

TINJAUAN HUKUM *CYBERCRIME* DALAM SISTEM HUKUM INDONESIA

Alvin Djura¹ Suslianto²

¹ Mahasiswa Sarjana Program Studi Ilmu Hukum Universitas Muhammadiyah Gorontalo

² Program Studi Ilmu Hukum Universitas Muhammadiyah Gorontalo

Email: ¹yourralvinnn@gmail.com
²suslianto@umgo.ac.id

Abstrak

Era kejahatan dunia maya merupakan transformasi digital yang semakin pesat yang mengubah banyak bidang kehidupan masyarakat. Jika sebelumnya tindakan manusia lebih tradisional, kini lebih modern berkat penggunaan teknologi yang terus berubah, seperti beberapa tahun lalu. Dengan adanya pandemi Covid-19, dampaknya sudah jelas dirasakan oleh masyarakat. Apalagi di masa pandemi saat ini, semakin banyak orang yang menggunakan teknologi untuk melayani pekerjaan sehari-hari, mulai dari siswa mengerjakan PR hingga pekerja mengerjakan PR menggunakan teknologi internet di rumah. Melalui upaya bersama semua pihak, termasuk pengguna internet, bisnis, pemerintah, dan badan keamanan, kita dapat menciptakan lingkungan dunia maya yang lebih aman dan terlindungi. Keamanan siber harus menjadi prioritas bagi kita semua, agar kita dapat bergerak menuju masyarakat digital yang lebih aman dan terpercaya.

Kata kunci : Teknologi, Cybercrime, Hukum Siber

Abstract

The era of cybercrime is an increasingly rapid digital transformation that changes many areas of people's lives. If earlier human actions were more traditional, now they are more modern thanks to the ever-changing use of technology, just like a few years ago. With the Covid-19 pandemic, the impact has been clearly felt by the community. Especially during the current pandemic, more and more people are using technology to serve their daily work, from students doing homework to workers doing homework using internet technology at home. Through the joint efforts of all parties, including internet users, businesses, governments and security agencies, we can create a safer and more secure cyber environment. Cybersecurity must be a priority for all of us, so that we can move towards a safer and more trusted digital society.

Keywords : Technology; Cybercrime; Cyber Law

PENDAHULUAN

Era kejahatan dunia maya merupakan transformasi digital yang semakin pesat yang mengubah banyak bidang kehidupan masyarakat. Jika sebelumnya tindakan manusia lebih tradisional, kini lebih modern berkat penggunaan teknologi yang terus berubah, seperti beberapa tahun lalu. Dengan adanya pandemi Covid-19, dampaknya sudah jelas dirasakan oleh masyarakat. Berkat teknologi tersebut, setiap fungsi tetap dapat dilakukan hanya di rumah,

bekerja dari rumah, belajar dari rumah melalui penggunaan teknologi canggih seperti WhatsApp, Zoom, Telegram, Google Drive, Gmail, Google Docs, dll. Sehingga dengan teknik ini, masyarakat merasa terbantu.

Dinamika perkembangan teknologi yang semakin kompleks masih menyisakan ketakutan bahkan kecemasan akan perkembangannya yaitu dampak negatifnya seperti Kejahatan Mayantara atau “*cybercrime*” yang terus meningkat. Kejahatan Mayantara diartikan sebagai sisi gelap dari pesatnya perkembangan teknologi yang berdampak negatif terhadap segala bidang kehidupan modern, sehingga kejahatan ini tidak boleh dianggap remeh karena kejahatan ini sebenarnya merupakan salah satu kejahatan luar biasa para penjahat. Banyak kejahatan yang terjadi di dunia maya, yang tentunya sangat merugikan dan efektif.

