

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Umum Hak Kekayaan Intelektual**

##### **1. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual**

###### **a. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual**

Hak Kekayaan Intelektual adalah hak hukum yang bersifat eksklusif (khusus) yang dimiliki oleh pencipta atau penemu sebagai hasil aktivitas intelektual dan kreativitas yang bersifat khas dan baru. Karya-karya intelektual tersebut dapat berupa hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, serta hasil penemuan (invensi) di bidang teknologi<sup>6</sup>.

Pengertian Hak Kekayaan Intelektual dalam konsep hukum yaitu seperangkat aturan hukum yang memberikan jaminan hak eksklusif untuk mengeksploitasi Hak Kekayaan Intelektual dalam jangka waktu tertentu berdasarkan jenis-jenis Hak Kekayaan Intelektual.<sup>7</sup>

Definisi yang bersifat umum dikemukakan oleh Jill Mc Keough dan Andrew Stewart yang mendefinisikan Hak Kekayaan Intelektual sebagai

*“Sekumpulan hak yang diberikan oleh hukum untuk melindungi investasi ekonomi dari usaha-usaha kreatif”*

---

<sup>6</sup> Ndaru Noer Prabowo, 2015, *Perlindungan Hukum Karya Cipta Fotografi yang Tidak Didaftarkan Menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*, Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Jember, hal 15

<sup>7</sup> Denny Kusmawan, 2014, *Perlindungan Hak Cipta Atas Buku*, Jurnal Hukum, Vol 12 No. 2, Hal 137

Direktoral Jendral Hak Kekayaan Intelektual menjelaskan bahwa Hak Kekayaan Intelektual adalah padanan kata yang biasa digunakan untuk *Intellectual Property Right IPR*), yakni proses yang berguna untuk manusia<sup>8</sup>.

### **b. Ruang Lingkup Hak Kekayaan Intelektual**

Terdapat kelompok dalam pembagian Hak Kekayaan Intelektual, pertama yaitu: Hak kekayaan Industri (*industrial property rights*) yang meliputi: Paten, Merek, Desain, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang; kedua adalah Hak Cipta yang memberikan perlindungan untuk karya tulis, karya sastra dan karya seni (*literary and artistic work*)<sup>9</sup>. Dalam terminology Hak Kekayaan Intelektual dikenal istilah “pencipta” dan/atau “penemu”. Istilah pencipta digunakan dalam bidang hak cipta, sedangkan penemu lebih diarahkan dalam bidang hak kekayaan industry<sup>10</sup>.

Seiring dengan pembentukan *WIPO* maka istilah Hak Kekayaan Intelektual diartikan dalam penggolongan yang cukup luas dan meliputi:

1. karya-karya kesusastraan, kesenian dan ilmu pengetahuan (*literary, artistic and scientific work*);
2. pertunjukan oleh para artis, kaset dan penyiaran audio visual (*performances of performing artisti, phonograms, and broadcast*);
3. penemuan teknologi dalam semua bidang usaha manusia (*invention in all fields of human endeavor*);

---

<sup>8</sup> *Op.cit*

<sup>9</sup> *Ibid*

<sup>10</sup> Erdiansyah Dwi Saputra, 2015, *Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Lirik Lagu Yang Karyanya Dijadikan Desain Kaos Oleh Produsen Kaos Berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*, Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Jember, hal 12

4. penemuan ilmiah (*scientific discoveries*);
5. Desain Industri (*industrial designs*);
6. Merek dagang, nama usaha, dan penentuan komersial (*trademark, service mark, and commercial names and designation*);
7. Perlindungan terhadap persaingan tidak sehat (*protection against unfair competition*);
8. Segala hak yang timbul dari kemampuan intelektualitas manusia di bidang industry, ilmu pengetahuan, kesusastraan atau kesenian (*all other resulting from intellectual activity in the industrial, scientific, literary or artistic fields*)

Dengan demikian menurut *WIPO*, objek Hak Kekayaan Intelektual meliputi hak cipta dan hak milik perindustrian. Maka dalam Hak Kekayaan Intelektual secara umum dapat digolongkan dua kategori utama, yaitu<sup>11</sup>:

1. Hak cipta (*copyright*);
2. Hak atas Kekayaan Industri (*industrial property right*) yang terdiri dari:
  - a. Hak paten (*patent*);
  - b. Hak merek (*trademark*);
  - c. Hak produk industri (*industrial design*);
  - d. Penanggulangan praktik persaingan curang (*repression of unfair competition practices*);
  - e. Desain tata letak sirkuit terpadu (*layout design of intergrated circuit*);

---

<sup>11</sup> Sentosa Sembiring, 2002, *Hak Kekayaan Intelektual Berbagai Peraturan Perundang-undangan*, Bandung, CV. Yrama Widya, hal 14

f. Rahasia dagang (*trade secret*).

