

**SUATU TINJAUAN TENTANG HACKING DALAM PERSPEKTIF
HUKUM PIDANA INDONESIA**

*Diajukan Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum*

Oleh:

RUDI HERMAWAN

03140138

Program Kekhususan: Pidana Murni



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS ANDALAS**

PADANG

2007



No. Reg 2482/PK IV/09/2007

**Suatu Tinjauan Tentang Hacking Komputer Dalam Perspektif Hukum
Pidana Indonesia**
(Rudi Hermawan, 03140138, PK Hukum Pidana Murni, 87 halaman, 2007)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah membawa dampak yang cukup besar bagi perubahan peradaban manusia. Hadirnya komputer sebagai wujud dari perkembangan teknologi telah memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan manusia. Terlebih lagi dengan adanya Internet sebagai media informasi sekaligus telekomunikasi yang juga terintegrasi dengan komputer, membuat segala aktifitas yang biasanya membutuhkan banyak tenaga untuk dilakukan menjadi mudah dengan hanya menekan tuts-tuts *keyboard* komputer atau sekedar mengklik *mouse* komputer. Internet yang merupakan media konvergensi antara teknologi informasi dan telekomunikasi telah menghasilkan suatu bentuk dunia "baru" yang biasa disebut dengan *cyberspace* atau dunia maya. Sistem jaringan Internet memungkinkan setiap orang dapat mengetahui dan mengirimkan informasi secara cepat dan menghilangkan batas-batas teritorial suatu wilayah negara. Kepentingan yang ada bukan lagi sebatas kepentingan suatu bangsa semata, melainkan juga kepentingan regional bahkan internasional. Hadirnya Internet juga menimbulkan dampak negatif bagi kehidupan manusia. Salah satunya adalah munculnya *hacking* komputer sebagai bentuk *cybercrime* yang merupakan kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan media komputer yang memiliki akses Internet. *Hacking* komputer merupakan tindakan akses ilegal ke dalam sistem komputer seseorang yang dilakukan melalui komputer pribadi atau warung Internet (*warnet*) yang memiliki akses Internet. Tindakan ini apabila dilakukan dengan tujuan kejahatan maka akan membawa banyak kerugian bagi si korban, baik berupa kerugian moral ataupun materil. Di dalam skripsi ini penulis ingin membahas masalah yang berkaitan dengan *hacking* komputer yang ditinjau dari aspek hukumnya, adapun beberapa masalah yang akan dibahas di dalam skripsi ini meliputi bagaimana pengaturan *hacking* komputer dalam perundang-undangan Indonesia, bagaimana bentuk-bentuk *hacking* komputer yang dapat dikategorikan sebagai tindak pidana dalam hukum pidana Indonesia, dan apa saja kendala-kendala yang di hadapi dalam menerapkan hukum pidana Indonesia terhadap *hacking* komputer. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode yuridis normatif oleh karena itu data yang digunakan dalam penulisan skripsi ini hanyalah data sekunder yang meliputi bahan hukum primer, sekunder dan tertier. Sedangkan analisis data yang dilakukan adalah dengan melakukan inventarisasi terhadap perundang-undangan dimana analisa hanya dilakukan terhadap pasal-pasal di dalam undang-undang hukum positif Indonesia yang isinya merupakan kaedah hukum yang berkaitan dengan *hacking* komputer. Adapun kesimpulan dari penulisan skripsi ini ialah Indonesia belum mempunyai peraturan perundang-undangan yang bisa mengakomodir secara menyeluruh terhadap bentuk-bentuk kejahatan siber khususnya *hacking* komputer.