Jenis kejahatan dunia maya ini tidak hanya mempengaruhi Indonesia tetapi juga seluruh dunia. Meningkatnya kasus kejahatan dunia maya segera menarik perhatian pemerintah dengan memperkenalkan undang-undang saat ini yang memburu penjahat di dunia maya. Pemerintah Indonesia sendiri telah memiliki *Cyber Law* dalam UU ITE No. 11 Tahun 2008 dan mengharapkan dalam UU ITE No. 11 Tahun 2008 dapat memerangi, mengurangi dan menangkap pelaku kejahatan di dunia maya. ¹ Pemerintah Indonesia saat ini sedang menghadapi salah satu masalah paling serius di Indonesia kejahatan adalah kejahatan dunia maya. *Cybercrime* adalah kejahatan yang dilakukan oleh menggunakan teknologi komputer sebagai alat utama kejahatan, *cybercrime* adalah pelaku kejahatan memanfaatkan perkembangan teknologi komputer, khususnya internet. Di negara maju, kasus kriminal seperti ini juga banyak terjadi, tidak hanya Indonesia.

Dampak yang ditimbulkan dari terbentuknya komunitas online hanya duduk di rumah atau di tempat kerja, kita dapat memperoleh informasi yang diinginkan. Namun, ada juga efek negatif dari keberadaan dunia *cyber*, yang baru-baru ini dikenal dengan kejahatan dunia maya. Penjahat dunia maya sendiri telah menerjemahkan longgar mengacu pada *cybercrime* yang dapat mengambil bentuk pencurian data, perusakan data, pencurian uang, pornografi, *jail-breaking*, berbagai tindakan yang tidak diperbolehkan oleh peraturan perundang-undangan. Dunia maya tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga dampak negatif yang dapat merugikan kepentingan individu atau masyarakat secara keseluruhan. ²

¹ Miftakhur Rokhman Habibi, Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) dan Penanggulangannya dalam Sistem Hukum Indonesia, Hal 1, Al-Qānūn, Vol. 23, No. 2, Desember 2020

² Peradilan pidana Kriminologi mayantara, Widodo

Untuk kejahatan mayantara Terkait dengan pertanyaan ini. Jika kita berbicara tentang peraturan perundang-undangan yang mengatur kejahatan dunia maya di Indonesia, kita dapat mengatakan bahwa kita masih sangat tertinggal karena hanya ada satu regulasi yang secara khusus mengatur *cybercrime*, yaitu UU Informasi dan Transaksi Elektronik No. 11 Tahun 2008 (di mana biasa disebut UU ITE). Tapi dengan adanya hukum, dia tidak bisa menghilangkan keberadaan *cybercrime* ketika hukum memiliki celah itu. Mengingat *cybercrime* merupakan kejahatan yang dapat dilakukan oleh Mayantara tidak mengenal batas ruang dan waktu, kita perlu upaya pencegahan melawan kejahatan semacam ini. Aktivitas utama penjahat dunia maya adalah serangan terhadap sistem komputer dan sistem komunikasi milik orang lain atau milik *public* dunia maya. Harus memantau fenomena *cybercrime* karena kejahatan ini berbeda dengan kejahatan lain pada umumnya. *Cybercrime* dapat dilakukan tanpa mengenal batas wilayahnya dan tidak memerlukan interaksi langsung antara pelaku dan korban kejahatan.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana undang-undang teknologi informasi Indonesia menangani pelanggaran *cybercrime* ?
2. Bagaimana upaya masyarakat menghindar dari kejahatan siber?

METODE PENELITIAN

Kajian ini dilakukan dengan menggunakan metodologi analisis hukum Empires. Penelitian ini diawali dengan mengkaji faktor kriminologis dari data sekunder dan dilanjutkan dengan pendekatan hukum melalui pengumpulan data lapangan.

Pendekatan ini bertujuan untuk mengimplementasikan hukum pidana, menyadarkan masyarakat akan pentingnya hukum dan reformasi hukum pidana bagi masyarakat desa Molsel, bagaimana sikap masyarakat terhadap penyalahgunaan teknologi dan apa penyebab terjadinya kasus *cybercrime*.

