

**PRAKTIK PENIPUAN DALAM JUAL BELI *ONLINE*  
DAN PENEGAKAN HUKUMNYA DI  
DITRESKRIMSUS POLDA JAWA TENGAH  
SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S.1)



Disusun Oleh :

**MARISTO BARCA VICGOR WARDHANA**

**1602056061**

**PRODI ILMU HUKUM  
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) WALISONGO  
SEMARANG  
2021**

# PERSETUJUAN PEMBIMBING

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) eks  
Hal : Naskah Skripsi  
An. Maristo Barca Vicgor Wardhana

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum  
UIN Walisongo Semarang  
Di Semarang

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini saya kirim naskah skripsi Saudara:

Nama : Maristo Barca Vicgor Wardhana  
NIM : 1602056061  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Judul Skripsi : PRAKTIK PENIPUAN DALAM JUAL BELI *ONLINE* DAN  
PENEGAKAN HUKUMNYA DI DITRESKRIMSUS POLDA JAWA  
TENGAH

Dengan ini kami mohon kiranya naskah skripsi tersebut dapat segera dimunaqsyahkan. Demikian, atas dikabulkannya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

*Walaikumsalam Wr. Wb.*

Semarang, Desember 2020

Pembimbing I

  
**Hj. Maria Anna Murvani, S.H. M.H.**  
NIP. 19620601 199303 2 001

Pembimbing II

  
**M. Harun, S.Ag. M.H.**  
NIP. 19750815 200801 1 017



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) WALISONGO  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM**

Alamat : Jl. Prof. DR. HAMKA Kampus III Ngaliyan Telp./Fax. (024) 7601291, 7624691 Semarang 50185

**SURAT KETERANGAN PENGESAHAN SKRIPSI**

Nomor : B-1156.1/Un.10.1/D.1/PP.00.9/III/2021

Pimpinan Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang menerangkan bahwa skripsi Saudara,

Nama : Maristo Barca Viegor Wardhana  
NIM : 1602056061  
Program studi : Ilmu Hukum (IH)\*  
Judul : Praktik Penipuan dalam Jual Beli Online dan Penegakan Hukumnya di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah  
Pembimbing I : Hj. Maria Anna Muryani, SH.MH.  
Pembimbing II : M. Harun, S.Ag., MH.

Telah dimunaqasahkan pada tanggal 09 Maret 2021 oleh Dewan Penguji Fakultas Syariah dan Hukum yang terdiri dari :

Penguji I / Ketua Sidang : Novita Dewi M., SH.MH.  
Penguji II / Sekretaris Sidang : Hj. Maria Anna Muryani, SH.MH.  
Penguji III : Drs. H. Eman Sulaeman, MH.  
Penguji IV : Moh. Khasan, M.Ag.

dan dinyatakan **LULUS** serta dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S.1) pada Fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

A.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
& Kelembagaan



**Dr. H. Ah Imron, SH., M.Ag.**

Semarang, 09 Maret 2021  
Ketua Program Studi,



**Briliyan Erna Wati, S.H., M.Hum.**

# PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM  
Jl. Prof. Dr. Hamka, km 2 Semarang, telp (024) 7601291

## PENGESAHAN

Skripsi Saudara : Maristo Barca Vicgor Wardhana  
NIM : 1602056061  
Judul : Praktik Penipuan dalam Jual Beli *Online* dan Penegakan Hukumnya  
di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah

telah dimunaqasahkan oleh Dewan Penguji Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, dan dinyatakan lulus dengan predikat cumlaude / baik / cukup, pada tanggal : .....  
dan dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 tahun akademik 2020/2021.

Ketua Sidang

  
Novita Dewi M. S.H., M.H.  
NIP. 19791022 200701 2 010

Semarang, April 2021

Sekretaris Sidang

  
Hj. Maria Anna Murvani, S.H., M.H.  
NIP. 19620601 199303 2 001

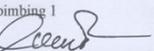
Penguji

  
Drs. H. Eman Sulaeman, M.H.  
NIP. 19650605 199203 1 003

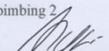
Penguji

Moh. Khasan, M. Ag.  
NIP. 19741212 200312 1 004

Pembimbing 1

  
Hj. Maria Anna Murvani, S.H., M.H.  
NIP. 19620601 199303 2 001

Pembimbing 2

  
M. Harun, S.Ag., M.H.  
NIP. 19750815 200801 1 017

## **MOTTO**

Kejujuran adalah nilai utama yang harus kita tanam dalam diri.  
Karena itu menjadi pilar ketika kita menjadi besar.

