

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, hampir seluruh kehidupan manusia telah terikat dengan teknologi. Teknologi yang melaju pesat telah membuat manusia mudah untuk melakukan segala sesuatu mulai dari berkomunikasi, mengekspresikan, mencari nafkah, dan hal hal lainnya. Dengan adanya kemudahan yang diberikan teknologi, maka kehidupan manusia menjadi sangat dipermudah tidak perlu lagi bepergian ke luar untuk mencari makan maupun mencari barang. Hal ini disebabkan adanya perubahan gaya hidup manusia yang mengarah pada era digital. Manusia dapat menggunakan telepon genggam untuk membeli barang, membeli makan, maupun berjualan hanya dengan menggunakan aplikasi yang terdapat pada teknologi.

Perkembangan teknologi yang pesat ini memberikan dampak positif terhadap kehidupan manusia. Manusia menjadi mudah untuk menjalani kehidupannya. Kebutuhan utama manusia dapat dipenuhi dengan mudah dengan menggunakan teknologi yang ada dan tidak sulit untuk melakukannya. Sandang, pangan, papan dapat dibeli atau disewa dengan menggunakan telepon genggam. Selain kebutuhan primer, teknologi juga membantu manusia dengan pekerjaannya karena dengan adanya teknologi maka manusia dengan mudah berjualan dan mempromosikan barang jualannya tersebut.

Teknologi yang mempermudah komunikasi masyarakat di seluruh dunia telah menghasilkan sebuah tren baru, tren tersebut adalah media sosial. Media

sosial adalah sebuah media daring, dengan media daring ini maka para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual¹. Media sosial ini mengubah cara dunia berinteraksi dan berkomunikasi. Tren media sosial ini telah secara luas diterima oleh masyarakat di seluruh penjuru dunia. Media sosial ini memiliki dampak yang sangat besar dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini dikarenakan media sosial dapat mempermudah komunikasi kita dengan orang-orang yang berbeda negara

Menurut Kompas.com² perkembangan media sosial ini dipengaruhi dengan perkembangan teknologi komunikasi di era modern ini. Awalnya situs media sosial diawali oleh Friendster pada tahun 2002 kemudian MySpace pada tahun 2004 yang memiliki satu juta pengguna aktif setiap bulannya. MySpace merupakan awal dari media sosial yang kita kenal saat ini. Pada tahun 2004 Facebook sudah diluncurkan, namun peluncurannya ini hanya sebagai latihan khusus mahasiswa Harvard dan menjadi situs yang berorientasi kampus untuk 2 tahun dan kemudian dibuka untuk umum pada tahun 2006. Pada saat ini Facebook memiliki lebih dari 2,6 juta pengguna setiap bulannya dan di Indonesia pengguna sosial media telah melampaui 160 juta pengguna.

Dengan adanya perkembangan media sosial seperti Facebook, YouTube, Instagram, TikTok, dan lain-lain telah membuat perubahan interaksi pada masyarakat. Masyarakat Indonesia yang dulunya tidak dapat berinteraksi dengan

¹ Purbohastuti, Arum Wahyuni. "Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi." *Tirtayasa Ekonomika* 12, no. 2 (2017): 212-231.

² <https://www.kompas.com/sains/read/2020/06/10/163300823/penemuan-yang-mengubah-dunia--era-media-sosial-facebook-jadi-yang?page=all> diakses pada tanggal 22 Februari, pukul 20.03 WIB

masyarakat luar, pada zaman ini merupakan hal yang biasa. Hal ini menyebabkan peningkatan dampak yang diberikan oleh media sosial. Media sosial yang dulunya hanya digunakan untuk berkomunikasi, ngobrol, dan situs berbagi telah berubah menjadi suatu tren untuk berekspresi dan bertukar pikiran. Selain pada dampak berkomunikasi media sosial juga memiliki dampak yang besar pada penjualan barang atau mempromosikan suatu barang. Pada zaman ini akan lebih menarik apabila kita melakukan promosi dengan media sosial karena akan lebih efisien dan lebih menguntungkan.