PEMBAHASAN

A. Sejarah perkembangan teknologi dan *cybercrime*

Seiring berjalannya waktu saat ini, teknologi informasi akan terus berkembang karena perkembangan teknologi informasi merupakan bagian penting yang sangat kita butuhkan. Apalagi di masa pandemi saat ini, semakin banyak orang yang menggunakan teknologi untuk memudahkan pekerjaan sehari-hari, mulai dari siswa mengerjakan PR hingga pekerja

mengerjakan PR melalui teknologi internet di rumah, Dan tanpa kita sadari, kita telah memasuki era digital modern, dimana teknologi informasi dan komunikasi menawarkan keuntungan yang tidak kita duga sebelumnya. Namun, ada juga efek negatif yang merugikan diri sendiri dan orang lain.³

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan bagi generasi milenial, khususnya pelajar. Dengan teknologi dimanapun kita berada kita dapat menemukan informasi apapun dan dimanapun, hanya dengan menggunakan teknologi informasi kita dapat menemukan semua informasi yang ada. Dengan adanya *smartphone* dan internet, sarana komunikasi juga semakin banyak. Dari sinilah muncul jejaring sosial, yaitu media online di Internet yang dapat mengungkapkan ide, mengekspresikan diri, dan menggunakannya sesuai kebutuhan.

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini akan membuat kita sulit membayangkan apa yang akan terjadi di masa depan. Kedepannya, komunikasi jarak jauh akan dilakukan dengan menggunakan hologram agar kita terlihat seperti aslinya namun tidak dapat menyentuhnya secara langsung. Pekerjaan manusia akan dilakukan oleh robot yang beroperasi secara otomatis dan telah ditentukan oleh teknologi. Komputer masa depan akan dapat memahami dan bereaksi terhadap tindakan manusia. Semakin kompleks komputer, semakin terasa seperti orang biasa. Jika semua ini terjadi, jumlah pengangguran akan bertambah. Karena peran manusia akan tergantikan oleh robot yang canggih, maka perusahaan besar pasti lebih mengutamakan penggunaan robot karena lebih optimal dalam bekerja.⁴

UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi elektronik yang disahkan pada 21 April 2008 merupakan hukum siber pertama di Indonesia Indonesia, penciptaan tersebut bertujuan untuk menjamin kepastian hukum Pedagang elektronik, hentikan itu terjadi kejahatan teknologi informasi dan melindungi masyarakat pengguna jasa menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. UU ini terdiri dari 54 pasal dibagi menjadi 13 bab. Ketentuan yang mengatur kata-kata terkait kriminalisasi tindakan diklasifikasikan sebagai *cybercrime* ada dalam Bab VII tentang perbuatan yang dilarang Pasal 27 – Pasal 37 serta sanksinya kejahatan dalam bab XI tentang ketentuan pidana, pasal 45 – 52. 10 Berdasarkan pasal 1 angka (1) UU ITE yang tertuang dalam keterangan tersebut elektronik berarti satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, denah, foto, data *elektronik interchange* (EDI), surat elektronik, telegram, telex, fax atau serupa, huruf, simbol,

³ sumber : <https://bapenda.jabarpv.go.id/2017/11/07/pengertian-cyber-crime-dan-cyber-law/>

⁴ <https://kumparan.com/r-mila/perkembangan-teknologi-informasi-di-indonesia-1y9No80clka/full>

angka, kode akses, simbol atau lubang telah perjanjian tersebut mempunyai arti atau dapat dipahami oleh mereka yang mampu memahaminya.⁵

