
Cyberlaw: Problem dan Prospek Pengaturan Aktivitas Internet

Nandang Sutrisno

Abstract

The development of internet, undeniably, has multidimensional implications and specific characters of cyberspace. In fact, most existing laws have been provided and created for the real world. Therefore, the questions are whether or not the laws for real world provide for cyberspace? Should laws for cyberspace differ from those for real world? Is it a must to have a specific Cyberlaw? This writing proposes to elaborate on problems arising or potentially arising from activities in internet, especially those related to E-Commerce, directly or indirectly. This paper also tries to recommend some anticipative alternatives.

Pendahuluan

Cyberlaw merupakan istilah yang sangat populer saat ini yang menunjuk kepada hukum yang berkaitan dengan cyberspace¹ (ruang maya) yang tidak lain sekarang dikenal sebagai internet. Oleh karena itu, Cyberlaw ini disebut juga sebagai *the Law of the Internet*.²

Internet itu sendiri diartikan sebagai jaringan komputer yang saling terhubung secara internasional.³ Dalam perspektif yang lebih teknis, internet adalah suatu jaringan dari jaringan-jaringan yang didasarkan pada

protokol-protokol TCP/IP; suatu komunitas manusia yang menggunakan dan mengembangkan protokol-protokol tersebut dan suatu kumpulan sumberdaya sumberdaya yang dapat diakses melalui jaringan-jaringan tersebut.⁴

Dilihat dari teknologi dan pemanfaatannya saat ini internet telah mengalami perkembangan yang sangat signifikan yang memungkinkan optimalisasi penggunaannya. Internet bukan hanya dipergunakan untuk kepentingan

¹Virtual world (dunia maya) dan Virtual Community (masyarakat maya merupakan istilah-istilah lain yang dipakai untuk menunjuk Cyberspace.

²Selain istilah tersebut juga dikenal istilah-istilah *Information Technology Law, the Law of Information, Law and the Information Superhighway*.

³Benjamin Wright dan Jane K. Winn. *The Law of Electronic Commerce*. Cetakan Ketiga. Gaithersburg New York: Aspen Law & Business. Hlm. 2-6.

⁴*Ibid.* Hlm. 2-7.

pengembangan akademik dan riset di perguruan tinggi atau pertahanan negara, seperti pada awal perkembangannya di Amerika Serikat, tetapi juga untuk kepentingan bisnis (*electronic commerce, e-commerce*), surat-menyurat elektronik (*e-mail*), konferensi (*on-line conference*), "ngobrol" (*chat*), hiburan (*entertainment*), dan lain-lain.

Dari segi para penggunanya, internet juga telah mengalami perkembangan yang revolusioner. INPUT pernah memprediksi bahwa internet akan dipergunakan oleh lebih dari 200 juta orang pada tahun 2000.⁵

Perkembangan internet sebagaimana diuraikan di muka, secara niscaya, juga mempunyai implikasi-implikasi hukum yang multidimensional dan memiliki karakteristik-karakteristik yang khas dunia maya, baik hukum privat maupun hukum publik, baik yang bersifat nasional maupun internasional. Dengan demikian, perkembangan internet ini juga sangat potensial untuk membawa problem-problem baru yang perlu diantisipasi baik bagi hukum internasional maupun hukum-hukum nasional negara-negara termasuk Indonesia, karena sebagian besar hukum yang ada saat ini tercipta dan diciptakan untuk dunia nyata (*real world*). Oleh karena itu, pertanyaan yang muncul adalah, apakah hukum yang berlaku di dunia nyata berlaku pula untuk dunia maya? Haruskah hukum di dunia maya berbeda dengan hukum di dunia nyata? Haruskah ada *Cyberlaw* yang khusus?

Tulisan ini bermaksud untuk membahas beberapa problem hukum yang timbul atau sangat potensial untuk timbul dari aktivitas melalui internet, terutama problem-problem yang berkaitan dengan *e-commerce*, baik secara langsung maupun tidak langsung. Selain itu, tulisan ini akan merekomendasikan alternatif-alternatif antisipasi hukumnya.