Media sosial yang telah digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia menjadi salah satu cara untuk melakukan interaksi tanpa bertemu atau dapat disebut sebagai dunia maya. Menurut Pak Rizky Karo Karo³ penggunaan internet dalam media maya ini dikenal dengan sebutan *e-commerce*. *E-commerce* ini adalah seluruh kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen, manufaktur, *service providers*, dan pedagang perantara. Media sosial seperti Instagram telah menjadi sebuah *e-commerce* yang sangat membantu perusahaan untuk melakukan penjualan dan pemasaran. Menurut data yang dirilis oleh Napoleon Cat pada periode Januari hingga Mei 2020 pengguna Instagram di Indonesia telah menembus 69,2 Juta pengguna.⁴ Instagram telah berhasil menjadi salah satu *e-commerce* terbesar di dunia dengan jumlah pengguna yang sangat banyak dan dengan fitur membagikan *postingan* untuk melakukan pemasaran suatu produk dapat menjangkau hingga dunia internasional.

³ Rizky Karo Karo. "Penegakan Hukum Kejahatan Dunia Maya (Cybercrime) Melalui Hukum Pidana". Fakultas Hukum Universitas Pelita Harapan, Tangerang, 2019. Hlm. 6

⁴ <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/06/14/pengguna-instagram-di-indonesia-didominasi-wanita-dan-generasi-milenial> pada 22 Februari, pukul 20.37

Menurut Kotler dan Keller⁵ daring dan sosial media *marketing* adalah suatu aktivitas komunikasi pemasaran yang menggunakan media elektronik dalam menarik konsumen atau perusahaan dalam berbagai bentuk untuk meningkatkan kesadaran, citra perusahaan, dan untuk meningkatkan penjualan. Instagram sebagai media sosial memiliki fitur yang sangat mendukung teori ini. Di mana dalam Instagram terdapat fitur untuk membagikan *post* dan dapat menulis *caption* untuk mengenalkan produknya untuk meningkatkan ketertarikan untuk membeli barang dagangnya tersebut. Dengan hadirnya Instagram sebagai platform media sosial yang dapat dijadikan *e-commerce* membawa banyak dampak positif bagi kegiatan ekonomi masyarakat dalam negeri. Hal ini disebabkan adanya daya tarik yang meningkat dengan adanya pengenalan produk dan meningkatkan kesadaran publik atas barang yang dijual oleh penjual nasional.

Pada zaman modern ini teknologi yang dapat mempermudah kita sangatlah banyak termasuk media sosial dengan *e-commerce* yang sangat membantu perekonomian negara, maka dari itu diperlukan teknologi yang dapat mempermudah kita untuk melakukan transaksi secara daring. Teknologi yang dimaksud adalah fasilitas Kartu debit/ ATM dan uang elektronik (*e-money*)⁶.

⁵ Indika, Deru R., and Cindy Jovita. "Media sosial instagram sebagai sarana promosi untuk meningkatkan minat beli konsumen." *Jurnal Bisnis Terapan* 1, no. 01 (2017): 25-32.

⁶ E-money menurut Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur unsur sebagai berikut: diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip, digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut, dan nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Menurut Arthesa dan handiman ⁷ perkembangan kartu ATM sangat pesat dan memiliki manfaat dan kemudahan yang sangat luas. Manfaat tersebut antara lain adalah:

1. Pengambilan uang tunai di ATM;
2. Transfer atau pengiriman uang antar rekening pada bank yang sama atau bank lain yang memiliki jaringan yang sama;
3. Pembayaran kartu kredit, listrik, telepon, air, dan Pajak bumi dan bangunan (PBB);
4. Pembelian pulsa handphone Prabayar;
5. Fasilitas phone banking;
6. Fasilitas kartu debit untuk transaksi pembelian barang.

Dengan ini sudah jelas bahwa fasilitas yang diberikan oleh ATM/ kartu debit digunakan untuk menunjang hidup masyarakat banyak untuk mempermudah transaksi yang dilakukan tanpa membawa uang secara fisik maupun bertemu secara fisik. Dengan adanya fasilitas kartu debit ini maka dapat dilakukan transfer uang antar rekening pada bank yang sama maupun bank yang berbeda dengan jaringan yang sama. Hal ini membantu masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraan dan perekonomian.

Menurut Warjiyo⁸ alat pembayaran non tunai memberikan manfaat kepada perekonomian antara lain,

⁷ Ramadani, Laila. "Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa." *Jurnal Ekonomi dan Studi Pembangunan* 8, no. 1 (2016): 1-8.

⁸ Waspada, Ikaputera. "Percepatan adopsi sistem transaksi teknologi informasi untuk meningkatkan aksesibilitas layanan jasa perbankan." *Jurnal Keuangan dan Perbankan* 16, no. 1 (2012).

