

TRANSFORMASI DIGITAL DAN ANCAMAN CYBERCRIME

Dede Mercy Rolando¹, Hanna Hilyati Aulia², Aziza Aziz Rahmaningsih³,

Mutia Tanseba Andani⁴

¹²³⁴Institute Agama Islam Negeri Metro, Indonesia

Email: dedemercyrolando@metrouniv.ac.id, hannahilyatiaulia@metrouniv.ac.id,
Azizaaziz98@gmail.com, mutiatanseba11@gmail.com,

Abstrak : Artikel ini bertujuan untuk mengetahui atas terjadinya transformasi digital yang menjadi ancaman cybercrime di Indonesia, melalui efektifitas Undang-Undang ITE. Banyak hal buruk dan tidak diinginkan terjadi melalui teknologi informasi. Sebab itu pemerintah merasa bahwa teknologi informasi tidak hanya perlu diperhatikan, tetapi juga perlu diatur dalam hukum melalui penerapan tindak pidana Undang-Undang ITE. Namun, hanya sedikit pasal yang mengatur demi terciptanya kelancaran perdagangan secara elektronik, seperti aturan-aturan yang harus dipatuhi bagi pelaku perdagangan elektronik. Isi dari UU ITE yang paling krusial adalah justru menekankan pada perbuatan-perbuatan yang tidak bersinggungan langsung dengan perdagangan elektronik, seperti pasal 27 ayat 1 dan 3, pasal 28 ayat 2, dan pasal 29 yang cenderung menekankan masalah sosial seperti asusila, perjudian, penghinaan, pemerasan, berita bohong dan menyesatkan, berita kebencian dan permusuhan, ancaman kekerasan dan menakut-nakuti. Masalah tersebut jauh dari tujuan pasal 4 ayat 2 yang telah disebutkan diatas. Ada beberapa hal yang terlewatkan yang sebenarnya harus lebih difokuskan dalam UU ITE, antara lain masalah *Spamming*, baik untuk *email spamming* maupun masalah penjualan data pribadi oleh perbankan, asuransi, Virus, *worm komputer* (masih implisit di Pasal 33) terutama untuk pengembangan dan penyebarannya, dan jenis-jenis phishing seperti typo pirates yang membuat tidak nyaman proses perdagangan elektronik. Masalah-masalah tersebut adalah juga krusial yang seharusnya secara eksplisit diatur dalam UU ITE, karena menyangkut juga demi terciptanya kelancaran transaksi elektronik khususnya perdagangan elektronik.

Kata Kunci: Transformasi Digital, Cybercrime dan Undang-Undang ITE

Abstract : This journal aims to determine the effectiveness of the ITE Law in the occurrence of digital transformation which is a cybercrime threat in Indonesia. Many bad and unwanted things happen through information technology. Because of this, the government feels that information technology not only needs to be considered, but also needs to be regulated in law through the application of criminal acts under the ITE Law. However, there are only a few articles that regulate the smooth running of electronic commerce, such as rules that must be obeyed by e-commerce actors. The most crucial content of the ITE Law is that it emphasizes actions that are not directly related to electronic commerce, such as Article 27 paragraphs 1 and 3, Article 28 paragraph 2, and Article 29 which tend to emphasize social issues such as immorality, gambling, humiliation, extortion, fake and misleading news, news of hatred and enmity, threats of violence and intimidation. These problems are far from the purpose of article 4 paragraph 2 which has been mentioned above. There are several things that have been overlooked that actually need to be focused more on in the ITE Law, including the issue of Spamming, both for email spamming and the issue of selling personal data by banking, insurance, Viruses, computer worms (still implicit in Article 33) especially for their development and spread, and types of phishing such as

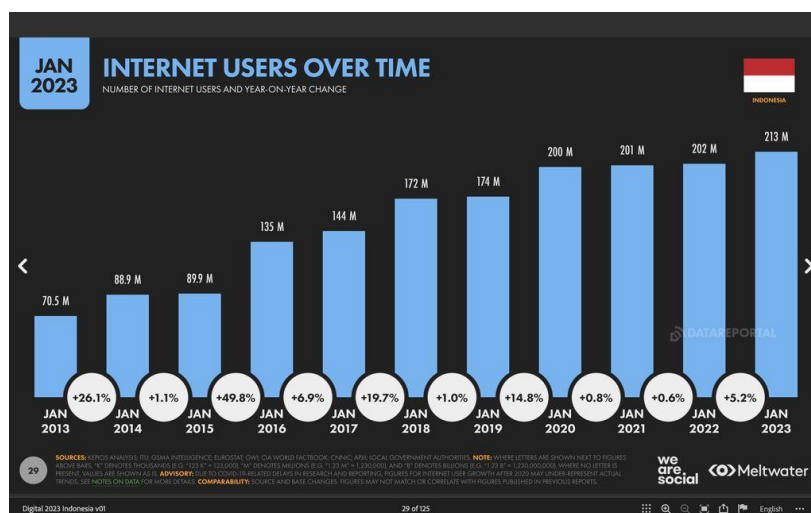
typo pirates which make the electronic trading process uncomfortable. These problems are also crucial which should be explicitly regulated in the ITE Law, because they also involve the creation of smooth electronic transactions, especially electronic commerce.

Keywords: Digital Transformation, Cybercrime and ITE Law

Pendahuluan

Disrupsi era industri 4,0 dan masyarakat informasi 5.0 di dunia semakin dipercepat oleh pandemi Covid-19¹ terutama transformasi digital² Menteri Komunikasi dan Informatika, Johnny G. Plate dan pendiri Institute of Social Economic Digital (ISED), Sri Adiningsih³ yang menyatakan bahwa Negara Indonesia juga turut mengalami percepatan transformasi digital di semua sector. Pandemi mengubah perilaku dengan memaksa kita semua untuk merangkul lingkungan digital dalam keseharian kita⁴, sehingga transformasi digital bukan lagi menjadi pilihan, melainkan sebuah keharusan.

Keberadaan internet akibat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadi tantangan sekaligus peluang dalam segala aspek kehidupan mengingat Indonesia memiliki minat terhadap internet yang cukup tinggi.⁵ Adapun dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



¹ Neto, R, C, S., Maia, J, S., de Silva Neiva, S., Scalia, M, D., & de Andrade Guerra, J, B, S, O. (2020) The fourth industrial revolution and the coronavirus: a new era catalyzed by a virus. Research in Globalization, Volume 2, 2020, 100024, ISSN 2590-051X <https://doi.org/10.1016/j.resglo.2020.100024>.