Problem-Problem Hukum Internet dalam Praktik E-Commerce

Salah satu fungsi internet yang sangat penting saat ini adalah sebagai alat *e-commerce*. Internet, sebagai jaringan komunikasi informasi di dunia maya (*cyberspace*) merupakan media yang sangat menarik bagi para pelaku bisnis, baik dilihat dari sisi penggunaannya maupun dari segi efektivitas dan efisiensinya. Bagi pelaku bisnis, jumlah besar jaringan dan penggunaannya sebagaimana diungkapkan di muka merupakan pasar yang sangat potensial bagi *e-commerce*, sehingga volume bisnis di dunia maya ini telah dan akan terus berkembang secara signifikan. Menurut proyeksi *Forrester*, transaksi *e-commerce* akan mencapai US\$ 7,2 miliar pada tahun 2000.⁶ Di Indonesia sendiri nilai transaksi *e-commerce* menunjukkan angka kurang lebih US\$ 1,20 juta dengan jumlah pengakses mencapai 120.000.⁷ Di Malaysia nilai transaksi *e-commerce* mencapai US\$ 24,4 juta dengan jumlah pengakses 500.000.⁸ Meskipun sumber-sumber lain menunjukkan

⁵Kamlesh K. Bajaj dan Debjani Nag. 2000. *E-Commerce: Revolusi Baru Dunia Bisnis*. (terj. oleh H.A. Imam Mawardi). Surabaya: Akana Press. Hlm. 19.

⁶*Ibid.*

⁷*Kompas*. 27 Maret 2001.

⁸*Ibid.*

angka yang bervariasi, namun suatu hal yang jelas bahwa di abad mendatang hampir 10% transaksi perdagangan dunia akan dilakukan melalui *e-commerce*.⁹

Dilihat dari efektivitas dan efisiensinya, tidak dapat dibantah bahwa internet telah melahirkan revolusi dalam dunia bisnis. Perubahan-perubahan mendasar dalam melakukan aktivitas bisnis telah terjadi. Internet telah menjadi media yang handal dalam mentransfer informasi dan bahkan komoditi bisnis (barang dan jasa tertentu) secara cepat dan murah, baik di dalam lingkup teritorial negara tertentu saja maupun yang sifatnya lintas negara. Para penjual akan menggunakan *cyberspace* sebagai pasar, yang di dalamnya ia menawarkan barang, informasi dan pelayanan penjualan. Sebaliknya pembeli dapat melakukan penelusuran terlebih dahulu secara praktis sebelum membeli jenis, kuantitas dan kualitas serta harga barang atau informasi atau jasa yang diperlukan.

Di balik itu semua, aktivitas *e-commerce* dalam internet menyimpan pula beberapa problem hukum yang cukup krusial sebagaimana yang akan diuraikan berikut.

Kontrak yang Berkekuatan Hukum

Sebagaimana yang terjadi dalam perdagangan di dunia nyata, basis hukum utama untuk transaksi *e-commerce* adalah kontrak. Kontrak *e-commerce* dapat berupa

Kontrak Bisnis ke Bisnis (*Business to Business Contract*) maupun Kontrak Bisnis ke Konsumen (*Business to Customer Contract*).¹⁰

Kontrak yang pertama merupakan kontrak antara *Internet Service Provider* (ISP) dengan *Keybase/Website* yang dapat berupa:

- a. kontrak pengembangan dan pengatur jaringan elektronik (*website design and development contract*);
- b. kontrak dengan *virtual mall* (*cyber shop*);
- c. kontrak Pengadaan Pembayaran dengan Kartu Kredit;
- d. *shrinkwrap contract* atau *clickwrap contract*

Kontrak Bisnis ke Konsumen meliputi:

- a. Kontrak Transaksi Elektronik Nyata;
- b. Kontrak Transaksi Elektronik Semu.

Permasalahan yang muncul berkenaan dengan kontrak-kontrak tersebut adalah permasalahan kekuatan hukumnya, mengingat kontrak-kontrak tersebut dibuat secara *on-line*. Kontrak *on-line* dalam *e-commerce*, khususnya kontrak antara *Keybase/Website* dengan Konsumen merupakan jenis kontrak standar yang syarat-syaratnya:

- a. Kadang-kadang tidak dimuat;
- b. dimuat dengan bentuk yang tidak jelas (misalnya dengan hanya menyebutkan bahwa syarat-syaratnya sebagaimana ditentukan oleh pihak *Keybase/Website*);

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Lihat Mariam Darus Badruzaman. "E-Commerce: Tinjauan dari Aspek Keperdataan." Makalah disampaikan dalam *Seminar E-Commerce dan Mekanisme Penyelesaian Masalahnya melalui Arbitrase/Alternatif Penyelesaian Sengketa*. Diselenggarakan oleh Law Offices of Remy-Darus. Partnership for Economic Growth (PEG). United States Agency for International Development (USAID), dan Bank Ekspor Indonesia. Jakarta, 3 Oktober 2000. Hlm. 4-11.

- c. dimuat di halaman lain tanpa diberi tanda;
- d. dimuat secara jelas.