**c. Pasal 9 ayat 3 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.**

Dalam Undang-undang Hak Cipta terbaru yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta pasal yang menyebutkan kata penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial yakni pasal 9 ayat (3), yang berbunyi :

*“Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.”*

Pasal tersebut menjelaskan mengenai larangan akan suatu pemanfaatan karya cipta tanpa adanya izin dari pencipta atau pemegang hak cipta yang digunakan secara komersial<sup>12</sup>.

Penggandaan adalah proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara.

Pembajakan adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.

Penggunaan Secara Komersial adalah pemanfaatan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau berbayar.

---

<sup>12</sup> Dhiko Herlambang, 2016, *Peran Karya Cipta Indonesia Dalam Perlindungan Hak Cipta Lahu Yang Digunakan Secara Komersial*, Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Surakarta, hal 9

## 2. Hak Cipta

### a. Pengertian Hak Cipta

Menurut perjanjian Hak Cipta Sedunia (*Universal Copyright Convention*) pasal V, Hak Cipta meliputi tunggal si pencipta untuk membuat, menerbitkan dan memberi kuasa untuk membuat dan menerbitkan terjemahan dari karya yang dilindungi oleh perjanjian ini<sup>13</sup>.

Hak cipta adalah hak khusus bagi pencipta maupun penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaanya maupun memberi izin untuk itu, dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku<sup>14</sup>.

Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang HakCipta, berbunyi :

*Hak cipta adalah hak eksklusifpencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.*

WIPO (World Intellectual Property Organization) mengatakan copyright is legal from describing right given to creator for their literary and artistic works.

Yang artinya hak cipta adalah terminologi hukum yang menggambarkan hak-

---

<sup>13</sup> Ramdlon Naning, S.H, 1982, *Perihal Hak Cipta*, Yogyakarta, Liberty, Hal 2

<sup>14</sup> Saidin, S.H., M.Hum, 1996, *Aspek-Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, Hal 35

hak yang diberikan kepada pencipta untuk karya-karya mereka dalam bidang seni dan sastra.

### **b. Asas-asas Hak Cipta**

Prinsip utama pada hak milik intelektual yaitu bahwa hasil kreasi dari pekerjaan dengan memakai kemampuan intelektualnya tersebut, maka pribadi yang menghasilkannya mendapat kepemilikannya berupa hak alamiah (natural).

Di dalam hak cipta juga mengandung beberapa prinsip dasar yang tidak lepas dari beberapa prinsip dasar Hak Kekayaan Intelektual yang secara konseptual digunakan sebagai landasan pengaturan Hak Cipta di semua Negara, baik itu yang menganut *Civil Law System* maupun *Common Law System*. Beberapa prinsip yang dimaksud adalah:

1. Yang dilindungi Hak Cipta adalah ide yang terwujud dan asli. Prinsip ini adalah prinsip yang paling mendasar dari perlindungan Hak Cipta adalah konsep bahwa hak cipta hanya berkenaan dengan bentuk perwujudan dari suatu ciptaan, misalnya buku, sehingga tidak berkenaan atau tidak berurusan dengan substansinya. Dari prinsip dasar ini telah melahirkan dua subprinsip, yaitu<sup>15</sup>:
  - a. Suatu ciptaan harus mempunyai keaslian (orisinil) untuk dapat menikmati hak-hak yang diberikan undang-undang keaslian, sangat erat hubungannya dengan bentuk perwujudan suatu ciptaan.
  - b. Suatu ciptaan, mempunyai hak cipta jika ciptaan yang bersangkutan diwujudkan dalam bentuk tertulis atau bentuk material yang lain. Ini

---

<sup>15</sup> Edy Damian, 2002, *Hukum Hak Cipta*, Bandung, Alumni, Hal 99

berarti bahwa suatu ide atau suatu pikiran atau suatu gagasan atau citacita belum merupakan suatu ciptaan.

2. Hak Cipta timbul dengan sendirinya (otomatis). Suatu hak cipta eksis pada saat seseorang pencipta mewujudkan idenya dalam suatu bentuk yang berwujud yang berupa buku. Dengan adanya wujud dari suatu ide, suatu ciptaan lahir. Ciptaan yang dilahirkan dapat diumumkan (to make public/openbaarmaken) dan dapat diumumkan. Suatu ciptaan yang tidak diumumkan, hak ciptanya tetap ada pada pencipta.
3. Suatu Ciptaan tidak perlu diumumkan untuk memperoleh hak cipta. Suatu ciptaan tidak perlu diumumkan untuk memperoleh hak cipta Suatu ciptaan yang diumumkan maupun yang tidak diumumkan (published/unpublished work) kedua-duanya dapat memperoleh hak cipta.
4. Hak Cipta suatu ciptaan merupakan suatu hak yang diakui umum. Hak cipta suatu ciptaan merupakan suatu hak yang diakui umum (legal right) yang harus dipisahkan dan harus dibedakan dari penguasaan fisik suatu ciptaan.
5. Hak cipta bukan hak mutlak. Hak cipta bukan suatu monopoli mutlak melainkan hanya suatu limited monopoly. Hal ini dapat terjadi karena hak cipta secara konseptual tidak mengenal konsep monopoli penuh, sehingga mungkin saja seorang pencipta menciptakan suatu ciptaan yang sama dengan ciptaan yang telah tercipta lebih dahulu.

