

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang kian hari makin pesat telah mengubah sikap dan sifat masyarakat serta peradaban manusia. Pada saat ini teknologi sudah tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena dirasa banyak memberikan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan manusia yang semakin hari semakin kompleks akan informasi. Perkembangan teknologi juga menyebabkan dunia menjadi mudah dalam berkomunikasi dan terjadinya perubahan sosial dalam masyarakat. Dalam perkembangannya teknologi juga memiliki kelebihan dan kekurangan, karena selain memberikan kemudahan, meningkatkan kesejahteraan, kemajuan, tetapi bisa juga menjadi sarana dalam perbuatan melawan hukum.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi yang memungkinkan pengiriman data jarak jauh melalui gelombang radio relatif lebih murah dan cepat sehingga semakin memudahkan dalam berkomunikasi dan melakukan berbagai macam kegiatan seperti mengirimkan data, suara, maupun media lain. Kegiatan tersebut memungkinkan pihak lain dapat mengetahui informasi data seseorang, menyadap dan mengubah keaslian data yang dikirim.

Seiring berkembangnya zaman menghasilkan teknologi yang canggih yaitu jaringan komputer dan internet yang saat ini sangat menghemat sumber daya

---

<sup>1</sup> Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, 2004, hlm. 1.

yang ada, seperti tenaga, dana, waktu dan lain-lain. Jaringan komputer dan internet berjalan sangat cepat tanpa peduli batas ruang dan waktu.

Kemudahan yang ditawarkan melalui internet di zaman yang modern ini bukan menjadi jaminan bahwa aktivitas yang dilakukan di media tersebut aman. Banyak permasalahan yang timbul dan berkembang dalam masyarakat yang menggunakan media komputer maupun internet.

Keamanan dan kerahasiaan suatu data yang dikirim melalui jaringan komputer maupun internet merupakan aspek utama dalam suatu sistem informasi. Hal ini berhubungan dengan pentingnya informasi tersebut diterima oleh yang berkepentingan. Informasi tersebut tidak akan berarti apabila orang lain yang tidak berkepentingan mengetahui kemudian menyalahgunakan informasi tersebut.

Keamanan dan kerahasiaan yang ada pada jaringan komputer dan internet saat ini menjadi permasalahan yang utama dan terus berkembang. Informasi yang terkandung dalam jaringan internet semakin lengkap, ditunjang dengan kemajuan pengembangan *software* yang menarik para pembobol (*hacker*) dan penyusup untuk terus mencoba keahliannya guna menemukan dan memanfaatkan setiap kelemahan dari sistem konfigurasi yang sudah ditetapkan. Semakin maraknya orang menggunakan layanan internet, maka semakin banyak juga permasalahan yang bermunculan.

Kejahatan sebenarnya tumbuh dan berkembang dengan seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman. Banyak faktor yang mempengaruhi timbulnya kejahatan dalam masyarakat, tetapi yang pasti kejahatan adalah bentuk perilaku manusia yang terus mengalami perkembangan sama dengan perkembangan

masyarakat itu sendiri. Kejahatan adalah perbuatan antisosial yang bisa saja terjadi di mana saja (masyarakat yang sedang berkembang maupun masyarakat yang telah maju)<sup>2</sup>. Kejahatan bisa saja terjadi di dunia maya tidak hanya terjadi di dunia nyata saja yang bentuknya berbeda dengan kejahatan konvensional. Keberadaan kejahatan identik dengan keberadaan manusia itu sendiri meskipun bentuk dan jenis kejahatan dari tiap orang berbeda-beda.

Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor utama yang dapat menimbulkan kejahatan meskipun sudah dari zaman dahulu kejahatan sudah ada. Melihat perkembangan kejahatan yang sedemikian rumit dan dipadukan dengan kecanggihan teknologi jaringan komputer dan internet, dapat semakin mempermudah suatu bentuk kejahatan. Bentuk-bentuk kejahatan semakin bervariasi setiap harinya yaitu seperti pencurian data pribadi, pelanggaran hak cipta, dan mengubah data milik orang lain menjadi berbeda dengan aslinya.

