

MENINGKATKAN KEWASPADAAN TERHADAP KEJAHATAN CYBER CRIME DIMASA PANDEMI COVID 19

Ria Sintha Devi¹, Alusianto Hamonangan², Ayu Pradaning Ratri³

¹Universitas Darma Agung, Medan

²Universitas Darma Agung, Medan

³STIE Balikpapan

¹Email: kokriasintha@gmail.com

²Email: alusiantohamonangan@gmail.com

³Email: ayu.pradaning.ratri@gmail.com

ABSTRAK

Teknologi informasi dan komunikasi telah dimanfaatkan dalam kehidupan sosial masyarakat, dan telah memasuki berbagai faktor kehidupan baik sektor pemerintahan, bisnis, perbankan, pendidikan, kesehatan, dan kehidupan pribadi. Manfaat teknologi informasi dan komunikasi selain memberikan dampak positif juga disadari memberi peluang untuk dijadikan sarana melakukan kejahatan baru (cyber crime). Sehingga dapat dikatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi bagaikan pedang bermata dua, dimana selain memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, juga menjadi sarana potensial dan sarana efektif untuk melakukan perbuatan melawan hukum. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah dengan metode pemaparan secara langsung dengan memberikan penyuluhan Hukum kepada murid bela diri Silat Elang Putih Indonesia mengenai Meningkatkan Kewaspadaan Terhadap Kejahatan Cyber Crime Dimasa Pandemi Covid 19. Hasil yang akan dicapai diharapkan para remaja dapat mengetahui kejahatan cybercrime menjadi salah satu bentuk tindak kriminal yang harus diwaspadai oleh masyarakat di masa Covid-19 Modus dari kejahatan cybercrime saat ini juga kian beragam di masa Covid-19.

Kata Kunci: Kejahatan, cyber Crime, pandemi covid 19

I. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang sangat berkembang pesat memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perubahan sosial budaya. Salah satunya mengenai fenomena kejahatan. Fenomena kejahatan merupakan masalah abadi dalam kehidupan manusia, karena kejahatan berkembang sejalan dengan perkembangan tingkat peradaban manusia. Teknologi informasi dan Komunikasi telah berkembang demikian pesat. *cyber* (komputer) telah melahirkan internet yang membawa fenomena baru di bidang media massa. Dewasa ini, revolusi media massa telah melahirkan media baru yang bisa disebut sebagai media sosial. Perkembangan teknologi saat ini mengantarkan manusia menjadi globalisasi telekomunikasi media dan informatika. Kemajuan teknologi informasi ini sudah

demikian menjamur dikalangan masyarakat, sehingga pengenalan alat elektronik telah menunjukkan intensitasnya sebagai media informasi dan telekomunikasi. Dengan menggunakan *internet*, *user* berkesempatan untuk berpetualang, berkelana, berselancar menelusuri *cyberspace*, sebuah dunia komunikasi berbasis komputer (*computer mediated communication*). Realitas yang ditawarkan adalah realitas virtual, kehadirannya tidak dapat ditangkap atau dipegang tangan, tetapi dikonstruksikan secara sosial oleh orang-orang yang menggeluti teknologi komunikasi dan informasi. Realitas *cyberspace* adalah kenyataan yang melampaui dan artifisial (*hyperreal*).

Teknologi informasi dan komunikasi telah dimanfaatkan dalam kehidupan sosial masyarakat, dan telah memasuki berbagai faktor kehidupan baik sektor pemerintahan, bisnis, perbankan, pendidikan, kesehatan, dan kehidupan pribadi. Manfaat teknologi informasi dan komunikasi selain memberikan dampak positif juga disadari memberi peluang untuk dijadikan sarana melakukan kejahatan baru (*cyber crime*). Sehingga dapat dikatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi bagaikan pedang bermata dua, dimana selain memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, juga menjadi sarana potensial dan sarana efektif untuk melakukan perbuatan melawan hukum.

Cyberspace menawarkan segala hal yang diperlukan manusia, termasuk kesenangan, keuntungan, dan kemudahan tanpa bersusah payah menggerakkan badan untuk memperoleh sesuatu. Berbagai informasi gratis dari surat kabar dalam dan luar negeri dapat diperoleh tanpa membeli. Menikmati musik tanpa harus membeli kaset. Bagi dosen, berbagai literatur tersaji secara gratis tanpa harus pergi ke tempat berada. Kehidupan virtual yang disajikan *cyberspace* telah memunculkan bentuk aktivitas baru untuk mencapai kepuasan, seperti *teleshopping*, *teleconference*, *virtual gallery*, *virtual museum*, *e-commerce*, namun juga memunculkan penyimpangan-penyimpangan seperti kejahatan dengan memanfaatkan *cybercrime*. Desember 2019 dunia digemparkan dengan munculnya virus baru yang berasal dari kota Wuhan, China. Mewabahnya corona virus di Wuhan diduga pertama kalinya berasal dari pasar tradisional yang menjual hewan dan berbagai jenis daging hewan yang tidak biasa dikonsumsi oleh kebanyakan orang seperti; daging ular, daging kelelawar, daging tikus, dan lainnya. Covid-19 ini diduga berasal dan disebabkan dari virus yang ditularkan dari daging hewan lalu ke manusia. Covid-19 merupakan kelompok virus yang dapat mengakibatkan penyakit pada manusia. Virus ini diberi nama yaitu Covid-19. Permasalahan yang sangat krusial apabila manusia terinfeksi virus corona yaitu dapat

menyebabkan gangguan pernapasan ringan hingga berat serta infeksi paru-paru pada manusia yang dapat menyebabkan kematian. Penyebaran virus tersebut sangat cepat hampir seluruh negara di penjuru dunia termasuk Indonesia terdeteksi adanya warga negaranya yang tertular oleh virus Covid-19

