

PERAN HUKUM DALAM PENGELOLAAN PERUSAHAAN DI ERA DIGITAL

THE ROLE OF LAW IN COMPANY MANAGEMENT IN THE DIGITAL AGE

Henry Aspan

Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan

henryaspan@yahoo.com

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan kehidupan sosial masyarakat dewasa ini menimbulkan permasalahan yang kompleks baik dari sisi hukum maupun masalah sosial lainnya. Era digital memberikan dampak yang cukup besar baik dampak positif maupun dampak negative bagi kehidupan masyarakat. Dampak positif dari perkembangan era digital yaitu membuat mobilitas lebih efektif dan efisien dengan kemudahan teknologi.

Cyberspace telah menjelma menjadi ruang publik (*publicsphere*) sebagaimana diungkapkan oleh Hubermas. Internet menjadi media diskusi publik yang terbuka bagi setiap individu tentang berbagai tema tanpa pembatasan. *Cyberspace* juga telah mengalihkan kegiatan manusia yang semula dilakukan didunia nyata. Kehadiran *email*, *weblog*, *chat*, *webcam* sampai dengan *facebook* dan *twiter*, kemudian adanya *elearning*, *e-commerce* dan *e-banking* menjadi media baru beraktivitas yang selama ini dilakukan secara fisik. Era digital tidak terlepas dai *cyberspace* dimana seluruh informasi dapat diakses melalui berbagai situs. Akan tetapi hal tersebut menjadi celah untuk melakukan kejahatan karena kemudahan perolehan data. Masalah kebocoran informasi saat ini semakin beragam.

Perubahan pola kehidupan masyarakat secara realita ini tidak selalu berdampak positif, bahkan terkandung dampak negative yang ditimbulkan sering tidak terkendali disebabkan belum adanya peraturan yang mengikatnya. Disatu sisi dampak perubahan pola hidup masyarakat dari era modern ke era digitalisasi memberikan kemudahan sekaligus memperluas tindak kejahatan secara global. Perkembangan teknologi senantiasa membawa dampak secara langsung maupun tidak langsung, baik dalam arti positif maupun negatif, dan akan sangat berpengaruh terhadap setiap sikap tindak dan sikap mental setiap anggota masyarakat.¹

Permasalahan ini membuat perusahaan harus lebih cepat tanggap dalam menyesuaikan sistem kerja dengan perubahan cara kerja dunia digitalisasi. Istilah kejahatan maya (*cybercrime*) melahirkan hukum cyber (*cyber of law*). realitas di dunia dapat terkoneksi dengan dunia virtual melalui bantuan internet. Ini yang menyebabkan terjadinya berbagai perubahan dalam kehidupan manusia, terutama di dunia bisnis. Kemajuan teknologi yang ada di dalamnya membuat wajah industri dunia berubah secara drastis.

Bagi berbagai perusahaan, era revolusi industri 4.0 merupakan fenomena yang mutlak dan tidak bisa dihindari. Perusahaan harus mempunyai strategi yang mampu melakukan transformasi dan inovasi untuk menghadapinya. Ini agar perusahaan dan bisnis yang telah dibangun tidak tergilas oleh zaman dan terhambat perkembangannya. Perusahaan harus sudah memiliki sebuah peta perjalanan yang terintegrasi sehingga arah pengembangan bisnis terlihat dengan jelas. Saat ini pemerintah Indonesia pun telah memunculkan strategi yang membuka jalan menuju Indonesia 4.0. Jika dikaitkan dengan perusahaan, peta strategi yang dikeluarkan ini digadang-gadang sebagai solusi untuk mempercepat pengembangan industri nasional di era digital ini.

Perusahaan yang mampu bersaing adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi ke dalam perusahaannya. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis dan penjualan produk-produk adalah dengan menggunakan *electronic commerce* (*e- Commerce*) yang dapat membantu memasarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Dalam penggunaan teknologi tersebut, berbagai

²Andi Hamzah, 1992, *Aspek-Aspek Pidana dibidang Komputer*, Jakarta, Sinar Grafika, hlm. 10.

pihak yang terkait dengan perusahaan seperti investor, konsumen, pemerintah akan ikut berperan dan dapat memberikan manfaat yang sangat besar bagi kelancaran proses-proses bisnis.²

B. RUMUSAN PERMASALAHAN

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, permasalahan yang diangkat apakah perusahaan-perusahaan sudah siap menghadapi problematika di era digital.

