

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya teknologi global, membuat beberapa teknologi menjadi maju. Kemajuan teknologi yang telah berkembang antara lain teknologi komputer, teknologi informasi, dan teknologi komunikasi. Kecanggihan teknologi-teknologi tersebut membuat segala sesuatunya menjadi lebih cepat, mudah, dan efisien. Semakin berkembangnya teknologi-teknologi global, membuat beberapa teknologi permainan semakin maju. Hal ini tentu saja dimanfaatkan oleh banyak orang untuk melakukan kegiatan berdagang di permainan daring.

Kegiatan perdagangan dengan memanfaatkan media internet disebut dengan istilah *electronic commerce*, atau disingkat menjadi *e-commerce*. Menurut Candra Ahmadi dan Dadang Hermawan pengertian *e-commerce* yang menyatakan bahwa:

Penjualan atau pembelian barang dan jasa, antara perusahaan, rumah tangga, individu, pemerintah, dan masyarakat atau organisasi swasta lainnya, yang dilakukan melalui komputer pada media jaringan. Barang-barang dan jasa dipesan melalui jaringan tersebut, tetapi pembayaran dan pengiriman barang atau jasa dapat dilakukan diakhir atau offline.<sup>1</sup>

Transaksi *e-commerce* mendapatkan perlindungan secara khusus dalam Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas UU No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disingkat “UU ITE”). Dalam Konsideran UU ITE pada butir b dan c menjelaskan:

- B. Bahwa globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia sehingga mengharuskan dibentuknya pengaturan mengenai pengelolaan Informasi dan Transaksi Elektronik di tingkat nasional sehingga pembangunan Teknologi Informasi dapat dilakukan secara optimal, merata, dan menyebar ke seluruh lapisan masyarakat guna mencerdaskan kehidupan bangsa.
- C. Bahwa perkembangan dan kemajuan Teknologi Informasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam

---

<sup>1</sup> Candra Ahmadi dan Dadang Hermawan, *E-Business & E-Commerce*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2013, h.7.

berbagai bidang yang secara langsung telah memengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru.

Merujuk pada UU ITE pada Pasal 1 butir 1 menyatakan bahwa:

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, telex, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Dalam Pasal 1 butir 2 UU ITE menjelaskan tentang pengertian Transaksi Elektronik “Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Jaringan komputer ini mempunyai makna tersendiri menurut Pasal 1 butir 7 UU ITE yang menyatakan bahwa: “Jaringan Sistem Elektronik adalah terhubungnya dua Sistem Elektronik atau lebih, yang bersifat tertutup ataupun terbuka”.

Salah satu kegiatan sebelum dilakukannya Transaksi Elektronik perlu adanya sebuah Akses dan Nama domain. Menurut Pasal 1 butir 15 UU ITE menjelaskan “Akses adalah kegiatan melakukan interaksi dengan Sistem Elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan”. Sedangkan Pasal 1 butir 20 UU ITE: “Nama Domain adalah alamat internet penyelenggara negara, orang, badan usaha dan/atau masyarakat yang dapat digunakan dalam berkomunikasi melalui internet, yang berupa kode atau susunan karakter yang bersifat unik untuk menunjukkan lokasi tertentu dalam internet”.

Menurut WTO (*World Trade Organization*), cakupan *e-commerce* meliputi bidang produksi, distribusi, pemasaran, penjualan, dan pengiriman barang atau jasa elektronik.<sup>2</sup> Ada beberapa faktor yang mempengaruhi sistem perdagangan beralih ke media elektronik yaitu :

1. *E-commerce* memiliki kemampuan untuk menjangkau lebih banyak pelanggan.
2. *E-commerce* dapat mendorong kreativitas dari pihak penjual secara cepat dan tepat.
3. *E-commerce* dapat menciptakan efisiensi waktu yang tinggi dan murah.

---

<sup>2</sup>Sukarmi, *Cyber Law Kontrak Elektronik Dalam Bayang-Bayang Pelaku Usaha*, Pustaka Sutra, Bandung, 2008, h.117.

4. *E-commerce* dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dengan pelayanan cepat, mudah, aman, dan akurat.