Pengguna internet baik di dunia maupun di Indonesia setiap tahun semakin meningkat. Pandemi Covid-19 berdampak pada perubahan pola hidup masyarakat Indonesia yang cenderung lebih banyak mengandalkan internet. Tentunya ada sisi positif dari penggunaan *internet* yang tinggi, namun dari sisi negatifnya internet atau teknologi informasi ini menjadi "tools" (alat) baru yang digunakan pelaku kejahatan untuk merugikan orang lain. Pada bulan Desember 2019 dunia digemparkan dengan munculnya virus baru yang berasal dari kota Wuhan, China. Mewabahnya corona virus di Wuhan diduga pertama kalinya berasal dari pasar tradisional yang menjual hewan dan berbagai jenis daging hewan yang tidak biasa dikonsumsi oleh kebanyakan orang seperti; daging ular, daging kelelawar, daging tikus, dan lainnya. Covid-19 ini diduga berasal dan disebabkan dari virus yang ditularkan dari daging hewan lalu ke manusia. Corona virus merupakan kelompok virus yang dapat mengakibatkan penyakit pada manusia. Virus ini diberi nama yaitu Covid-19. Permasalahan yang sangat krusial apabila manusia terinfeksi virus corona yaitu dapat menyebabkan gangguan pernapasan ringan hingga berat serta infeksi paru-paru pada manusia yang dapat menyebabkan kematian. Penyebaran virus tersebut sangat cepat hampir seluruh negara di penjuru dunia termasuk Indonesia terdeteksi adanya warga negaranya yang tertular oleh virus Covid-19. Kasus Covid-19 yang semakin meluas inilah yang menyebabkan dunia mengalami pandemi. Menurut WHO kasus ini sudah menjadi pandemi karena hampir seluruh dunia terindikasi terdapat warganya yang terpapar virus tersebut.

Data terakhir dari World Health Organization melaporkan bahwa virus corona 19 saat ini telah menyerang 216 negara dan wilayah, menginfeksi 11.101.292 orang dan menyebabkan 526.558 kematian yang terkonfirmasi, walau ditemukan pasien covid-19 yang sembuh. Angka di minggu terakhir ini sangat memprihatinkan karena setiap hari dilaporkan lebih dari 160 ribu kasus baru orang yang terinfeksi. Memang jika secara kuantitatif dibandingkan dengan populasi dunia yang jumlahnya sekitar 7,8 miliar, korban yang jatuh nampaknya kecil. Namun tentunya tidak sesederhana ini menyimpulkannya apabila kita mencermati kasusnya dari tiap negara, dari tiap kota. Kematian pasien yang terinfeksi covid-19 ini terjadi dalam waktu yang sangat singkat, sejak awal Maret sampai dengan Juni atau hanya dalam waktu 4 bulan. Menurut *National Institute of Allergy and*

Infectious Disease, rata-rata angka kematian yang disebabkan oleh virus flu per tahun adalah 0,1 persen; sedangkan Covid-19 10 kali lebih mematikan daripada virus flu.

Sebagai bagian dari komunitas bangsa-bangsa, Indonesia tidak terlepas dari pandemi dan dampaknya. Dari sekitar 273 juta rakyat Indonesia, 36.277 orang yang terinfeksi Covid-19 dilaporkan, dengan tambahan per hari sejumlah 857 pasien, 2.134 pasien yang meninggal setelah dinyatakan positif mengidap Covid-19 ini.⁶ Berdasarkan kedaruratan kondisi ini dikeluarkan Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dan Peraturan Kementerian Kesehatan No. 9 Tahun 2020. Reaksi publik terhadap peraturan ini cukup beragam, demikian pula kepatuhan mereka terhadap ketentuan PSBB, yang menimbulkan polemik yang tidak ada habisnya di media. Hal yang memprihatinkan adalah bahwa keseriusan Covid-19 ini ini bukan hanya dianggap enteng oleh sebagian masyarakat yang meragukannya, akan tetapi juga sejumlah pejabat pemerintah baik di pusat maupun daerah, yang tentu saja mendatangkan kritik dari public.

Berbagai kebijakan dilakukan oleh pemerintah untuk menanggulangi dan mencegah penularan lebih luas Covid-19. Melalui Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tanggal 31 Maret 2020, pemerintah menetapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dalam rangka percepatan penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). Kebijakan ini berdasarkan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2018 tentang Karantina Kesehatan. Di dalam pasal 1 undang-undang ini disebutkan bahwa PSBB adalah pembatasan kegiatan tertentu penduduk dalam suatu wilayah yang diduga terinfeksi penyakit dan/atau terkontaminasi sedemikian rupa untuk mencegah kemungkinan penyebaran penyakit atau kontaminasi. Pada pasal 59 dijelaskan lebih jauh PSBB paling sedikit meliputi; peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan/atau pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum. Kebijakan ini diterapkan pertama kali di Jakarta tanggal 10 April 2020 sebagai episentrum awal Covid-19 di Indonesia.