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Teknologi komputer sejak pertama kalinya ditemukan oleh Charles Babbage pada pertengahan abad 1800-an terus mengalami kemajuan yang sangat pesat. Para ahli sepakat bahwa dua mesin hitung yang diciptakan oleh Charles Babbage merupakan cikal bakal generasi komputer yang pertama. Pada akhir tahun 1930-an dan permulaan tahun 1940-an lahirlah komputer generasi pertama bernama ENIAC (*Electronic Numerical Integrator And Computer*)¹ yang dibuat oleh kerjasama antara pemerintah Amerika Serikat dan University Of Pennsylvania.²

Teknologi komputer terus berkembang melalui beberapa generasi seiring dengan perkembangan yang terjadi pada perangkat *processornya*.³ Pada saat ini komputer telah masuk pada generasi yang kelima dimana ukuran sirkuit dan komponen-komponen elektriknya lebih kecil dan tersimpan pada sebuah *chip*⁴ yang pada awalnya terdiri dari ratusan komponen atau LSI (*Large Scale Integration*), kemudian berkembang menjadi ribuan komponen atau VLSI (*Very*

¹ Edmond Makarim. 2003. *Kompilasi Hukum Telematika*. Jakarta: Rajawali Pers. halaman 57

² Ivan Sudirman dan Romi Satrio Wahono, *Sejarah Komputer*, www.ilmukomputer.com. Diakses tanggal 12 September 2003

³ Edmond Makarim. *Op.Cit.*, halaman 65 Menurut Andino Maseleno. *Kamus Istilah Komputer dan Informatika*. www.ilmukomputer.com halaman 118. *Processor* adalah perangkat keras dari sebuah komputer yang berfungsi untuk melakukan proses data terhadap input yang ada.

⁴ Menurut Andino Maseleno. *Op. Cit.*, halaman 34 *Chip* adalah Bit kecil dari silikon yang merupakan inti dari sebuah IC (*Integrated Circuit*) atau sebutan untuk IC itu sendiri

Large Scale Integration), dan hingga saat ini telah menjadi jutaan komponen atau ULSI (*Ultra Large Scale Integration*).⁵

Sampai awal tahun 1990-an pemakaian komputer masih didominasi oleh perusahaan-perusahaan besar dan lembaga pemerintah namun dengan adanya revolusi teknologi komputer yang sangat cepat yang dimotori oleh Microsoft⁶, kemampuan komputer pun meningkat pesat, harganya semakin murah, dan pemakaiannya pun semakin mudah (*user friendly*), sehingga keberadaannya sebagai kebutuhan barang mewah (konsumsi *sekunder* atau *tersier*)⁷ telah cenderung menjadi barang konsumsi *primer* yang sangat diperlukan keberadaannya.

Komputer sebagai alat produktivitas pada dasarnya memanfaatkan perangkat-perangkat lunak seperti *word processor*, *spreadsheet*, *database*,⁸ dan alat untuk berkomunikasi. Alat untuk berkomunikasi ini ada karena adanya internet⁹, terutama dalam bentuk *e-mail* dan *web browser*.¹⁰

⁵ Ivan Sudirman dan Romi Satrio Wahono. *Op. Cit.*, www.ilmukomputer.com. Diakses tanggal 5 Agustus 2003. LSI (*Large Scale Integration*) adalah sebuah *chip* yang terdiri dari ratusan komponen elektrik. VLSI (*Very Large Scale Integration*) adalah sebuah *chip* yang terdiri dari ribuan komponen elektrik. ULSI (*Ultra Large Scale Integration*) adalah sebuah *chip* yang terdiri dari jutaan komponen elektrik.

⁶ Microsoft adalah sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak atau *software* sistem operasi yang bernama Windows.

⁷ Konsumsi sekunder artinya kebutuhan yang prioritas pemenuhannya setelah kebutuhan primer. Konsumsi tersier adalah kebutuhan yang prioritas pemenuhannya setelah kebutuhan primer dan sekunder. Konsumsi primer adalah kebutuhan pokok atau kebutuhan yang prioritas pemenuhannya paling utama.

⁸ Menurut Andino Maseleno. *Op.Cit.*, halaman 140,127,dan 47. *Word processor* adalah merupakan perangkat lunak dari sebuah komputer yang berfungsi untuk melakukan proses data terhadap input yang ada. *Spreadsheet* adalah program aplikasi tabulasi dan pengolahan data pada computer. Database adalah Sekumpulan file yang saling terkait dan membentuk suatu bangun data. *Database* minimal terdiri dari satu file yang cukup untuk dimanipulasi oleh komputer sedemikian rupa.

⁹ *Ibid.*, halaman 102. Internet merupakan sebuah jaringan besar yang meliputi jutaan komputer di dunia yang saling berinteraksi dan bertukar informasi.