### c. Macam-macam Ciptaan yang Dilindungi

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta membawa kemajuan baru dalam perlindungan hak cipta tersebut, yang meliputi perlindungan terhadap buku, program komputer, pamflet, sampul karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain, ceramah, kuliah, pidato, lagu atau music dengan atau tanpa tesk, drama, tari. Koreografi. Pewayangan dan pantomime, seni rupa dalam bentuk, arsitektur, peta, seni batik, fotografi, sinematografi, *database*, dan karya lain dari hasil perwujudan<sup>16</sup>.

Kemudian diperjelas kembali dalam Pasal 40 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta macam-macam ciptan yang dilindungi yang berbunyi:

(1) Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung atau kolase;

---

<sup>16</sup> Devi Rahayu, 2011, *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Motif Batik Tanjungbumi Madura*, Jurnal, Mimbar Hukum, Volume 23, Nomor 1, Hal 116



- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. Potret;
- m. karya sinematografi;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. permainan video; dan
- s. Program Komputer

#### **d. Hak Cipta Karya Digital**

Spesifikasi dalam karya cipta digital yaitu ide / gagasan maupun pikiran yang sudah tertuang dalam bentuk karya intelektual yang dibuat dengan bantuan teknologi digital dengan proses pengalih wujudan atau konversi dari bentuk fisik (misalnya buku, kaset/CD) ke dalam bentuk digital (misalnya *e-book*, MP3) atau

karya cipta yang langsung dihasilkan dalam media digital tanpa melewati proses pengalihwujudan atau konversi<sup>17</sup>.

## **B. Tinjauan Umum Digital Forensik**

### **1. Pengertian Digital Forensik**

Forensik merupakan kegiatan untuk melakukan investigasi dan menetapkan fakta yang berhubungan dengan kejadian kriminal dan permasalahan hukum lainnya. Forensik digital merupakan bagian dari ilmu forensik yang melingkupi penemuan dan investigasi materi (data) yang ditemukan pada perangkat digital (komputer, handphone, tablet, PDA, net-working devices, storage, dan sejenisnya) Forensik digital dapat dibagi lebih jauh menjadi forensik yang terkait dengan komputer (host, server), jaringan (network), aplikasi (termasuk database), dan perangkat (digital devices). Masing-masing memiliki pendalaman tersendiri<sup>18</sup>.

Komputer forensik memaksudkan pengumpulan dan analisis data dari berbagai sumber daya komputer yang dikatakan layak untuk diajukan dalam pengadilan<sup>19</sup>. Digital Forensik. Menurut Marcella, digital forensik adalah aktivitas yang berhubungan dengan pemeliharaan, identifikasi,

---

<sup>17</sup> Evelyn Angelita, *Op.cit*

<sup>18</sup> Budi Raharjo, 2013, *Sekilas Mengenai Forensik Digital*, Jurnal Socioteknologi, edisi 29 Tahun 12, hal 385

<sup>19</sup> Feri Sulianta, 2016, *Komputer Forensik: Melacak Kejahatan Digital*, Yogyakarta, Penerbit Andi, hal 4

pengambilan/penyaringan, dan dokumentasi bukti digital dalam kejahatan komputer<sup>20</sup>.

## **2. Macam-macam Digital Forensik**

### **A. Komputer Forensik**

Forensik komputer, fokus penyidikan terkait dengan data yang berada atau terkait dengan komputer itu sendiri. Layanan yang disediakan oleh komputer atau server biasanya tercatat dalam berbagai berkas log. Sebagai contoh, pengguna yang gagal masuk karena salah memasukkan password akan tercatat. Hal ini merupakan bagian dari upaya untuk melakukan penerobosan akses dengan cara brute force password cracking. Di sisi desktop, pengguna memasukkan flash disk ke port USB juga tercatat.

Forensik komputer ini bergantung pada sistem operasi yang digunakan. Sebagai contoh, kebanyakan pengguna komputer desktop menggunakan sistem operasi Microsoft Windows. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan untuk melakukan forensik pada komputer yang menggunakan sistem operasi Microsoft Windows (Carvey, 2005). Sistem operasi yang lain meletakkan data pada berkas yang berbeda dengan format yang berbeda. Sebagai contoh pada sistem UNIX catatan tersedia pada layanan syslog, sementara itu pada sistem Microsoft Windows catatan dapat dilihat dengan Event Viewer. Berbagai tools forensik tersedia untuk membantu penyidik dalam mengumpulkan data yang terkait dengan sistem operasi yang digunakan.