Dalam hal a, b dan c sangat potensial untuk disanggah kekuatan mengikatnya oleh Konsumen dengan alasan ia tidak mengetahui adanya persyaratan-persyaratan tersebut.

Dalam kontrak *on-line* juga sangat dimungkinkan untuk dipermasalahkan tentang kapan terjadinya pertemuan antara penawaran dan penerimaan, dan apa bukti-buktinya yang dapat menunjukkan adanya kesepakatan para pihak. Juga dipertanyakan, apakah tanda tangan elektronik (*electronic signature*) merupakan tanda tangan yang memiliki kekuatan hukum yang sama dengan tanda tangan konvensional.

Jika dalam kontrak *e-commerce* yang bersifat internasional tidak dicantumkan pilihan hukum, salah satu prinsip dalam Hukum Perdata Internasional akan mengacu kepada *Lex Contractus*. Dalam *e-commerce* ada kesulitan untuk menentukan *Lex Contractus*-nya, sehingga dapat dipersoalkan apakah *Theory of Acceptance* dan *Mail Box Theory* dapat diterapkan.¹¹

Disclaimers

Disclaimers merupakan upaya untuk membatasi tanggung jawab para pihak dalam

e-commerce yang dapat dibenarkan, sebagaimana dalam kontrak-kontrak di dunia nyata, dengan cara mencantumkannya dalam klausula-klausula kontrak.

Penyalahgunaan klausula-klausula tersebut sangat dimungkinkan, terutama oleh pelaku bisnis *e-commerce*, mengingat *draft* kontrak dibuat secara sepihak oleh pihaknya. Penyalahgunaan tersebut dapat berupa klausula eksonerasi yang berlebihan, melanggar hukum dan kepatutan.

Domain Name

Domain name adalah alamat di internet yang untuk mendapatkannya dilakukan dengan cara mendaftarkannya melalui suatu agen, misalnya InterNIC berdasarkan sistem *first come, first served*. Dengan sistem tersebut, maka satu nama hanya dapat dipergunakan oleh satu orang atau satu perusahaan. Oleh karena itu, *domain name* merupakan suatu hal yang unik dan merupakan sumber daya yang langka yang sering menyebabkan terjadinya konflik dengan sistem merek.¹² Mengingat keunikan dan kelangkaannya, sistem *domain name* sering membuka peluang bagi orang-orang atau perusahaan-perusahaan yang tidak mempunyai etika untuk melakukan *cybersquatting*, yaitu mendaftarkan merek-merek atau nama-nama orang atau perusahaan lain yang pada umumnya terkenal dengan maksud

¹¹Menurut *Mail Box Theory*, *Lex Contractus*-nya adalah hukum negara tempat dikirimkannya surat penerimaan atas penawaran, sedangkan menurut *Theory of Acceptance Lex Contractus*-nya adalah hukum negara tempat diterimanya surat penerimaan atas penawaran.

¹²Merek dapat dipergunakan untuk beberapa produk. Misalnya merek "Polo" dapat didaftarkan baik untuk perusahaan pakaian jadi maupun mobil, tetapi hanya satu perusahaan saja yang dapat mempergunakan <http://www.polo.co.uk/>. Lihat Michael Chissick dan Alistair. 1999. *Electronic Commerce: Law and Practice*. London: Sweet & Maxwell. Hlm. 18.

untuk mencari keuntungan. Keuntungan tersebut didapat dengan jalan menjual *domain name* tersebut kepada orang-orang atau perusahaan-perusahaan yang semestinya memiliki *domain name* tersebut.

Hak Cipta, Paten, dan Rahasia Dagang

Aktivitas *e-commerce* selain mempunyai implikasi terhadap Merek dan *Domain Name*, juga terhadap Hak Cipta, Paten dan Rahasia Dagang. Permasalahan Hak Cipta berkaitan dengan penggunaan *software*¹³ komputer untuk mendesain *website*; apakah *software* yang dipergunakan untuk mendesain Website tersebut asli atau merupakan hasil pengkopian. Jika hasil pengkopian, apakah telah mendapatkan lisensi dari yang berhak ataukah hasil bajakan. Salah satu hasil penelitian yang dilakukan oleh Business Software Alliance yang dilansir pada tahun 1997 menunjukkan data yang spektakuler bahwa 93% *software* komputer yang beredar di Indonesia pada tahun tersebut adalah hasil bajakan.¹⁴ Akibat pelanggaran tersebut, khususnya pelanggaran terhadap *software* yang dimiliki orang atau badan hukum Amerika Serikat telah menimbulkan kerugian sebesar US \$ 226,8 milyar selama tahun 1997.¹⁵

Selain yang berkaitan dengan penggunaan *software*, permasalahan Hak Cipta dalam *e-commerce* juga berkaitan dengan komersialisasi dan *downloading* informasi-informasi yang

dilindungi Hak Ciptanya. Beberapa contoh dapat disebutkan di antaranya penjualan artikel-artikel jurnal ilmiah, penjualan penayangan lagu-lagu, film video oleh *virtual shop* (*cyber shop*), dan men-*download* informasi-informasi yang sebenarnya tidak diperkenankan untuk di-*download*.