C. PEMBAHASAN

1. Dasar Hukum Digital

Peran hukum yaitu mengatur kehidupan bermasyarakat. Di negara berkembang, kemajuan kehidupan masyarakat tidak terlepas dari peran pelaksanaan hukum yang tertib. Dari segi infrastruktur dan hukum yang mengatur kebijakan di dunia maya, pemerintah telah mempersiapkan sarana dan prasarana yang mendukung seperti Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Penetrasi internet dan *smartphone* memicu antusiasme masyarakat untuk hidup dalam dunia digitalisasi yang dibuktikan dari meningkatnya penggunaan *smartphone* setiap tahunnya.

Dunia digital menyediakan ruang dan waktu tanpa batas bagi penggunaannya. Payung hukum yang mendasarinya dimuat dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Tahun 2008 yang hingga saat ini masih terus dilakukan penyempurnaan. Tujuan dari Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) salah satunya adalah untuk perlindungan data diri pribadi masyarakat di dunia maya dari ancaman penyalahgunaan informasi oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

Telah banyak perkembangan era digital yang dilakukan Indonesia termasuk media massa di Indonesia berubah dalam menyampaikan informasi. Media online (internet) di era sekarang ini menggeserkan media massa konvensional. Walaupun hampir satu dasawarsa Indonesia terlambat dalam mengadopsi teknologi komunikasi khususnya internet. Namun budaya digital masyarakat Indonesia sangat cepat menerima perkembangan teknologi tersebut. Di lihat secara global Indonesia masuk dalam budaya digital yang di butuhkan dalam mencapai pertumbuhan yang positif sesuai dengan kemajuan jaman itu sendiri.

Pengaturan hukum yang mengatur perekonomian di perusahaan di tengah tren ekonomi digital dilakukan karena terjadi peningkatan yang signifikan dari sisi pelaku usaha. Menurut beberapa literature disimpulkan bahwa ekonomi digital merupakan perekonomian yang ditunjang dengan pendekatan teknologi yang berbasis internet atau ekonomi. Jika dijelaskan secara rinci maka, 'ekonomi' terdiri dari aspek mikro, makro, perdagangan dan finansial. Sementara, maka 'teknologi' terdiri dari aspek telekomunikasi, jaringan internet, dan informasi teknologi.

Dari sisi hukum perusahaan ada sejumlah regulasi yang bisa menjadi bagi pelaku ekonomi digital untuk menjalankan aktivitas bisnisnya mulai dari tentang Perdagangan, tentang Perubahan atas UU Nomor 7 Tahun 1992 tentang Perbankan, tentang Penanaman Modal, tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah, UU Lembaga Pembiayaan. Sementara, dari segi teknologi terdapat tentang Telekomunikasi, tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. Selain payung hukum yang dapat dijadikan sebagai untuk aktivitas bisnis, Terdapat dua aspek penting lainnya yang perlu payung hukum, yakni dari sisi pelaku atau subjek hukum dan dampak yang terasosiasi.

Payung hukum untuk memfasilitasi pelaku usaha secara umum sudah cukup baik. Antara lain, tentang Perseroan Terbatas, tentang Organisasi Kemasyarakatan, tentang Perkoperasian, dan tentang Perubahan atas UU Nomor 16 Tahun 2001 tentang Yayasan. Sementara, dari segi dampak yang terasosiasi, Kita melihat ada beberapa isu penting yang wajib diperhatikan oleh pelaku usaha terkait hak kekayaan intelektual, perlindungan konsumen, anti monopoli serta pencucian uang.

2. Dampak Positif dan Negatif Era Digital

² Siregar, Riki R. 2010. Strategi Meningkatkan Persaingan Bisnis Perusahaan dengan Penerapan E-Commerce

Dalam perkembangan teknologi digital ini tentu banyak dampak yang dirasakan dalam era digital ini, baik dampak positif maupun dampak negatifnya. Dampak positif era digital antara lain:

- a) Informasi yang dibutuhkan dapat lebih cepat dan lebih mudah dalam mengaksesnya.
- b) Tumbuhnya inovasi dalam berbagai bidang yang berorientasi pada teknologi digital yang memudahkan proses dalam pekerjaan kita.
- c) Munculnya media massa berbasis digital, khususnya media elektronik sebagai sumber pengetahuan dan informasi masyarakat.
- d) Meningkatnya kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.
- e) Munculnya berbagai sumber belajar seperti perpustakaan online, media pembelajaran online, diskusi online yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
- a) Munculnya e-bisnis seperti toko online yang menyediakan berbagai barang kebutuhan dan memudahkan mendapatkannya.³

Adapun dampak negatif era digital yang harus diantisipasi dan dicari solusinya untuk menghindari kerugian atau bahaya, antara lain:

- b) Ancaman pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) karena akses data yang mudah dan menyebabkan orang plagiatis akan melakukan kecurangan.
- c) Ancaman terjadinya pikiran pintas dimana anak-anak seperti terlatih untuk berpikir pendek dan kurang konsentrasi.
- d) Ancaman penyalahgunaan pengetahuan untuk melakukan tindak pidana seperti menerobos sistem perbankan, dan lain-lain (menurunnya moralitas).
- e) Tidak mengefektifkan teknologi informasi sebagai media atau sarana belajar, misalnya seperti selain men-download e-book, tetapi juga mencetaknya, tidak hanya mengunjungi perpustakaan digital, tetapi juga masih mengunjungi gedung perpustakaan, dan lain-lain.⁴

3. Tantangan di Era Digital

Dunia digital tidak hanya menawarkan peluang dan manfaat besar bagi publik dan kepentingan bisnis. Namun juga memberikan tantangan terhadap segala bidang kehidupan untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam kehidupan. Penggunaan bermacam teknologi memang sangat memudahkan kehidupan, namun gaya hidup digital pun akan makin bergantung pada penggunaan ponsel dan komputer. Apapun itu, kita patut bersyukur semua teknologi ini makin memudahkan, hanya saja tentunya setiap penggunaan mengharuskannya untuk mengontrol serta mengendalikannya. Karena bila terlalu berlebihan dalam menggunakan teknologi ini kita sendiri yang akan dirugikan, dan mungkin juga kita tak dapat memaksimalkannya. Perkembangan teknologi yang begitu cepat hingga merasuk di seluruh lini kehidupan sosial masyarakat, ternyata bukan saja mengubah tatanan kehidupan sosial, budaya masyarakat tetapi juga kehidupan politik.

Kecanggihan teknologi yang dikembangkan oleh manusia benar-benar dimanfaatkan oleh para politisi yang ingin meraih simpati, dan empati dari masyarakat luas. Untuk menaikkan elektabilitas dan popularitas dapat dilakukan dengan fasilitas digital seperti salah satunya smartphone sekarang dengan di sediakan fitur/aplikasi yang canggih yang terhubung langsung ke jejaring sosial yang mampu menghubungkan antara individu yang satu dengan yang lainnya, antara satu kelompok dengan kelompok lainnya bahkan negara yang memberikan dampak besar dalam politik moderen. Mekanisme elektronik juga telah mengubah aktivitas dalam pemilihan seperti kampanye berbasis internet, website-website, email dan podcast. Hal ini menjadi fasilitas bagi para kandidat dan partai-partai politik sebagai sarana yang cepat dan murah untuk mengirim pesan kepada audiens, yang memungkinkan mereka untuk merekrut para sukarelawan kampanye dan menggalang dana kampanye, penggunaan media digital Smartphone yang terhubung dengan jejaring sosial sangat efektif terutama dalam menjangkau masyarakat muda, yang sering kali

³ Wawan Setiawan, 2017, Era Digital dan Tantangannya, Seminar Pendidikan Indonesia, ISBN.978-602-50088-0-1

⁴ Ibid

merupakan segmen masyarakat yang paling sulit untuk dilibatkan melalui strategi-strategi konvensional.

Sisi lain dari wajah baru dan kekuasaan politik di era digital juga untuk dimanfaatkan sebagai alat penyebaran ideologis secara sistematis untuk mencari dukungan dan sekaligus perkembangan nilai-nilai ideologis itu, dan sisi lain sebagai alat untuk mesin-mesin propaganda, bagaimana para politisi berusaha untuk mempertahankan kekuasaan dengan menampilkan citra baik dan menyembunyikan citra negatif untuk mendapat dukungan dari publik.