Di tengah mewabahnya pandemi Covid-19, berbagai negara dihadapkan oleh kejahatan cybercrime atau cybercrime yang kian meningkat dan mengargetkan kelompok-kelompok terkait Covid-19. Pandemi virus Corona digunakan turut memengaruhi lanskap ancaman cybercrime secara global. COVID-19 telah menjadi topik paling hangat sejak Februari tahun ini. Berbagai elemen masyarakat berlomba-lomba untuk berkenalan dengan virus

dan penyakit yang disebabkan. Dalam kultur masyarakat yang serba digital ini upaya berkenalan salah satunya ditempuh melalui internet.

II. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan dilakukan dengan memaparkan Materi Meningkatkan Kewaspadaan Terhadap Kejahatan Cyber Crime Dimasa Pandemi Covid 19, pemaparan dilakukan dengan cara persentase yang di laksanakan oleh Tenaga Pengajar (Dosen) dari Fakultas Hukum Universitas Darma Agung (UDA). Berikutnya diberikan kesempatan kepada seluruh murid bela diri untuk mengajukan pertanyaan seputar teori yang berhubungan langsung dengan keadaan kondisi sekitar lingkungan tepat tinggal mereka, maka dari hasil tanyajawab ini akan memperoleh solusi dan manfaat yang sangat berguna bagi generasi muda khususnya murid bela diri Silat Elang Putih Indonesia.

III. HASIL PEMBAHASAN

Solusi terhadap permasalahan yang diangkat Para pengguna teknologi informasi dan komunikasi sebaiknya lebih hati-hati dalam melakukan komunikasi dengan orang yang tidak dikenal dan jangan mudah mempercayai orang atau lembaga yang baru dikenal lewat *internet*. Perlu adanya tindakan hukum yang tegas dari aparat penegak hukum agar dapat menimbulkan efek jera kepada pelaku tindakan *cybercrime*. Perlu hukum acara khusus yang dapat mengatur seperti misalnya berkaitan dengan jenis-jenis alat bukti yang sah dalam kasus *cybercrime*, pemberian wewenang khusus kepada penyidik dalam melakukan beberapa tindakan yang diperlukan dalam rangka penyidikan kasus *cybercrime*, dan lain-lain.

Istilah “*cybercrime*” merujuk pada suatu tindakan kejahatan yang berhubungandengan dunia maya (*cyberspace*) dan tindakan kejahatan yang menggunakankomputer. Ada ahli yang menyamakan tindakan kejahatan *cyber* (*cybercrime*) dengan tindakan komputer, dan ada ahli yang membedakan di antara keduanya. *Cybercrime* adalah upaya memasuki atau menggunakan fasilitas komputer atau jaringan komputer tanpa ijin dan dengan melawan hukum dengan atau tanpa menyebabkan perubahan dan atau kerusakan pada fasilitas komputer yang dimasuki atau digunakan tersebut. *Cyber crime* merupakan tindak kriminal yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer sebagai alat kejahatan utama. *Cybercrim* merupakan kejahatan yang memanfaatkan perkembangan teknologi komputer khususnya *internet*. *Internet* yang menghadirkan *Cyberspace* dengan realitas virtualnya

menawarkan kepada manusia berbagai harapan dan kemudahan. Akan tetapi dibalik itu, timbul persoalan berupa kejahatan yang dinamakan *cybercrime*, baik sistem jaringan komputernya itu sendiri yang menjadi sasaran untuk melakukan aksi kejahatan dunia maya. *Cybercrime* selanjutnya merupakan salah satu sisi gelap dari kemajuan teknologi yang mempunyai dampak negative sangat luar bagi seluruh bidang kehidupan modern saat ini. Sehubungan dengan kekhawatiran akan ancaman/bahaya cyber crime ini, karena berkaitan erat dengan “economy crime” dan “organized crime” (terutama untuk tujuan “money laundering”).

Dunia *internet* lebih rentan karena berbagai hal, diantaranya adalah sistem keamanan yang makin sulit dicapai, celah untuk melakukan hacking, dan tingkat kebocoran data pribadi. Media sosial memang banyak kelebihannya seperti cepat diakses, mudah, dan murah, tetapi pemahaman literasi digital, kurang. Kita terganggu akan kebijakan privasi (tau kan ya setiap kita daftar sosial media pasti ada pernyataan itu), kita juga kurang peka terhadap celah yang bisa disalahgunakan

Kegiatan cyber meskipun bersifat virtual dapat dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata. Secara yuridis dalam hal ruang cyber sudah tidak pada tempatnya lagi untuk dikategorikan sesuatu dengan ukuran dalam kualifikasi hukum konvensional untuk dijadikan objek dan perbuatan, sebab jika cara ini yang ditempuh akan terlalu banyak kesulitan dan hal-hal yang lolos dari jerat hukum. Kegiatan cyber adalah kegiatan virtual yang berdampak sangat nyata, meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Dengan demikian, subjek pelaku harus di kualifikasikan pula sebagai orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata.

Berbagai ragam kejahatan cybercrime menjadi salah satu bentuk tindak kriminal yang harus diwaspadai oleh masyarakat di masa Covid-19 Modus dari kejahatan cybercrime saat ini juga kian beragam. Beberapa modusnya mulai dari oknum yang meminta sumbangan dengan mengatasnamakan korban pandemi hingga pencurian data dan pembobolan rekening. Hal ini merupakan yang harus diwaspadai secara bersama mengingat tindak kejahatan ini semakin masif dilakukan. Covid-19 berdampak pada perubahan pola hidup masyarakat Indonesia yang cenderung lebih banyak mengandalkan *internet*. Kejahatan *cybercrime* yang terbanyak dilaporkan pada April 2020 hingga Juli 2021, setidaknya ada 937 kasus kejahatan cybercrime yang dilaporkan.