Permasalahan Rahasia Dagang dalam *e-commerce* berkaitan dengan akses tanpa izin terhadap informasi-informasi yang dirahasiakan dan memiliki nilai ekonomis. Misalnya diaksesnya secara tidak sah daftar *customer* milik *cyber shop* oleh pihak ketiga.

Perlindungan Konsumen

Dalam *e-commerce* produsen dan konsumen tidak bertemu secara fisik di suatu tempat tertentu, bahkan mereka tidak berada di suatu negara yang sama. Keadaan seperti ini sangat membuka peluang terjadinya transaksi-transaksi yang merugikan konsumen, di antaranya ketidakpuasan konsumen karena ketidaksesuaian antara barang yang ditawarkan dengan barang yang diterima, baik kuantitas maupun kualitasnya, atau tidak dikirimkannya barang yang telah dibeli konsumen.

Data yang berhasil dihimpun oleh the *National Consumers League of Washington, D.C.*, menunjukkan bahwa mayoritas (68 %) pengaduan konsumen berkaitan dengan masalah tersebut, yakni uang telah dibayarkan, tetapi barang tidak memuaskan konsumen,

¹³ Di beberapa negara seperti Amerika Serikat dan Jepang, *software* komputer dilindungi berdasarkan Hukum Paten, bukan Hak Cipta.

¹⁴ *Republika*, 9 Januari 1999.

¹⁵ Bambang Kesowo. "Perlindungan Hak Cipta atas Komputer Program." Sambutan arahan pada *Seminar Hak Cipta atas Program Komputer serta Penggunaannya di Indonesia*. Diselenggarakan oleh Fakultas Hukum Universitas Atmajaya. Yogyakarta, 28 April 1999.

bahkan tidak dikirim.¹⁶ Data yang lain menunjukkan bahwa pada musim gugur 1998, *the Securities and Exchange Commisision* (SEC) menggugat 44 perusahaan dan perseorangan yang secara menyesatkan mempromosikan saham-saham beberapa perusahaan di Computer Bulletin Boards, Online Newsletters dan Investment Websites yang mengakibatkan kerugian kepada para pembeli saham-saham tersebut.¹⁷

Masalah lain yang potensial merugikan konsumen berkaitan dengan kemampuan konsumen dalam menyelesaikan sengketa dengan produsen yang berkedudukan jauh bahkan di luar teritori negara konsumen. Haruskah seorang konsumen sebuah produk yang harganya Rp 100.000,- yang berkedudukan di Indonesia menggugat produsen yang berkedudukan di Amerika, karena produk tersebut tidak sesuai dengan yang ditawarkan di internet?

Masalah ini merupakan masalah yurisdiksi yang merupakan fokus dari para *lawyer* dan pemerintah selama ini yang tidak memberikan solusi praktis bagi konsumen. Dalam sebuah konferensi Internet Law and Policy Forum, seorang anggota parlemen Eropa menginformasikan bahwa Proposal Uni Eropa memberikan mandat kepada hukum dari negara konsumen dalam transaksi

konsumen yang akan menentukan yurisdiksi dan inisiatif industri serta mekanisme penyelesaian sengketa alternatif *on-line* (ADR *on-line*) sangat direkomendasikan untuk kepentingan praktis konsumen.¹⁸

Spamming

Spamming merupakan suatu perbuatan yang dilakukan oleh pelaku bisnis *e-commerce* yang sedang berpromosi (*cyberpromotion*) untuk menjual barang-barang atau jasa-jasa dengan cara mengirim *e-mail* dalam jumlah yang sangat besar sedemikian sehingga dapat mengakibatkan terblokirnya ISP dan pada gilirannya tidak dapat melakukan fungsinya secara normal.¹⁹ *Spamming* ini merupakan perbuatan yang serius, sehingga memaksa Negara Bagian Washington untuk pertama kalinya membuat peraturan untuk mencegah perbuatan tersebut.