² Amankwah-Amoah, J., Khan, Z., Wood, G., & Knight, G. (2021). COVID-19 and digitalization: The great acceleration. Journal of Business Research, Volume 136, Pages 602-611, ISSN 0148-2963. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.08.011>.

³ Sindonews.com. 2022. Kemendagri minta Pemda punya budaya inovatif. <https://nasional.sindonews.com/read/714885/15/kemendagri-minta-pemda-punya-budaya-inovatif1647439436>

⁴ Deja, M., Rak, D., & Bell, B. (2021). Digital transformation readiness: perspectives on academia and library outcomes in information literacy, The Journal of Academic Librarianship, Volume 47, Issue 5, 102403, ISSN 0099-1333, <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2021.102403>.

⁵ Hariya Toni et al. Fenomena Cyber Religion sebagai Ekspresi Keberagamaan di Internet pada Komunitas Shift. Jurnal Dakwah Risalah Vol.21, No.1 2021 (56-74)

Gambar 1 . Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Jumlah pengguna internet Indonesia di awal 2023 mencapai 212,9 juta. Angka tersebut mengalami pertumbuhan jika dibandingkan dengan periode yang sama di tahun lalu. Berdasarkan data yang dirilis *We Are Social* menyebutkan total populasi Indonesia 276,4 juta, di mana 49,7 persen perempuan dan 50,3% pria pada Januari 2023.⁶ Jika dilihat dari pengguna internet, penduduk Indonesia yang berselancar di dunia maya itu ada 212,9 juta pengguna yang mana itu mengalami kenaikan 5,2% atau 10 juta dari 2022. *We Are Social* menyebutkan pengguna internet Indonesia menghabiskan waktu selama 7 jam 42 menit dalam seharinya. Berbicara mengenai perangkat untuk internetan, orang Indonesia masih dominan dilakukan lewat gadget dengan rata-rata waktu 4 jam 53 menit. Kalau menggunakan perangkat komputer dan tablet hanya 2 jam 49 menit. Khusus untuk media sosial di Indonesia, *We Are Social* mengungkapkan penggunaannya sampai di angka 167 juta atau 60,4% masyarakat main *Facebook*, *Instagram*, *TikTok*, dan lainnya.

Berdasarkan jumlah penetrasi pengguna internet di Indonesia yang semakin meningkat diatas. Kemajuan teknologi komputer yang terintegrasi dengan dunia *cyber* (internet) tidak dapat disangkal telah memunculkan berbagai macam kemudahan dalam berinteraksi antar subyek dalam satu negara bahkan antar dunia.⁷ Hal tersebut sebagai sebuah jaringan dunia yang telah dibentangkan dalam kemudahan komunikasi dan interaksi antar individu lintas jagad raya melalui media layar-layar mini berwujud datar. Inilah yang akhirnya dikenal dengan kemunculan dunia datar (*the world is flat*) yang mengesampingkan pendapat dan fakta bahwa dunia itu bulat dalam perwujudannya. Setiap orang di berbagai belahan dunia manapun, dengan bermodal sebuah alat komunikasi yang telah terhubung dengan jaringan internet, dapat mengakses dan memperoleh beragam data yang dia inginkan di dunia baru yang dinamakan dunia *cyber*.⁸

Kemajuan dalam hal informasi dan teknologi tersebut tidak selamanya berdampak positif bagi negara atau masyarakat karena dalam dampak positif selalu diikuti pula dampak negatifnya. Kemajuan terkadang justru menjadi sarana yang subur bagi perkembangan suatu kejahatan, dalam hal ini terkhusus kejahatan *cyber*. Munculnya revolusi teknologi informasi dewasa ini dan masa depan tidak hanya membawa dampak pada perkembangan teknologi itu sendiri, akan tetapi juga akan mempengaruhi aspek kehidupan lain seperti agama, kebudayaan, sosial, politik, kehidupan pribadi, masyarakat bahkan bangsa dan negara. Jaringan informasi global atau internet saat ini telah menjadi salah satu sarana untuk melakukan kejahatan baik domestik maupun internasional. Internet menjadi medium bagi pelaku kejahatan untuk melakukan kejahatan dengan sifatnya yang

⁶ *We Are Social* <https://inet.detik.com/telecommunication/d-6582738/jumlah-pengguna-internet-ri-tembus-2129-juta-di-awal-2023> Diakses pada 09 Mei 2023 Pukul 9.13 WIB

⁷ Richardus Eko Indrajit, 2000, Sistem Informasi dan Teknologi Informasi, ELex Media Komputindo, Jakarta: Gramedia.

⁸ Radita Setiawan dan Muhammad Okky Arista. EFEKTIVITAS UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DI INDONESIA DALAM ASPEK HUKUM PIDANA. Jurnal Recidive Vol.2 No.2 Mei-Agustus 2013 (139-136)

mondial, internasional dan melampaui batas ataupun kedaulatan suatu negara. Semua ini menjadi motif dan modus operandi yang amat menarik bagi para penjahat digital.⁹

Secara khusus, perkembangan teknologi komputer dan internet memberikan implikasi-implikasi yang signifikan dalam pengaturan dan pembentukan regulasi dalam ruang *cyber* dan hukum *cyber* serta terhadap perkembangan kejahatan dalam cyberspace atau yang sering disebut sebagai *cybercrimes*. Berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 merilis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia yang telah mencapai angka 143,26 juta jiwa dan angka ini terus bertambah.¹⁰ Menurut data perusahaan *cyber security Surfshark* Indonesia adalah salah satu korban serangan hacker terbesar. Sejumlah 1,04 juta akun membocorkan data di Tanah Air pada kuartal kedua 2022. Kebocoran data di Tanah Air pada kuartal kedua 2022. Kebocoran data internet Indonesia pada kuartal kedua 2022 bahkan melonjak 143% dari kuartal pertama 2022.

