

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan Teknologi saat ini telah meningkat pesat setelah terjadi perang Dunia, Kebutuhan Militer dalam bidang persenjataan serta komunikasi dan Intelejen telah memicu kerjasama antara militer dengan para akademisi seperti Universitas dan lembaga penelitian untuk mengembangkan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sifatnya spesifik. Setelah perang dunia berakhir, Teknologi dan pengetahuan tersebut dilepas kepada publik sehingga mendorong perubahan radikal dalam berbagai bidang hingga memasuki era globalisasi saat ini Berdasarkan pendapat Suparni yakni arus budaya teknologi komputer, telekomunikasi, dan informatika di tengah-tengah masyarakat begitu pesat bahkan eksplosif, sehingga menimbulkan fenomena-fenomena baru di dalam sosial kemasyarakatan (Ninieck, 2009).

Perkembangan teknologi komputer yang secara cepat dan pesat menghasilkan internet yang multifungsi. Perkembangan ini membawa manusia ke ambang revolusi keempat dalam sejarah pemikiran manusia bila ditinjau dari konstruksi pengetahuan umat manusia yang dicirikan dengan cara berfikir yang tanpa batas (*Borderless Way Of Thinking*) (Josua, 2012).

Salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi antara lain adalah teknologi dunia maya atau biasa disebut internet (*Interconnection Network*). Internet sebagai suatu media informasi dan komunikasi elektronik telah banyak dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan, antara lain untuk menjelajah (*Browsing*), mencari data dan berita, saling mengirim pesan melalui *email*, komunikasi melalui situs jejaring sosial, dan termasuk untuk perdagangan (Josua, 2012).

Kegiatan perdagangan dengan memanfaatkan media internet ini dikenal dengan istilah *electronic commerce*, atau disingkat *e-commerce*. *E-Commerce* merupakan suatu proses jual beli barang dan jasa yang dilakukan melalui jaringan komputer yaitu internet. Pada saat ini Jual-beli secara *Online* dapat mengefektifkan dan mengefisiensikan waktu sehingga seseorang dapat

melakukan transaksi jual beli dengan setiap orang dimanapun dan kapanpun. Semua transaksi jual beli melalui internet ini dilakukan tanpa ada tatap muka antara para pihaknya, mereka mendasarkan transaksi jual beli tersebut atas rasa kepercayaan satu sama lain, sehingga perjanjian jual beli yang terjadi diantara para pihak pun dilakukan secara elektronik (Josua, 2012).

Melalui *E-Commerce* semua formalitas-formalitas yang biasa digunakan dalam transaksi konvensional dikurangi, dengan begitu tentunya konsumen pun memiliki kemampuan untuk mengumpulkan dan membandingkan informasi seperti barang dan jasa secara lebih leluasa tanpa dibatasi oleh batas wilayah (*borderless*) (Gede Sri Darma, 2014).

Melalui jual beli online semua kebiasaan-kebiasaan yang digunakan dalam transaksi konvensional menjadi berkurang, dikarenakan para pelaku jual beli online mendapatkan kemudahan secara leluasa memenuhi keinginannya dengan mengumpulkan dan membandingkan informasi terhadap barang dan jasa yang diinginkan. Karena kemudahan tersebut, transaksi secara online menjadi tren serta menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan bagi sebagian orang. Perkembangan dan kemajuan Teknologi informasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah mempengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru (Sumenge, 2013).

Selain berdampak positif, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga memiliki dampak yang negatif yaitu membuka cela bagi pihak yang tidak bertanggung jawab untuk melakukan suatu tindak kejahatan yang menyebabkan kerugian bagi orang lain. Munculnya kejahatan melalui media online atau yang sering kita sebut dengan Cybercrime merupakan suatu hal yang tidak dapat di pungkiri lagi, era global ini identik dengan era teknologi yang berkembang pesat. Sebuah ruang imajiner dan maya, area atau zona bagi setiap orang untuk melakukan aktivitas yang bisa dilakukan dalam kehidupan sosial sehari-hari dengan cara

artifisial. Setiap orang bebas untuk berkomunikasi, menikmati hiburan, dan mengakses apa saja yang menurutnya bisa mendatangkan keuntungan dan kesenangan baginya (Luckyta, 2019).