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan sepenuhnya untuk:

1. Kedua orang tua penulis (Siti Rahsetyowati dan Marsudi), skripsi ini adalah sebuah persembahan kecil untuk mereka, mereka berdua adalah semangat, motivator, dan panutan penulis dalam kehidupan. Penulis akan terus berusaha membahagiakan mereka berdua sampai kapanpun, dan semoga mereka berdua di berikan umur yang panjang untuk melihat anaknya menjadi anak yang sukses yang bisa membanggakan orang tuanya;
2. Kedua kakak penulis (Pradanaditya Leroi Maristo dan Primadhia Lerai Marista) serta adik satu-satunya penulis (Zebada Queena Marvila) yang selalu memberikan doa serta usaha untuk selalu mendukung penulis mencapai tujuan;
3. Guru-guruku TK dan SD yang telah mengajari penulis cara membaca dan menulis. Serta guru-guruku SMP dan SMA yang memberikan banyak ilmu dan pengetahuan yang tentunya tak akan pernah terlupakan;
4. Serta almamaterku tercinta Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Syariah dan Hukum UIN WALISONGO

## DEKLARASI

Dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, penulis menyatakan bahwa skripsi ini tidak berisi materi yang telah pernah ditulis oleh orang lain atau diterbitkan. Demikian juga skripsi ini tidak berisi satu pun pikiran-pikiran orang lain, kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan bahan rujukan.

Semarang, 15 Maret 2021  
Deklarator,



**MARISTO BARCA VICGOR WARDHANA**  
NIM. 1602056061

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	Tidak dilambangkan	ط	t
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	'
ث	ṡ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N

ز	Z	و	W
---	---	---	---

س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

- a. Konsonan Rangkap  
Konsonan rangkap, termasuk tanda *Syaddah*, ditulis lengkap  
أحمدية : ditulis *Aḥmadiyyah*
- b. Vokal Pendek  
Fathah ditulis a, kasrah ditulis I dan dammah ditulis u.
- c. Vokal Panjang
  1. a panjang ditulis ā, i panjang ditulis ī, dan u panjang ditulis ū, masing-masing dengan tanda ( ˉ ) di atasnya.
  2. Fathah + yā' tanpa dua titik yang dimatikan ditulis ai, dan fathah + wāwu mati ditulis au.
- d. Ta' Marbūthah (ة)
  1. Bila dimatikan ditulis h, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi bahasa Indonesia.  
جماعة : ditulis *jamā'ah*

2. Bila dihidupkan karena berangkai dengan kata lain ditulis t.

الله نعمة : ditulis *ni'matullāh*

e. Kata Sandang dan Lafadz al-Jalālah

Kata sandang berupa “al” (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak di awal kalimat. Sedangkan “al” dalam lafadz al-Jalālah yang berada di tengah kalimat yang disandarkan maka dihilangkan, contoh: وحرم الرب وا dibaca *wakharamma ribā*

f. Kata Arab Terindonesiakan dan Nama Orang Indonesia

Pada dasarnya setiap kata yang berasal dari bahasa Arab harus ditulis dengan menggunakan sistem transliterasi. Jika kata tersebut merupakan bahasa Arab yang terindonesiakan atau nama Arab dari orang Indonesia, maka tidak perlu ditulis dengan sistem transliterasi. Seperti kata “haji” atau nama “Muhammad Amin” ditulis dengan tata cara penulisan bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan penulisan namanya, karena kata tersebut telah terindonesiakan dan nama dari orang Indonesia.

## ABSTRAK

Perkembangan zaman semakin modern, menjadikan kompetisi dan gengsi dalam segala lapisan kehidupan, salah satunya yaitu pada dunia bisnis. Pada praktiknya ada beberapa transaksi jual beli *online* yang menunjukkan adanya unsur penipuan yaitu dalam bentuk manipulasi antara pihak-pihak tertentu, hingga melibatkan antar negara. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) Bagaimana praktik penipuan dalam jual beli *online*? (2) Bagaimana penegakan hukum praktik penipuan jual beli *online* di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah?