Para *Spammer* dapat dianggap telah melakukan *trespass* (penerobosan). Dalam suatu kasus yang melibatkan *Compuserve's* dinyatakan bahwa pengiriman pesan-pesan elektronik tanpa permisi merupakan suatu penerobosan terhadap harta kekayaan perusahaan yang bersangkutan, sebab volume dari *spam* sangat membebani meskipun tidak ada kerugian fisik.²⁰

¹⁶Efraim Turban (et al.). 2000. *Electronic Commerce: A Managerial Perspective*. New Jersey: Prentice Hall, Upper Saddle Rive.r. Hlm. 367.

¹⁷*Ibid.* Hlm. 367-368.

¹⁸Denis Henry. "Electronic Commerce: Is Industry Self-Regulation A Viable Model?" *Internet Law and Policy Forum Jurisdiction II: Global Networks/Local Rules*. San Fransisco, California; 11-12 September 2000. Hlm. 16.

¹⁹Bandingkan dengan Michael Chissick dan Alistair Kelman. *Op. Cit.* Hlm. 32.

²⁰*Ibid.* Hlm. 32-33.

Privasi

Para pengguna internet, termasuk dalam *e-commerce* pada umumnya beranggapan bahwa transaksi-transaksi yang mereka buat bersifat pribadi dan aman. Sesungguhnya dilihat dari sudut privasi, *e-commerce* tidak menjamin privasi dari para penggunanya. Pernyataan tersebut, paling tidak, didukung oleh fakta-fakta sebagai berikut. *Pertama*, lalu lintas *e-mail* selalu dicatat pada *server* pengirim dan *server* penerima. Kecuali kalau rusak karena virus, catatan-catatan *e-mail* tersebut akan selalu ada kendatipun sudah dihapus, karena *backup tapes* tetap akan mencatat lalu lintas *e-mail* tersebut. Catatan-catatan tersebut dapat dijadikan sebagai alat bukti di pengadilan. Dalam kasus *Iran Contra Affair*,²¹ dalam pemeriksaan, Colonel Oliver North dengan sangat hati-hati telah menghancurkan dokumen-dokumen dan menghapuskan *e-mail* yang dapat dijadikan bukti kuat untuk mempersalahkannya. Namun, tanpa disadari olehnya bahwa *e-mail* yang dikirimkan dengan mempergunakan IBM *Professional Offices System* (PROFS) selalu di-*backup*, dan *e-mail* yang telah dihapuskan tersebut dapat dipanggil kembali dari *backup tapes*.

Kedua, *e-mail* dapat dengan mudah disebarluaskan kepada *mailing list* yang luas hanya dengan menekan beberapa *key* dari komputer yang bersangkutan.

Lex Loci Delicti Commisi

Perbuatan melawan hukum (*tort*) dapat juga dilakukan di dunia maya. Misalnya perbuatan yang dilakukan oleh para *hacker* atau para pembuat virus yang membuat kerusakan pada pihak lain. Persoalan akan timbul manakala bersifat lintas negara. Suatu perbuatan melawan hukum (*tort*) dilakukan di satu negara, sedangkan akibat dari perbuatan tersebut terjadi di suatu negara lain. Jika terjadi sengketa akan terjadi kesulitan untuk menentukan *lex loci delicti commisi*, apakah akan ditentukan berdasarkan tempat perbuatan itu dilakukan, ataukah berdasarkan tempat akibat pelanggaran tersebut.

Cyber Crime

Salah satu masalah yang sangat krusial dalam *e-commerce* adalah terbukanya kemungkinan terjadinya kejahatan dengan memanfaatkan teknologi *e-commerce* (*cyber-crime*). Kejahatan-kejahatan jenis ini merupakan kejahatan-kejahatan versi baru yang sebelumnya tidak ditemukan dalam dunia nyata. Beberapa contoh jenis kejahatan ini di antaranya penggelapan uang di bank melalui komputer di Yogyakarta, pembobolan BNI New York sebesar US \$ 9,100,000 melalui sebuah komputer yang dioperasikan dari sebuah hotel, mutasi kredit fiktif sebesar Rp. 1.525.-132.300,- melalui komputer BDN Cabang

²¹Dikutip dari Sutan Remy Sjahdeini. "E-Commerce : Tinjauan dari Perspektif Hukum." Makalah *Seminar dalam E-Commerce dan Mekanisme Penyelesaian Masalahnya melalui Arbitrase/Alternatif Penyelesaian Sengketa*. diselenggarakan oleh Law Offices of Remy – Darus. Partnership for Economic Growth (PEG). United States Agency for International Development (USAID), dan Bank Ekspor Indonesia. Jakarta, 3 Oktober 2000. Hlm. 17.