Karakteristik Cybercrime bersifat lebih Universal, meski memiliki ciri khusus yaitu kejahatan yang dilakukan oleh orang-orang yang menguasai penggunaan internet beserta aplikasinya. Cybercrime adalah sebuah bentuk kriminal yang menggunakan internet dan komputer sebagai alat atau cara untuk melakukan tindakan kriminal. Dapat disimpulkan, cybercrime merupakan bentuk kriminal yang menggunakan internet dan komputer atau perangkat elektronik lainnya sebagai alat. Definisi lain menyatakan bahwa kejahatan dunia maya adalah istilah yang mengacu kepada aktivitas kejahatan dengan komputer atau dengan perangkat elektronik lainnya yang dapat terhubung dengan jaringan internet (Raldila, 2019).

Kejahatan yang berhubungan dengan komputer merupakan keseluruhan bentuk kejahatan yang ditujukan terhadap komputer, jaringan komputer dan para penggunaannya, dan bentuk-bentuk kejahatan tradisional yang menggunakan atau dengan bantuan peralatan komputer. Kejahatan tersebut dibedakan menjadi dua kategori yakni Cybercrime dalam pengertian sempit dan dalam pengertian luas. Cybercrime dalam pengertian sempit merupakan kejahatan terhadap sistem komputer, sedangkan Cybercrime dalam pengertian luas mencakup kejahatan terhadap sistem atau jaringan komputer dan kejahatan yang menggunakan sarana computer (M. Ahmad, 2004).

Salah satu jenis kejahatan dengan memanfaatkan media online adalah bisnis online. Bisnis online dikenal dengan istilah E-Commerce yang dimana istilah ini diartikan sebagai transaksi jual-beli online yang menggunakan internet untuk keperluan bisnis dan perdagangan sehingga tidak lagi mengandalkan bisnis perusahaan yang konvensional yang nyata. Penipuan secara online mengalami peningkatan sejalan dengan perkembangan teknologi itu sendiri. Penipuan

secara online pada prinsipnya sama dengan penipuan konvensional, yang membedakan hanyalah pada sarana perbuatannya yakni menggunakan sistem elektronik (Komputer, Internet, Perangkat Telekomunikasi). Sehingga secara hukum, penipuan secara online dapat diperlakukan sama sebagai delik konvensional yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Kehadiran media online pada prinsipnya memberikan banyak manfaat dan kemudahan untuk memenuhi kebutuhan manusia, akan tetapi kehadiran media online, tersebut dimanfaatkan secara negatif sebagai sarana untuk melakukan kejahatan dengan berbagai tujuan salah satunya untuk memperoleh keuntungan (Rizki, 2017).

Hukum positif Indonesia yang mengatur kejahatan secara online (*Cybercrime*) terdapat dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Perlu diketahui sebelum UU ITE ini diberlakukan aturan hukum yang yang paling sering digunakan ketika terjadi *Cybercrime* adalah aturan hukum positif (KUHP dan KUHPA). Untuk mengkolaborasi cybercrime dalam konteks hukum positif, terlebih dahulu mengurai unsur-unsur pidana sebagaimana diatur dalam KUHP yang disertai dengan gambar yang menunjukkan Kondisi Sistem Informasi. Dengan kata lain suatu perbuatan dapat dijatuhi pidana jika memenuhi unsur-unsur tindak pidana (Delik) yang menjadi standar atau dasar untuk dapat dikatakan suatu perbuatan tersebut adalah tindak pidana (Rizki Dwi, 2014).

Tindak pidana penipuan yang dilakukan secara online secara khusus diatur dalam dalam undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas undang-undang 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik walaupun dalam UU ITE ini tidak secara rinci menyatakan adanya tindak pidana penipuan, tetapi secara implisit terdapat unsur yang hampir sama dengan tindak pidana penipuan yang diatur secara umum dalam Pasal 378 Kitab Undang-

Undang Hukum Pidana (KUHP). Dengan kata lain suatu perbuatan dapat dijatuhi pidana jika memenuhi unsur-unsur tindak pidana (Delik) yang menjadi standar atau dasar untuk dapat dikatakan suatu perbuatan tersebut adalah tindak pidana. Dapat dikatakan UU ITE masih belum sempurna atau masih kabur untuk digunakan sebagai dasar acuan untuk tindakan penipuan, hal ini dikarenakan tindakan penipuan itu sendiri memiliki berbagai bentuk untuk melakukan kejahatan atau luasnya kualifikasi pengertian dari *Spamming* itu sendiri (Josua, 2012).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dimunculkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah bentuk Perlindungan Hukum terhadap korban penipuan dalam jual beli online ?
2. Bagaimana Upaya Hukum terhadap korban penipuan dalam jual beli online ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis Perlindungan Hukum terhadap korban penipuan dalam jual-beli online.
2. Untuk mengetahui Upaya Hukum terhadap korban penipuan dalam jual-beli online.