Kemajuan teknologi juga dirasakan oleh sektor perbankan yang menggunakan internet dalam setiap transaksinya. Perbankan menawarkan pelayanan yang memudahkan nasabah dan bisa dijalankan di mana saja oleh nasabah. Kehadiran kartu kredit adalah salah satu kemudahan yang diberikan oleh bank selaku penyedia jasa keuangan. Melalui fasilitas kartu kredit nasabah bisa memiliki apapun yang dibutuhkan dan diinginkan terlebih dahulu sebelum dapat melunasinya.

Kartu kredit menawarkan kemudahan bagi para penggunanya. Transaksi yang dilakukan tidak harus mengeluarkan uang tunai untuk pembayaran. Hanya

---

<sup>2</sup> S. Manonie, Kejahatan, [zriefmaronie.blogspot.com/2012/02/kejahatan.html](http://zriefmaronie.blogspot.com/2012/02/kejahatan.html), diakses pada tanggal 1 Oktober 2020, pukul 17.31 WIB.

dengan sebuah kartu seseorang tidak perlu repot membawa uang tunai dalam jumlah besar untuk melakukan suatu transaksi (berbelanja). Kartu kredit merupakan kehidupan finansial yang sangat berkembang cukup pesat di zaman modern seperti saat ini. Kartu kredit merupakan gaya hidup yang memberikan peluang tambahan untuk penggunaanya untuk mendapatkan kemudahan dalam bertransaksi.

Sudah banyak modus kejahatan dengan menggunakan teknologi yang berbasis komputer dan internet (*cybercrime*) pada saat ini. Di Indonesia kejahatan *cyber* yang sering terjadi adalah *hacking*, *cracking*, dan *carding*. Kejahatan tersebut merupakan kejahatan yang lebih besar dari kejahatan biasa tetapi juga sulit untuk menemukan pelakunya untuk diadili. Salah satu kejahatan *cybercrime* yang sering terjadi di Indonesia adalah pencurian data pribadi kartu kredit suatu bank yang dikenal dengan istilah *carding*.

*Carding* merupakan kejahatan dalam berbelanja menggunakan nomor kartu kredit dan identitas orang lain, yang diperoleh dengan cara mencuri data di internet.<sup>3</sup> Sebutan untuk pelakunya adalah *carder*. Sebutan lain untuk kejahatan ini adalah *cyberfraud* atau penipuan di dunia maya. *Carding* merupakan kejahatan yang tidak terlihat tetapi dampak yang ditimbulkan bisa sangat besar. Kegiatan *carding* dilakukan dengan cara melakukan transaksi jual beli melalui perantara alat elektronik secara *online* melalui jaringan internet dan memasukkan jenis pembayaran dengan tipe kartu kredit.

---

<sup>3</sup> Kejahatan Dunia Cyber, <https://kejahatanduniacyber.wordpress.com>, diakses pada tanggal 12 Oktober 2020, pukul 11.01 WIB.

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah melahirkan hukum baru yaitu hukum siber (*cyber law*), yang secara internasional digunakan istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi. Istilah lainnya adalah hukum teknologi informasi (*law of information technology*), hukum dunia maya (*virtual world law*) dan hukum mayantara.<sup>4</sup> Istilah tersebut lahir karena semakin berkembangnya teknologi internet dan pemanfaatan teknologi informasi.

Penegak hukum akan mengalami kesulitan jika dihadapkan pada kenyataan untuk membuktikan suatu kasus yang diasumsikan “maya” yaitu sesuatu yang tidak terlihat secara langsung dan semu.<sup>5</sup> Kalau pun pelaku dari kejahatan *cyber* tertangkap isi delik dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (selanjutnya disebut KUHP) akan menyulitkan penegak hukum dalam pembuktian di depan pengadilan. Dalam *cybercrime* pelaku kejahatan sering kali sulit dijerat karena pengadilan di Indonesia tidak mempunyai yuridiksi terhadap pelaku dan perbuatan hukum yang terjadi.