Bintaro Jaya.²² Dimuat di *Harian Suara Pamboran*, pada bulan Juli 2000 Roy Suryo menyatakan:

Kejahatan *cyber* (*cyber crime*) kini marak di lima kota besar Indonesia dan dalam taraf yang cukup mengkhawatirkan. Tidak perlu terkejut jika masalah itu sebentar lagi bakal "meledak" menjadi hal yang sangat memalukan bangsa. Para *hacker* ini rata-rata anak muda yang kelihatannya kreatif, tetapi sesungguhnya mereka mencuri nomor kartu kredit melalui *cyber*.²³

Pernyataan Roy Suryo di atas telah menjadi kenyataan dengan adanya satu kasus yang terjadi baru-baru ini meskipun terjadinya tidak hanya di lima kota yang disebutkannya yaitu Yogyakarta, Jakarta, Surabaya, Malang, dan Bandung, tetapi di Semarang. Diberitakan beberapa media massa tentang ditangkapnya mahasiswa Semarang yang telah berhasil melakukan pencurian melalui *e-commerce* dengan cara membeli barang-barang elektronik dengan menggunakan kartu kredit milik orang lain di luar negeri. Pada tanggal 5 April 2001 Kepolisian Daerah Yogyakarta menahan 8 buah barang pesanan para *hacker* lewat jasa Express Mailing Services (EMS).²⁴ Penahanan tersebut didasarkan pada informasi dari Kedutaan Besar Indonesia di

Amerika Serikat dan Jerman yang menerima pengaduan beberapa *cybershop*-yang telah dibobol oleh orang Indonesia melalui kartu kredit milik orang Amerika dan Jerman.

Kerugian ekonomis akibat dari *cybercrime* ini cukup besar. Laporan yang dilansir oleh Computer Security Institute Survey menunjukkan bahwa berdasarkan data dari FBI, jumlah kerugian akibat *cybercrime* pada tahun 1995 mencapai US \$ 2 milyar.²⁵ Hasil survey yang lain menunjukkan bahwa 98,5% dari 182 responden menyatakan bahwa bisnis mereka telah menjadi korban *cybercrime*, 43,3% darinya menyatakan bahwa mereka telah menjadi korban lebih dari 25 kali.²⁶

Perpajakan

Penggunaan internet juga akan membawa implikasi kepada perpajakan, sebab struktur perpajakan tradisional biasanya hanya menyangkut barang-barang berwujud (*tangible goods*). Dalam internet sangat dimungkinkan bahwa baik perusahaan maupun barang yang seharusnya menjadi obyek pajak berupa perusahaan dan barang yang tidak berwujud (*intangible*), sehingga sangat sulit untuk dilacak. Kalaupun dapat dilacak, negara manakah yang paling berhak untuk mengenakan pajak yang

²²Heru Soeprapto. "Kejahatan Komputer dan Siber serta Antisipasi Pengaturan Pencegahannya di Indonesia." Makalah disampaikan dalam *Seminar E-Commerce dan Mekanisme Penyelesaian Masalahnya melalui Arbitrase/Alternatif Penyelesaian Sengketa*. Oleh Law Offices of Remy - Darius. Partnership for Economic Growth (PEG). United States Agency for International Development (USAID) dan Bank Ekspor Indonesia. Jakarta, 3 Oktober 2000. Hlm. 10 - 14.

²³*Ibid.* Hlm. 13.

²⁴Harian *Bernas*. 6 April 2001.

²⁵Scott Charney. "The Internet, Law Enforcement and Security." <http://www.internetpolicy.org/briefing/charney>. Hlm 1

²⁶*Ibid.*

bersangkutan, apakah tidak akan terjadi pengenaan pajak ganda. Dalam kasus *Reuters Am.v. Sharp*, *Reuters* berpendapat bahwa *information services* bukan merupakan obyek pajak sebab telah merupakan bagian dari media surat kabar yang telah terkena pajak.²⁷ Tetapi pengadilan berpendapat bahwa "*Reuters and newspapers convey their messages through different means.*"²⁸

Pengaturan Cyberspace

Perkembangan internet dengan perangkat teknologinya akan terus berkembang. Paralel dengan itu permasalahan-permasalahan yang berimplikasi hukum berkaitan dengannya pun akan semakin kompleks. Beberapa permasalahan yang berkembang yang sebagian kecil dipaparkan di muka dapat direspon oleh hukum-hukum yang ada di dan diperuntukkan bagi dunia nyata. Artinya, hukum yang berlaku di dunia nyata berlaku pula untuk dunia maya. Sebagian besar permasalahan-permasalahan tersebut belum dapat diakomodasi. Dengan kata lain, hukum di dunia nyata tidak lagi memadai untuk dapat mengantisipasi permasalahan-permasalahan di dunia maya. Oleh karenanya masih diperlukan hukum yang baru yang dapat merespon perkembangan-perkembangan yang terjadi di dunia maya. Haruskah hukum di dunia maya berbeda dengan hukum di dunia nyata? Haruskah ada *cyberlaw* yang khusus?