Dalam bidang sosial budaya, era digital juga memiliki pengaruh positif dan dampak negatif yang menjadikan tantangan untuk memperbaikinya. Kemerosotan moral di kalangan masyarakat khususnya remaja dan pelajar menjadi salah satu tantangan sosial budaya yang serius. Pola interaksi antar orang berubah dengan kehadiran teknologi era digital seperti komputer terutama pada masyarakat golongan ekonomi menengah ke atas. Komputer yang disambungkan dengan telepon telah membuka peluang bagi siapa saja untuk berhubungan dengan dunia luar tanpa harus bersosial langsung.

Dalam bidang pertahanan dan keamanan penggunaan teknologi di era digital berperan dalam membantu pertahanan dan keamanan nasional. Lembaga militer diantaranya, telah menempatkan teknologi informasi sebagai salah satu senjata yang mendukung kekuatan dan persatuan organisasi. Sejalan dengan kekhasan organisasi militer yang selalu menuntut kecepatan dan ketepatan informasi sebelum mengambil sebuah keputusan (perumusan strategi), penerapan teknologi digital sangat mendukung program tersebut. Teknologi informasi telah berpengaruh pada perubahan strategi militer. Tantangan dalam bidang pertahanan seperti menghadapi ancaman dari luar yang bersifat maya seperti aktifitas hacker yang bisa merusak sistem situs pertahanan Indonesia menjadi perhatian serius. Teknologi digital dikombinasikan dengan teknologi perang lainnya memungkinkan untuk menciptakan jenis perang yang secara kualitatif seperti penggunaan robot perang.

4. Dasar Hukum Digital

Dari berbagai cakupan cyber crime yang merambah berbagai kegiatan kehidupan masyarakat ada beberapa kategori yang perlu menjadi titik perhatian yaitu :⁵

- a. Penyiaran di ruang Publik melalui Media Sosial
Bentuk- bentuk tindak pidana yang dapat dilakukan meliputi memperlak, (*mockering*), merendahkan (*humiliating*), fitnah (*slandering*), pencemaran nama baik (*defamation*), penyesatan (*mislead*), kebohongan (*lie*), menghasut (*incite*), melecehkan (*insulting*), kekerasan (*violence*), Pornografi, perjudian (*gambling*), Penyalahgunaan Narkoba, pengabaian nilai-nilai agama (*neglecting religious value*), martabat manusia (*human dignity*) serta membahayakan hubungan Internasional (*jeopardizing International relations*);
- b. Kesusilaan
Variasi tindak pidana kesusilaan mencakup pedofili (*paedophilia*), eksploitasi seksual terhadap anak (*sexual exploitation of children*), pertunjukan sex secara live (*live sex shows*), *obscene and indecent transmission*, *obscene and indecent telephone calls*.
- c. Telematika
Akses illegal (*hacking*), cracking, intersepsi illegal, gangguan data (*data interference*), gangguan sistem (*system interference*), penyalahgunaan peralatan, pemalsuan yang berkaitan dengan computer, penipuan yang menggunakan internet.
- d. Hak Kekayaan Intelektual
Pelanggaran atas Hak Kekayaan Intelektual dapat berupa pelanggaran hak cipta (*copy rights infringement*), *cybersquatting*, *cyberparasites*, *typosquatting*, *domain hijacking*.
- e. Privasi

⁵ Akbar Kurnia Putra, Jurnal Ilmu Hukum –Harmonisasi Konvensi cyber Crime dalam Hukum Nasional, 2014 hlm.99

menyangkut privasi terutama atas data dan informasi pribadi, bentuk tindak pidana yang sering dilakukan misalnya, pencurian identitas (*identity thief*), akses illegal serta diseminasi terhadap privasi dan data pribadi yang bersifat sensitive (*illegal access and dissemination of privacy and sensitive personal data*).

f. Terorisme

Terorisme dalam cyber crime merupakan bentuk kejahatan yang baru dan disebut dengan *cyber terrorism*. *Cyber terrorism* berupa perbuatan dengan motif politik terhadap situs resmi suatu negara, informasi, sistem computer dan data yang mengakibatkan kekerasan terhadap rakyat sipil dan dilakukan oleh sub-nasional grup atau kelompok rahasia.

g. Perdagangan dan keuangan

Kegiatan perdagangan dan keuangan dengan bentuk tindak pidana yang dilakukan meliputi: spamming, internetscam, carding, page jacking, phishing, security fraud, cyberlaundry, illegal trafficking of alcohol and drug.

h. Perpajakan

Dalam bidang perpajakan bentuk tindak pidana yang dilakukan biasanya berupa penghindaran pajak (*tax evasion*) atau penggelapan pajak (*tax emblezzlement*) terhadap objek pajak yang dilakukan melalui transaksi internet.