Di Indonesia sendiri belum ada undang-undang khusus yang mengatur kejahatan tentang *carding*. Kejahatan *carding* termasuk dalam tindak pidana penipuan yang diatur dalam Pasal 363 ayat 5 KUHP tentang pencurian dengan pemberatan. Kejahatan *carding* tidak dapat disamakan dengan pencurian biasa, *carding* memanfaatkan kemajuan sistem informasi. Sebelum adanya UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE), para penegak hukum harus menggunakan pasal-pasal di dalam KUHP seperti pasal pencurian, pemalsuan dan penggelapan untuk menghukum pelaku

---

<sup>4</sup> Ahmad M. Ramli, *loc. cit.*

<sup>5</sup> *Ibid.*

*cybercrime*, dan tentu saja hal tersebut menyulitkan penegak hukum dalam hal pembuktian karena *cybercrime* memiliki karakteristik tidak nyata dan bisa saja terjadi antar lintas negara. Dengan lahirnya UU ITE, tindak pidana kejahatan *carding* dapat dijatuhi hukuman dengan menggunakan pasal yang membahas tentang *hacking*.<sup>6</sup> Hal ini juga diatur di dalam Pasal 35 jo Pasal 51 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008.

Melihat perkembangan fakta hukum yang terjadi saat ini, sisi negatif perkembangan ilmu pengetahuan dan kecanggihan teknologi yang disalahgunakan sebagai sarana kejahatan menjadi hal yang sangat penting untuk mengantisipasi bagaimana kebijakan hukum, sehingga kejahatan *cybercrime* yang terjadi dapat dilakukan pengupayaan penanggulangan dengan hukum pidana, termasuk dalam pembuktiannya. Maraknya kejahatan *carding* yang terjadi di Indonesia menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat nomor dua setelah Ukraina, sebagai negara asal pelaku *carding*.

Modus *carding* dilakukan melalui berbagai program komputer yang terhubung dengan jaringan internet untuk menggandakan kartu kredit yang asli, membuat nomor kartu kredit palsu, mengetahui data-data pemilik kartu kredit dan bagaimana cara menggunakan kartu kredit palsu untuk digunakan dalam

---

<sup>6</sup> Carding, <https://www.tandef.net/carding>, diakses pada tanggal 13 Oktober 2020, pukul 14.00 WIB.

bertransaksi.<sup>7</sup> Hal tersebut terjadi tanpa sepengetahuan pemilik kartu kredit, *merchant* maupun bank yang memberikan fasilitas kartu kredit tersebut.

Penegakkan hukum dalam kasus *carding* di Indonesia harus terus dilakukan agar kasus *carding* tidak semakin banyak. Kejahatan *carding* merupakan ancaman nyata terhadap norma-norma sosial yang dapat berdampak besar pada negara maupun pada individu yang dirugikan. Penegakan hukum terhadap *carding* dirasa masih belum efektif. Eksistensi *cybercrime* di dunia maya menimbulkan kesulitan tersendiri dalam proses penegakan hukum.

Indonesia sendiri telah memiliki undang-undang khusus untuk menangani kasus kejahatan dunia maya, yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-undang tersebut secara materi muatan belum dapat menguraikan dengan jelas tentang tindak pidana *carding* beserta dengan sanksi pidana tindakan kejahatan *carding* tersebut.

Hingga sekarang, di Indonesia belum ada pasal yang bisa digunakan untuk menangkap pelaku *cybercrime*. Untuk tindak kejahatan *carding* misalnya, kepolisian baru bisa menetapkan pelaku kejahatan komputer dengan menggunakan Pasal 363 KUHP tentang pencurian karena tindakan yang dilakukan oleh pelaku adalah mencuri data kartu kredit orang lain. Padahal jika ditelusuri lebih mendalam modus operandi dari kejahatan *carding* cukup kompleks dan beragam.