Dari 937 kasus tersebut, tiga tindak kejahatan yang paling tinggi adalah *provocative, hate content*, dan *hate speech*. Dengan jumlah 473 kasus; penipuan daring sebanyak 259 kasus;

dan konten porno sebanyak 82 kasus. Tingginya kasus *provocative, hate content, dan hate speech* tidak lepas dari residu politik yang muncul akibat pemilihan daerah maupun pemilu nasional sehingga mengakibatkan polarisasi masyarakat."Hal tersebut terbawa hingga saat ini di mana saat pandemi terjadi seharusnya masyarakat Indonesia bersatu untuk melawan wabah ini tetapi malah saling bertengkar dan menyalahkan satu sama lain.

Pengaturan teknologi informasi tidak cukup hanya dengan pengaturan perundang-undangan yang konvensional, namun dibutuhkan pengaturan khusus yang menggambarkan keadaan sebenarnya dari kondisi masyarakat, sehingga tidak ada jarak antara substansi hukum dengan realitas yang berkembang dimasyarakat. Meskipun bersifat virtual kegiatan *cyber* mempunyai dampak nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Dengan demikian subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata. Aplikasi yang sangat banyak dipakai dari kegiatan *cyber* adalah transaksi-transaksi elektronik, sehingga transaksi secara on-line saat ini menjadi masalah yang paling penting.

Saat ini seluruh dunia tengah dihadapi masalah pandemi covid-19 termasuk Indonesia sendiri. dampak yang ditimbulkan dari pandemi covid-19 sendiri banyak merugikan di banyak sektor. ini menjadi peluang emas bagi para peretas untuk melakukan phishing dengan embel-embel pandemi covid-19 karena pastinya akan ada banyak orang tergiur dengan tawaran tersebut.

Dalam KUHP dapat ditentukan mengenai tindak pidana yang terkait dengan teknologi informasi bisa disebutkan, yaitu:

1. Pasal 362 KUHP untuk kasus Carding, yang pelakunya mencuri kartu kredit milik orang lain walaupun tidak secara fisik karena hanya nomor kartunya saja yang diambil dengan menggunakan software card generator di internet untuk melakukan transaksi di *e-commerce*.
2. Pasal 378 KUHP untuk penipuan dengan seolah-olah menawarkan dan menjual suatu produk atau barang dengan memasang iklan di salah satu website sehingga orang tertarik untuk membelinya lalu mengirimkan uang kepada pemasang iklan.
3. Pasal 335 KUHP dapat dikenakan untuk kasus pengancaman dan pemerasan yang dilakukan melalui *e-mail*.
4. Pasal 331 KUHP dapat dikenakan untuk kasus pencemaran nama baik dengan menggunakan media internet. Modusnya adalah pelaku menyebarkan *e-mail* kepada

teman-teman korban tentang suatu cerita yang tidak benar atau mengirimkan *e-mail* secara berantai melalui mailling list (millis) tentang berita yang tidak benar.

5. Pasal 303 KUHP dapat dikenakan untuk menjerat permainan judi yang dilakukan secara on-line di internet dengan penyelenggara dari Indonesia.
6. Pasal 282 KUHP dapat dikenakan untuk penyebaran pornografi maupun website porno yang banyak beredar dan mudah diakses di internet.
7. Pasal 282 dan 311 KUHP dapat dikenakan untuk penyebaran foto atau film pribadi seseorang yang vulgar di *internet*.

Tindak pidana dibebankan kepada pelaku kejahatan berdasarkan tingkat kejahatan yang dilakukannya. Hal ini terlihat dalam sanksi pidana dalam kejahatan cybercrime dalam undang-undang yang berlaku sebagaimana disebutkan dalam UU ITE, yaitu :

1. Penipuan Rumusan tindak pidana penipuan dalam dunia cyber pada dasarnya merujuk pada tindak pidana umum. Tindak pidana sebagaimana diatur dalam pasal 378 KUHP disebut tindak pidana penipuan dalam bentuk pokok yang lazim disebut “oplichting”. Ketentuan pasal tersebut menyatakan: Barang siapa yang bermaksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat, atau rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan sesuatu barang kepadanya, atau supaya memberi hutang maupun menghapus piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama empat tahun.
2. Kesusilaan Kejahatan terhadap kesusilaan, khususnya terhadap tindak pidana pornografi sebagaimana diatur dalam KUHP Pasal 282 dan 283. Pasal tersebut yang menjadi landasan pokok terhadap kejahatan kesusilaan dalam kejahatan cyber crime. Dalam Undang-Undang ITE pada Pasal 27 Ayat (1) sebagai berikut: Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan. Adapun sanksi pidananya diatur dalam Pasal 45 Ayat (1) sebagai berikut: Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