UU No 11 Tahun 2008 terkait informasi dan transaksi elektronik dan UU No 19 Tahun 2016 mengubah UU No 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi Elektronik, dalam pasal 27 ayat (1) UU No. 11 tahun 2008 menyatakan bahwa “Barang siapa dengan sengaja dan tidak memiliki hak untuk berbagi atau mendistribusikan atau membuat informasi elektronik dapat diakses atau Dokumen elektronik dengan konten yang melanggar layak.” Namun, berbagi mendistribusikan/membuat konten informasi pelanggaran dokumen elektronik/elektronik kesopanan (kesopanan) tidak dijelaskan oleh sendiri dalam UU No. 11 Tahun 2008. Pelanggaran Etika/Kesantunan oleh Media Internet sendiri mengacu pada KUHP. Dalam konteks perbuatan yang bertentangan dengan akhlak yang baik melalui sarana elektronik, dalam Pasal 27 ayat (1) UU No 11 Tahun 2008 mengatur informasi dan transaksi elektronik, termasuk pornografi online dan prostitusi online. Jika kejahatan ini dibuat untuk anak-anak, maka itu akan terjadi Seriuslah.⁶

Upaya masyarakat dalam memerangi kejahatan dunia maya sangat penting untuk melindungi diri dan lingkungannya dari ancaman kejahatan digital. Berikut adalah beberapa cara komunitas dapat membantu memerangi kejahatan dunia maya:

Kesadaran keamanan *cyber* masyarakat harus meningkatkan kesadaran akan risiko dan ancaman kejahatan dunia maya. Informasi tentang teknik umum yang digunakan penjahat dunia maya seperti *phishing*, *malware*, perlu tersedia secara luas agar masyarakat lebih berhati-hati saat berinteraksi dengan dunia maya.

Laporkan kejahatan dunia maya masyarakat harus melaporkan kejadian kejahatan dunia maya kepada pihak yang berwenang seperti kepolisian atau instansi terkait. Laporan ini membantu penegak hukum mengidentifikasi dan menangani penjahat dunia maya secara lebih efektif. Gunakan perangkat lunak keamanan memasang dan memperbarui perangkat lunak keamanan seperti perangkat lunak anti-virus, *firewall*, dan aplikasi keamanan lainnya penting untuk melindungi perangkat dari serangan dunia maya. Gunakan kata sandi yang kuat pengguna harus menggunakan kata sandi yang kuat dan unik untuk setiap akun online mereka. Kata sandi yang lemah dapat membuat akun rentan terhadap peretas.

⁵ Upaya Regulasi Teknologi Informasi Dalam Menghadapi Serangan Siber Guna Menjaga Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia Wahyu Beny Mukti Setiyawan, Erifendi Churniawan, Jurnal USM Law Review Vol 3 No 2 Tahun 2020, muktibeny@gmail.com

⁶ Miftakhur Rokhman Habibi-Isnatul Liviani. Op.Cit. Al-Qānūn: Jurnal Pemikiran dan Pembaharuan Hukum Islam Vol. 23, No. 2, Desember 2020, p-ISSN 2088-2688, e-ISSN 2722-2075, hal 415

Perlindungan informasi pribadi orang harus berhati-hati saat berbagi informasi pribadi secara online dan hanya berinteraksi dengan situs web dan aplikasi tepercaya. Mendidik anak-anak dan remaja orang tua dan pendidik harus mendidik anak-anak dan remaja tentang keamanan *cyber*, etika online, dan bahaya *cyberbullying*. Waspada terhadap penipuan dan lelucon perusahaan harus waspada terhadap penipuan online dan tipuan yang dapat menyesatkan dan menyebabkan kerugian finansial atau reputasi.

Laporkan konten yang tidak pantas orang-orang harus secara aktif melaporkan konten yang tidak pantas atau ilegal yang mereka temukan di Internet.