---

<sup>20</sup> Asrizal, *Digital Forensik: Apa dan Bagaimana, e-dokumen.kemenag.go.id, di akses pada 14 Maret 2017*

## B. Jaringan Forensik

Forensik jaringan memfokuskan pada data yang diperoleh berdasarkan pengamatan pada jaringan. Sebagai contoh, kita dapat mengamati traffic pada server-server yang diakses oleh seorang pengguna, yang diduga melakukan penerobosan pada sever. Bisa jadi server-server tersebut merupakan target penyerangan dari pengguna. Berbagai perangkat untuk melakukan penyadapan jaringan dapat digunakan untuk memantau kejadian ini.

## C. Aplikasi Forensik

Forensik aplikasi terkait dengan penggunaan aplikasi tertentu. Aplikasi memiliki fitur untuk meninggalkan jejak sebagai bagian dari fungsi audit. Ada kewajiban bagi aplikasi untuk mencatat berbagai akses sebagai bagian dari fungsi audit ini. Sebagai contoh, penggunaan email dapat ditelusuri dengan adanya catatan jejak di header dari email. Kejadian yang terkait dengan email palsu atau “email kaleng” dapat ditelusuri sumbernya dengan menelusuri header dari email. Sering kegiatan forensik dilakukan terhadap komputer atau laptop yang digunakan oleh pengguna. Berbagai dokumen dan aplikasi pada komputer tersebut dapat memberi informasi yang bermanfaat untuk forensik. Sebagai contoh, sejarah browsing dari pengguna dapat ditampilkan dan dikorelasikan dengan kejadian yang terkait dengan server atau transaksi palsu. Hal ini juga terkait dengan forensik komputer.

Terkait dengan aplikasi adalah penggunaan database. Sebagian besar aplikasi saat ini terhubung dengan database. Akses terhadap database ini juga tercatat sehingga jika terjadi masalah – seperti fraud – jejak-jejak yang tertinggal

di catatan (log) data-base dapat digunakan untuk forensik. Perangkat nonkomputer sekarang lebih banyak digunakan untuk mengakses data (misalnya mengakses internet) dan berkomunikasi (chat). Handphone dan tablet saat ini bahkan lebih populer daripada komputer dan laptop<sup>21</sup>.

#### D. *Mobile* Forensik

Forensic ini berkaitan dengan jenis barang bukti elektronik yang berupa *handphone* dan *smartphone*. Pemeriksaan ini biasanya berkaitan dengan informasi digital yang tersimpan di barang bukti tersebut. Informasi yang penting ini contohnya: panggilan masuk, panggilan keluar, dan panggilan tidak terjawab, kemudian SMS (*short message service*), e-mail, foto, dan video. Diperlukan untuk mengetahui komunikasi di antara pelaku kejahatan atau pemetaan apa yang telah dilakukan para pelaku yang berkaitan dengan kejahatannya<sup>22</sup>.

#### E. *Image* Forensik

Forensic ini berkaitan dengan jenis barang bukti digital yang berupa *file-file* gambar digital yang sering diperiksa dan dianalisis untuk mengetahui peralatan kamera digital yang digunakan untuk mengambil gambar tersebut, termasuk waktu pengambilannya. Disamping itu juga sering dilakukan untuk mengetahui keaslian suatu *file* gambar<sup>23</sup>.

---

<sup>21</sup> Budi Raharjo, *Op.cit*

<sup>22</sup> Muhammad Nuh Al-Azhar, 2012, *Digital Forensic: Panduan Praktis Investigasi Komputer*, Jakarta, Salemba Infotek, hal 25

<sup>23</sup> *Ibid*

### 3. Bukti Digital

Bukti yang dimaksud dalam kasus forensik pada umumnya tidak lain adalah informasi dan data. Tetapi dalam komputer forensik, dikenal subjek tersebut sebagai bukti digital (*digital evidence*). Bukti digital umumnya dikategorikan ke dalam tiga bagian, antara lain:<sup>24</sup>.

#### 1. Arsip (*archival files*)

File yang tergolong arsip dimaksudkan kegunaannya sebagai fungsi pengarsipan, mencakup penanganan dokumen untuk disimpan dan format yang ditentukan, proses mendapatkannya kembali dan pendistribusian untuk lain kebutuhan, misalnya beberapa dokumen yang didigitalisasi disimpan dalam format TIFF untuk menjaga kualitas dokumen.