3. Perjudian Tindak pidana ini diatur dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP jo. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 yang mengubah sanksinya. Oleh karena itu, sanksi pidana yang semula hukuman penjara selamalamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak- banyaknya dua puluh lima juta.
4. Pemerasan/Pengancaman Tindak pidana pamarasan dan pengancaman sebagaimana diatur dalam Pasal 368 dan 369 KUHP sama-sama merupakan pemerasan. Perbedaannya hanya terletak pada cara-cara yang digunakan dalam kedua tindak pidana tersebut. Tindak pidana dalam Pasal 368 KUHP yang lazim disebut “pemerasan” menggunakan “kekerasan atau ancaman kekerasan” sedangkan tindak pidana dalam Pasal 369 KUHP yang lazim disebut sebagai “pengancaman” menggunakan cara “pencemaran baik lisan maupun tertulis”.
5. Pengerusakan Tindak pidana ini dalam KUHP telah diatur ketentuannya dalam Pasal 406 yang menyatakan: (1) Barang siapa dengan sengaja dan melawan hukum menghancurkan, merusakkan, membikin tidak dapat dipakai atau menghilangkan sesuatu barang yang seluruhnya atau sebagian milik orang lain, diancam dengan pidana penjara paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak tiga ratus rupiah. (2) Dijatuhkan pidana yang sama terhadap orang, yang dengan sengaja dan melawan hukum membunuh, merusakkan, membikin tak dapat digunakan atau menghilangkan hewan, yang seluruhnya atau sebagian milik orang lain.
6. Pencurian. KUHP Pasal 362 dinyatakan bahwa: Barang siapa mengambil barang sesuatu, yang seluruhnya atau sebagian milik orang lain, dengan maksud untuk dimiliki secara melawan hukum, diancam karena pencurian, dengan pidana penjara paling lama lima tahun atau denda paling banyak sembilan ratus rupiah.

Hukum yang dijadikan rujukan oleh aparat penegak hukum untuk menjaring cybercrime diantaranya adalah:

1. KUHP

Ketentuan dalam KUHP yang digunakan oleh aparat penegak hukum dalam kejahatan *cybercrime* yaitu pada pasal-pasal yang berkaitan salah satunya adalah: Pasal 167 yaitu:

- (1) Barangsiapa dengan melawan hak orang lain dengan memaksa kedalam rumah atau ruangan yang tertutup atau pekarangan, yang dipakai oleh orang lain, atau sedang ada disitu dengan tidak ada haknya, tidak dengan segera pergi dari tempat itu atas

permintaan orang yang berhak, dihukum penjara selama-lamanya sembilan bulan atau denda sebanyak-banyaknya Rp.4500,-

- (2) Barangsiapa masuk dengan memecah atau memanjat, memakai kunci palsu, perintah palsu atau pakaian dinas palsu atau barang siapa dengan tidak setahu yang berhak dan lain daripada lantaran keliru, masuk ketempat yang tersebut tadi dan ditemukan disana pada waktu malam, dianggap sebagai sudah masuk dengan memaksa.

Pasal 406 KUHP ayat (1) berkaitan dengan tindakan pengrusakan yang menyebutkan bahwa: “barangsiapa dengan sengaja dan dengan melawan hukum menghancurkan, mengrusakkan, membikin tak dapat dipakai atau menghilangkan barang sesuatu yang seluruhnya atau sebagian adalah kepunyaan orang lain, diancam dengan pidana penjara paling lama dua tahun delapan bulan atau denda paling banyak tiga ratus rupiah.” Ketentuan tersebut ditujukan (diancamkan) misalnya kepada hacker, karena aktivitas hacker ini dinilai telah menimbulkan kerusakan atau kerugian yang luar biasa kepada usaha seseorang, kepentingan institusi atau negara. Aparat menilai kalau yang dilakukan oleh hacker jelas-jelas mengakibatkan kerugian pada orang lain, salah satunya berupa kerusakan atau menjadikan tidak berfungsinya barang lain. Jika barang ini termasuk website, maka website inilah yang mengalami kerusakan. Pasal 282 KUHP

Pasal ini adalah untuk mencegah menjalarnya penggunaan jaringan internet secara melawan hukum, sebagai dasar hukum yang digunakan oleh aparat penegak hukum, yaitu sebagai berikut:

- (1) Barangsiapa menyiarkan, mempertontonkan, atau menempelkan dengan terang-terangan suatu tulisan yang diketahui isinya, atau gambar atau barang yang dikenalnya melanggar perasaan kesopanan, maupun membuat, membawa masuk, mengirimkan langsung, membawa keluar atau menyediakan tulisan, gambar atau barang itu untuk disiarkan, dipertontonkan atau ditempelkan sehingga kelihatan oleh orang banyak, ataupun terang-terangan diminta atau menunjukkan bahwa tulisan, atau gambar atau barang itu boleh didapat, dihukum penjara selama-lamanya satu tahun empat bulan atau denda sebanyak-banyaknya Rp.45.000,-
- (2) Barangsiapa menyiarkan, mempertontonkan atau menempelkan dengan terang-terangan suatu tulisan, gambar atau barang yang melanggar perasaan

kesopanan, maupun membawa masuk, mengirimkan terus, membawa keluar atau menyediakan surat, gambar atau barang itu disiarkan, dipertontonkan atau ditempelkan, sehingga kelihatan oleh orang banyak ataupun dengan terang-terangan atau dengan menyiarkan sesuatu tulisan menawarkan dengan tidak diminta atau menunjukkan, bahwa tulisan, gambar atau barang itu tidak boleh didapat, dihukum penjara selama-lamanya sembilan bulan atau denda sebanyak-banyaknya Rp.45.000,-. Jika ada alasan yang sesungguhnya untuk menduga, bahwa tulisan, gambar atau barang itu melanggar kesopanan.