Berjualan melalui daring tidak hanya menjual barang yang berupa bentuk fisik atau nyata saja akan tetapi juga dapat berupa benda maya atau *virtual property*. Benda maya dapat didefinisikan sebagai obyek atau benda yang bersifat tidak berwujud yang diperjual-belikan guna digunakan dalam komunitas daring atau permainan daring.<sup>3</sup> Benda maya ini dapat dimaksudkan sebagai obyek seperti karakter, *item* (barang), dan mata uang yang biasanya berada di dalam suatu permainan daring ataupun komunitas daring yang mana merupakan suatu sumber pendapatan baru bagi para pengguna permainan daring dan/atau komunitas daring tersebut. Definisi secara resmi mengenai benda maya ini sendiri belum ada. Hanya beberapa ahli hukum yang mendefinisikan benda maya ini. Joshua A. T. Fairfield menjelaskan:

*Virtual Property* adalah sebuah kode yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada di dunia siber, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata.<sup>4</sup> Macam-macam *virtual property* seperti akun *email*, *website*, *Uniform Resource Locator* (URL), *chat room* atau obrolan *virtual*, akun bank, akun media daring.<sup>5</sup>

Salah satu perusahaan pendiri permainan daring bernama *Valve*. Perusahaan ini membuat sebuah aplikasi bernama *Steam*. Dalam aplikasi *Steam* terdapat *Steam Community Market* yang merupakan sebuah pasar benda-benda maya yang diselenggarakan oleh *Steam*. Langkah pertama yang harus dilakukan seseorang saat akan bertransaksi adalah dengan cara membeli *voucher game* di tempat-tempat yang menyediakan atau dapat melalui kartu kredit. Pada *voucher game* tersebut tertera sebuah kode berupa nomor seri yang kemudian dapat digunakan sebagai saldo untuk membeli benda maya yang diinginkan dalam *Steam Community Market*.

Kesempatan ini dimanfaatkan oleh orang-orang yang ingin mengambil keuntungan dengan cara menyediakan jasa jual beli benda maya dimana harga yang ditawarkan

---

<sup>3</sup> Mahendra Adhi Purwanta, **Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online**, Universitas Indonesia, Jakarta, 2012, h.51.

<sup>4</sup> Joshua A.T. Fairfield, *Virtual Property*, <http://scholarlycommons.law.wlu.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1449&context=wlufac>, diakses pada tanggal 8 Maret 2019.

<sup>5</sup> *Ibid.*

lebih murah. Tetapi kenyataannya transaksi jual beli baik secara konkrit maupun maya menimbulkan banyak adanya kriminalisasi yang dilakukan oleh penjual sebagai penyedia jasa jual beli benda maya pada aplikasi *Steam Community Market* tersebut. Banyak di temukan kasus-kasus dimana agen penjual *Steam Community Market* menjual barang berupa barang maya dengan harga yang lebih murah, dimana agen penjual tersebut menggunakan akun palsu yang dapat dengan mudah menghilang dengan cara menutup akun palsu tersebut sehingga para agen penjual palsu itu tidak dapat di temukan di media sosial lagi. Penjual yang sudah memakai akun palsu tersebut akan dengan mudah menjebak calon pembelinya. Secara konkrit hal itu terdapat dalam Pasal 378 KUHP:

Barangsiapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan memakai nama palsu atau martabat (*hoedanigheid*) palsu; dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya member utang maupun menghapuskan piutang, diancam, karena penipuan, dengan pidana paling lama empat tahun.

Kejahatan penipuan secara maya dengan keberadaan kecanggihan Informasi Elektronik yang diundangkan melalui Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang ITE, kriminalisasi tersebut diatas juga di atur dalam Bab 7 tentang perbuatan yang dilarang yang meliputi Pasal 27 sampai dengan Pasal 38 UU ITE. Ketentuan yang senada dengan Pasal 378 KUHP, namun yang dilakukan secara maya tertuang dalam Pasal 28 ayat (1) UU ITE “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik”. Ketentuan pidana untuk pelanggaran pada Pasal 28 ayat (1) UU ITE tercantum dalam Pasal 45 ayat (2) UU ITE sebagai berikut: “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) atau ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”. Ketentuan lain yang mengatur mengenai adanya pemalsuan identitas tercantum pada Pasal 35 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”. Ketentuan pidana untuk pelanggaran pada Pasal 35 UU ITE tercantum dalam Pasal 51 ayat (1) UU ITE yang menyatakan “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 35 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.12.000.000.000,00 (dua belas miliar rupiah)”.

Dalam penanganan kasus-kasus transaksi melalui elektronik di kemukakan dalam Pasal 5 ayat (1) UU ITE: “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah”. Dan pada Pasal 5 ayat (2) UU ITE: “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia”.

