [9] D. Bunga, “Politik hukum pidana terhadap penanggulangan,” *J. Legis. Indones.*, vol. Vol.16, no. No. 1, pp. 1–15, 2019, [Online]. Available: <https://ejurnal.peraturan.go.id/index.php/jli/article/view/456>