Cakupan yang begitu luas, tersebut dengan menggunakan sarana computer berbasis internet ini dikendalikan oleh manusia, itu berarti menunjuk kejahatan yang terjadi potensinya adalah adanya subjek hukum dalam hal ini seseorang. Bila terjadi sifat dan bentuk kejahatan di ruang siber sudah pasti ada fungsi manusia yang melakukan pergerakan kegiatan unsur kejahatan yang dilakukan dengan memberikan kerugian pada manusia lainnya. Maka perilaku kejahatan itu dilakukan oleh seseorang yang memiliki niat dengan sengaja melakukan perbuatan melawan hukum dalam penggunaan sarana media teknologi, informatika dan komunikasi yang lebih populer disebut kejahatan di ruang maya atau cybercrime.

Dalam pandangan ahli hukum Barda Nawari Arief, bahwa delik-delik yang dikategorikan sebagai kejahatan dunia maya (*cyber crime*), dengan merujuk Convention on cyber crime dari Dewan Eropa (*council of Europe*) Nomor 25 Tahun 2000, dapat diuraikan bahwa kejahatan itu mencakup computer crime, dan delik yang dimaksud itu adalah sebagai berikut:⁶

1. Delik-delik terhadap kerahasiaan, Integritas, dan ketersediaan data dan sistem computer, yaitu :
 - a. Mengakses sistem computer tanpa hak (*illegal access*);
 - b. Tanpa hak menangkap /mendengar pengiriman dan pemancaran (*illegal /interception*);
 - c. Tanpa hak merusak data (*data interference*);
 - d. Tanpa hak mengganggu sistem (*system interference*);
 - e. Menyalahgunakan perlengkapan (*misuse of device*)
2. Delik yang berhubungan dengan computer : pemalsuan, dan penipuan (*computer related offence, forgery and fraud*).
3. Delik-delik yang bermuatan pornografi anak (*content-related offences, child phornography*).
4. Delik-delik yang berhubungan dengan hak cipta (*offence – related of infringements of copyright*).

Dari delik yang dipaparkan di atas, maka terlihat jelas karakteristik cyber crime dibandingkan kejahatan secara konvensional sebagaimana berikut ini :⁷

- a. Perbuatan yang dilakukan secara illegal, tanpa hak atau tidak etis tersebut terjadi dalam ruang/wilayah siber (*cyber space*) sehingga tidak dapat dipastikan yurisdiksi negara mana yang berlaku terhadapnya.

⁶ Abdul Wahid, Mohammad Labib, Kejahatan Mayantara (cybercrime), Refika Aditama, Bandung, 2005, hlm. 24

⁷ ibid

- b. Perbuatan tersebut dilakukan dengan menggunakan peralatan apapun yang terhubung dengan internet.
- c. Perbuatan tersebut mengakibatkan kerugian material maupun immaterial (waktu, nilai, jasa, uang, barang, harga diri, martabat, dan kerahasiaan informasi) yang cenderung lebih besar dibandingkan dengan kejahatan konvensional.
- d. Pelakunya adalah orang yang menguasai penggunaan internet beserta aplikasinya.
- e. Perbuatan tersebut sering dilakukan secara transnational/melintasi batas negara.

Untuk itu diperlukan penguasaan literasi media yang serius agar tidak masuk di dalam pusaran arus permasalahan hukum yang sering terjadi dalam masyarakat sosial yang akhir-akhir ini dipadati oleh kasus penipuan dan pencemaran nama baik, kelemahan pada fungsi kurangnya literasi media bagi sumber daya manusia memang perlu ditingkatkan dalam pemahaman tentang akibat hukum dan perlindungan hukumnya atas ketentuan dari berlakunya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informatika dan Transaksi Elektronik atas perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE, bagi setiap orang. Ketentuan yang diatur di dalam Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik berlaku untuk setiap orang, itu berarti secara otomatis terdapat juga upaya pemberian perlindungan hukum bagi setiap orang akibat dari dampak perbuatan melawan hukum yang dilakukan oleh seseorang baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia dan yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau diluar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