1. Tingkat kepuasan konsumen yang semakin bertambah;
2. Adanya sumber pendapatan bagi penyedia jasa pembayaran non tunai;
3. Peningkatan kecepatan transaksi;
4. Pertumbuhan ekonomi;
5. Tingkat kesejahteraan yang meningkat.

Penggunaan sarana pembayaran elektronik tersebut dapat meningkatkan resiko pada perekonomian dan sistem pembayaran, yakni, peningkatan risiko kelalaian/ *default* terutama pada instrumen kartu kredit. Hal tersebut dapat menimbulkan kesalahan maupun kecurangan dalam proses bertransaksi, dan peningkatan resiko instabilitas sistem keuangan.

Di dalam semua kemudahan yang telah diberikan oleh kemajuan teknologi tidak terlepas dari adanya kelemahan yang ikut ada di dalam seluruh kemudahan yang ada pada teknologi tersebut. Teknologi seperti media sosial dan kartu debit/ ATM juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut diantaranya adalah adanya kesalahpahaman antara penjual dan pembeli yang diakibatkan oleh pembeli tidak dapat melihat secara langsung barang yang dijual oleh penjual serta kurangnya kejujuran penjual terhadap pembeli. Hal ini dapat menimbulkan suatu permasalahan yang serius dalam kehidupan bermasyarakat kita di Indonesia. Permasalahan seperti itu masih dapat ditangani dengan mudah dengan melakukan *review* dan testimoni oleh pembeli dan dapat melakukan *return* ataupun kompromi yang dilakukan oleh kedua belah pihak. Permasalahan utama dari pertumbuhan kedua teknologi ini adalah adanya tindak kejahatan yang kerap kali dilakukan oleh oknum-oknum yang sengaja melakukan tindakan penipuan.

Di dalam konstitusi negara Indonesia yakni UUD 1945 dijelaskan pada pasal 1 ayat (3) yang secara tegas menyatakan, "Negara Indonesia adalah Negara Hukum." Perumusan UUD 1945 ini telah dinyatakan bahwa hukum lah yang merupakan mengatur kehidupan bermasyarakat di negara Indonesia. Menurut A.V. Dicey⁹ tiga ciri penting di dalam suatu Negara Hukum adalah "The Rule of Law", yakni :

1. Supremacy of Law
2. Equality before the Law
3. Due Process of Law

Adanya the rule of law ini maka dapat kita mengerti bahwa Indonesia sebagai negara Hukum memiliki arti bahwa hukum yang mengatur kehidupan bermasyarakat di Indonesia. Menurut Prof. Dr. Jimly Asshiddiqie¹⁰ ide-ide konsep Negara Hukum di negara Indonesia berbeda dengan negara lain maka dari itu, Ia merumuskan 13 prinsip pokok Negara Hukum yang berlaku di zaman sekarang terutama di Indonesia, yaitu:

1. Supremasi Hukum
2. Persamaan dalam Hukum
3. Asas Legalitas
4. Pembatasan Kekuasaan
5. Organ Organ Campuran yang Bersifat Independen

⁹ A.V. Dicey, Pengantar Studi Hukum Konstitusi, (London : McMillan and Co. Limited St. Martin's Street), 1952, hal 251

¹⁰ Asshiddiqie, Jimly. "Gagasan negara hukum Indonesia." In *Makalah Disampaikan dalam Forum Dialog Perencanaan Pembangunan Hukum Nasional yang Diselenggarakan oleh Badan Pembinaan Hukum Nasional Kementerian Hukum dan*. 2011.

6. Peradilan Bebas dan Tidak Memihak
7. Peradilan Tata Usaha Negara
8. Peradilan Tata Negara
9. Perlindungan Hak Asasi Manusia
10. Bersifat Demokratis
11. Berfungsi sebagai Sarana Mewujudkan Tujuan Bernegara
12. Transparansi dan Kontrol Sosial
13. Ber Ketuhanan Yang Maha Esa

Indonesia yang merupakan negara hukum harus menyelesaikan masalah dengan hukum yang merupakan pedoman tertinggi negara. Setiap permasalahan di negara Indonesia memerlukan hukum untuk mengatur dan menjadi pedoman bagi kehidupan bermasyarakat di Indonesia. Permasalahan yang timbul karena kemajuan teknologi dapat mengubah kehidupan bermasyarakat. Perubahan kehidupan bermasyarakat yang sangat bergantung pada kemudahan yang diberikan oleh teknologi juga perlu diatur di dalam Undang Undang agar dapat dijadikan pedoman dan mengatur tindakan apa yang dilarang.