- (3) Jika melakukan kejahatan yang diterangkan dalam ayat pertama dijadikan suatu pencaharian atau kebiasaan, oleh tersangka, dapat dijatuhkan hukuman penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya Rp.75.000,-

2. Undang-Undang ITE

Pengaturan *cybercrime* dengan hukum pidana saat ini sudah tertuang dalam UU ITE yang berkaitan dengan masalah kriminalisasi. Ketentuan pidana mengenai kejahatan yang menggunakan transaksi elektronik ada terdapat pada BAB XI mengenai ketentuan pidana yang tertuang mulai dari pasal 45 sampai pasal 52. Pasal 53 menyatakan bahwa Pasal 27 ayat (1) jo 45 Ayat (1) UU ITE Pasal 27 Ayat

- (1) Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya ITE dan/ atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.
- (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.
- (3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.
- (4) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.

Pasal 45 Ayat (1): Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (1), Ayat (2,) Ayat (3) atau Ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau dengan paling banyak Rp 1.000.000.000,00. Pada saat berlakunya Undang-Undang ini, semua Peraturan Perundang-undangan dan kelembagaan yang berhubungan dengan pemanfaatan Teknologi Informasi yang tidak bertentangan dengan Undang-Undang ini dinyatakan tetap berlaku.

Dalam rangka menjalankan fungsi sebagai social control hukum sebagai kontrol sosial, hukum itu dapat mengabdikan pada 3 (tiga) sektor, yaitu :

1. Hukum sebagai alat penertib (*ordering*); Dalam rangka penertiban ini hukum dapat menciptakan suatu kerangka bagi pengambilan keputusan politik dan pemecahan sengketa yang mungkin timbul melalui suatu hukum acara yang baik. Ia pun dapat meletakkan dasar hukum (*legitimacy*) bagi penggunaan kekuasaan.
2. Hukum sebagai alat penjaga keseimbangan (*balancing*); Fungsi hukum dapat menjaga keseimbangan dan keharmonisan antara kepentingan negara/ kepentingan umum dan kepentingan perorangan.
3. Hukum sebagai katalisator; Sebagai katalisator hukum dapat membantu untuk memudahkan terjadinya proses perubahan melalui pembaharuan hukum (*law reform*) dengan bantuan tenaga di bidang profesi hukum.

Kesimpulan dalam bab ini terkait dengan sanksi bagi pelaku *cyber crime* di masa pandemic covid-19, bahwa para pelaku tindak pidana cybercrime dipidana dengan ketentuan, yaitu: 1) pencurian, dipidana 6 (enam) tahun dan denda Rp. 1 milyar, 2) kesusilaan, dipidana 6 (enam) tahun dan denda Rp. 1 milyar, 3) perjudian, dipidana 6 (enam) tahun dan denda Rp. 1 milyar dan jika dilakukan oleh korporasi dipidana dengan pidana pokok ditambah dua pertiga. 4) Pengancaman, meliputi dua kategori yakni; pemerasan/pengancaman biasa dipidana 6 (enam) tahun dan denda Rp. 1 milyar dan jika dilakukan oleh korporasi dipidana dengan pidana pokok ditambah dua pertiga. Pengancaman disertai kekerasan dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 2. miliar. 5) Pengrusakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10 miliar. 6) Pencurian, mengakses komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 600 juta, mengakses komputer tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau

denda paling banyak Rp 700 juta, mengakses dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 800 juta. Apabila pencurian itu dilakukan dengan objek milik pemerintah dan/atau digunakan untuk layanan publik dipidana dengan pidana pokok ditambah sepertiga. Jika objeknya milik pemerintah dan/atau badan strategis 205 termasuk dan tidak terbatas pada lembaga pertahanan, bank central, perbankan, keuangan, lembaga internasional, otoritas penerbangan diancam dengan pidana maksimal ancaman pidana pokok masing-masing pasal ditambah dua pertiga

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan rencana kegiatan yang telah disusun maka target capaian yang diharapkan setelah pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul Meningkatkan Kewaspadaan Terhadap Kejahatan Cyber Crime Dimasa Pandemi Covid 19 maka para remaja dapat mengetahui kejahatan cybercrime menjadi salah satu bentuk tindak kriminal yang harus diwaspadai oleh masyarakat di masa Covid-19 Modus dari kejahatan cybercrime saat ini juga kian beragam di masa Covid-19. Dalam hal ini diadakan evaluasi setelah selesai pelaksanaan program dilapangan dengan cara memantau secara online dan secara langsung apakah pelaksanaan program yang telah selesai lebih memberi dampak positif kepada murid beladiri Silat Elang Putih Indonesia.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad M.Ramli. Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia. RefikaAditama, Bandung, 2006.
- Anwar, Yesmil, dkk, Kriminologi, Refika Aditama, Bandung, 2013.
- Arief, Barda Nawawi. *Pembaharuan Hukum Pidana; Dalam Perpekstif Kajian Perbandingan*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2005.
- Tindak Pidana Mayantara Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia*, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2006
- Rampai Kebijakan Hukum Pidana (Perkembangan Penyusunan Konsep KUHP Baru)*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2008
- Nasution, L., & Nurul Ichsan, R. (2021). PENGARUH PENERAPAN KEPEMIMPINAN TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA KANTOR DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN KARO. *Jurnal Ilmiah METADATA*, 3(1), 308-320. Retrieved from <http://ejournal.steitholabulilmi.ac.id/index.php/metadata/article/view/59>
- Mohammad Yusuf, & Reza Nurul Ichsan. (2021). Analysis of Banking Performance in The Aftermath of The Merger of Bank Syariah Indonesia in Covid 19. *International Journal of Science, Technology & Management*, 2(2), 472-478. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v2i2.182>
- Ichsan, R., & Nasution, L. (2021). SOSIALISASI PELATIHAN DISIPLIN KERJA KARYAWAN RESTAURANT KENANGA GARDEN MEDAN. *PKM Maju UDA*, 1(3), 127-132. doi:10.46930/pkmmajuuda.v1i3.885