#### 2. File aktif (*active data*)

File aktif dimaksudkan file memang digunakan untuk berbagai kepentingan yang berkaitan erat dengan kegiatan yang sedang dilakukan, misalnya saja file-file gambar saja, file-file dokumen tesk, dan lain-lain.

#### 3. Residual data (*data temporer*)

Sedangkan file yang tergolong residual mencakup file-file yang diproduksi seiring proses komputer dan user beraktifitas, misalnya cacatan user dalam menggunakan internet, database log, berbagai temporary file, dan lain sebagainya.

---

<sup>24</sup> Feri Sulianta, *Op.cit* hal 47

Bukti digital adalah informasi yang didapat dalam bentuk / format digital (scientific Working Group on Digital Evidence, 1999). Beberapa contoh bukti digital antara lain<sup>25</sup>:

- E-mail, alamat e-mail
- Filewordprocessor/spreadsheets
- Source code perangkat lunak
- File berbentuk image(.jpeg, .tif, dan sebagainya)
- Web Browser bookmarks, cookies
- Kalender, to-do list

#### 2.3.4 Syarat-syarat Bukti Digital

Alat bukti digital untuk dapat dikatakan seperti yang dijelaskan di pasal 6 UU ITE :

*“Dalam hal terdapat ketentuan lain selain yang diatur dalam Pasal 5 ayat (4) yang mensyaratkan bahwa suatu informasi harus berbentuk tertulis atau lisan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dianggap sah sepanjang informasi yang tercantum di dalamnya dapat diakses, ditampilkan, dijamin keutuhannya, dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga menerangkan suatu keadaan.”*

Agar dianggap sah sepanjang informasi yang tercantum di dalamnya dapat diakses, ditampilkan, dijamin keutuhannya, dan dapat dipertanggung jawabkan

---

<sup>25</sup> Asyafaat, 2007, *Tutorial Interaktif Instalasi Komputer Forensi: Menggunakan Aplikasi Open Source*, Jurnal, Departemen Komunikasi dan Informatika

sehingga menerangkan suatu keadaan. Berikut empat syarat yang harus dipenuhi<sup>26</sup>:

1) Dapat diakses

Data digital yang ditemukan dapat diakses oleh system elektronik.

2) Dapat ditampilkan

Data digital tersebut dapat ditampilkan oleh system elektronik.

3) Dijamin keutuhannya

Bukti digital yang dihasilkan proses pemeriksaan dan analisis harus utuh isinya. Tidak hanya di kedua proses tersebut, namun ketika suatu barang bukti elektronik diakses pertama kali untuk proses akuisisi yang menghasilkan *image file*, isi dari barang bukti elektronik dan *image file* tersebut harus utuh, tidak boleh berubah. Keutuhan barang bukti elektronik, *image file*, dan bukti digital dapat diukur dengan nilai *hash*, misalnya MD% atau SHAI yang diperoleh dari proses *hashing*.

Di samping nilai *hash*, juga dibutuhkan adanya *time stamps* (*created* dan *modified*) dari bukti digital untuk memastikan ada tidaknya modifikasi dan kapan pembuatannya pertama kali.

4) Dapat dipertanggungjawabkan

Dapat dipertanggung jawabkan secara teknis keilmiahan asrtinya harus ada SOP yang disebutkan dalam proses laporan pemeriksaan yang memuat tahapan-tahapan yang dikerjakan sehingga ketika hasil yang ada di laporan tersebut

---

<sup>26</sup> *Op.cit*, Muhammad Nuh Al-Azhar, Hal 47



dipertanyakan dan diuji ulang oleh pihak ketiga yang independen, seharusnya diperoleh hasil yang sama dengan menggunakan SOP yang sama.

Dapat dipertanggungjawabkan secara hukum artinya, harus jelas tingkat kompetensi dari analis forensic dan investigator yang melakukan kegiatan digital forensic tersebut, sehingga bukti digital yang diperoleh dapat dianggap sebagai informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang nantinya dapat diterima di depan pengadilan.

### **C. Tinjauan Umum Media Sosial *Instagram***

#### **1. Pengertian Media Sosial**

Media Sosial (Social Media) adalah saluran atau sarana pergaulan sosial secara online di dunia maya (internet). Para pengguna (user) media sosial berkomunikasi, berinteraksi, saling kirim pesan, dan saling berbagi (sharing), dan membangun jaringan (networking). Jika kita mencari definisi media sosial di mesin pencari Google, dengan mengetikkan kata kunci "social media meaning", maka Google menampilkan pengertian media sosial sebagai "websites and applications used for social networking" --website dan aplikasi yang digunakan untuk jejaring sosial. Menurut Wikipedia, media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya (*users*) bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup> Romel Tea, 2014, *Media Sosial: Pengertian, Karakteristik, dan Jenis*, [www.romelteamedia.com](http://www.romelteamedia.com), diakses 28 Februari 2017