Maraknya kejahatan *carding* di Indonesia diperlukan hukum positif yang mengatur tindak pidana tersebut agar dapat diterapkan dalam pencegahan

---

<sup>7</sup> Ahmad M. Ramli, *op.cit.*, hlm. vii.

kejahatan *carding*. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan di atas, Penulis tertarik untuk lebih mengetahui dan membahas sebagai skripsi dengan judul **“Tinjauan Yuridis Kejahatan *Carding* dalam Hukum Positif Indonesia”**.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan apa yang telah diuraikan di atas, maka Penulis ingin mengkaji lebih dalam beberapa masalah yang menjadi kajian pokok dalam tulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah kejahatan *carding* diatur dalam hukum positif di Indonesia?
2. Apa alternatif pengaturan kejahatan *carding* sebagai tindak pidana *cybercrime* dalam pembaharuan Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ke dalam *ius constituendum*?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui pengaturan tentang kejahatan *carding* dalam hukum positif di Indonesia;
2. Untuk mengetahui alternatif lain pada *ius constituendum* pengaturan tentang kejahatan *carding* dalam tindak pidana *cybercrime* dalam pembaharuan Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :



#### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu hukum, khususnya Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengatur tentang tindak pidana *carding* dalam hukum positif di Indonesia agar kejahatan *carding* dapat diminimalisir di Indonesia.

#### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Memberikan informasi dan penjelasan kepada masyarakat mengenai aturan yang sesuai untuk tindak pidana kejahatan *carding* dalam hukum positif di Indonesia sehingga jelas hukum yang digunakan untuk mengadili pelaku kejahatan *carding*.

### **1.5. Tinjauan Pustaka**

#### **1.5.1. Kejahatan**

Kejahatan adalah suatu perbuatan yang tidak sesuai dengan hukum yang berlaku. Secara yuridis kejahatan adalah suatu perbuatan yang melanggar hukum atau undang-undang. Secara bahasa kejahatan adalah perbuatan jahat, melanggar hukum, perilaku yang bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku. Secara kriminologi kejahatan berarti tindakan atau perbuatan tertentu yang tidak disetujui oleh masyarakat.

Kejahatan cenderung meningkat setiap tahunnya, kejahatan biasanya dilakukan oleh orang yang lebih muda, pengangguran, mengalami kesulitan ekonomi. Dalam teori kriminologi, kemiskinan merupakan bentuk kekerasan struktural dengan memakan korban yang banyak. Kejahatan di Indonesia salah

satunya juga didorong oleh krisis ekonomi, termasuk ketimpangan pendapatan dan ketidakadilan ekonomi.<sup>8</sup>

Kejahatan timbul disebabkan banyak hal yaitu :

a. Teori Biologis

Faktor fisiologis dan struktur badan seseorang dibawa sejak lahir. Melalui gen dan keturunan dapat memunculkan penyimpangan tingkah laku. Pewarisan tipe-tipe kecenderungan abnormal dapat membuahkan tingkah laku sosiopatik. Faktor biologis juga menggambarkan bahwa kejahatan dapat dilihat dari fisik pelaku kejahatan. Penilaian terhadap fisik bukan menjadi acuan utama dalam penentuan terjadinya kejahatan, hanya sebagai teori yang digunakan untuk mengidentifikasi pelaku kejahatan. Selain itu, pelaku kejahatan memiliki bakat jahat yang diperoleh dari warisan nenek moyang. Penjahat dilahirkan dengan memiliki warisan tindakan yang jahat.<sup>9</sup>

b. Teori Psikogenesis

Teori ini mengungkapkan bahwa perilaku kriminalitas muncul karena faktor kecerdasan, kepribadian dalam diri, motivasi dalam hidup, sikap yang salah, fantasi, rasionalisasi, konflik batin, emosi yang kontroversial dan kecenderungan psikopatologis, yang berarti perilaku jahat merupakan reaksi terhadap masalah psikis. Faktor lainnya yang menjadi penyebab perilaku kejahatan adalah respon yang diberikan pelaku terhadap tekanan kepribadian yang mendorong untuk melakukan

---

<sup>8</sup> Anang Priyanto, *Kriminologi*, Ombak, Yogyakarta, 2012, hlm. 19.