Bergabunglah dengan Program Keamanan *cyber* sejumlah organisasi pemerintah dan swasta mengatur kampanye dan program keamanan *cyber*. Masyarakat dapat berpartisipasi dalam acara ini untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang keamanan *cyber*

Berbagi pengetahuan komunitas dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman keamanan siber mereka dalam memerangi kejahatan dunia maya dengan orang lain untuk meningkatkan kesadaran dan saling pengertian. Upaya masyarakat dalam memerangi kejahatan dunia maya harus didukung penuh oleh pemerintah, badan keamanan, dan organisasi terkait lainnya. Kombinasi kesadaran, pendidikan, dan tindakan pencegahan dapat membantu mengurangi tingkat kejahatan dunia maya dan menciptakan lingkungan digital yang lebih aman bagi semua orang.⁷

Cybercrime pertama kali muncul di Amerika Serikat pada tahun 1960. Pada tahun 1970-an, di Amerika Serikat terjadi kasus manipulasi data nilai siswa di *Brooklyn College di New York*, kasus penyalahgunaan komputer perusahaan untuk kepentingan karyawan, kasus penyalinan data untuk pengedar narkoba kriminal, kasus penipuan kartu kredit.

Selain itu, ada kasus akses tidak sah ke *National Pacific Bank Database Security* yang mengakibatkan kerugian sebesar USD 10,2 juta pada tahun 1978. Selain itu, kejahatan yang sama juga terjadi di beberapa negara antara lain Jerman, Australia, Inggris, Finlandia, Swedia, Austria, Jepang, Swiss, Kanada, Belanda dan Indonesia. Kejahatan yang menyebabkan kerusakan harta benda, kehormatan, sistem komputer dan jaringan.⁸ *Cybercrime* telah merajalela di Indonesia sejak tahun 1983, khususnya di sektor perbankan. Pada tahun-tahun berikutnya, kejahatan dunia maya banyak terjadi di Indonesia, seperti peretasan program komputer, peretasan, penggunaan kartu kredit pihak lain, pornografi, termasuk kejahatan domain.

⁷ 7 JUL 2021 BLOG 12 Cara Mengatasi Cyber Crime yang Efektif untuk Melindungi Data Penting. <https://indihome.co.id/blog/12-cara-mengatasi-cyber-crime-yang-efektif-untuk-melindungi-data-penting>

⁸ <https://kelompok5tugasetik.wixsite.com/tugas/single-post/2013/12/04/yellow-fever>, di akses tanggal 22 juli, pukul 17.00

Selain itu, kejahatan lain yang menggunakan komputer di Indonesia antara lain penyelundupan gambar porno melalui internet (*cyber smuggling*), *page robbery (moustrapping)*, spam (*junk mail*), *intersepsi*, *cybersquatting*, *typoting*. Sedangkan kejahatan terhadap sistem atau jaringan komputer antara lain jailbreaking, penghapusan interface, serangan *denial of service* (DoS), serangan *distributed denial of service* (DDoS), distribusi virus (worm), dan bom logika.

B. Pengaruh perkembangan teknologi terhadap tingkat kejahatan kejahatan *cyber-crime*

Kemajuan teknologi telah mengubah struktur masyarakat sejak itu lokal untuk masyarakat global yang terstruktur. Perubahan ini karena adanya teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi itu digabungkan dengan media dan komputer, lalu dibuat alat baru yang disebut Internet. Munculnya Internet telah menciptakan paradigma baru dalam kehidupan manusia. Hidup berubah dari sendirian nyata ke realitas virtual baru. Fakta ini keduanya sering dikaitkan dengan internet dan dunia maya. Pertumbuhan internet, tumbuh, bagus.

Perangkat dan penggunaannya, membawa efek positif atau negatif. Teknologi selain membawa keuntungan berupa mempermudah kehidupan manusia, juga membawa kerugian dengan mempermudah terjadinya kejahatan. Teknologi juga memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman kejahatan, khususnya terhadap kultus dalam kriminologi yang berpusat pada manusia, serta psikologi. Kejahatan benar-benar ada dari dulu sampai sekarang. Seiring waktu, bentuk kejahatan juga meningkat. keberagaman. Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang mempermudah terjadinya kejahatan. Seiring dengan perkembangan teknologi, jenis kejahatan semakin meningkat dan beragam. Banyak kejahatan Yang baru muncul dengan perkembangan teknologi, khususnya teknologi internet.