¹⁰ Kosasih Iskandarjah dan Onno W. Purbo. *Hacking dan PC Security*. Seminar Neotek tanggal 29 Agustus 2002 di Graha Santika. Semarang. Menurut Andino Maseleno. *Op. Cit.*, *E-mail* adalah Surat menyurat melalui Internet. Pengguna dapat saling bertukar berita. Berita-berita itu akan

BAB IV PENUTUP

Kesimpulan

1. Sistem perundang-undangan di Indonesia belum mengatur secara khusus mengenai *hacking* komputer melalui media internet. Beberapa peraturan yang ada baik yang terdapat di dalam KUHP maupun di luar KUHP untuk sementara dapat diterapkan terhadap *hacking* komputer. Khusus di dalam KUHP penjeratan terhadap *hacking* komputer harus dengan mempergunakan penafsiran yang bersifat ekstensif.
2. Bentuk-bentuk *hacking* komputer sangat beragam dan terus berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pemrograman dan bahasa pemrograman komputer, tetapi jika diperhatikan lebih seksama akan terlihat bahwa ada beberapa di antara bentuk-bentuk *hacking* komputer tersebut yang memiliki sifat yang sama dengan kejahatan-kejahatan konvensional. Perbedaan utamanya adalah bahwa *hacking* komputer melibatkan komputer dalam pelaksanaannya.
3. Kendala-kendala yang menjadi penghambat penjeratan terhadap *hacking* komputer antara lain menyangkut dengan proses penyidikan, pembuktian atau alat bukti, dan yurisdiksi dimana dalam proses penyidikan seringkali yang ditemui hanya petunjuk-petunjuk yang bersifat digital atau elektronik sehingga menyulitkan bagi penyidik untuk mengungkap kasus semacam ini serta sulitnya untuk menentukan yurisdiksi terhadap tindak pidana ini

karena menyangkut dengan media internet yang bersifat *borderless* atau tanpa batas.

Saran

Beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai saran sehubungan dengan hasil penelitian terhadap *hacking* komputer adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya perubahan atau penambahan terhadap beberapa pasal di dalam perundang-undangan hukum pidana Indonesia (KUHP dan KUHPA) agar dapat menjerat tindak pidana *hacking*
2. Kualifikasi perbuatan yang berkaitan dengan kejahatan komputer harus dibuat secara jelas agar tercipta kepastian hukum bagi masyarakat khususnya pengguna jasa internet.
3. Perlunya diadakan perubahan terhadap beberapa pasal dalam KUHPA sehingga dapat mengatur seperti misalnya berkaitan dengan alat bukti *digital*, pemberian wewenang khusus kepada penyidik dalam melakukan beberapa tindakan yang diperlukan dalam rangka penyidikan kasus kejahatan komputer, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Bainbridge, David I. 1993. *Komputer Dan Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hamzah, Andi. 1989. *Aspek-Aspek Pidana Di Bidang Komputer*. Jakarta: Sinar Grafika.
- _____. 2001. *Hukum Acara Pidana Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika.
- _____. 1994. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jovan, FN. 2006. *Pembobol Kartu Kredit*. Jakarta: Media Kita.
- Makarim, Edmond. 2003. *Kompilasi Hukum Telematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Moeljatno. 2007. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Narullah, et al. 2002. *Diktat Pengantar Hukum Indonesia*. Padang: Fakultas Hukum Universitas Andalas.
- Novriansyah, Nova. 2004. *Teknik Hacking Windows NT Dan Perlindungannya*. Jakarta: PT elex media komputindo.
- R. Soesilo. 1996. *KUHP dan komentar pasal demi pasal*. Bogor: Politea.
- Sarmida, Neng, et al. 2002. *Diktat Hukum Pidana*. Padang: Bagian Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Andalas.
- Wahid, Abdul dan Labib. 2005. Muhammad. *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*. Bandung: Refina Aditama.
- Zamidra, Evy. 2005. *Teknik Hacking Hardware Komputer*. Yogyakarta: Gava Media.

ARTIKEL, MAJALAH DAN MAKALAH

1. Blac, fade. *Kompilasi Kernel Sendiri*. http://www.rimbainux.com/readarticle.php?article_id=1