<sup>9</sup> *Ibid.*, hlm. 86.

kejahatan. Faktor ini didominasi oleh keadaan pribadi seseorang yang tertekan atau frustrasi. Psikologis yang terganggu dalam interaksi sosial akan memiliki kelakuan jahat tanpa melihat situasi dan kondisi.<sup>10</sup> Kemiskinan menjadi faktor utama munculnya kejahatan, karena untuk memenuhi kebutuhan hidupnya seseorang akan melakukan segala cara untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Berkaitan dengan faktor ekonomi akan berdampak pada faktor yang lain misalnya faktor pendidikan. Seseorang dengan tingkat ekonomi yang rendah dan memiliki tingkat pendidikan yang rendah, cenderung akan kesulitan dalam mencari pekerjaan, yang bisa menyebabkan seseorang memiliki penyakit moral atau kepribadian jahat demi mencapai keinginannya.<sup>11</sup> Teori sosialis mengemukakan bahwa kejahatan terjadi karena adanya tekanan ekonomi yang tidak sama dalam masyarakat.

c. Teori Sosiogenis

Penyebab sikap jahat murni sosiologis atau sosial psikologis adalah pengaruh struktural sosial yang deviatif, tekanan kelompok, status sosial pada seseorang, atau internalisasi simbolis yang keliru. Sikap jahat dibentuk oleh lingkungan yang buruk. Teori ini mengungkapkan bahwa penyebab kejahatan dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekitarnya dimana dia tinggal. Teori ini mengarah pada setiap orang memiliki

---

<sup>10</sup> Indah Sri Utami, *Aliran dan Teori dalam Kriminologi*, Thafa Media, Yogyakarta, 2012, hlm. 48.

<sup>11</sup> *Ibid.*, hlm. 72-73.

kecenderungan bisa melakukan kejahatan karena proses meniru keadaan sekitarnya (*imitation*).

d. Teori Subkultural Delinkuensi

Perilaku jahat adalah sifat struktural sosial dengan budaya yang khas dari suatu lingkungan dan masyarakat. Hal tersebut terjadi karena populasi yang padat, status sosial-ekonomis rendah, kondisi fisik perkampungan yang buruk, banyak disorganisasi familial dan sosial bertingkat tinggi.<sup>12</sup> Penyebab kejahatan dilihat berdasarkan letak suatu daerah tertentu tempat terjadinya kejahatan. Ini merupakan faktor eksternal dari pelaku kejahatan. Biasanya daerah perkotaan akan lebih rawan daripada pedesaan untuk terjadinya suatu kejahatan. Selain itu keadaan geografis pada suatu daerah juga bisa mempengaruhi adanya tindak kejahatan.

**1.5.2. Cybercrime**

*Cybercrime* adalah tindak kejahatan yang terjadi di dunia maya dan merupakan dampak negatif dalam kemajuan teknologi saat ini. Menurut *Organization of European Community Development (OECD)* *cybercrime* adalah kejahatan dalam semua bentuk akses ilegal terhadap suatu transmisi data, yaitu semua kegiatan yang tidak sah dalam sistem komputer termasuk dalam tindak kejahatan. Tindakan *cybercrime* muncul dengan gencar seiring dengan kemajuan teknologi digital dan informasi maupun komunikasi. Macam-macam kejahatan yang terjadi di dunia maya yaitu, pencurian data, *cyber terrorism*, *hacking*,

---

<sup>12</sup> Ende Hasbi Nassarudin, *Kriminologi*, Pustaka Setia, Bandung, 2016, hlm. 121-122.

*carding*, *defacing*, *cybersquatting*, *cyber typosquatting*, menyebarkan konten ilegal, *malware* dan masih banyak jenisnya. *Cybercrime* bisa dilakukan di mana pun dan kapan pun dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan dari pihak lain.

### 1.5.3. *Carding*

Kejahatan *carding* adalah kejahatan yang memanfaatkan teknologi komputer dan internet sebagai sarana utama dalam mengakses secara ilegal suatu sistem *website* untuk mendapatkan data-data nasabah yang memiliki kartu kredit. *Carding* juga dimanfaatkan oleh *carder* (pelaku *carding*) untuk berbelanja secara maya melalui situs-situs belanja dengan memakai kartu kredit orang lain. Dalam hal ini pencurian kartu kredit menggunakan teknologi komputer dapat merugikan korban secara materil maupun non materil.<sup>13</sup>