Seperti beberapa kasus yang dapat kita lihat kebelakang Informasi aneh di situs web KPU (2004), Perang hacker antara Indonesia dengan Australia (2013), Tiket.com dan Citilink diserang oleh hacker (2016) Tidak tanggung-tanggung, Tiket.com merugi 4,1 miliar, sedangkan Citilink 2 miliar, Situs web Telkomsel menampilkan kata-kata kasar (2017), Data pengguna Tokopedia bocor di Dark Web (2020) sehingga lebih dari tujuh juta data pedagang *e-commerce* dibocorkan oleh peretas bernama *ShinyHunters* kemudian informasi tersebut dijual ke dunia maya dengan harga sekitar Rp 70 juta, Peretasan terhadap website BPJS Kesehatan (2021), Kebocoran data asuransi jiwa BRI Life (2021) dan masih banyak lagi.¹¹

Cyber crime yang menyerang Indonesia dan menyebabkan banyak kerugian baik materil maupun non materil, membuat pemerintah mencanangkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang disahkan DPR pada 25 Maret 2008. Hal ini membuktikan bahwa Indonesia tak lagi ketinggalan dari negara lain dalam membuat peranti hukum di bidang *cyberspace law*. Adapun tujuan disahkan nya Undang Undang ITE ini dimaksudkan untuk menjawab segala permasalahan hukum yang seringkali dihadapi ketika penyampaian informasi, komunikasi maupun transaksi secara elektronik. Sejatinya Undang-undang ITE dipersepsikan sebagai *cyberlaw* atau tindak hokum di Indonesia yang diharapkan dapat mengatur segala urusan terkait dunia jagat maya atau internet. Sehingga, segala tindak tanduk seluruh transaksi berbasis elektronik dan jaringan memiliki kekuatan hukum. Termasuk didalamnya memberi hukuman terhadap pelaku *cybercrime*.

Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang UU ITE ini tentunya tidak semata ditujukan kepada subjek tertentu. Tetapi, ditujukan terhadap setiap orang yang dengan sengaja melakukan tindak pidana penghinaan, penistaan agama ataupun pencemaran nama baik di jagat

⁹ Wahyu Agus Winarno. SEBUAH KAJIAN PADA UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (UU ITE) Jurnal JEAM Vol X No. 1/2011 (43-48)

¹⁰ Waspadai Kejahatan Siber yang Sering Terjadi di Internet, Diakses <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/waspadai-kejahatan-siber-yang-sering-terjadi-di-internet/> pada 09/05/2023 pukul 10.26 WIB.

¹¹ Cyber Scurity Diakses <https://www.exabytes.co.id/blog/kasus-cyber-crime-di-indonesia/> pada 09/05/2023 pukul 10.59 WIB.

media. Sehingga, pemerintah menganggap bahwasannya Undang-Undang ITE ini merupakan bentuk perlindungan secara general baik setiap orang, golongan ataupun instansi pemerintahan untuk menjamin adanya keamanan, kenyamanan dan keharmonisan dalam melakukan transaksi informasi elektronik.

Namun, semakin kesini Undang-undang ITE justru dinilai melenceng. Hal ini sebagaimana kita lihat lebih dalam. Awalnya Undang-undang ITE ini diperuntukan atau disahkan guna melindungi dan memberikan keamanan transaksi elektronik dan perdagangan. Namun, saat ini media lebih genjar memberitakan UU ITE yang terkesan hanya sebagai juru selamat bagi keamanan transaksi pornografi di internet.¹² Terlepas dari segala kekurangan Undang-Undang ITE ini, dalam jagat media tentu tindakan ini akan berdampak negative yang mana dapat menghancurkan sebuah Negara itu sendiri. Dengan demikian banyak faktor yang dapat mempengaruhi efektifitas suatu perundang-undangan yaitu profesional dan optimalisasi pelaksanaan peran, wewenang dan fungsi dari para aparat penegak hukum dalam menegakkan UU ITE. Berdasarkan bahasan diatas, penulis mencoba untuk mengelaborasi dan melakukan review kritis dari berbagai segi yang terkait dengan UU ITE tersebut.

Metode penelitian ini menggunakan metode normatif dengan menggunakan perundang-undangan. Metode penelitian normatif yakni penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka (kajian pustaka) atau data sekunder guna menjawab segala permasalahan-permasalahan yang terjadi di masyarakat. Penelitian menggunakan metode hukum normatif ini memiliki kecenderungan dalam menceritakan hukum sebagai disiplin perspektif dimana hanya melihat hukum dari sudut pandang hukum undang-undang ITE. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat membentuk solusi dari permasalahan yang ada di masyarakat terkait perlindungan cybercrime yang marak di dunia maya.

Pembahasan

1) Bentuk *Cybercrime* di Dunia Maya

Beberapa literature, cybercrime sering disebut sebagai computer crime. The U.S. Department of Justice memberikan pengertian computer crime sebagai: "...any illegal act requiring knowledge of computer technology for its prepration, investigation, or prosecution". (Hamzah 1989) mengartikan bahwa kejahatan dibidang computer secara umum dapat diartikan sebagai penggunaan computer secara illegal.¹³ Cyber crime merupakan bentuk dampak negative dari perkembangan teknologi modern. Dimana cyber crime ini mencakup semua jenis kejahatan dengan pengopersiannya menggunakan fasilitas internet. Pada dasarnya, cyber crime merupakan kegiatan yang memanfaatkan computer sebagai sarana atau media yang didukung oleh sistem telekomunikasi, baik menggunakan telepon atau wireless system yang menggunakan nirkabel. Cyber crime telah mengubah jarak dan waktu menjadi sebagai kumpulan jaringan

¹² Winarno. SEBUAH KAJIAN PADA UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (UU ITE) Jurnal JEAM Vol.X No.1/2011 (43-48)

¹³ M.E.Fuady. "Cybercrime": Fenomena Kejahatan melalui Internet di Indonesia, Jurnal MediaTor Vol.6, No.2 Desember 2005 (255-264)

computer yang terdiri dari sejumlah jaringan yang lebih kecil yang mempunyai system jaringan yang berbeda-beda.¹⁴

Negara Indonesia yang memiliki tingkat penggunaan internet cukup tinggi. Maka, cybercrime bukanlah kata asing karena mengingat latar belakang masyarakat Indonesia yang sudah melek terhadap media teknologi berbasis internet. Cybercrime atau kejahatan di dunia maya tentu sebuah fenomena nyata yang tidak terbantahkan. Kian hari kasus cybercrime terus meningkat, terutama Negara-negara yang tidak memiliki kepastian hukum dalam bidang teknologi modern. Ada beberapa bentuk cyber crime yang berhubungan erat dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang kaitan erat dengan digitalisasi, diantaranya:

Tabel 1. Bentuk-Bentuk Cybercrime

No	Bentuk Cyber Crime	Contoh
1	Unauthorized Access to Computer System and Service yang merupakan kejahatan dalam suatu system jaringan computer tanpa izin (tidak sah). Biasanya pelaku kejahatan ini disebut hacker, dimana ia berupaya menyabotase informasi penting dan rahasia.	a) (Tahun 1999) Dirusnya website milik pemerintah Indonesia saat masalah Timor Timur sedang hangat dibicarakan. b) (Tahun 2000) Hacker mampu menembus masuk ke dalam data base perusahaan Amerika Serikat yang bergerak dibidang e-commerce. c) (Tahun 2004) situs resmi KPU diretas hacker yang notabene memiliki tingkat keamanan yang sangat tinggi.
2	Illegal Contents, yaitu kejahatan dengan memasukan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis dan dianggap melanggar hukum.	Pemuatan suatu berita bohong, fitnah, ponrografi, penistaan, rahasia Negara, agitasi, propaganda yang bertujuan melawan pemerintah yang sah dan sebagainya.
3	Data Forgery, yaitu kejahatan dengan memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai scriptless document melalui internet.	Dokumen-dokumen e-commerce dengan membuat seolah-olah terjadi “salah ketik” yang pada akhirnya merugikan pelaku.
4	Cyber espionage merupakan kejahatan dengan memanfaatkan internet untuk memata-matai pihak lain dengan memasuki sistem jaringan komputer pihak sasaran.	Kasus spionase dialami oleh John McCain dan Barack Obama selama kampanye presiden pada tahun 2008. Dimana Hacker dari China atau Rusia memasang spyware di komputer kedua kandidat presiden ini dan mencuri data sensitif terkait kebijakan luar negeri AS.
5	Cyber Sabotage and Extortion, yaitu kejahatan yang dilakukan dengan membuat gangguan, perusakan atau penghancuran	Biasanya kejahatan ini hacker menyusupkan suatu logic, bomb atau virus lainnya yang mengakibatkan computer tidak dapat digunakan. Dalam beberapa kasus, setelah

¹⁴ Kenny Wiston, 2002, *The Internet: Issue of Jurisdiction and Controversies Surrounding Domain Names*, Bandung: Citra Aditya, Hlm vii

	terhadap suatu data, program dan system yang terintegrasi internet.	terjadi sabotase ini, hacker akan menawarkan diri untuk memperbaiki data, system dan program tersebut dengan bayaran tertentu.
6	Offence Against Intellectual Property, yaitu kejahatan ini ditujukan terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual yang dimiliki pihak lain di internet.	Peniruan tampilan pada web page suatu situs milik orang lain secara ilegal, penyiaran suatu informasi di internet yang ternyata merupakan rahasia dagang dan lain sebagainya.
7	Infringements of Privacy, yaitu kejahatan yang ditujukan terhadap informasi seseorang yang merupakan hal yang sangat pribadi dan rahasia. Kejahatan ini biasanya mengarah ke informasi pribadi seseorang yang tersimpan secara komputerisasi. Bocornya, informasi pribadi berupa nomor kartu kredit, PIN ATM, keterangan informasi kesehatan maupun riwayat penyakit dan sebagainya. ¹⁵	a) (Tahun 2000), Situs diserang antara lain Bursa Efek Jakarta (BEJ), Bank Central Asia dan Indosatnet. b) (Tahun 2000), Fabian Clone berhasil menjebol web milik Bank Bali, sebelumnya juga berhasil menjebol web milik Bank Lippo. Kedua Bank itu memberikan layanan Internet Banking, kerugian yang diderita lebih besar dibandingkan kerugian yang diderita BEJ.

Menelisik berbagai bentuk kasus diatas dan contohnya, Raharjo (2002:29) menyebutkan bahwa cybercrime merupakan gejala social yang telah muncul sejak awal kehidupan manusia, namun semakin terfasilitasi akibat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Jika sebelumnya kejahatan dilakukan secara konvensional secara nyata, sekarang dapat dilakukan oleh para pelaku secara halus dengan memanfaatkan ruang virtual atau dunia maya.¹⁶

Kejahatan memang tidak dapat diprediksi kejadiannya, dimana tidak mepedulikan tempat dan suasana. Pelaku cybercrime tdiak juga membanding-bandingkan siapa korbannya. Kebanyakan dari pelaku tidak akan mengenal kasta maupun status social. Saat muncul, ia dapat menjadi bahan yang menarik untuk dibicarakan baik di media massa maupun ruang-ruang seminar. Apalagi saat kejahatan dipadukan dengan kecanggihan teknologi komunikasi. Sehingga tanpa sadar disekeliling kita terdapat kejahatan yang “innocent”, seolah tanpa dosa dan begitu halus.

2) Peranan Pemerintah dan Urgensi Pidanaan *Cybercrime* dalam Perspektif Hukum

Kehidupan dunia maya yang sudah menjadi wadah utama bagi masyarakat dunia saat ini, terutama masyarakat Indonesia untuk membagikan segala hal sebagai konsumsi masyarakat mulai dari hiburan, informasi, agama, politik, e-commerce hingga dunia pendidikan. Semakin besar dan semakin pesat pertumbuhan perkembangan teknologi dunia, maka resiko yang ditimbulkan juga semakin besar. Maka, sebagai pengguna internet yang sekarang disebut Nitizen atau cybernitizen harus cerdas dalam mengolah berbagai informasi dari berbagai sumber. Para netizen dapat dengan

¹⁵ Maskun, 2013, *Kejahatan Siber (Cyber Crime)*, Jakarta: Kencana, hlm 51-54

¹⁶ Agus Raharjo, 2002. *Cybercrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi Tinggi*. Bandung: Citra Aditya Bakti. Hal.29

mudah mengunggah struktur informasi yang diperoleh, diterima dan disimpulkan dari berbagai sumber. Adanya hal ini mengundang banyak sekali kesempatan yang diberikan media sosial terhadap netizen untuk bebas mengekspresikan entah informasi, bakat, bisnis, ide, gagasan, pendidikan, politik, gosip, dan lain sebagainya.