Idealnya, sebenarnya tidak perlu ada dikotomi antara hukum yang berlaku di dunia maya dan yang berlaku di dunia nyata. Oleh karena perkembangan di dunia maya sedemikian progresif yang sangat sulit untuk diikuti oleh dunia nyata, maka kebutuhan akan *cyberlaw* menjadi urgen. Karena dunia maya ini lebih homogen, dalam arti tidak ada batas-batas teritorial yang ketat, maka idealnya hanya ada satu *cyberlaw* yang berlaku bagi seluruh komunitas *cyberspace*.

Adanya *cyberlaw* yang tunggal, meskipun bukan hal yang tidak mungkin, tentu saja masih jauh dari harapan. Oleh karena itu upaya yang optimal yang dapat dilakukan oleh negara-negara secara individual adalah melakukan harmonisasi hukum, baik dengan pendekatan nasional (*national approach*) maupun non-nasional (*non-national approach*).²⁹

Pendekatan nasional dilakukan oleh masing-masing negara dengan tujuan untuk membentuk *cyberlaw* yang sama atau identik (*uniform*) antara satu negara dengan negara lainnya. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui: *Pertama*, pembuatan konvensi internasional tentang *cyberlaw*. Melalui perjanjian internasional ini, negara-negara akan menandatangani dan meratifikasinya sehingga menjadi hukum nasional masing-masing. Namun sayang, sampai hari ini konvensi semacam ini belum pernah dibuat.

²⁷Dikutip dalam Jonathan Rosenoer. 1997. *Cyberlaw: the Law of the Internet*. New York. Berlin. Heidelberg: Springer -Verlag. Hlm. 260.

²⁸*Ibid*.

²⁹Bandingkan dengan T.R.H.L.J. Mustill. "The New Lex Mercatoria: The First Twenty Five Years." *Arbitration International*. Hlm. 110.

Kedua, harmonisasi dapat dilakukan melalui pembuatan *model laws* oleh kelompok-kelompok kerja yang terdiri dari para ahli dari seluruh dunia yang biasanya berada di bawah naungan lembaga-lembaga internasional permanen. Di antara lembaga-lembaga tersebut The United Nations Commission on International Trade Law (UNCITRAL) merupakan lembaga yang paling berpengaruh, yang telah membuat berbagai *model laws*. Dalam bidang *cyberlaw* UNCITRAL telah membuat apa yang disebut *UNCITRAL Model Law of E-Commerce*. Dengan cara ini, negara-negara yang akan membuat *cyberlaw* dapat dengan suka rela mengacu kepadanya, sehingga keseragaman pun dapat dengan mudah tercapai.

Ketiga, upaya harmonisasi melalui pendekatan nasional dapat ditempuh dengan cara melakukan tindakan unilateral, yaitu membuat *cyberlaw* sendiri-sendiri secara independen. Pendekatan dengan cara yang ketiga ini merupakan cara yang kurang efektif dalam mencapai tujuan keseragaman. Beberapa negara saat ini ada yang sudah mempunyai *cyberlaw* meskipun tidak komprehensif, misalnya Singapura, Uni Eropa, Malaysia, Amerika Serikat dan India.

Pendekatan non-nasional dilakukan dengan cara delokalisasi atau denasionalisasi *cyberlaw* dan mengembangkan konsep *lex informatica*, yaitu hukum yang berlaku bagi masyarakat dunia informasi yang dikembangkan dari praktik dan kebiasaan. *Lex Informatica* ini hendaknya diposisikan sebagai bagian dari *lex mercatoria*, yaitu:

*rules of law which are common to all or most of the States engaged in international trade or to those States that are connected with the dispute, and if not ascertainable, then the rules which appear to be the most appropriate and equitable.*³⁰

Cyberlaw bagi Indonesia

Perluakah *cyberlaw* bagi Indonesia saat ini? Ada pro dan kontra yang berkembang saat ini. Di satu sisi pihak yang pro menyatakan bahwa sudah saatnya Indonesia memiliki *cyberlaw*, mengingat hukum-hukum tradisional tidak mampu mengantisipasi perkembangan dunia maya yang pesat. Sementara pihak yang kontra menyatakan bahwa belum saatnya Indonesia memiliki *cyberlaw* mengingat arah perkembangan teknologi saat ini masih belum dapat diduga. Biarkan perkembangan teknologi menemukan dulu arah yang jelas di negara kita, sebab kalau kita belum mengetahui dengan jelas arah perkembangan teknologi pembentukan hukum akan sia-sia, akan selalu ketinggalan.