Ruang lingkup kejahatan *carding* tidak hanya melibatkan seorang *carder* (pelaku *carding*) dalam melaksanakan tindakan kejahatan tersebut tetapi ada juga *netter* yang merupakan pengguna internet yang mencari informasi atau data pribadi seseorang dari dunia maya, yang merupakan penerima *e-mail* yang dikirimkan oleh para *carder*. Ada juga *cracker*, bertindak sebagai pencari kelemahan sistem *website* dan memasukinya untuk kepentingan pribadi dan memperoleh keuntungan dari sistem *website* yang dimasuki. Turut serta bank sebagai perantara dalam kejahatan *carding*. Bank adalah pihak yang menerbitkan kartu kredit dan kartu debit, serta sebagai penyelenggara transaksi *online*, *e-commerce*, *internet banking* dan lain-lain.

---

<sup>13</sup> Sylviani, "*Studi Komparasi Hukum Pidana Islam dan KUHP Pasal 362 Tentang Tindak Pidana Carding*", Skripsi IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2010, hlm. 46.

Kebijakan pengaturan tentang kejahatan *carding* terdapat di dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berkaitan dengan perbuatan menggunakan dan atau mengakses kartu kredit secara illegal. Ketentuan Pasal 51 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik hanya menjangkau pelanggaran pada tahapan *card embossing and delivery* dan *usage*. Tidak semua yang pihak yang turut serta dalam modus operandi tersebut terjerat tindak pidana, karena ketentuan Pasal 51 jo Pasal 34 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 hanya mengatur perbuatan yang dilakukan oleh orang yang memakai fasilitas kartu kredit tapi bukan termasuk pedagang ataupun pengelola yang bisa juga menjadi pelaku kejahatan *carding*.

Perangkat hukum positif terutama KUHP sudah lama dimiliki oleh Indonesia, namun peraturan tersebut belum cukup kuat untuk menjerat pelaku kejahatan di internet. Dalam Pasal 1 KUHP disebutkan “tidak ada perbuatan pidana jika sebelumnya tidak dinyatakan dalam suatu ketentuan undang-undang (*nullum delictum noela poena siena praveia legi poenali*)”. Pasal tersebut menegaskan jika pelaku kejahatan *cybercrime* terutama dalam kejahatan *carding* belum tentu dapat dikenakan sanksi pidana. Kesulitan untuk mempertanggungjawabkan pelaku kejahatan *carding* yang dilakukan secara *online* maupun *offline* berhubungan dengan hal pembuktian. Hukum positif mewajibkan adanya alat bukti yang sah, saksi, petunjuk, keterangan ahli serta terdakwa dalam masalah pembuktian, sedangkan kejahatan yang terjadi di dunia maya sulit untuk ditemukan pembuktiannya.

#### 1.5.4. Hukuman

Pada dasarnya tujuan hukum adalah untuk menciptakan masyarakat yang tertib, untuk menjaga keseimbangan yang berasaskan keadilan dan kemanfaatan. Dalam ilmu hukum ada beberapa teori tentang tujuan hukum yaitu :

a. Teori Etis

Teori ini menyebutkan bahwa tujuan hukum hanya untuk keadilan dan merupakan kesadaran etis mengenai apa yang dirasa adil dan tidak adil. Keadilan merupakan suatu penilaian terhadap perlakuan atau perbuatan yang dikaji dengan norma yang berdasarkan pandangan subjektif melebihi norma-norma lain. Untuk mengartikan keadilan tidak bisa dilihat dari satu pandangan saja karena cakupan tentang keadilan sangat luas, keadilan juga harus mencakup semua pihak baik korban maupun pelaku.

b. Teori Utilitis (*Endaenmonistis*)

Teori ini menyebutkan bahwa "*The greatest good of the greatest number*" yang pada dasarnya tujuan hukum adalah mencari kebahagiaan yang merupakan manfaat dari hukum itu sendiri. Teori ini tidak mentik beratkan bahwa tujuan hukum adalah untuk keadilan. Menurut Bellefroid isu hukum ditentukan menurut dua asas yaitu asas keadilan dan faedah.