Sosial media adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Sosial media dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian besar yaitu<sup>28</sup>:

1. Social Networks, media sosial untuk bersosialisasi dan berinteraksi ( Facebook, myspace, hi5, Linked in, bebo, dll);
2. Discuss, media sosial yang memfasilitasi sekelompok orang untuk melakukan obrolan dan diskusi (google talk, yahoo! M, skype, phorum, dll);
3. Share, media sosial yang memfasilitasi kita untuk saling berbagi file, video, music, dll (youtube, slideshare, feedback, flickr, crowdstorm, dll);
4. Publish, (wordpredss, wikipedia, blog, wikia, digg, dll);
5. Social game, media sosial berupa game yang dapat dilakukan atau dimainkan bersama-sama (koongregate, doof, pogo, cafe.com, dll);
6. MMO (kartrider, warcraft, neopets, conan, dll);
7. Virtual worlds (habbo, imvu, starday, dll);
8. Livecast (y! Live, blog tv, justin tv, listream tv, livecastr, dll);
9. Livestream (socializr, froendsfreed, socialthings!, dll);
10. Micro blog (twitter, plurk, pownce, twirxr, plazes, tweetpeek, dll)

## **2. Internet**

Internet merupakan media komunikasi yang menggunakan computer dan saluran telekominkasi sebagai tulang punggungnya. Seperti halnya sebuah terminal telepon, lewat sebuah terminal computer yang tersambung ke internet

---

<sup>28</sup> Nimba, 2012, *Apa Itu Sosial Media*, [www.unpas.ac.id](http://www.unpas.ac.id), diakses pada 28 Februari 2017

kita dapat menghubungi rakan kita dimana saja yang juga tersambung ke internet. Akan tetapi internet memiliki beberapa kelebihan disbanding telepon atau media komunikasi lainnya, dari segi biaya internet tidak memperhitungkan jarak seperti percakapan di telepon. Internet adalah sebuah jaringan computer global, yang terdiri dari jutaan computer yang saling terhubung dengan menggunakan protocol yang sama untuk berbagai informasi secara bersama. Jadi internet merupakan kumpulan atau penggabungan jaringan computer local atau LAN (*Local Area Network*) menjadi jaringan computer global atau WAN (*Wide Area Network*). Jaringan-jaringan tersebut saling berhubungan atau berkomunikasi satu sama lain dengan berbasiskan protocol IP (*Internet Protocol*) dan TCP (*Transmission Control Protocol*) atau UDP (*User Datagram Protocol*), sehingga setiap pengguna pada setiap jaringan dapat mengakses semua layanan yang disediakan oleh setiap jaringan. Dengan menggunakan protocol tersebut arsitektur jaringan computer yang berbeda akan dapat saling mengenali dan bias berkomunikasi<sup>29</sup>.

Internet adalah suatu jaringan computer global yang menghubungkan sejumlah besar jaringan komputer-jaringan komputer yang tersebar di seluruh muka bumi ini dengan menggunakan protocol TCP/IP<sup>30</sup>.

### **3. Instagram**

“Insta” dan “Gram”. Arti dari kata pertama diambil dari istilah “Instan” atau serba cepat/mudah. Namun dalam sejarah penggunaan kamera foto, istilah

---

<sup>29</sup> Akhmad Fauzi, 2008, *Pengantar Teknologi Informasi*, Yogyakarta, Graha Ilmu, hal 336

<sup>30</sup> Dr. Ir. Herry Purnomo, M.Com dan Theo Zacharias, ST, 2005 *Pengenalan Informatika Perspektif Teknik dan Lingkungan*, Yogyakarta, Penerbit Andi, Hal 354

“Instan” merupakan sebutan lain dari kamera Polaroid. Yaitu jenis kamera yang bisa langsung mencetak foto beberapa saat setelah membidik objek. Sedangkan kata “Gram” diambil dari “Telegram” yang maknanya dikaitkan sebagai media pengirim informasi yang sangat cepat. Dari penggunaan dua kata tersebut, kita jadi semakin memahami arti dan fungsi sebenarnya dari Instagram. Yaitu sebagai media untuk membuat foto dan mengirimkannya dalam waktu yang sangat cepat. Tujuan tersebut sangat dimungkinkan oleh teknologi internet yang menjadi basis aktivitas dari media sosial ini<sup>31</sup>.

*“Instagram is a relatively new form of communication where users can easily share their updates by taking photos and tweaking them using filters. It has seen rapid growth in the number of users as well as uploads since it was launched in October 2010.”*<sup>32</sup>

Instagram adalah bentuk baru berkomunikasi dimana pengguna dapat dengan mudah berbagi update dengan mengambil foto dan mengubah menggunakan filter. Instagram mengalami pertumbuhan cepat jumlah pengguna serta upload sejak diluncurkan di Oktober 2010.