Namun, dari kemudahan dan kebebasan berekspresi di dunia maya, banyak netizen yang membawa pengaruh negative dengan menyebarkan banyak informasi hoax. Hal ini sangat krusial jika tidak ditindaklanjuti, karena tanpa disadari dapat ditelan mentah-mentah oleh para pengguna internet dan dapat menimbulkan pengaruh buruk (mencemarkan nama baik) suatu subjek ataupun objek. Bukan hal mudah membedakan kebebasan berekspresi dan kebebasan mengutarakan pendapat. Dalam mengutarakan pendapat pun perlu adanya pemikiran yang matang terkait apa saja informasi yang akan diunggah, untuk siapa dan kepada siapa informasi pendapat ditujukan, apa tujuan pendapat tersebut diutarakan, apa pengaruh baik dan buruknya jika pendapat diutarakan.

Melihat aktifnya pengguna di dunia maya dan kebebasan berekspresi. Dimana netizen diberikan kebebasan untuk memproduksi, mengunggah atau mendistribusikan suatu informasi, berita ataupun konten. Sehingga perlu adanya pembatasan UU ITE untuk menjaga keamanan transaksi informasi ataupun meminimalisir segala bentuk pokok permasalahan yang sering kita jumpai. Dengan kata lain, Undang-Undang ITE ini dibuat sebagai aturan yang berlaku untuk masyarakat Indonesia yang sengaja/tidak sengaja melakukan perbuatan yang tidak menimbulkan permasalahan hukum yang berlaku sesuai Undang-Undang ini.

Pembentukan Undang-Undang ITE tentunya merupakan salah satu pertimbangan pemerintah dalam mendukung perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melalui infrastruktur hukum dan system pengaturannya. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa untuk keluar dari kesenjangan digital, meningkatkan efektifitas dan efisiensi pelayanan public, memberikan kebebasan berekspresi yang memiliki tanggung jawab serta memberikan rasa aman, keadilan dan kepastian hukum bagi pengguna teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, pembentukan UU ITE ini bermanfaat menjamin kepastian hukum terhadap masyarakat dalam melakukan transaksi elektronik, mendorong adanya pertumbuhan ekonomi di Indonesia, serta melindungi masyarakat dan pengguna internet lainnya dari tindak cybercrime. Sehingga, dalam pemanfaatannya dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaan yang dapat merugikan suatu kelompok atau Negara. Selain itu, dengan pemanfaatan UU ITE ini juga dituntut untuk memperhatikan nilai-nilai agama dan social budaya masyarakat Indonesia.

Maka untuk meminimalisir pokok permasalahan yang sering terjadi di dunia maya. Ada beberapa hal yang perlu dihindari saat berselancar di dunia maya sesuai dengan Undang-Undang ITE yang berlaku. Berikut ini ialah beberapa kasus yang genjar di Indonesia dan urgensi pemindaannya antara lain:

1) Penghinaan dan Pencemaran Nama Baik

Salah satu yang sangat genjar di media kan ialah terkait kasus penghinaan dan pencemaran nama baik yang kerap dijumpai di media social atau media mainstream lainnya. Perbuatan ini termasuk *cybercrime* yang dapat merugikan sekelompok orang atau golongan. Perbuatan mencela seperti penghinaan / pencemaran nama baik tentu saja melanggar hukum dan aturan pada UU ITE. Di Indonesia tercatat memiliki tingkat *cybercrime* pencemaran nama baik yang cukup signifikan.



Gambar 2. Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Melalui Media Elektronik dan Media Social Periode 2021-2022

Berdasarkan data *eMP Robinopsnal Puskinas Bareskrim Polri*, yang merupakan organisasi di bawah naungan Bareskrim Polri Pusat. Organisasi ini bertujuan untuk menjajdi pusat informasi criminal yang telah diatur dalam Undang Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Polri. Sejak awal 2021 Polri menindak kasus pencemaran nama baik dengan jumlah kasus 118. Kemudian awal tahun 2022 Polri telah menindak kasus pencemaran nama baik baik melalui media elektronik dan media social sejumlah 162 kasus, terhitung periode 1 sampai 19 Januari 2022. Artinya kasus ini semakin bertambah dan terus bertambah.

Apakah dengan bertambahnya tingkat *cybercrime* pencemaran nama baik ini merupakan dampak dari ketidaktahuan masyarakat terkait Undang Undang ITE? Atau terkait pemindanaannya yang disepelekan?. Sebagai pengguna media sosial yang bijak,

seharusnya dapat tetap menjaga ujaran yang diposting. Mungkin bersifat kritikan akan tetapi bisa saja berlebihan dan menimbulkan kerugian pada suatu pihak yang dituju, dan inilah yang menyebabkan perbuatan ini dapat melanggar hukum. Perbuatan ini melanggar pasal 45 ayat 3, bahwa *“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan / mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) akan dipidana dengan pidana paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak Rp 750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah)”*.

2) Menyebarkan konten yang melanggar kesusilaan (Pornografi)

Pelanggaran ini adalah salah satu perbuatan yang ditindak tegas oleh Undang-Undang memandang perbuatan yang dilakukan dapat menjadi dampak negatif bagi masyarakat. Apalagi bukan hanya orang dewasa, anak-anak sudah banyak mengerti mengenai informasi pada dunia maya. Berdasarkan kasus dibawah ini, konten pornografi dijadikan ladang mencari keuntungan.



Gambar 3. Kasus Penyebaran Konten Asusila¹⁷

Kasus diatas, ialah segelintir kasus penyebaran konten yang berhasil ditangkap. Banyak pertanyaan dibenak kita semua apakah penyebar dan pembuat konten dapat dijadikan tersangka?. Masih ingatkah kita kasus “Kebaya Merah” yang menghebohkan jagad media sosial *Twitter*?. Ya, pembuat dan penyebar konten tersebut terancam hukuman 6 tahun penjara. Aturan ini tentunya tertuang dalam Undang-Undang ITE No.19 Tahun

¹⁷Diringkus Polisi, Tiga Tersangka Raup Cuan Rp.6-15 Juta dari Produksi Konten Siaran Langsung Pornografi, <https://www.suara.com/tag/kasus-konten-pornografi> Diakses pada 15 Mei 2023, Pukul 09.42 WIB.

2016, Pasal 27 Ayat 1 yang berbunyi “*Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dapat membuat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang memiliki muatan pelanggaran kesusilaan*”.