c. Teori Campuran

Teori ini merupakan teori gabungan antara Teori Etis dan Teori Utilitis, jadi tujuan pokok hukum adalah ketertiban yang menjadi dasar dan

keadilan berdasarkan perkembangan zaman. Di dalam negara Indonesia yang menganut hukum positif yang menjadikan tujuan hukum adalah tujuan negara, dapat ditemukan pada alinea ke empat Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.<sup>14</sup>

Hukuman merupakan suatu bentuk tindakan yang diberikan kepada individu atau kelompok atas kesalahan, pelanggaran ataupun kejahatan yang telah dilakukan dalam bentuk *reinforcement* negatif atau penderitaan dalam rangka pembinaan dan perbaikan tingkah laku sehingga tidak terulang kembali.<sup>15</sup> Tujuan dari hukum pidana adalah melindungi hak asasi manusia dan melindungi kepentingan seluruh masyarakat maupun negara.

#### **1.6. Orisinalitas Penelitian**

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan dengan tema yang sama oleh orang lain, yang mana penelitian terdahulu berfungsi sebagai tolak ukur terhadap persamaan dan perbedaan substansial antara karya tulis peneliti saat ini dengan karya tulis milik orang lain.

Skripsi Fana Akbarkan, Fakultas Hukum Universitas Airlangga pada tahun 2007 dengan judul Tindak Pidana *Cracking* dan *Hacking*.<sup>16</sup> Membahas tentang tindak pelaku kejahatan *cybercrime* khususnya *cracking* dan *hacking* yang mengakibatkan kerugian terhadap pengguna jaringan internet. *Cracking* dan

---

<sup>14</sup> <http://yurisdiksilaw.blogspot.com/2016/04/teori-tujuan-hukum>, diakses pada tanggal 15 Oktober 2020, pukul 19.21 WIB.

<sup>15</sup> <https://www.kajianpustaka.com/2020/04/punishment-atau-hukuman-pengertian-tujuan-bentuk-dan-prinsip.html>, diakses pada tanggal 16 Oktober 2020, pukul 16.51 WIB.

<sup>16</sup> Fana Akbarkan, “*Tindak Pidana Cracking dan Hacking*”, Skripsi Fakultas Hukum Universitas Airlangga, 2007.



*hacking* mempunyai kedudukan bukti elektronik yang khusus, sebagai syarat utama dapat diterimanya bukti elektronik di depan sidang pengadilan, sistem komputer yang dapat dipercaya dan sudah tersertifikasi yang diberikan oleh badan berwenang.

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Marta Dewi, Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang, penelitian ini membahas Kebijakan Kriminal Terhadap Tindak Pidana Intimidasi di Internet (*Cyberbullying*) Sebagai Kejahatan Mayantara (*Cybercrime*).<sup>17</sup> Membahas tentang kebijakan kriminal untuk menanggulangi *cyberbullying* secara “penal” memang belum memperbaharui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, akan tetapi kebijakan hukum pidana dengan melakukan pembaharuan hukum pidana melalui proses pembuatan Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana 2012 berpengaruh baik bagi keberlakuan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Skripsi yang ditulis oleh Zulfiqar Hafizh Aslam “*Carding* Sebagai Bentuk Budaya Konsumerisme Modern”<sup>18</sup>, penelitian ini membahas tentang standar hidup yang digunakan masyarakat Indonesia saat ini lebih cenderung pada kehidupan barat. Konsumsi dilakukan tidak lagi hanya untuk memenuhi kebutuhan saja melainkan mengkonsumsi merk yang dicitrakan dari materi tersebut, dan ujung-

---

<sup>17</sup> Dian Marta Dewi, “*Tindak Pidana Intimidasi di Internet (Cyberbullying) Sebagai Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*”, Skripsi Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang, 2015.

<sup>18</sup> Zulfiqar Hafizh Aslam, “*Carding Sebagai Bentuk Budaya Konsumerisme Modern*”, Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2014.

ujungnya bersangkutan dengan unsur “barat” dan *carding* digunakan untuk memenuhi kebutuhan konsumerisme tersebut.

Penelitian di atas berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan, di dalam penelitian yang akan dilakukan oleh Penulis, mengenai pengaturan *carding* dalam *ius constitutum* dan *ius constituendum* di Indonesia.