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, penulis menggunakan pendekatan penelitian hukum yuridis empiris yaitu suatu penelitian hukum mengenai pemberlakuan atau implementasi ketentuan hukum normatif secara *in action* pada setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi di dalam masyarakat. Penulis menggunakan metode pengumpulan data yaitu: wawancara, dan observasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pertama praktik penipuan *online* biasa dijumpai pada *platform online*. Pelaku menggunakan beberapa modus penipuan seperti memanipulasi para pihak hingga akses *illegal* menggunakan *carding*. Kedua, Penegakan Hukum tindak pidana penipuan *online* di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah telah dilakukan sesuai dengan aturan hukum pidana yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan UU ITE mulai dari penyelidikan yaitu pengumpulan alat-alat bukti, saksi-saksi, memanggil pihak-pihak terkait hingga penangkapan tersangka serta pembuatan Berita Acara Pemeriksaan (BAP).

**Kata kunci: Penipuan, Jual Beli *Online*, Penegakan Hukum**

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum wr.wb*

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, penulis panjatkan puji syukur kehadirat-Nya atas limpahan rahmat taufik serta inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan semua umat Nabi Agung Muhammad SAW yang nantikan syafaatnya kelak. Yang pada akhirnya penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PRAKTIK PENIPUAN DALAM JUAL BELI ONLINE DAN PENEGAKAN HUKUMNYA DI DITRESKRIMSUS POLDA JAWA TENGAH”**

Skripsi ini diajukan guna memenuhi syarat gelar Sarjana Hukum (S.H) dalam jurusan Ilmu Hukum di Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan berbagai macam kontribusi yang diberikan, baik secara dukungan materil maupun dukungan moril. Dengan sangat tulus hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Hj. Maria Anna Muryani, SH., MH. selaku pembimbing I dan Bapak M. Harun, S.Ag, MH selaku pembimbing II telah meluangkan waktu sibuknya untuk membimbing, mengarahkan, mengajari penulis dengan sabar untuk menulis skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Dr. H. Mohamad Arja Imroni, M. Ag. selaku dekan Fakultas Syariah dan Hukum, Ibu Hj. Brilliyah Erna Wati, SH., M.Hum selaku ketua jurusan Ilmu Hukum, dan Ibu Novita Dewi Masyithoh, SH., MH. selaku sekretaris jurusan Ilmu Hukum UIN Walisongo

- Semarang, atas segala kebajikan yang dikeluarkan khususnya yang berkaitan dengan penyusunan skripsi.
3. Seluruh Dosen Fakultas Syariah Dan Hukum yang telah berkenan memberikan ilmu serta pengetahuan, dan segenap karyawan serta civitas akademika Fakultas Syariah UIN Walisongo Semarang.

Sekali lagi penulis ucapkan terima kasih banyak juga maaf apabila selama penulisan ini telah banyak merepotkan dan ada kesalahan kepada seluruh pihak.

Tiada kata yang indah lagi kecuali doa yang penulis haturkan semoga semua kebaikan dari seluruh pihak akan dibalas baik pula dan dilipat gandakan kebaikannya oleh Allah SWT.

Besar harapan penulis semoga skripsi yang masih jauh dari kesempurnaan ini dapat bermanfaat bagi penulis, dan segenap pembaca pada umumnya. Dan bisa menjadi sumbangsih untuk almamater dengan Ridho Allah SWT, Amin.

*Wassalamualaikum wr, wb*

Semarang,            Desember 2020  
Penyusun,

**MARISTO BARCA VICGOR WARDHANA**  
**1602056061**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
SURAT KETERANGAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
DEKLARASI.....	vii
TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	viii
ABSTRAK .....	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI .....	xiv

### BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
D. Telaah Pustaka.....	9
E. Metode Penelitian.....	14
F. Sistematika Penelitian .....	17

### BAB II: TINJAUAN UMUM

A. Pengertian Jual Beli <i>Online</i> .....	19
---	----

B.	Jenis-Jenis Transaksi Jual Beli <i>Online</i> .....	20
C.	Landasan Yuridis Jual Beli <i>Online</i> .....	23
D.	Pengertian Penipuan <i>Online</i> .....	25
E.	Pengertian Penegakan Hukum.....	26