UU No.19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) telah disahkan pada tanggal 25 November 2016 guna memberikan perlindungan hukum bagi para pengguna Teknologi Informasi. Pada pasal 1 angka 3 UU ITE menjelaskan bahwa Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/ atau menyebarkan informasi. UU ITE telah dibentuk oleh pemerintah untuk mendukung

pengembangan Teknologi Informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya, sehingga dapat digunakan secara aman dan tidak disalahgunakan oleh masyarakat Indonesia.

Berdasarkan pasal 1 angka 2 UU ITE dijelaskan bahwa Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/ atau media elektronik lainnya. Dengan penjelasan yang telah diberikan oleh UU ITE maka dapat kita simpulkan bahwa Instagram sebagai salah satu platform *e-commerce* merupakan platform untuk melakukan transaksi elektronik karena membeli barang merupakan perbuatan hukum dan instagram sebagai *e-commerce* merupakan dunia maya yang dapat diakses menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/ atau menggunakan media elektronik lainnya.

Pada tahun 2020 wabah virus corona atau COVID-19 telah menyebar ke seluruh dunia dan menyebabkan pandemi yang mengubah kehidupan manusia. Negara negara di dunia dalam menghadapi pandemi dari virus covid ini banyak melakukan *lockdown*. Tidak hanya melakukan *lockdown* seluruh manusia juga dilarang untuk berinteraksi secara intensif terutama berkerumunan karena dapat menyebabkan penyebaran virus ini semakin tidak terkendali. Perubahan pola hidup banyak orang ini maka mengakibatkan penggunaan alat digital meningkat secara pesat.¹¹ Santitarn Sathirathai, *Group Chief Economist* perusahaan internet global di Singapura mengatakan pada peluncuran *WEF Youth Survey 2020* bahwa “Ini benar-benar seperti yang mungkin pernah anda dengar sebelumnya, COVID-

¹¹ <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200723190647-37-175009/di-tengah-pandemi-penggunaan-teknologi-meningkat-pesat> diakses pada tanggal 23 febuari 2021, pukul 13.53

19 benar-benar merupakan akselerator hebat. Benar-benar telah membantu mempercepat transformasi digital yang telah kita bicarakan selama bertahun-tahun”. Santitarn menjelaskan terdapat kenaikan sebesar 87% penggunaan setidaknya satu alat digital selama ada pandemi. Kemudian ia juga menjelaskan bahwa terdapat dorongan besar untuk negara Indonesia dan Singapura untuk mengadopsi digital dikarenakan peningkatan pembelian *e-commerce* lebih dari 50% pada anak muda di Indonesia dan Singapura.

Dengan adanya peningkatan pembelian menggunakan *e-commerce* membuat beberapa resiko yang ditakuti menjadi kenyataan. Salah satu resiko yang menjadi kenyataan dan memiliki dampak besar ada pada penipuan dalam pembelian menggunakan *e-commerce*. Penipuan yang dilakukan ini bermodus memberikan rekening untuk ditransfer oleh pembeli, namun sebenarnya rekening tersebut bukan milik oknum tersebut. Kepala Subdit Penyidikan Ditjen Aptika Kementerian Kominfo, Teguh Arifiyandi menyatakan bahwa “Sepanjang 2020 ada 192.000 an laporan rekening terindikasi pidana”. Dikatakan dari jumlhlah 192.000 tersebut sedikitnya ada 110.000 laporan rekening yang terindikasi terlibat di dalam penipuan daring.¹² Menurut Tony Yuri Rahmanto dalam jurnalnya¹³ bahwa “penipuan dengan modus penjualan via internet akhir-akhir ini, dengan mengaku harga murah di pasaran membuat banyak orang tertarik untuk membelinya, meski penipuan bisnis daring sudah sebagian terkuak, namun penindakan oknum

¹² <https://www.kompas.com/tren/read/2020/08/26/140200765/110000-laporan-rekening-terindikasi-penipuan-daring-cek-di-situs-kominfo?page=all> diakses pada tanggal 23 Februari, pukul 14.10