Nasution, L., & Ichsan, R. (2021). SOSIALISASI PELUANG USAHA BANK SAMPAH DALAM PENINGKATAN PENDAPATAN MASYARAKAT DI MASA COVID 19. *PKM Maju UDA*, 1(3), 107-112. doi:10.46930/pkmmajuuda.v1i3.882

Ichsan, R. N., Suparmin, S., Yusuf, M., Ismal, R., & Sitompul, S. (2021). Determinant of Sharia Bank's Financial Performance during the Covid-19 Pandemic. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(1), 298-309.

ICHSAN, Reza Nurul; SE, M. M. *Bahan Ajar Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM)*. CV. Sentosa Deli Mandiri

Yusuf, M., Ichsan, R., & Saparuddin, S. (2021). DETERMINASI INVESTASI DAN PASAR MODAL SYARIAH TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI DI INDONESIA. *JEpa*, 6(1), 397-401. Retrieved from <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/jepa/article/view/1121>

ICHSAN, R. N., NASUTION, L., SINAGA, S., & MARWAN, D. (2021). The influence of leadership styles, organizational changes on employee performance with an environment work as an intervening variable at pt. Bank sumut binjai branch. *Journal of Contemporary Issues in Business and Government/ Vol*, 27(2), 259

Sinaga, S., Gaol, J. L., & Ichsan, R. N. (2021). The Effect of Product Innovation on Consumer Interest in the Purchase of Bottled Tea Products at PT. Sinar Sosro Medan. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(1), 1361-1367

Sitompul, S., Ichsan, R. N., & Nasution, L. The Influence of Exchange Rate, Inflation, For the Results of the Development Assets of Islamic Banks. <https://www.ijefm.co.in/v4i3/Doc/5.pdf>

Reza Nurul Ichsan, Ahmad Karim. (2021). KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN NASABAH PT. JASA RAHARJA MEDAN. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN SOSIAL HUMANIORA*, 6(1), 54-57. <https://doi.org/10.32696/jp2sh.v6i1.729>

Ichsan, R. N., & Nasution, L. (2021). SOSIALISASI PELATIHAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI KERJA KARYAWAN DI PDAM TIRTANADI CABANG PADANG BULAN MEDAN. *AMALIAH: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(1), 48-53.

Ichsan, R. N., & Gaol, J. L. (2021). Pengaruh Kepemimpinan Terhadap Disiplin Kerja Pegawai Pada Kantor Dinas Pendidikan Kabupaten Karo. *Jurnal Ilmiah METADATA*, 3(1), 344-355.

Lukman Nasution, Abd. Rasyid Syamsuri, & Reza Nurul Ichsan. (2021). Socialization Of Community Participation In Bandar Khalifah Village Development Planning Percut Sei Tuan District. *International Journal Of Community Service*, 1(2), 119–122. <https://doi.org/10.51601/ijcs.v1i2.15>

Ichsan, R. N., & Karim, A. (2021). KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN NASABAH PT. JASA RAHARJA MEDAN. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN SOSIAL HUMANIORA*, 6(1), 54-57.

Reza Nurul Ichsan, Lukman Nasution. (2021), SOSIALISASI PELATIHAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI KERJA KARYAWAN DI PDAM TIRTANADI CABANG PADANG BULAN MEDAN, <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/AJPKM/article/view/693>, <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v5i1.693>

Lukman Nasution, Abd. Rasyid Syamsuri, & Reza Nurul Ichsan. (2021). Socialization Of Community Participation In Bandar Khalifah Village Development Planning Percut Sei Tuan District. *International Journal Of Community Service*, 1(2), 119–122. <https://doi.org/10.51601/ijcs.v1i2.15>

Sinaga, S., Ichsan, R. N., & Nasution, L. (2020). Peer Review: Penyelesaian Masalah Bisnis Dalam Transaksi Elektronik (e-commerce).

Nasution, L., Syamsuri, A. R., & Ichsan, R. N. (2021). Socialization Of Community Participation In Bandar Khalifah Village Development Planning Percut Sei Tuan District. *International Journal Of Community Service (IJCS)*, 1(2), 119-122.

ICHSAN, Reza Nurul; YUSUF, Mohammad. STRATEGI BISNIS UMKM SELAMA PANDEMI COVID-19. **JEpa**, [S.l.], v. 6, n. 2, p. 552-560, july 2021. ISSN 2527-2772. Available at: <<https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/jepa/article/view/1847>>. Date accessed: 06 jan. 2022.

YUSUF, Mohammad; ICHSAN, Reza Nurul; RANGKUTY, Dewi Mahrani. BANK SYARIAH INDONESIA SERVICE QUALITY: SOCIAL PERSPECTIVE. **JEpa**, [S.l.], v. 6, n. 2, p. 561-570, july 2021. ISSN 2527-2772. Available at: <<https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/jepa/article/view/1848>>. Date accessed: 06 jan. 2022.

Nasution, L., & Ichsan, R. N. (2022). Pengaruh Anggaran Terhadap Kinerja Manajerial pada PT. Duta Marga Lestarindo. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(3), 1274-1280.

Ichsan, R. N., & Nasution, L. (2022). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada PT. Kurnia Aneka Gemilang Tanjung Morawa. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(3), 1281-1288.