Kejahatan mayantara (*cyber crime*) merupakan bentuk atau skala kejahatan saat ini yang disebabkan oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat. Kejahatan ini bahkan menjadi fokus perhatian internasional. Penjahat Mayantara atau penjahat dunia maya berada di sisi kemajuan teknologi yang suram yang berdampak negatif besar pada masyarakat di setiap bidang kehidupan modern saat ini. *Cybercrime* merupakan tindakan ilegal yang dilakukan dengan menggunakan internet berkat kecanggihan teknologi komputer dan telekomunikasi.

Penjahat dunia maya tidak hanya menggunakan kesalahan perhitungan tetapi juga memanfaatkan teknologi informasi dalam pekerjaan mereka.⁹

Evolusi teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kejahatan dunia maya, baik dari segi jenis kejahatan yang terjadi, kompleksitas serangan, maupun tingkat kerentanan. Beberapa efek utama dari perkembangan teknologi pada penjahat dunia maya adalah. Evolusi kejahatan perkembangan teknologi telah menciptakan jenis kejahatan dunia maya yang semakin kompleks dan canggih. Misalnya, serangan *phishing*, *ransomware*, dan serangan *denial-of-service* (DDoS) terdistribusi menjadi lebih umum dan kompleks karena kemajuan teknologi.

Secara global internet memungkinkan serangan penjahat dunia maya dilakukan dalam skala global, tanpa memandang batas negara. Penjahat dapat beroperasi dari negara lain, sehingga mempersulit penegakan hukum dan penuntutan.

Anonimitas actor teknologi ini memungkinkan penjahat dunia maya untuk menyembunyikan identitas mereka menggunakan teknik penyelubungan dan alat anonimitas di dunia maya, sehingga lebih sulit untuk menangkap dan mengidentifikasi pelakunya. Kecepatan serangan dan efisiensi dengan berkembangnya teknologi, serangan dapat dilakukan dengan cepat dan efektif. Penyusup dapat mencuri data, merusak sistem, atau menyebarkan *malware* dalam hitungan detik atau menit.

Peningkatan daya komputasi perangkat komputasi yang lebih murah dan lebih kuat memungkinkan penjahat dunia maya melakukan serangan skala besar menggunakan *botnet* dan sumber daya komputasi terdistribusi. *Internet of Things* (IoT) pertumbuhan IoT telah menyebabkan munculnya ancaman baru dalam bentuk serangan yang menargetkan perangkat yang terhubung seperti kamera keamanan, perangkat pintar, atau peralatan rumah tangga yang terhubung ke internet.

Taktik sosial dan rekayasa sosial perkembangan teknologi memungkinkan penjahat dunia maya mengadopsi rekayasa sosial dan taktik sosial yang lebih canggih, membuat korban lebih mudah tertipu. Keamanan terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi *cybercrime*, industri *cybersecurity* juga terus berkembang. Meskipun upaya telah dilakukan untuk meningkatkan keamanan, tantangan baru juga muncul akibat perkembangan teknologi tersebut. Perkembangan teknologi secara umum telah memberikan dampak positif yang signifikan bagi masyarakat dan dunia usaha, namun juga telah membuka peluang bagi para pelaku

⁹ Miftakhur Rokhman Habibi, Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) dan Penanggulangannya dalam Sistem Hukum Indonesia, Hal 1, Al-Qānūn, Vol. 23, No. 2, Desember 2020 di akses tanggal 22 juli tahun 2023, pukul 20.03

cybercriminal. Oleh karena itu, perlindungan keamanan dunia maya dan kesadaran akan ancaman kejahatan dunia maya menjadi semakin penting untuk mengatasi masalah ini. Masyarakat perlu tetap waspada dan up-to-date dengan perkembangan terkini keamanan *cyber* untuk melindungi diri dari serangan *cybercriminal* yang semakin canggih dan canggih.