¹³ Rahmanto, Tony Yuri. “Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Berbasis Transaksi Elektronik” Jurnal Penelitian Hukum De Jure. Akreditasi: Kep. Dirjen. Penguatan Risbang. Kemenrisetdikti: No: 30/E/KPT/2018.

terhadap tindakan tersebut diduga banyak yang belum sampai ke ranah hukum.” Kominfo lewat Siaran Pers No. 293/HM.KOMINFO/08/2021 pada Kamis, 19 Agustus 2021 juga telah menyatakan bahwa “saat ini terdapat 202,6 juta pengguna Internet di Indonesia. Ini angka yang sangat besar, yang aktif di sosial media ada 170 juta jiwa atau 87% menggunakan aplikasi jejaring pesan Whatsapp, 85% mengakses Instagram dan Facebook, dengan rerata penggunaan 8 jam 52 menit sehari. Jadi, ini melebihi batas waktu masyarakat kita berkomunikasi di ruang digital sehingga dapat memicu seseorang melakukan tindak kejahatan penipuan dengan memanfaatkan situasi untuk mendapatkan keuntungan,”¹⁴

Suatu contoh kasus penipuan daring yang sedang marak diperbincangkan pada platform sosial media Instagram adalah kasus penipuan yang dialami oleh Kaesang Pangarep yang merupakan putra Presiden Joko Widodo.¹⁵ Kaesang sempat menjadi target penipuan oleh akun jualan daring bodong melalui Instagram. Kasus ini kemudian diviralkan oleh Kaesang dengan mengunduhnya pada akun twitter-nya yang kemudian banyak orang yang mengeposkan ulang. Pada cuitannya tersebut Kaesang juga menyatakan untuk melaporkan oknum penipu *online* tersebut. Kominfo telah menyediakan sebuah situs resmi untuk melakukan pengumpulan *database* yang berguna untuk melakukan pemeriksaan terhadap rekening bank yang diduga terindikasi tindak pidana. Hal ini dianggap cukup membantu para korban, namun upaya dari Kominfo ini juga tidak

¹⁴ https://www.kominfo.go.id/content/detail/36473/siaran-pers-no-293hmkominfo082021-tentang-waspada-jerat-penipuan-daring-kominfo-tunjukkan-5-modus-pelaku-dan-langkah-pelindungan-data/0/siaran_pers diakses pada hari Jumat, 3 september 2021 pada pukul 17:46

¹⁵ <https://lifestyle.kontan.co.id/news/waspada-penipuan-olshop-ini-cara-cek-dan-melaporkan-rekening-penipu?page=all> diakses pada 24 Februari, pukul 13.21

mengurangi kejahatan penipuan pada *e-commerce* terutama pada platform Instagram.

Penipuan daring ini dapat terjadi disebabkan oleh adanya kelemahan dan resiko yang perlu dihadapi akibat adanya perkembangan teknologi ini. Teknologi yang kita miliki sekarang belum dapat membrantas secara penuh mengenai penipuan daring yang dilakukan oleh para oknum. Akibat adanya transaksi daring seperti ini maka, kita perlu lebih hati-hati karena oknum yang melakukan penipuan dapat melakukan modus yang menarik untuk menipu kita. Menurut Theresia Endang Ratnawati¹⁶ dalam praktiknya modus operandi penipuan dalam praktik perbankan adalah :

1. Penipuan dengan janji hadiah tertentu
2. Transaksi jual beli barang atau sewa menyewa fiktif melalui telepon
3. Nasabah merasa terhipnotis
4. Transaksi jual beli barang melalui internet pada toko daring fiktif
5. Penipuan dengan memberikan info anggota keluarga mengalami kecelakaan dan wajib membayar uang ke pejabat tertentu
6. Penipuan dengan menempel stiker call center palsu pada mesin ATM
7. Transaksi pada mesin ATM Non Tunai, nasabah lupa menutup/ mengakhiri transaksi sehingga transaksi dapat diteruskan orang lain
8. Penipuan lain seperti card trapping, card skimming, dan modus *cyber crime* lainnya

¹⁶ Ratnawati, Theresia Endang. "Penanggulangan Tindak Pidana Penipuan Terkait Dengan Transaksi Transfer Dana Pada Sektor Perbankan." *Wacana Hukum* 11, no. 1 (2013).