Untuk mengatasi semua permasalahan hukum yang seringkali terjadi diantaranya dalam penyampaian informasi, komunikasi, dan transaksi elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilakukan melalui sistem elektronik maka dibuatlah Undang-Undang Republik Indonesia No 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau yang dikenal dengan UU ITE.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam masalah tersebut dengan judul **“Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen E-commerce Pada Aplikasi Steam Community Market Di Tinjau Dari Undang-Undang Republik Indonesia No 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau yang dikenal dengan UU ITE”**.

## **I.2Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas tersebut, obyek *e-commerce* dalam penulisan skripsi ini meliputi transaksi jual beli benda maya dan bukan benda konkrit biasanya. Permasalahan yang akan di kemukakan adalah:

Apa akibat hukum bagi penjual yang menggunakan akun palsu untuk melakukan transaksi jual beli secara daring pada *Steam Community Market* melalui media facebook?

### **I.3 Tujuan Penelitian**

#### **a. Tujuan Akademis :**

1. Untuk menganalisis bentuk penipuan yang terjadi di permainan game daring di aplikasi *Steam* dan cara untuk menghadapi dan menyikapinya.
2. Untuk memenuhi persyaratan akademis sebelum mempunyai gelar sarjana hukum di Universitas Pelita Harapan Surabaya.

#### **b. Tujuan Praktis :**

1. Untuk lebih memahami filosofi UU ITE yang memberikan perlindungan bagi masyarakat, khususnya yang melakukan transaksi melalui *e-commerce*.
2. Untuk lebih memahami keberadaan substansi hukum UU ITE dalam menindak lanjuti penipuan transaksi jual beli benda maya.

### **I.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan peneliti dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat memberikan inspirasi bagi pembentuk undang-undang, para mahasiswa, praktisi hukum, dan almamater.
2. Diharapkan setelah mengetahui hasil dari penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan informasi kepada masyarakat pengguna dunia maya untuk lebih berhati-hati dalam menjalankan transaksi jual beli di dunia maya agar tidak terjadi penipuan.

### **I.5 Metodologi Penelitian**

#### **a. Tipe Penelitian**

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian yuridis normatif atau dapat disebut juga dengan penelitian doktrinal. Penelitian doktrinal adalah penelitian yang mengacu pada

norma-norma hukum yang terdapat dalam perundang-undangan. Penelitian ini dilakukan melalui studi kepustakaan.<sup>6</sup>

### **b. Pendekatan Masalah**

Pendekatan masalah dalam analisa ini menggunakan *Statute Approach* dan *Conceptual Approach*. *Statute Approach* adalah pendekatan melalui peraturan perundang-undangan yang dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang ditangani.<sup>7</sup> Selanjutnya *Conceptual Approach* beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum, peneliti akan menemukan ide-ide yang melahirkan pengertian-pengertian hukum, konsep-konsep hukum, dan asas-asas hukum relevan dengan isu yang dihadapi.<sup>8</sup>

### **c. Sumber Penelitian Hukum**

Sumber penelitian hukum yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu:

1. Sumber hukum primer, merupakan bahan hukum yang sifatnya mengikat, berupa peraturan perundang-undangan<sup>9</sup>, dalam hal ini yaitu:
  - Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang selanjutnya disingkat KUHPerdata.
  - Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang selanjutnya disingkat KUHP; LN 1999/74; TLN No.3850.
  - Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang selanjutnya disingkat UUPK; LN 1999/42; TLN No.4424.
  - Undang-Undang No.7 Tahun 2014 tentang Perdagangan; LN 2014/45; TLN No.5512.

---

<sup>6</sup> Burhan Ashshofa. **Metode Penelitian Hukum**, Rineka Karya, Jakarta. 2007, h.10

<sup>7</sup> Peter Mahmud Marzuki. **Penelitian Hukum**. Kencana Prenada Media Group, Jakarta. 2011. h.93.

<sup>8</sup> *Ibid.* h.95.

<sup>9</sup> *Ibid.* h.141.

- Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas UU No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya disingkat UU ITE; LN 2008/58; TLN No.5952.
2. Sumber hukum sekunder, merupakan sumber hukum yang erat kaitannya dengan sumber hukum primer, meliputi literatur dan pendapat ahli.<sup>10</sup>

#### **d. Langkah Penelitian**

##### 1. Langkah Pengumpulan Sumber Hukum

Pengumpulan sumber hukum dilakukan melalui studi pustaka dengan inventarisasi, klasifikasi, dan sistematisasi. Inventarisasi dilakukan dengan mengumpulkan sumber hukum yang berkaitan dengan hukum acara pidana, dan UU ITE. Setelah itu sumber tersebut diklasifikasikan dengan cara memilah-milah sumber hukum sesuai dengan rumusan masalah diatas sehingga lebih mempermudah dan memahami sumber hukum tersebut, maka dipelajari secara sistematis.