## **1.7. Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang berhubungan dengan analisa dan konstruksi, yang dilakukan secara metodologis, sistematis dan konsisten. Metodologis merupakan sesuatu yang sesuai dengan metode atau cara tertentu, sistematis adalah mengikuti sistem dan menguraikan dengan cara yang diatur baik dan konsisten berarti tidak adanya hal yang bertentangan dengan kerangka tertentu.<sup>19</sup> Metode penelitian adalah ilmu mengenai cara-cara yang harus dilalui dalam suatu proses penelitian atau ilmu yang membahas metode ilmiah dalam mencari, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan.<sup>20</sup>

Uraian mengenai metode penulisan yang akan digunakan oleh Penulis dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

### **1.7.1. Tipe Penelitian**

Tipe penelitian yang digunakan Penulis dalam menulis skripsi ini adalah yuridis normatif, yaitu penelitian yang ditujukan pada peraturan-peraturan tertulis, dengan cara mengkaji peraturan serta beberapa kasus yang dihubungkan dengan isu hukum yang menjadi permasalahan.

---

<sup>19</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Penerbit Universitas Indonesia, Jakarta, 2010, hlm. 42.

<sup>20</sup> Rianto Adi, *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*, Granit, Jakarta, 2004, hlm. 1.

### 1.7.2. Pendekatan (*Approach*)

Pendekatan yang digunakan Penulis dalam skripsi ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan perundang-undangan adalah penelitian yang mengutamakan bahan hukum berupa peraturan perundang-undangan sebagai bahan dasar dalam melakukan penelitian. Pendekatan konseptual adalah jenis pendekatan yang memberikan sudut pandang penyelesaian permasalahan dalam penelitian hukum dilihat dari aspek konsep hukum yang melatarbelakanginya, atau bisa juga dilihat dari nilai-nilai yang terkandung dalam norma sebuah peraturan yang berkaitan dengan konsep-konsep yang digunakan.<sup>21</sup>

### 1.7.3. Sumber Bahan Hukum (*Legal Sources*)

Bahan hukum yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

#### a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer dalam penulisan skripsi ini adalah peraturan perundang-undangan sebagai bahan analisis, didasarkan pada isinya yang memuat ketentuan hukum mengenai tindak pidana *cybercrime*. Adapun bahan-bahan hukum primer yang akan digunakan dalam mengkaji setiap permasalahan dalam penulisan skripsi ini diantaranya :

1. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP);
2. Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP);

---

<sup>21</sup> Pendekatan Perundang-Undangan (Statute Approach) dalam Penelitian Hukum, <https://www.saplaw.top>, diakses pada tanggal 17 Oktober 2020, pukul 10.00 WIB.

3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;

4. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

#### **b. Bahan Hukum Sekunder**

Bahan hukum sekunder dalam penulisan skripsi ini adalah bahan kajian yang berhubungan dengan masalah dalam penelitian, baik dari sumber dokumen maupun buku, artikel, jurnal dan tulisan-tulisan pada sistem internet tentang kejahatan *carding*.

### **1.8. Sistematika Penelitian**

Sistematika penyusunan penelitian ini dalam pembahasannya dibagi dalam empat bab dan setiap bab dibagi ke dalam sub bab dengan perincian sebagai berikut :

Bab satu berisi tentang pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah yang akan diteliti, rumusan masalah yang menjadi dasar penulisan skripsi, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penelitian.

Bab dua berisi tentang landasan teori yang membahas tentang pengertian dari *carding*, faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya kejahatan *carding*, macam-macam kegiatan *carding* dan pengaturannya dalam hukum positif di Indonesia.

Bab tiga menjelaskan tentang tinjauan yuridis yang menganalisis tentang alternatif pengaturan kejahatan *carding* dalam pembaharuan Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam *ius constituendum* dan penegakan hukum atau sanksi yang diberikan kepada pelaku tindak kejahatan *carding*.

Bab empat adalah penutup yang berisi kesimpulan yang diperoleh dari uraian dan penjelasan dari bab-bab awal dan saran yang merupakan anjuran dari Penulis mengenai keseluruhan topik yang telah diteliti dalam penulisan skripsi ini.