Penipuan yang sedang marak terjadi di Indonesia pada masa pandemi ini diakibatkan oleh adanya peningkatan penggunaan *e-commerce* adalah penipuan *cyber* yang terjadi pada pembelian barang di toko daring fiktif. Tidak hanya penipuan pada pembelian di toko daring fiktif, tetapi banyak juga penipuan yang mengatasnamakan penjual. Hal ini membutuhkan perhatian masyarakat karena tidak kecil jumlah yang telah menjadi korban dari penipuan daring/ *cybercrime* ini.

Permasalahan penipuan semacam ini memiliki kerugian yang relatif tidak besar, hal ini menjadi pertimbangan para korban untuk melakukan gugatan kepada pelaku/ oknum penipuan daring. Apabila seluruh korban perlu melakukan gugatan ataupun melaporkan seorang oknum dan perlu menunggu hingga putusan menjadi inkracht maka pengadilan di negara Indonesia akan sangat penuh dengan pengaduan yang dilakukan oleh setiap nasabah bank. Seperti yang dinyatakan di atas bahwa pada tahun 2020 saja terdapat kurang lebih 192.000 pengaduan terhadap rekening yang diduga melakukan tindak pidana. Apabila seluruh pengaduan ini memerlukan putusan hukum yang telah berkekuatan hukum tetap maka sangatlah tidak efisien dan kerugian yang telah diderita nasabah bank tidak lah sebanding dengan biaya pengadilan dan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan.

Pada Kitab Undang Undang Hukum Pidana (KUHP) telah diatur mengenai tindak pidana penipuan pada pasal 378 KUHP, yang berbunyi “Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat,

ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi hutang maupun menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama empat tahun”. Pasal ini memberikan perlindungan bagi para korban penipuan secara umum. Dengan adanya pasal ini maka para korban dapat melaporkan oknum kepada pihak polisi untuk dilakukan penyidikan lebih lanjut.

Penipuan daring/ *cyber crime* ini juga diatur secara khusus di dalam pasal 28 ayat (1) UU ITE, yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.” Kemudian diatur sanksinya pada pasal 45 A yang berbunyi “Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp1.000.000.000 (satu miliar rupiah). Pengaturan selanjutnya ada pada pasal 35 jo. 51 ayat (1) UU ITE, yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi Elektronik dan/ atau dokumen elektronik tersebut dianggap seolah olah data yang otentik” jo. “Setiap orang memenuhi unsur sebagai mana dimaksud dalam Pasal 35 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 tahun dan/ atau denda paling banyak Rp 12.000.000.000 (dua belas miliar rupiah).”

Perlindungan hukum atas penipuan daring tidak hanya diatur pada KUHP dan UU ITE, tetapi kejahatan penipuan rekening pada *e-commerce* juga diatur di dalam Kitab Undang Undang Hukum Perdata (KUHPer). Pada pasal 1365 KUHPer dikatakan bahwa “Tiap Perbuatan yang melanggar Hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut.” Dengan dasar Perbuatan Melawan Hukum nasabah bank dapat mengajukan gugatan kepada pengadilan.

Mengingat bahwa seluruh payung hukum yang disebutkan diatas dengan jalur pidana maupun perdata keduanya sama sama memakan waktu yang cukup lama. Karena waktu yang lama ini tidak sebanding dengan kerugian yang ditimbulkan pada penipuan daring pada *e-commerce*. Mengingat adanya kedua pertimbangan mengenai waktu dan biaya yang dikeluarkan, apakah ada cara mencegah terjadinya penipuan di *e-commerce* tanpa melewati jalur hukum yang memakan waktu cukup lama dan tidak sebanding dengan kerugian yang korban alami?

Korban dan oknum pelaku penipuan daring ini memiliki hubungan konsumen dan pelaku usaha. Hubungan telah diatur di dalam UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UU Perlindungan Konsumen). Pada pasal 4 UU Perlindungan konsumen dijelaskan mengenai hak konsumen yaitu,

1. Hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/ atau jasa;

2. Hak untuk memilih barang dan/ atau jasa serta mendapatkan barang dan/ atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;
3. Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/ atau jasa;
4. Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/ atau jasa yang digunakan;
5. Hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;
6. Hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen;
7. Hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
8. Hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/ atau penggantian, apabila barang dan/ atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya;
9. Hak-hak yang diatur di dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.