Selain dari sisi pegawai dari sisi konsumen Menurut Johannes Gunawan, perlindungan hukum terhadap konsumen dapat dilakukan pada saat sebelum terjadinya transaksi (*no conflict/pre purchase*) dan/atau pada saat setelah terjadinya transaksi (*conflict/post purchase*).⁸ Perlindungan hukum terhadap konsumen yang dapat dilakukan pada saat sebelum terjadinya transaksi (*no conflict/pre purchase*) dapat dilakukan dengan cara antara lain:

1. *Legislation*, yaitu perlindungan hukum terhadap konsumen yang dilakukan pada saat sebelum terjadinya transaksi dengan memberikan perlindungan kepada konsumen melalui peraturan perundang-undangan yang telah dibuat. Sehingga dengan adanya peraturan perundangan tersebut diharapkan konsumen memperoleh perlindungan sebelum terjadinya transaksi, karena telah ada batasan-batasan dan ketentuan yang mengatur transaksi antara konsumen dan pelaku usaha.
2. *Voluntary Self Regulation*, yaitu perlindungan hukum terhadap konsumen yang dilakukan pada saat sebelum terjadinya transaksi, di mana dengan cara ini pelaku usaha diharapkan secara sukarela membuat peraturan bagi dirinya sendiri agar lebih berhati-hati dan waspada dalam menjalankan usahanya.⁹

5. Upaya Yang Harus di Lakukan pada Era Digital

Era digital harus disikapi dengan serius, menguasai, dan mengendalikan peran teknologi dengan baik agar era digital membawa manfaat bagi kehidupan. Pendidikan harus menjadi media utama untuk memahami, menguasai, dan memperlakukan teknologi dengan baik dan benar. Anak-anak dan remaja harus difahamkan dengan era digital ini baik manfaat maupun madlarnya. Orang tua harus pula difahamkan agar dapat mengontrol sikap anaknya terhadap teknologi dan memperlakukannya atau menggunakannya dengan baik dan benar. Pengenalan tentang pemanfaatan berbagai aplikasi yang dapat membantu pekerjaan manusia perlu dikaji agar diketahui manfaat dan kegunaannya serta dapat memanfaatkannya secara efektif dan efisien terhindar dari dampak negatif dan berlebihan. Demikian juga pemerintah melakukan kajian mendalam era digital ini dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan atau keamanan serta teknologi informasi.

⁸ Johannes Gunawan, 1999, Hukum Perlindungan Konsumen, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung, hal. 3

⁹ Ibid

Namun disisi lain dunia anak sangat memprihatinkan khususnya pada perubahan karakter dan mental. Sikap masyarakat yang agresif dan kekerasan fisik sering disaksikan dalam pergaulan dengan sesamanya merupakan fenomena yang saling berhubungan. Dengan kata lain kemudahan era digital membuat masyarakat lebih mudah mendapatkan info dari tempat lain, yang pada akhirnya mereka sering kali meniru tindakan yang dilakukan khususnya bertujuan untuk memberikan perlindungan kepada masyarakat, khususnya konsumen.

Pasal 28 F Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menyatakan bahwa:

“Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh Informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, dan menyimpan Informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia.”¹⁰

Berkaitan dengan hal ini maka untuk memberikan jaminan terhadap semua orang dalam memperoleh Informasi, perlu di bentuk Undang-Undang yang mengatur tentang Keterbukaan Informasi Publik. Regulasi yang mengatur mengenai akses publik merupakan suatu hal yang positif dalam suatu negara demokrasi yang mengharapkan tercapainya pemerintah dan pengolahan badan-badan publik secara transparan sesuai dengan asas-asas pemerintahan yang baik (*good governance*).

6. Kemanfaatan Era Digital terkait Bisnis

Salah satu faktor penting dalam transaksi dan kegiatan melalui fasilitas teknologi informasi adalah perlindungan data-data pribadi dan rahasia. Data-data pribadi meliputi: data-data menyangkut hal-hal yang sangat privat seperti data rekam medis, data keluarga, serta informasi yang sifatnya sangat pribadi lainnya seperti nama gadis ibu kandung, data transaksi dan pembayaran kartu kredit, dan lain-lain yang berpotensi digunakan oleh orang lain untuk tindakan kejahatan dan mencari keuntungan secara ilegal. Sebagai contoh data yang menyangkut berapa saldo yang masih tersedia sebagai fasilitas pemberian plafon dalam kartu kredit dapat diketahui apabila pihak yang menghubungi *card center* penyelenggara kartu kredit dapat mengungkapkan data-data tersebut.