1.4. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemanfaatan, khususnya dalam bidang ilmu hukum pidana tentang keabsahan Materi yang tercantum didalam hasil penelitian dapat dipergunakan sebagai jawaban dalam permasalahan-permasalahan yang timbul didalam penegakan hukum pidana ketika terjadi penipuan dalam jual-beli online. Yang nantinya dapat dipahami dari segi akademis, praktis dan juga bagi masyarakat.

1. Manfaat Akademisi

Bagi akademisi, penelitian ini dapat memberikan gambaran lebih jelas tentang perlindungan hukum terhadap korban penipuan dalam jual-beli online sehingga dapat dipahami dengan baik oleh peneliti dan mahasiswa.

2. Manfaat Praktisi

Bagi praktisi yang dalam hal ini meliputi Hakim, Jaksa, Kepolisian, Pengacara, Anggota legislatif, penelitian ini dapat memberikan manfaat dan pemahaman dan nantinya dapat berdampak dalam solusi jalan keluar terbaik jika ada masalah yang timbul mengenai penipuan dalam bisnis online.

3. Bagi Masyarakat

Untuk masyarakat dapat memberikan manfaat di bidang penegakan hukum sehingga dapat mengambil langkah hukum ketika terjadi konflik/antara prosedur dan realisasi mengalami perbedaan sehingga tidak sesuai dengan Undang-Undang yang berlaku.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Pendekatan Masalah

Metode penelitian ini menggunakan metode pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*). Yaitu penelitian dengan berusaha mencari pemecahan masalah dengan analisa yang menggunakan telaah undang-undang dan regulasi yang berkaitan dengan tema permasalahan.

1.5.2. Sumber Bahan Hukum

Sumber bahan hukum dalam penelitian ini terbagi atas 2 bagian yaitu bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yang saling terkait untuk menganalisis isu hukum didalam penelitian ini.

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersumber dari peraturan perundang-undangan yang terdiri dari :

- a) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
 - b) Undang-Undang Nomor Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Transaksi Informasi Dan Sistem Elektronik.
 - c) Undang-undang Nomor 31 tahun 2014 pengganti Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2006 tentang Perlindungan Saksi dan Korban
 - d) Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia.
 - e) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
 - f) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).
- b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah sebagai pendukung dalam memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer yang berasal dari konvensi internasional, literatur, buku, jurnal, artikel, baik hukum maupun non hukum yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.

1.5.3. Analisis Bahan Hukum

Berdasarkan pendekatan yang dilakukan, maka analisis yang digunakan terhadap bahan hukum adalah dengan menggunakan metode deskriptif analitis, yaitu metode pemaparan dan penafsiran bahan hukum, serta mengkaji keterkaitan hal tersebut dengan peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan permasalahan terkait. Kemudian bahan hukum tersebut disusun dan diuraikan serta dikaji

berdasarkan teori, dogma, asas hukum dan aturan hukum yang relevan untuk menjawab isu hukum dalam penelitian ini yang pada akhirnya dapat ditarik kesimpulan.

1.6. Pertanggungjawaban Sistematika

Penulisan skripsi ini tersusun menjadi beberapa tahap yang terdiri dari 4 bab, kemudian dibagi menjadi beberapa sub bab dan tiap bab memiliki keterkaitan satu dengan yang lain untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi materi dalam skripsi ini.

BAB I membahas tentang Pendahuluan yang terdiri atas : Rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan pertanggungjawaban sistematika.

BAB II membahas tentang Bentuk perlindungan Hukum korban penipuan dalam Jual-Beli online. Pembahasan ini terdiri atas : Pengertian Perlindungan Hukum, Pengertian Korban dan Tindak Pidana Penipuan dalam Bisnis Online.

BAB III membahas tentang Upaya Hukum terhadap korban penipuan dalam Jual-Beli online Pembahasan ini terdiri atas : upaya penanggulangan secara umum, penanggulangan secara penal dan non penal.

BAB IV membahas tentang Penutup, terdiri atas Kesimpulan, Saran dan Daftar Pustaka.