Ancaman bagi penyebar konten yang melanggar asusila inipun akan dikenakan ancaman Undang-Undang ITE Pasal 45 Ayat 1 dengan ancaman penjara paling lama 6 Tahun dan denda paling banyak 1 Miliar Rupiah. Harapan dengan ditegaskannya segala bentuk penggaras asusila di jagad media ini guna melindungi masyarakat, agar dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan aman, nyaman dan tetap terkoneksi dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang urgensi di tengah masyarakat saat ini ialah UU ITE yang lebih gencar dan terkesan hanya sebagai juru selamat bagi keamanan transaksi pornografi di internet, pencemaran nama baik artis dan lain sebagainya. Namun, minim sekali pemberitaan yang dapat mengedukasi terkait tujuan awal disahkannya Undang-Undang ITE sebagai perlindungan bagi transaksi elektronik dan perdagangan.¹⁸ Menelisik lebih dalam lagi ada beberapa kasus terkait perlindungan Undang-Undang ITE terhadap transaksi elektronik dan perdagangan.

3) Judi Online

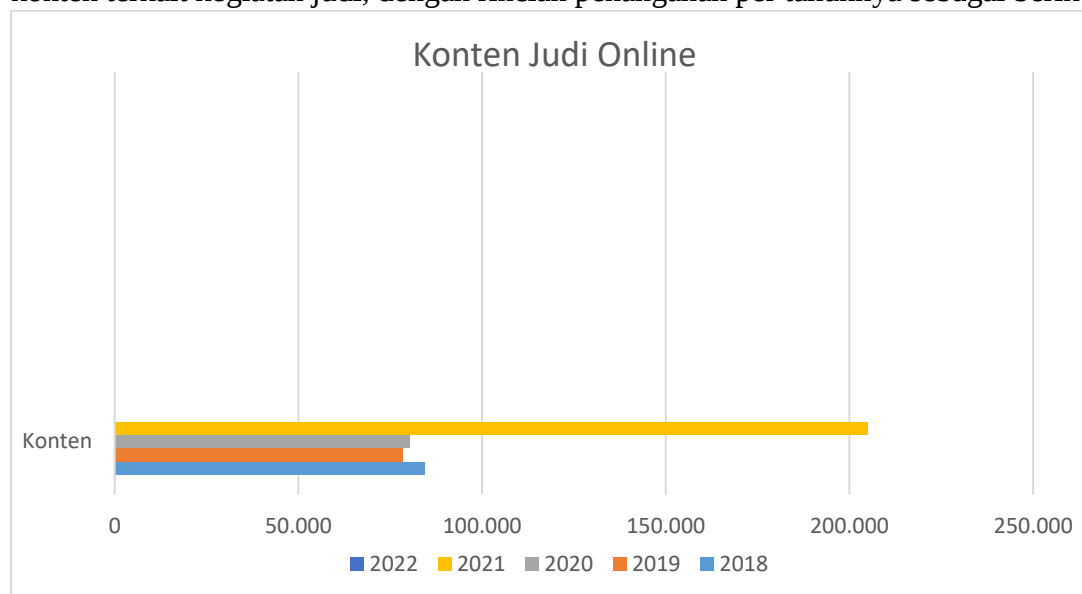


Gambar 4. Kasus Judi Online yang Menggurita di Seluruh Indonesia¹⁹

¹⁸ Winarno. SEBUAH KAJIAN PADA UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (UU ITE) Jurnal JEAM Vol.X No.1/2011 (43-48)

¹⁹ Kasus Judi Online yang Menggurita di Seluruh Indonesia, <https://news.republika.co.id/berita/rgynh5485/polri-dan-judi-online-yang-menggurita-di-seluruh-indonesia> Diakses pada 15 Mei 2023, Pukul 10.02 WIB.

Sejak tahun 2018 hingga 22 Agustus 2022 terus mengalami peningkatan yang terus signifikan. Bukan tanpa alasan, menjamurnya judi online ini juga berdasar pada peningkatan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi di tengah masyarakat. Selain penggunaan yang massif, genjarnya iklan iklan judi online juga menjadi faktor utama. Untuk itu Pemerintah mengupayakan berbagai cara untuk penanganan kasus tersebut. Bersama Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), pemerintah bersinergi dalam melakukan penanganan penangananan *Preventif* dalam upaya penanggulangan kasus tersebut. Tindakan ini berupa pemutusan akses terhadap 566.332 konten diruang digital yang memiliki unsur perjudian, termasuk akun platform digital dan situs yang membagikan konten terkait kegiatan judi, dengan rincian penanganan per tahunnya sebagai berikut:



Gambar 5. Konten Judi Online²⁰

Pemutusan akses tersebut dilakukan berdasarkan hasil temuan patroli siber, laporan dari masyarakat, dan laporan instansi Pemerintah atas penemuan konten yang memiliki unsur perjudian. Patroli siber yang dilakukan oleh Kementerian Kominfo didukung oleh sistem pengawas situs internet negatif atau AIS, yang dioperasikan selama 24 jam tanpa henti oleh tim Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika. Selain itu, pemerintah juga melakukan penanganan berupa tindakan *Represif* yaitu dengan memberikan hukuman bagi mereka yang melanggar dengan pidana penjara paling lama 6 Tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu Miliar Rupiah) berdasarkan Pasal 45 ayat 2 Undang-Undang ITE mengancam *pihak yang secara sengaja mendistribusikan* atau membuat dapat diaksesnya judi online, dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar rupiah. Selain itu, kejahatan cyber ini didukung Pasal 303 bis KUHP yang

²⁰ Penanganan Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/0/siaran_pers#:~:text=Khusus%20untuk%20kegiatan%20perjudian%20online,paling%20banyak%201%20miliar%20rupiah. Diakses pada 15 Mei 2023, Pukul 10.17 WIB.

turut mengancam para *pemain* judi dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda pidana paling banyak 10 juta rupiah.

Pemutusan akses bukan menjadi satu-satunya solusi penuntasan judi online yang dilakukan Kementerian Kominfo. Kementerian Kominfo juga mendorong peningkatan literasi digital masyarakat melalui program Gerakan Nasional Literasi Digital untuk membentengi masyarakat dari berbagai konten negatif di ruang digital, termasuk perjudian online. Kegiatan tersebut dilakukan bersama para pemangku kepentingan terkait baik dari komunitas masyarakat sipil, pelaku industri, media, akademisi, instansi pemerintahan, dan lembaga terkait lainnya seperti Komisi Penyiaran Indonesia dan Komunikasi Penyiaran Indonesia Daerah.²¹ Untuk menunjang upaya bersama tersebut, Kementerian Kominfo membuka kanal aduan masyarakat melalui tautan <https://aduankonten.id/> untuk melaporkan penemuan dengan konten negatif di platform digital dan pengaduan nomor melalui aduan penyalahgunaan jasa telekomunikasi ke akun Twitter @aduanPPI milik Kementerian Kominfo apabila menerima pesan terkait judi online yang dikirim melalui SMS.