Secara langsung teknologi digital membantu percepatan penyampaian informasi yang diperlukan perusahaan dalam menjalankan usahanya. Dengan teknik digitalisasi mempermudah perusahaan mengakses data yang dibutuhkan mulai dari data karyawan, data kinerja, data-data lainnya. Sistem penerapan digitalisasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan tersebut. Persoalan yang lebih luas juga terjadi untuk masalah-masalah keperdataan, karena saat ini transaksi *e-commerce* telah menjadi bagian dari perniagaan nasional dan internasional¹¹

Cyber Law adalah aspek hukum yang istilahnya berasal dari Cyberspace Law, yang ruang lingkupnya meliputi setiap aspek yang berhubungan dengan orang perorangan atau subyek hukum yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi internet yang dimulai pada saat mulai "*online*" dan memasuki dunia cyber atau maya. Di negara yang telah maju dan negara berkembang dalam penggunaan internet sebagai alat untuk memfasilitasi setiap aspek kehidupan mereka, perkembangan hukum dunia maya sudah sangat maju. Sebagai kiblat dari perkembangan aspek hukum ini, Amerika Serikat merupakan negara yang telah memiliki banyak perangkat hukum yang mengatur dan menentukan perkembangan Cyber Law.

Kegiatan siber meskipun bersifat *virtual* dapat dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata. Secara yuridis untuk ruang siber sudah tidak pada tempatnya lagi

¹⁰ Pasal 28 F Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

¹¹ Pembahasan mengenai e-commerce dan dampaknya terhadap perniagaan global dapat dilihat lebih lanjut pada Abu Bakar Munir, *Cyber Law Policies and Challenges*, 1999, hlm. 205, Klaus W. Grewlich, *Governance in "CyberSpace" access and Public Interest in Global Communication*, The Netherlands, 1996, hlm. 48, ASEAN forum on Net Effect, *The Straits Times* (Singapore), 3 September 1996, hlm. 2, Assafe Endeshaw, *Internet and E-Commerce Law*, 2001, hlm. 258. Bdgk. Leonard, Eamonn, Ahmad M. Ramli, Kimberley, Paul, *et.al.*, *Government of Indonesia Information Infrastructure Development Project (IIDP): Harmonisation and Enactment Planning for E-Commerce Related Legislation*, Jakarta, June 2004, hlm 170 dst.

untuk mengkategorikan sesuatu dengan ukuran dan kualifikasi hukum konvensional untuk dapat dijadikan objek dan perbuatan, sebab jika cara ini yang ditempuh akan terlalu banyak kesulitan dan hal-hal yang lolos dari jerat hukum. Kegiatan siber adalah kegiatan *virtual* yang berdampak sangat nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Dengan demikian subjek pelakunya harus dikualifikasikan pula sebagai orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata.¹²

Sering kali kemudahan yang ditawarkan era digital dimanfaatkan oleh orang-orang yang tidak bertanggungjawab. Sebagai contoh beberapa perusahaan besar yang memiliki beberapa cabang melakukan pekerjaan dengan sistem daring untuk pelaporan kegiatannya. Contoh lainnya, yaitu beberapa kasus di dunia perbankan yang pegawainya melakukan fraud karena memiliki akses ke sistem nasabahnya dengan menarik uang nasabah tanpa sepengetahuan nasabah. Dalam mengantisipasinya perusahaan melakukan audit tahunan dimana jejak digital yang dilakukan pegawai dapat terbaca oleh sistem.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Kemudahan era digital memberikan dampak pada segala aspek baik dampak positif dan negative. Beberapa perusahaan merasa sangat terbantu dengan adanya peran dunia digital karena dunia digital memberi kemudahan akses dalam menjangkau dunia. Akan tetapi hal ini sering kali dimanfaatkan oleh oknum yang tidak bertanggungjawab untuk melakukan fraud dan mengambil keuntungan atas kemudahan yang diberikan. Dasar hukum Indonesia yang terus diperkuat yang disesuaikan dengan kepentingan masyarakat dianggap sebagai pelindung masyarakat, pekerja, perusahaan dan pemangku kepentingan lainnya. Dengan adanya penegakan *cyberlaw* akan membuat pelaku *fraud* menjadi jera untuk melakukan kejahatan yang sama lagi.