C. Mencegah dan Mengatasi Kejahatan Mayantara atau Kejahatan *cybercrime*

Penggunaan dan generalisasi teknologi, di satu sisi membawa perubahan paradigma di bidang kehidupan yang positif, tetapi terus berlanjut. Di sisi lain, hal itu juga menciptakan pergeseran paradigma dalam penelitian kriminologi. Kriminologi saat ini adalah studi tentang studi itu terjadi di dunia nyata. Meskipun penggunaan dan penggunaan teknologi internet menciptakan dimensi baru kejahatan, yaitu kejahatan yang terjadi di dunia maya.

Studi kriminologi tentang kejahatan yang dilakukan di dunia maya memiliki semakin berkembangnya kejahatan yang terjadi di dunia maya. Dari penelitian tersebut, telah lahir berbagai cara pencegahan dan pencegahan penanggulangan terhadap kejahatan dunia maya. Namun hal ini belum mampu mengatasi kejahatan mayantara yang mewabah atau kejahatan dunia maya terjadi. Sebenarnya kejahatan mayantara atau *cybercrime* bukanlah hal yang mudah mencegah dan mengatasi keterbatasan yang dimiliki polisi kita dalam mengungkap mayantara atau *cybercrime* ini, menyebabkan Kejahatan ini tidak dapat dicegah atau diperbaiki.

Laporkan email dan situs web *phishing* salah satu jenis kejahatan dunia maya yang paling umum adalah phishing, di mana pelaku mengirimkan tautan yang dapat mencuri banyak data dan informasi penting. Sering kali, korban akan menerima email atau jenis pesan lain dari orang yang tidak mereka kenal tetapi tampak akrab dan dapat dipercaya dengan tautan. Untuk memperbaiki kejahatan dunia maya ini, Anda dapat segera melaporkan email dan tautan ke berbagai pihak seperti penyedia layanan email. Alternatifnya, Anda juga bisa melaporkannya ke organisasi terkait yang namanya digunakan sebagai platform penipuan.

Ganti kata sandi penjahat dunia maya dapat memecahkan kata sandi dengan berbagai cara. Oleh karena itu, pastikan Anda memiliki kata sandi yang kuat, ubah secara berkala, dan jangan menggunakan kata sandi yang sama untuk akun yang berbeda. Jika Anda menerima pemberitahuan bahwa ada upaya masuk dari salah satu akun yang Anda miliki, Anda harus menolak akses masuk sesegera mungkin. Selanjutnya, Anda perlu mengubah kata sandi akun Anda.

Sewa *hacker* dengan keahlian khusus di bidang teknologi. Padahal, pemerintah atau aparat penegak hukum bisa memanfaatkannya untuk mencegah atau mengurangi terjadinya

cybercrime ini. Dengan menggunakan *hacker*, mereka dapat membantu memblokir situs web atau jaringan nasional yang ingin atau akan diserang oleh pihak lain yang tidak bertanggung jawab. Dengan kata lain, para peretas ini direkrut untuk menguji dan memperkuat sistem keamanan siber yang ada. Sehingga tingkat keamanan internet di Indonesia dapat terus meningkat. Cara ini cukup riskan dilakukan oleh pemerintah atau aparat penegak hukum karena jika tidak dilakukan dengan baik dapat menimbulkan bumerang bagi pemerintah atau aparat penegak hukum. Karena *hacker* sebenarnya bisa mencuri atau merusak data dan jaringan yang ada. Oleh karena itu, metode ini sendiri harus dilakukan dengan pengawasan yang baik.