4) Pemasaran dan Pengancaman / Teror Online



Gambar 6. Kasus Pinjol Berujung Bunuh Diri²²

Saat ini marak pinjaman online dengan persyaratan yang sangat mudah merupakan pilihan masyarakat saat membutuhkan uang secara instan. Namun, hal ini sangatlah rentan dengan ancaman pemerasan dan pengancaman dalam proses penagihannya. Maka disini, penulis akan mengambil contoh salah satu kasus berupa kasus terror pinjaman online. Bukan tanpa alasan, Kasus bunuh diri yang disebabkan oleh gagalnya membayar utang pinjaman *online* (pinjol) ilegal sudah terjadi beberapa kali di Indonesia. Hal ini dirangkum

²¹ Dede Mercy Rolando. 2018. Peran Komisi Penyiaran Indonesia Daerah Provinsi Lampung Dalam Proses Pengawasan Siaran TV Lokal (Pengawasan Isi Siaran Periode Tayang Pada Tahun 2016). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

²²Kompas.com <https://regional.kompas.com/read/2023/02/15/062234378/terlilit-pinjol-perempuan-di-kabupaten-bogor-bunuh-diri?page=all> Diakses pada 15 Mei 2023, Pukul 10.55 WIB.

oleh TrenAsia.com dimana terdapat 1) Sopir Taksi gantung diri di Jakarta Selatan (Februari 2019), 2) Seorang pria gantung diri di Depok (Maret 2020), 3) Seorang pria bunuh diri karena utang belasan juta, Tulungagung (Juni 2021), 4) Petugas penangkaran rusa bunuh diri di Gunungkidul (Agustus 2021), 5) Pegawai bank bunuh diri dengan utang yang mencapai Rp23,7 juta, Bojonegoro (Agustus 2021), 6) Seorang perawat bunuh diri di rumah kontrakan karena tak bisa membayar cicilan pinjol, Surabaya (September 2022) dan masih banyak lagi.²³

Kasus-kasus yang terjerat Pinjol, banyak yang kehabisan akal akibat pemerasan dan pengancaman yang dilakukan oleh penyedia layanan pinjaman online. Melihat tindakan presekusi yang marak belakangan ini. Maka, Menteri Komunikasi dan Informatika (MenKominfo) menyampaikan bahwa ini tindakan pelanggaran cyber yang harus ditanggulangi. Oleh karena itu, pelakunya pun dapat diancam dengan menggunakan Undang-Undang ITE Pasal 27 Ayat 4, sementara saksinya diatur dalam Pasal 45 yang berbunyi Orang yang melakukan pemerasan dan pengancaman juga berpeluang dijerat pasal 27 ayat (4) UU ITE. Hukumannya adalah dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Langkah preventif yang dilakukan Pemerintah bersama Kominfo ini harus didukung dengan tindakan represif masyarakat dalam memilih mana layanan pinjaman online yang aman, yaitu dengan memilih layanan pinjaman online yang memiliki izin OJK (Otoritas Jasa Keuangan). Selain itu, jika yang sudah terlanjur meminjam diluar izin OJK, maka apabila mendapatkan ancaman dan pemerasan segera berkoordinasi dan melaporkannya kepada pihak kepolisian untuk diberikan hukuman tersebut.

Dari beberapa contoh kasus yang dikaitkan dengan tindak pidana cyber crime maka sebenarnya masih terdapat beberapa kekurangan dalam upaya penegakan hukumnya, pada kenyataannya sanksi yang dikenakan apabila menggunakan KUHP memang ringan. Padahal beberapa kasus yang terjadi mengakibatkan kerugian yang besar sehingga tidak sepadan dengan akibat yang ditimbulkan. Disamping itu, delik yang berkaitan dengan cyber crime dalam KUHP membutuhkan penafsiran yang luas, padahal hukum pidana menganut asas legalitas yang nantinya berpengaruh dalam upaya menjerat pelaku, apakah perlu dengan penafsiran secara luas mengingat hukum pidana hanya menerima penafsiran secara otentik saja.

Kesimpulan

Disrupsi era industri 4.0 dan masyarakat informasi 5.0 di dunia semakin dipercepat oleh pandemi Covid-19 terutama transformasi digital. Pandemi mengubah perilaku dengan memaksa kita semua untuk merangkul lingkungan digital dalam keseharian kita, sehingga transformasi digital bukan lagi menjadi pilihan, melainkan sebuah keharusan. Keberadaan internet akibat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadi tantangan sekaligus peluang dalam segala aspek kehidupan mengingat Indonesia memiliki minat terhadap internet yang cukup tinggi.

²³ Sejumlah kasus Pinjol TrenAsia.com <https://www.trenasia.com/sejumlah-kasus-bunuh-diri-gara-gara-gagal-bayar-pinjol-illegal-di-indonesia> Diakses pada 15 Mei 2023, Pukul 11.06 WIB.

Penggunaan internet yang semakin masif, didukung kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin mengalami kemajuan. Tentunya memiliki dampak positif dan negative. Jika dampak positifnya kita sebagai pengguna diberikan kemudahan dalam bertransaksi informasi dan komunikasi, maka juga dampak negatifnya dapat menjadi sarana yang subur bagi perkembangan suatu kejahatan, dalam hal ini terkhusus kejahatan *cyber*.

Semakin besar pengaruh teknologi informasi digunakan oleh manusia, maka resikonya pun semakin besar sehingga teknologi informasi untuk disalahgunakan. Contohnya, banyak hal buruk dan tidak diinginkan terjadi melalui teknologi informasi. Sebab itu pemerintah merasa bahwa teknologi informasi tidak hanya perlu diperhatikan, tetapi juga perlu diatur dalam hukum. Masyarakat harus bijak dalam menggunakan teknologi informasi di dunia maya. Berdasarkan contoh kasus diatas, Pemerintah bersinergi dalam menganggulangi *cybercrime* dengan menerapkan tindak pidana Undang-Undang ITE.