2. Saran

Disarankan kepada perusahaan dan masyarakat untuk lebih bijak dalam melakukan kegiatan di dunia digital. Jejak digital yang ditinggalkan sering kali dimanfaatkan oleh beberapa pihak yang tanpa kita sadari dapat sangat merugikan kita dan perusahaan.

E. DAFTAR PUSTAKA

Fadlan, (2020), *Debitors Guarantee in Providing the Convenience of Credit Agreement*, International Journal of Research Culture Society 6 (1), 159-162.

Gunawan, Johanes. 1999. *Hukum Perlindungan Konsumen*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.

Hamzah, Andi. 1992. *Aspek-Aspek Pidana dibidang Komputer*, Jakarta: Sinar Grafika

Husin, Jemmy Rumengan, & Idham. (2020). *Juridical Analysis of the Role of Notary Accountability in Making Deed of Meeting Decree and Circular Decree of Limited Liability Companies (Research Study at the Indonesian Notary Association of Batam*

¹² Buka Undang-undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, antara lain dinyatakan bahwa informasi elektronik dan atau hasil cetak dari informasi elektronik merupakan alat bukti dan memiliki akibat hukum yang sah serta digariskan bahwa alat bukti tersebut merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai Hukum Acara yang berlaku di Indonesia. Antara lain dinyatakan bahwa tanda tangan elektronik memiliki kekuatan hukum dan akibat hukum yang sah. Menyatakan bahwa transaksi elektronik yang dituangkan dalam kontrak elektronik mengikat para pihak. Undang-undang ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-undang ini, baik yang berada di wilayah Indonesia maupun di luar Indonesia, yang memiliki akibat hukum di Indonesia.

- City). *International Journal of Advances in Social Science and Humanities*, Volume 8, Issue 6, 2020, pp. 26-35.
- Hutapea, Novelina Mutiara Sariati. (2021). Jurisdictional Review of the Perpetrators of the Dissemination of Customer Data Committed by Online Loans. *International Journal of Advance Research and Innovative Ideas in Education*, 7(2), 1623-1627.
- Makarim, Edmon. 2003. *Kompilasi Hukum Telematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munir, Abu Bakar. *Cyber Law Policies and Challenges, 1999*, hlm. 205, Klaus W. Grewlich, *Governance in "CyberSpace" access and Public Interest in Global Communication*, The Netherlands, 1996, hlm. 48, ASEAN forum on Net Effect, *The Straits Times* (Singapore), 3 September 1996.
- Putra, Akbar Kurnia. 2014. *Jurnal Ilmu Hukum –Harmonisasi Konvensi cyber Crime dalam Hukum Nasional*.
- Raharja, Indra Aria, Jemmy Rumengan, & Idham. (2020). *Legal Analysis on Notarial Deed Concerning Transfer of Assets Belonging to Limited Liability Company Conducted by Director Without Prior Approval from General Meeting of Shareholders (Case Study in High Court of Pekanbaru)*. *International Journal of Advances in Social Science and Humanities (IJASSH)*, Volume 8, Issue 6, 2020, pp. 1-9.
- Ramli, Ahmad M. 2004. *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Setiawan, Wawan. 2017. *Era Digital dan Tantangannya*. Seminar Pendidikan Indonesia. ISBN.978-602-50088-0-1
- Syawal, Syawal, Jemmy Rumengan, Idham, & Fadlan. Juridical Analysis of the Responsibilities of Directors in the Perspective of Creating Good Corporate Governance: a Research Study in PT Putra Raflesia, Batam - Indonesia. *International Journal of Research and Review*. 2020; 7(6): 430-439
- Wahid, Abdul, Mohammad Labib. 2005. *Kejahatan Mayantara (cybercrime)*. Bandung: Refika Aditama.
- Wahyuni, E., Faisal, Y., Ramadhan, F., & Putra, T. (2020). Analisis Stock Split Terhadap Return Saham dan Volume Perdagangan Saham yang Terdaftar DI Bursa Efek Indonesia. *Zona Manajerial: Program Studi Manajemen (S1) Universitas Batam* Vol. 10 No. 3, 1-5.