Zulfida, I., Ichsan, R. N., Rahmaniah, R., Situmeang, M., & Hutagaol, J. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Tera Box Cloud Dalam Menunjang Kegiatan Mengajar Dosen. *J-LAS (Journal Liaison Academia and Society)*, 1(3), 53-60.

HAMONANGAN, Alusianto et al. PERANAN KURATOR TERHADAP KEPAILITAN PERSEROAN TERBATAS. **PKM Maju UDA**, [S.l.], v. 2, n. 1, p. 20-34, sep. 2021. ISSN 2745-6072. Available at: <<http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/pkmmajuuda/article/view/1182>>. Date accessed: 24 nov. 2021. doi: <http://dx.doi.org/10.46930/pkmmajuuda.v2i1.1182>.

LUBIS, Muhammad Ansori. REVITALISASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT HUKUM ADAT BATAK TOBA DALAM MELINDUNGI EKSISTENSI DANAU TOBA DI MATA DUNIA (KAJIAN HUKUM PROGRESIF). *Jurnal Darma Agung*, [S.l.], v. 27, n. 3, p. 1234-1244, july 2020. ISSN 2654-3915. Available at:

<<http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnaluda/article/view/607>>. Date accessed: 24 nov. 2021. doi: <http://dx.doi.org/10.46930/ojsuda.v27i3.607>.

Simbolon, N. Y., Nasution, M. Y., & Lubis, M. A. (2019). Pemberdayaan Kearifan Lokal Masyarakat Adat Batak Toba dalam Mencegah Kekerasan terhadap Anak. *Jurnal Mercatoria*, 12(2), 148-159.

Lubis, M. A. (2020). Perlindungan Hak Dasar Anak pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Medan. *Jurnal Mercatoria*, 13(2), 188-203.

Lubis, M. A., Dhevi, R. S., & Yasid, M. (2020). PENEGAKAN HUKUM TERHADAP APARAT SIPIL NEGARA YANG MELAKUKAN PELANGGARAN HUKUM DALAM MEWUJUDKAN GOOD GOVERNANCE. *Jurnal Darma Agung*, 28(2), 269-285.

Simamora, F. P., Simarmata, L. D., & Lubis, M. A. (2020). KAJIAN HUKUM PIDANA TERHADAP PERBUATAN PENCEMARAN NAMA BAIK MELALUI MEDIA SOSIAL. *JURNAL RETENTUM*, 1(1), 34-43.

Lubis, M. A., & Siddiq, M. (2021). ANALISIS YURIDIS PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP KORPORASI ATAS PENGRUSAKAN HUTAN. *JURNAL RECTUM: Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana*, 3(1), 35-65.

Lubis, M. A. (2020). Plagiarism-Checker: Perlindungan Hak Dasar Anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Medan.

Siregar, G., & Lubis, M. A. (2020, October). The Effectiveness of The Imposition of Prison Sentences of Fines For Perpetrators of Electronic Technology Information Violations. In *Virtual Conference on Social Science in Law Political and Economic Development*. VCPSPILED 2020.

Lubis, M. A., & Siregar, S. A. (2020). RESTORATIVE JUSTICE SEBAGAI MODEL PERLINDUNGAN TERHADAP ANAK YANG BERHADAPAN DENGAN HUKUM. *PKM Maju UDA*, 1(1), 8-24.

Lubis, M. A., & Sinaga, L. V. (2020). TINDAK PIDANA EKSPLOITASI SEKSUAL (PERKOSAAN) OLEH ORANG TUA TIRI TERHADAP ANAK DIBAWAH UMUR (STUDI PUTUSAN PN MEDAN NO. 1599/PID. B/2007/PN Mdn). *JURNAL RECTUM: Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana*, 2(2), 92-109.

Lubis, M. A., & Gultom, M. (2020). Plagiarism-Turnitin: Legal Opinion on the Supreme Court of the Republic of Indonesia Nomo 1045/PID. SUS/2016 Date Juli 26, 2016.

Sianturi, O. K., & Lubis, M. A. (2020). PENERAPAN DIVERSI DAN RESTORATIVE JUSTICE SYSTEM TERHADAP ANAK SEBAGAI PELAKU TINDAK PIDANA DI POLDA SUMATERA UTARA. *JURNAL RETENTUM*, 1(1), 56-64.

Siregar, S. A., Siregar, G., & Lubis, M. A. (2020). Criminological Perspective Of Street Crime. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems-JARDCS*, 12(6), 603-611.

Lubis, M. A. (2019). Perlindungan Hukum Terhadap Anak Nakal Berdasarkan Uu Nomor 11 Tahun 2012 Tentang Sistem Peradilan Pidana Anak. *JURNAL RETENTUM*, 1(01), 15-32.

Lubis, M. A., & Gultom, M. (2019). Legal Opinion of the Supreme Court of the Republic of Indonesia Nomor1045 K/PID. SUS/2016 Date July 26, 2016. *The International Journal of Humanities & Social Studies*, 7(7).

Lubis, M. A. (2019). *Rekonstruksi Peran Serta Masyarakat Dalam Penyelesaian Perkara Anak Yang Berkonflik Dengan Hukum Melalui Diversi Yang Berbasis Nilai Keadilan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).

Ichsan, R. N., & Setiadi, D. (2022). SOSIALISASI PEMBERDAYAAN APARATUR SIPIL NEGARA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PELAYANAN PARIWISATA DI DINAS PARIWISATA KOTA MEDAN.