Simpulan

Terlepas dari pro dan kontra di atas, suatu hal yang jelas adalah bahwa kita sudah ikut aktif dalam dunia maya, dan problem-problem hukum pun sudah dan akan terus kita alami. Aktivitas-aktivitas di dunia maya tidak boleh dibiarkan tanpa kendali, sebab jika demikian maka bukan manfaat yang akan kita dapatkan dari keikutsertaan kita dalam beraktivitas di dunia maya, tapi *mudarat*-lah

³⁰Ole Lando. "The Lex Mercatoria in International Commercial Arbitration." *International and Comparative Law Quarterly*. Vol. 34, 1985. Hlm. 747.

yang kita dapatkan. Oleh karena itu, langkah yang harus ditempuh adalah mulai membuat *draft Cyberlaw* dengan mengacu kepada negara-negara lain yang telah terlebih dahulu memilikinya dan kepada *model laws*. □

Daftar Pustaka

- Badruzaman, Mariam Darus. 2000. "E-Commerce: Tinjauan dari Aspek Keperdataan," Makalah disampaikan dalam **Seminar E-Commerce dan Mekanisme Penyelesaian Masalahnya melalui Arbitrase/ Alternatif Penyelesaian Sengketa**. diselenggarakan oleh Law Offices of Remy-Darus, Partnership for Economic Growth (PEG), United States Agency for International Development (USAID), dan Bank Ekspor Indonesia. Jakarta. 3 Oktober.
- Bajaj, Kamlesh K. dan Debjani Nag. 2000. **E-Commerce: Revolusi Baru Dunia Bisnis**, (terj. H.A. Imam Mawardi). Akana Press. Surabaya.
- Charney, Scott. "The Internet, Law Enforcement and Security." <http://www.internetpolicy.org/briefing/charney>.
- Chissick, Michael dan Alistair Kelman. 1999 **Electronic Commerce: Law and Practice**. London: Sweet & Maxwell.
- Henry, Denis. 2000. "Electronic Commerce: Is Industry Self-Regulation A Viable Model?" **Internet Law and Policy Forum Jurisdiction II: A Global Networks/Local Rules**. San Fransisco, California. 11-12 September.
- Kesowo, Bambang. "Perlindungan Hak Cipta atas Komputer Program." sambutan arahan pada **Seminar Hak Cipta atas Program Komputer serta Penggunaannya di Indonesia**; diselenggarakan oleh Fakultas Hukum Universitas Atmajaya. Yogyakarta. 28 April 1999.
- Lando, Ole. "The Lex Mercatoria in International Commercial Arbitration." **International and Comparative Law Quarterly**. Vol 34, 1985.
- Mustill, T.R.H.L.J.. "The New Lex Mercatoria: The First Twenty Five Years." **Arbitration International**.
- Rosenoer, Jonathan. 1997. **Cyberlaw: the Law of the Internet**. New York. Berlin. Heidelberg: Springer-Verlag.
- Sjahdeini, Sutan Remy. "E-Commerce: Tinjauan dari Perspektif Hukum." Makalah dalam **Seminar E-Commerce dan Mekanisme Penyelesaian Masalahnya melalui Arbitrase/ Alternatif Penyelesaian Sengketa**. diselenggarakan oleh Law Offices of Remy-Darus. Partnership for Economic Growth (PEG). United States Agency for International Development (USAID), dan Bank Ekspor Indonesia. Jakarta. 3 Oktober 2000.
- Soeprapto, Heru. "Kejahatan Komputer serta Antisipasi Pengaturan Pencegahannya di Indonesia." Makalah dalam **Seminar E-Commerce dan Mekanisme Penyelesaian Masalahnya melalui Arbitrase/Alternatif Penyelesaian Sengketa**. diselenggarakan oleh Law Offices of Remy-Darus. Partnership for Economic Growth (PEG). United

States Agency for International Development (USAID), dan Bank Ekspor Indonesia. Jakarta, 3 Oktober 2000.

Turban, Efraim (et al.). 2000. ***Electronic Commerce: A Managerial Perspective***. New Jersey: Prentice Hall. Upper Saddle River.

Wright, Benjamin dan Jane K. Winn. ***The Law of Electronic Commerce***. Cetakan Ketiga. Gaithersburg. New York: Aspen Law & Business.

Harian ***Beritas***. 6 April 2001.

Harian ***Kompas***. 27 Maret 2001:

Harian ***Republika***. 9 Januari 1999.

* * *