Cadangan data *Back up* atau membackup data merupakan hal yang harus dilakukan secara rutin. Pastikan untuk menyimpan salinan data Anda di tempat yang aman, seperti *drive eksternal* yang memiliki cukup ruang dan tidak tersambung ke jaringan atau komputer lain.

Pasalnya, jika Anda diserang oleh penjahat dunia maya seperti ransomware, data yang disimpan di *cloud* pun bisa dienkripsi oleh pelaku. Oleh karena itu, pastikan salinan data Anda disimpan di tempat yang aman agar jika terjadi serangan, Anda tidak akan kehilangan data Anda.¹⁰

PENUTUP

Kasus *cybercrime* ini mengingatkan kita untuk tidak mengabaikan ancaman yang ada di dunia maya. Melalui upaya bersama semua pihak, termasuk pengguna internet, bisnis, pemerintah, dan badan keamanan, kita dapat menciptakan lingkungan dunia maya yang lebih aman dan terlindungi. Keamanan siber harus menjadi prioritas bagi kita semua, agar kita dapat bergerak menuju masyarakat digital yang lebih aman dan terpercaya.

Peran penting media dan pendidikan dalam menyebarluaskan informasi tentang kejahatan dunia maya dan keamanan dunia maya juga harus diperkuat. Dengan cara ini, masyarakat akan lebih memahami risiko yang mereka hadapi dan dapat mengambil tindakan pencegahan yang tepat. Semoga kasus ini memberikan pelajaran berharga bagi kita semua untuk menghadapi ancaman *cybercrime* di masa depan.

DAFTAR PUSTKA

- (n.d.). Retrieved from sumber : <http://danrayusuma.weebly.com/sejarah-cybercrime.htm>
 (n.d.). Retrieved from <https://kelompok5tugasetik.wixsite.com/tugas/single-post/2013/12/04/yellow-fever>
Pengertian Cyber Crime dan Cyber Law. (2017, November 7). Retrieved from <https://bapenda.jabarprov.go.id/2017/11/07/pengertian-cyber-crime-dan-cyber-law/>
 (2020). *Cara mengatasi cybercrime dengan efektif*.

¹⁰ Cara mengatasi cybercrime dengan efektif, article, 15 juli 2020, di akses tanggal 23 juli 20230, pukul 19.05

- (2021, juli 7). Retrieved from 12 Cara Mengatasi Cyber Crime yang Efektif untuk Melindungi Data Penting. : <https://indihome.co.id/blog/12-cara-mengatasi-cyber-crime-yang-efektif-untuk-melindungi-data-penting>
- habibi, m. r. (202). *Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) dan Penanggulangannya dalam Sistem Hukum Indonesia*, 1.
- Habibi, M. R. (2020). *Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) dan Penanggulangannya Dalam Sistem hukum Indonesia. Al-Qanun*, 1.
- Habibi, M. R. (n.d.). *Kejahatan Teknologi i*.
- Hadi, I., Mohamad, I. R., & Kesola, N. (2021). Studi Analisis Hukum Formil Pembajakan Software Komputer Berdasar Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Akademika*, 9(1), 41-49.
- habibi, m. r., & liviana, i. (202). *Jurnal Pemikiran dan Pembaharuan Hukum Islam*, 415.
- Lathifah, S. U. (2022, Mei 27). *Perkembangan Teknologi Informasi Di Indonesia*. Retrieved from <https://kumparan.com/r-mila/perkembangan-teknologi-informasi-di-indonesia-1y9No80cIka/full>
- setiawan, w. b., & Churniawan, E. (2020). *Upaya RegulaTeknologi Informasi Dalam Menghadapi Serangan Siber Guna Menjaga Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia*.
- Widodo. (2013). *Peradilan pidana Kriminologi mayantara*. Retrieved from <https://onsearch.id/Record/IOS3680.25748/TOC>
- widodo. (2013). *peradilan pidana kriminologi mayantara*. Retrieved from <https://onsearch.id/Record/IOS3680.25748/TOC>