Di dalam pasal 7 UU Perlindungan Konsumen dijelaskan mengenai kewajiban pelaku usaha yaitu,

1. Beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya;
2. Memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/ atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan;

3. Memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
4. Menjamin mutu barang dan/ atau jasa yang diproduksi dan/ atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/ atau jasa yang berlaku;
5. Memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji, dan/ atau mencoba barang dan/ atau jasa tertentu serta memberi jaminan dan/ atau garansi atas barang yang dibuat dan/ atau yang diperdagangkan;
6. Memberi kompensasi, ganti rugi dan/ atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/ atau jasa yang diperdagangkan;
7. Memberi kompensasi, ganti rugi dan/ atau penggantian apabila barang dan/ atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.

Dengan adanya hak nasabah sebagai konsumen dan kewajiban pelaku usaha tersebut maka Bank selaku pelaku usaha, seharusnya dapat membantu nasabah untuk mencegah terjadinya penipuan pada saat penggunaan jasa bank dalam melakukan transaksi daring. Menurut Theresia Endang Ratnawati¹⁷ supaya dapat melindungi kepentingan nasabah yang menjadi korban penipuan, diperlukan tindakan bank untuk segera melakukan pemblokiran rekening yang digunakan untuk menampung dana hasil penipuan dan melakukan pengembalian dana kepada nasabah yang menjadi korban penipuan.

¹⁷ *Ibid.*

Tindakan penipuan daring *e-commerce* pada platform Instagram ini meresahkan bagi penulis. Dilihat pada fakta-fakta bahwa perubahan masyarakat yang bergantung pada teknologi seperti *e-commerce* dan peningkatan penggunaan media sosial pada masa pandemi ini juga berdampak adanya peningkatan kasus penipuan daring yang terjadi. Pada masa pandemi ini masyarakat Indonesia sangat bergantung pada *e-commerce* untuk memenuhi kebutuhan hidupnya agar tidak perlu keluar rumah dan juga untuk menghindari virus COVID-19, serta mengikuti protokol kesehatan dari pemerintah yang menghimbau masyarakat untuk tetap di rumah. Hal ini menjadi sangat meresahkan karena penipuan-penipuan ini merugikan banyak sekali masyarakat Indonesia yang membutuhkan barang. Tidak hanya merugikan bagi para nasabah bank/ konsumen, namun juga merugikan bagi pelaku usaha/ penjual barang di *e-commerce* khususnya pada platform Instagram yang merupakan platform *e-commerce* yang paling sering digunakan masyarakat.

Penulis sebagai pengguna Instagram untuk melakukan transaksi elektronik juga pernah mengalami penipuan daring yang dilakukan oleh oknum dengan modus transaksi jual beli barang pada toko daring fiktif. Penulis juga menemukan banyak kerabat maupun teman dekat penulis telah menjadi korban oknum-oknum penipuan daring semacam ini. Kegiatan penipuan daring seperti ini sangat merugikan bagi para pengguna media sosial karena menciptakan suasana yang mengkhawatirkan bagi seluruh pengguna karena adanya rasa takut terkena tindakan penipuan daring seperti ini. Tindakan penipuan ini merugikan secara materiil berupa kehilangan uang dan juga tidak terpenuhinya kebutuhan masyarakat yang ingin membeli barang. Hal ini membuat perkembangan

teknologi yang tadinya memiliki banyak manfaat terlihat buruk karena dengan adanya tindak pidana penipuan daring seperti ini maka orang-orang menjadi takut untuk melakukan transaksi daring di media sosial terutama platform Instagram karena merasa keamanannya tidak terjamin.