Instagram adalah sosial media yang diperuntukkan bagi mereka yang suka fotografi ini kebanyakan memang kualitas foto yang jauh lebih baik ketimbang facebook atau g+. Kita juga bisa menuliskan keterangan sepanjang mungkin di

---

<sup>31</sup> Arya Febiyan, 2015, *Pengertian Instagram dan Pengertiannya*, [www.dumetdevelopment.com](http://www.dumetdevelopment.com), diakses pada 7 Maret 2017

<sup>32</sup> Yuheng Hu, Lydia Manikonda, Subbarao Kambhampati, 2013, *What We Instagram: A First Analysis of Instagram Photo Content and User Types*, jurnal Department of Computer Science, Arizona State University, hal 1

bawahnya. Meski begitu, yang tampak di profil kita hanyalah foto-foto, bukan keterangan foto<sup>33</sup>.

Instagram sebenarnya telah menjawabnya melalui serangkaian fitur dari aplikasinya. Mulai dari pemakaian filter hingga optimalisasi hashtag untuk mengelompokkan tema foto. Kalau ingin membuktikan lebih dalam tentang keistimewaan Instagram, bisa kita ulik lagi dari seluk beluk aplikasi ini. Pada dasarnya, media sosial ini sebetulnya merupakan aplikasi yang memang sangat dikhususkan untuk para penikmat dan praktisi fotografi. Jadi, dari fungsi tersebutlah bisa diperoleh sejumlah manfaat yang bisa menciptakan hasil-hasil optimal.

Semakin banyak orang yang menyadari bahwa Instagram merupakan alat promosi yang sangat ampuh. Kecenderungan para pengguna internet ialah lebih tertarik pada bahasa visual. Nah, dibandingkan dengan media sosial lainnya, Instagram lebih memaksimalkan fiturnya untuk komunikasi melalui gambar atau foto. Ketika visual lebih mendominasi dunia internet, dari situlah para pelaku bisnis bisa memanfaatkan peluang.

Gaya-gaya promosi dengan Instagram pun sangat unik dan variatif. Kadang, kita bisa menikmati rangkaian foto yang dibuat secara estetik dan sangat menarik perhatian. Penerapan promosi pun bisa diterapkan, misalnya dengan menyelenggarakan sebuah kompetisi khusus bagi para penggemar fotografi. Hanya berbekal gadget dan aplikasi Instagram, maka berbagai karya foto pun bisa dihasilkan dan seolah-olah seperti karya para fotografer profesional.

---

<sup>33</sup> Alan budiman, 2015, *Setiap Sosmed Punya Adatnya Sendiri*, [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com), diakses pada 7 Maret 2017

Fenomena lainnya yang sangat menarik dari Instagram adalah bagaimana kebanyakan orang tertarik untuk mempopulerkan akun mereka. Tujuannya adalah memperoleh jumlah *follower* sebanyak-banyaknya. Ketika seseorang sudah punya banyak *follower*, secara otomatis ia punya reputasi sehingga menarik minat dari sejumlah vendor untuk memasang iklan di akun Instagram mereka. Itulah yang disebut sebagai *buzzer* yang mampu mendulang banyak keuntungan yang berawal dari hobi postingan di Instagram atau media sosial lainnya<sup>34</sup>.

Instagram sendiri mempunyai penjelasan tentang apa itu Instagram dan kelebihananya :

*“Instagram is a fun and quirky way to share your life with friends through a series of pictures. Snap a photo with your mobile phone, then choose a filter to transform the image into a memory to keep around forever. We're building Instagram to allow you to experience moments in your friends' lives through pictures as they happen. We imagine a world more connected through photos.”*

Instagram adalah aplikasi yang menyenangkan dengan cara yang unik untuk berbagi kehidupan dengan teman-teman melalui serangkaian gambar. mengambil foto dengan ponsel, lalu pilih filter untuk mengubah gambar ke memori untuk disimpan selamanya. Kami sedang membangun Instagram untuk memungkinkan Anda untuk mengabadikan saat-saat dalam kehidupan bersama teman-teman Anda melalui gambar sebagai mana terjadi. Kita Bayangkan sebuah dunia yang lebih terhubung melalui foto.

---

<sup>34</sup> Arya Fabiyan, *Op.Cit*

## **D. Tinjauan Umum Perbuatan Melawan Hukum**

### **1. Pengertian Perbuatan Melawan Hukum**

Hoge Raad merumuskan *onrechmatigedaad* sebagai berikut<sup>35</sup> :

“Bahwa dengan perbuatan melwan hukum diartikan suatu perbuatan kealpaan, yang atau bertentangan dengan hak orang lain, atau bertentangan dengan kewajiban hukum si pelaku atau bertentangan, baik dengan kesusilaan baik, maupun dengan keharusan yang harus diindahkan dalam pergaulan hidup terhadap orang lain, atau benda, sedang barang siapa karena salahnya sebagai akibat perbuatannya itu telah mendatangkan kerugian pada orang lain, berkewajiban membayar ganti kerugian”.