##### 2. Langkah Analisis

Metode yang diambil untuk penelitian bersifat yuridis normatif maka dalam metode yang digunakan adalah metode deduktif. Metode deduktif berawal dari hal yang bersifat umum, dalam hal ini adalah peraturan perundang-undangan, doktrin, teori yang ada dalam literatur, serta sumber-sumber hukum yang diterapkan pada rumusan masalah yang menghasilkan jawaban bersifat khusus. Untuk mendapatkan jawaban-jawaban valid dari suatu pertanyaan maka digunakan penafsiran otentik, penafsiran sistematis dan penafsiran ekstensif. Penafsiran otentik merupakan penafsiran yang pasti terhadap suatu arti kata yang ditentukan dalam peraturan perundang-undangan itu sendiri. Penafsiran sistematis adalah penafsiran dengan cara melihat atau memperhatikan susunan pasal atau Undang- Undang lain yang berhubungan dengan masalah yang sama, sedangkan penafsiran ekstensif dilakukan dengan memperluas arti kata-kata yang terdapat dalam suatu peraturan perundang-undangan.

---

<sup>10</sup> *Ibid.* h.145.



## **I.6 Pertanggungjawaban Sistematika**

Skripsi ini terdiri dari empat bab, dan masing-masing bab terbagi dalam beberapa sub-bab.

### **BAB I PENDAHULUAN.**

Bab ini merupakan penjabaran awal dari skripsi yang dimulai dengan latar belakang masalah dengan mengemukakan kasus yang terjadi dalam transaksi elektronik (*e-commerce*) yang dilakukan melalui media daring. Kasus ini bermula dari penjualan daring melalui aplikasi *Steam Community Market* dalam *game* daring sebagai tindak pidana penipuan. Selanjutnya bab ini mengemukakan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan metode penelitian yang digunakan yakni yuridis normatif.

### **BAB II HAKIKAT E-COMMERCE DIKAITKAN DENGAN UNDANG-UNDANG ITE.**

Bab ini terdiri dari tiga sub-bab. Pada sub bab pertama akan diuraikan mengenai pengertian *e-commerce* dan jenis-jenis transaksinya, mengemukakan secara umum pengertian *e-commerce* atau transaksi elektronik yang dilakukan dalam dunia maya. Obyek transaksi *e-commerce* meliputi barang namun dalam pelaksanaannya meliputi benda maya yang diperoleh melalui *Steam Community Market*. Pada sub bab kedua akan diuraikan mengenai tindak pidana penipuan melalui transaksi elektronik, bab ini mengupas tindak pidana penipuan yang dilakukan melalui sarana elektronik yang tercantum dalam UU ITE beserta akibatnya. Pada sub bab ketiga akan diuraikan mengenai perlindungan hukum terhadap konsumen dalam transaksi elektronik, bab ini mengemukakan ketentuan Pasal 4 dan Pasal 5 UU No.8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dalam pelaksanaan transaksi elektronik.

### **BAB III ANALISA ATAS DUGAAN TINDAK PIDANA PENIPUAN MENURUT UU ITE MELALUI APLIKASI STEAM COMMUNITY MARKET DENGAN OBYEK BENDA MAYA YANG ADA DIDALAMNYA.**

Bab ini terdiri dari dua sub-bab. Pada sub bab pertama akan menceritakan mengenai kronologis kasus penipuan melalui aplikasi *Steam Community Market*. Pada sub bab kedua akan dilakukan analisa atas dugaan tindak pidana penipuan pada aplikasi *Steam*

*Community Market* dengan obyek benda maya, bab ini menganalisa kasus tersebut dari sudut pandang Pasal 378 KUHP secara konvensional, Pasal 28 ayat (1) UU ITE karena dilakukan secara elektronik dan Pasal 35 UU ITE tentang adanya pemalsuan identitas.

#### **BAB IV PENUTUP.**

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan jawaban yang singkat dan jelas atas pembahasan atau analisa yang telah dikemukakan pada Bab III sub 2 (dua). Saran merupakan rekomendasi atas kesimpulan, mengingat hukum bersifat preskriptif yang memerlukan asupan dan outcome yang berguna untuk perkembangan dan kepastian hukum.