Dengan melanggar hak konsumen untuk mendapatkan kenyamanan dan mendapatkan ganti rugi apabila barang yang diperjualbelikan tidak sesuai serta tidak mendapatkan kejujuran dari toko daring maka tindak pidana penipuan daring ini wajib untuk ditindak lanjuti berdasarkan hukum positif yang ada. Di dalam pelaksanaan penegakan hukum menurut penulis kurang efisien apabila menunggu adanya putusan yang berkekuatan hukum. Apabila kita mengikuti langkah yang telah diberikan di dalam UU ITE dan/ atau KUHP dan/ atau KUHper untuk mengajukan gugatan maupun melakukan pengaduan, namun kasus semacam ini berdasarkan fakta sudah terdapat banyak sekali tindak pidana penipuan daring. Bagaimana mungkin pengadilan Indonesia dapat menyelesaikan kasus tersebut dengan waktu yang singkat, hal ini tidak dapat dilakukan dengan efisien maka dari itu penulis ingin mengkaji apa yang dapat dilakukan oleh korban dengan secara efisien dan tidak menguras waktu banyak.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka di dalam kajian kali ini penulis akan melakukan penelitian pada tindakan yang harus dan dapat dilakukan oleh korban. Hasil yang diharapkan adalah penyelesaian penipuan daring ini dapat diatasi dengan mudah dan efisien. Dengan begitu maka para korban dapat menyelesaikan masalah penipuan daring dengan mudah dan efisien, sehingga penipuan daring ini dapat cepat diselesaikan.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam kaitannya Perlindungan hukum korban dan maraknya penipuan daring pada media sosial khususnya platform Instagram, penulis tertarik untuk melakukan kajian yang mendalam dengan judul “Perlindungan Hukum terhadap Penipuan Daring Dengan Modus Toko Daring Fiktif Dalam Media Sosial Instagram”, dengan rumusan permasalahan yakni:

1. Bagaimana proses penegakan hukum bagi pelaku dari penipuan daring dengan modus toko daring fiktif?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap konsumen dan pengelola toko daring dari penipuan daring dengan modus toko daring fiktif?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang hendak dicapai penulis di dalam kajian penelitian ini adalah:

1. Memecahkan persoalan hukum
2. Melakukan pengembangan ilmu hukum ke depan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini guna memberikan manfaat kepada peneliti lainnya, maupun seluruh masyarakat Indonesia yang menjadi korban penipuan daring, bukan sekedar untuk memenuhi persyaratan kelulusan. Penulis berharap dapat memberikan manfaat antara lain :

1.4.1 Mafaat Teoritis

Penulis berharap penelitian ini dapat membantu memberikan informasi tambahan atau bahan pustaka bagi para pengembang ilmu pengetahuan terutama

dalam bidang Hukum Perbankan, dikhususkan untuk perlindungan nasabah, dan Hukum Kejahatan Dunia Maya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para korban yang mengalami musibah penipuan daring, para pejabat pembuat kebijakan, dan para praktisi hukum lainnya untuk lebih cermat di dalam penyelesaian kasus akibat penipuan daring bermodus toko daring fiktif. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat membantu pemerintah untuk menyelesaikan dan menangani kasus penipuan daring tanpa perlu menempuh jalur hukum yang panjang agar keadilan dapat ditegakkan dengan efisien dan efektif.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika yang penulis gunakan pada Skripsi ini dibagi ke dalam lima bab. Secara singkat garis besar materi materi yang dimuat dalam setiap bab pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Di dalam bab ini penulis akan menjelaskan mengenai latar belakang dari penulisan dan penelitian skripsi ini yang memuat permasalahan yang akan dibahas beserta norma hukum terkait pada permasalahan yang akan dibahas, Rumusan masalah yang dijadikan permasalahan utama dari penulisan skripsi, tujuan dari penulisan, manfaat penelitian, dan sistematikan penulisan dari penulisan skripsi ini.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Di dalam bab ini penulis akan memaparkan dua tinjauan yaitu tinjauan teoritis dan tinjauan konseptual. Tinjauan teoritis akan berisi mengenai teori teori yang akan digunakan seperti Teori Negara Hukum, Teori Kejahatan Dunia Maya, dan Teori Perlindungan Hukum Nasabah Bank, serta teori teori lainnya yang berkaitan dengan kebutuhan penelitian. Tinjauan konseptual berupa terminologi terminologi yang digunakan oleh penulis agar menjadi dasar pembenar serta pembatas untuk menarik sebuah kesimpulan seperti definisi Transaksi elektronik, nasabah, pelaku usaha, dan lain lain.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis akan dijelaskan mengenai tentang tata cara penulis melakukan penelitian untuk memecahkan permasalahan di dalam penelitian ini, cara perolehan pembahasan di dalam skripsi, dasar dasar hukum yang digunakan, pendekatan pendekatan penelitian, sifat analisis, dan hambatan penelitian beserta cara menyelesaikannya.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan jawaban atas pertanyaan rumusan permasalahan yang telah diungkapkan pada bab 1 secara mendalam menggunakan teori teori yang telah diuraikan pada bab 2.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan yang ditarik oleh peneliti atas keseluruhan hasil penelitian penulis dan penutup dari penelitian ini.