Pasal 1365 KHU Perdata menentukan: “setiap perbuatan melawan hukum yang oleh karenanya menimbulkan kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang karena kesalahannya, menyebabkan kerugian itu mengganti kerugian.”

### **2. Unsur-unsur Perbuatan Melawan Hukum**

Melalui pasal 1365 KUH Perdata tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai suatu hasil yang baik dalam melakukan gugatan berdasarkan perbuatan melawan hukum harus terpenuhi unsur-unsur<sup>36</sup>:

- 1) Perbuatan melawan hukum / *onrechmatigedaad*
- 2) Harus ada kesalahan
- 3) Harus ada kerugian yang ditimbulkan

---

<sup>35</sup> Komariah, 2013, *Hukum Perdata*, Malang, UMM Pers, hal 162

<sup>36</sup> *Ibid*

- 4) Adanya hubungan kausal antara perbuatan dengan kerugian.

### **3. Pembuktian**

#### **a. Pembuktian Kitab Undang-undang Hukum Perdata**

Pasal 1865 KUH Perdata tentang pembuktian pada umumnya mengatakan:

“setiap orang yang mendalilkan bahwa ia mempunyai sesuatu hak atau guna meneguhkan haknya sendiri maupun membantah suatu hak orang lain, menunjuk pada suatu peristiwa, diwajibkan membuktikan adanya hak atau peristiwa tersebut.”

Macam-macam alat bukti disebutkan pada pasal 1866 KUH Perdata:

“Alat bukti terdiri atas: bukti tulisan; bukti dengan saksi-saksi; persangkaan-persangkaan; sumpah.”

#### **b. Pembuktian Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik**

Pasal 5 ayat (1) UU ITE mengatur bahwa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah. Pasal 5 ayat (2) UU ITE mengatur bahwa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan perluasan dari alat bukti hukum yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia<sup>37</sup>.

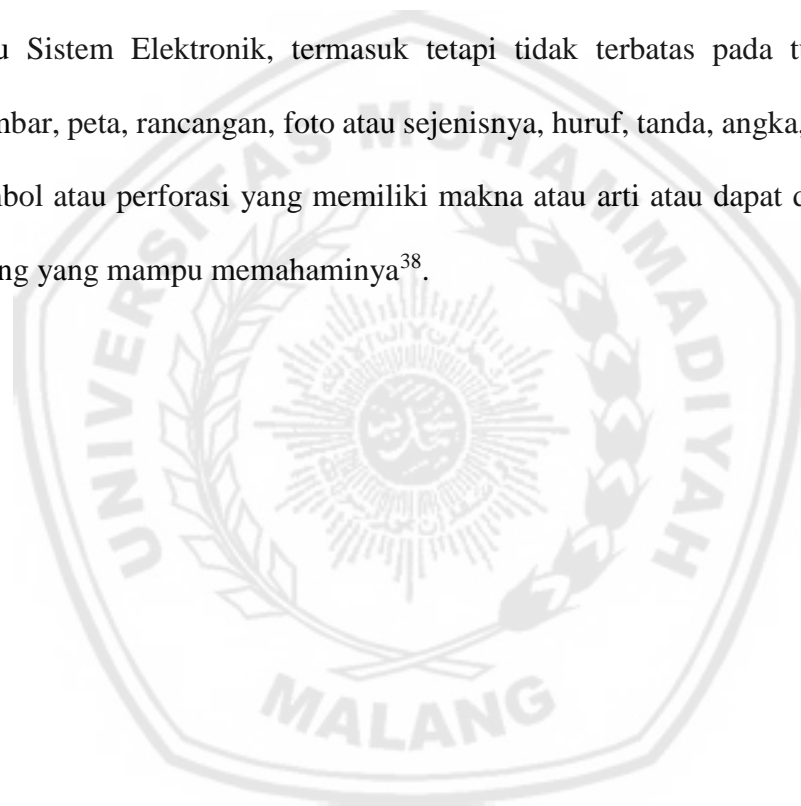
Pasal 1 butir 1 UU ITE, yang dimaksud dengan Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf,

---

<sup>37</sup> Unknow, 2013, *Syarat dan Kekuatan Hukum Alat Bukti Elektronik*, [www.hukumonline.com](http://www.hukumonline.com), diakses pada 13 Maret 2017



tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Pasal 1 butir 4 UU ITE, sedangkan yang dimaksud dengan Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya<sup>38</sup>.



---

<sup>38</sup> *Ibid*