Namun, hanya sedikit pasal yang mengatur demi terciptanya kelancaran perdagangan secara elektronik, seperti aturan-aturan yang harus dipatuhi bagi pelaku perdagangan elektronik. Isi dari UU ITE yang paling krusial adalah justru menekankan pada perbuatan-perbuatan yang tidak bersinggungan langsung dengan perdagangan elektronik, seperti pasal 27 ayat 1 dan 3, pasal 28 ayat 2, dan pasal 29 yang cenderung menekankan masalah sosial seperti asusila, perjudian, penghinaan, pemerasan, berita bohong dan menyesatkan, berita kebencian dan permusuhan, ancaman kekerasan dan menakut-nakuti. masalah tersebut jauh dari tujuan pasal 4 ayat 2 yang telah disebutkan diatas. Ada beberapa hal yang terlewatkan yang sebenarnya harus lebih difokuskan dalam UU ITE, antara lain masalah *Spamming*, baik untuk *email spamming* maupun masalah penjualan data pribadi oleh perbankan, asuransi, Virus, *worm komputer* (masih implisit di Pasal 33) terutama untuk pengembangan dan penyebarannya, dan jenis-jenis phising seperti typo pirates yang membuat tidak nyaman proses perdagangan elektronik. Masalah-masalah tersebut adalah juga krusial yang seharusnya secara eksplisit diatur dalam UU ITE, karena menyangkut juga demi terciptanya kelancaran transaksi elektronik khususnya perdagangan elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Farid. 14 Kasus Cyber Crime di Indonesia Yang Menggemparkan Warganet. Diakses <https://www.exabytes.co.id/blog/kasus-cyber-crime-di-indonesia/> pada 09/05/2023 pukul 10.59 WIB.
- Agus Raharjo, 2002. *Cybercrime Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi Tinggi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Amankwah-Amoah, J., Khan, Z., Wood, G., & Knight, G. (2021). COVID-19 and digitalization: The great acceleration. *Journal of Business Research*, Volume 136, Pages 602-611, ISSN 0148-2963. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.08.011>.
- Arkadia. Diringkus Polisi, Tiga Tersangka Raup Cuan Rp.6-15 Juta dari Produksi Konten Siaran Langsung Pornografi, <https://www.suara.com/tag/kasus-konten-pornografi> Diakses pada 15 Mei 2023, Pukul 09.42 WIB.

- Deja, M., Rak, D., & Bell, B. (2021). Digital transformation readiness: perspectives on academia and library outcomes in information literacy, *The Journal of Academic Librarianship*, Volume 47, Issue 5, 102403, ISSN 0099-1333, <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2021.102403>.
- Hariya Toni et al. Fenomena Cyber Religion sebagai Ekspresi Keberagamaan di Internet pada Komunitas Shift. *Jurnal Dakwah Risalah* Vol.21, No.1 2021 (56-74)
- Ikhsan, Afdhalul. "Terlilit Pinjol, Perempuan di Kabupaten Bogor Bunuh Diri", Klik untuk baca: <https://regional.kompas.com/read/2023/02/15/062234378/terlilit-pinjol-perempuan-di-kabupaten-bogor-bunuh-diri?page=all> Diakses pada 15 Mei 2023, Pukul 10.55 WIB.
- Indrajaya, Idham Nur. Sejumlah kasus Pinjol TrenAsia.com <https://www.trenasia.com/sejumlah-kasus-bunuh-diri-gara-gara-gagal-bayar-pinjol-ilegal-di-indonesia> Diakses pada 15 Mei 2023, Pukul 11.06 WIB.
- Kenny Wiston, 2002, *The Internet: Issue of Jurisdiction and Controversies Surrounding Domain Names*, Bandung: Citra Aditya.
- Kominfo. Penanganan Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, https://www.kominfo.go.id/content/detail/43834/siaran-pers-no-340hmkominfo082022-tentang-penanganan-judi-online-oleh-kementerian-komunikasi-dan-informatika/0/siaran_pers#:~:text=Khusus%20untuk%20kegiatan%20perjudian%20online,paling%20banyak%201%20miliar%20rupiah. Diakses pada 15 Mei 2023, Pukul 10.17 WIB.
- M.E.Fuady. "Cybercrime": Fenomena Kejahatan melalui Internet di Indonesia, *Jurnal MediaTor* Vol.6, No.2 Desember 2005 (255-264)
- Maskun, 2013, *Kejahatan Siber (Cyber Crime)*, Jakarta: Kencana.
- Neto, R, C, S., Maia, J, S., de Silva Neiva, S., Scalia, M, D., & de Andrade Guerra, J, B, S, O. (2020) The fourth industrial revolution and the coronavirus: a new era catalyzed by a virus. *Research in Globalization*, Volume 2, 2020, 100024, ISSN 2590-051X <https://doi.org/10.1016/j.resglo.2020.100024>.
- Noroyono, Bambang. Kasus Judi Online yang Menggurita di Seluruh Indonesia, <https://news.republika.co.id/berita/rgynh5485/polri-dan-judi-online-yang-menggurita-di-seluruh-indonesia> Diakses pada 15 Mei 2023, Pukul 10.02 WIB.
- Pengelola Web Direktorat SMP. Waspada! Kejahatan Siber yang Sering Terjadi di Internet, Diakses <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/waspada-kejahatan-siber-yang-sering-terjadi-di-internet/> pada 09/05/2023 pukul 10.26 WIB.
- Radita Setiawan dan Muhammad Okky Arista. EFEKTIVITAS UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DI INDONESIA DALAM ASPEK HUKUM PIDANA. *Jurnal Recidive* Vol.2 No.2 Mei-Agustus 2013 (139-136)

Rico Afrido Simanjuntak. 2022. "Kemendagri Minta Pemda Punya Budaya Inovatif" <https://nasional.sindonews.com/read/714885/15/kemendagri-minta-pemda-punya-budaya-inovatif-1647439436> Diakses pada 15 Mei 2023, Pukul 15.26.

Rolando, Dede Mercy. 2018. Peran Komisi Penyiaran Indonesia Daerah Provinsi Lampung Dalam Proses Pengawasan Siaran TV Lokal (Pengawasan Isi Siaran Periode Tayang Pada Tahun 2016). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Wahyu Agus Winarno. SEBUAH KAJIAN PADA UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (UU ITE) Jurnal JEAM Vol X No. 1/2011 (43-48)

Winarno. SEBUAH KAJIAN PADA UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK (UU ITE) Jurnal JEAM Vol.X No.1/2011 (43-48)