### **BAB III: DATA PENELITIAN**

A.	Tindak Pidana Penipuan <i>Online</i> dalam Hukum Positif Indonesia .....	33
1.	Tindak Pidana Penipuan <i>Online</i> berdasarkan Pasal 362 dan Pasal 378 KUHP .....	33
2.	Tindak Pidana Penipuan <i>Online</i> berdasarkan Pasal 28 dan Pasal 30 ayat 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik .	36
B.	Tindak Pidana Jual Beli <i>Voucher Game Online</i> <i>Illegal</i> di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah .....	43
1.	Profil Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah .....	43
2.	Perkembangan Tindak Pidana Penipuan <i>Online</i> di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah	48

### **BAB IV: ANALISIS.....53**

A.	Analisis Praktik Penipuan <i>Online</i> .....	53
----	---	----

1. Modus Operandi Kejahatan <i>Carding</i> .....	57
B. Analisis Penegakan Hukum Tindak Pidana Penipuan <i>Online</i> di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah .....	62
<b>BAB V: PENUTUP</b> .....	<b>84</b>
A. Simpulan.....	84
B. Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>91</b>
<b>BIODATA</b> .....	<b>96</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, perkembangan ilmu dan teknologi juga semakin pesat sehingga membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yaitu internet. Dengan perkembangan zaman, teknologi internet semakin berkembang dan memberikan banyak manfaat dari teknologi internet, seperti semakin mudahnya sarana komunikasi, munculnya *marketplace* baru, jaringan bisnis yang semakin luas, hingga sebagai sarana hiburan. Ketika merasa penat dan bosan, banyak orang mengalihkan aktivitasnya untuk bermain *game online*. *Game online* sendiri merupakan salah satu aplikasi berbasis internet yang paling umum.<sup>1</sup>

Dalam media internet, kejahatan yang sering terjadi adalah penipuan dengan mengatasnamakan bisnis jual beli yang menawarkan berbagai macam produk penjualan yang di jual dengan harga di bawah harga rata-rata. Bisnis *online* sudah menjadi tren dan mengubah pola interaksi masyarakat. Tetapi karena kemudahan dan fasilitas yang ada di media *online* banyak pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yang memanfaatkan kesempatan tersebut untuk hal-hal yang merugikan banyak orang. Ada begitu banyak penipuan dalam dunia nyata, namun dalam dunia maya juga tak lepas dari kasus-kasus penipuan.

---

<sup>1</sup> Lan Y.H., Ying J.H., "Predicting Game Online Loyalty Based on Need Gratifications and Experimental Motivates", Vol. 21 ISS 5Internet Research, 2011, 581.

Penipuan tersebut menggunakan modus operandi berupa penjualan berbagai macam barang yang menggiurkan bagi calon pembeli karena harganya yang terjangkau dan jauh dari harga wajar. Demi mendapatkan keuntungan dan memperkaya diri sendiri, para pelaku melanggar aturan dan norma-norma hukum yang berlaku. Bisnis secara *online* memang mempermudah para pelaku penipuan dalam melakukan aksinya.

Perkembangan teknologi informasi termasuk internet di dalamnya juga memberikan tantangan tersendiri bagi perkembangan hukum di Indonesia. Hukum di Indonesia dituntut untuk dapat menyesuaikan dengan perubahan sosial yang terjadi. Perubahan-perubahan sosial dan perubahan hukum atau sebaliknya tidak selalu berlangsung bersama-sama. Artinya pada keadaan tertentu perkembangan hukum mungkin tertinggal oleh perkembangan unsur-unsur lainnya dari masyarakat serta kebudayaannya atau mungkin hal yang sebaliknya.

Dewasa ini perkembangan dunia digital mengalami laju yang sangat cepat termasuk di dalamnya adalah *game* digital dan dunia *game online*, umumnya *gamers*<sup>2</sup> bermain *game online* untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin, serta sebagai hiburan atau hobi untuk menghilangkan rasa jenuh. Bahkan tidak jarang pula *gamers* yang mengeluarkan uangnya untuk membeli *items* di dalam *game* tersebut menggunakan layanan *top up in-game* maupun *top up voucher*<sup>3</sup> yang telah dijual bebas di media sosial, maupun toko *online*.

---

<sup>2</sup> Seseorang yang gemar bermain *game* komputer.

<sup>3</sup> Kode *voucher* yang digunakan para *Gamer* untuk membeli *Coin/Cash/Point* (tergantung *Developer* menamakan apa) untuk memainkan suatu *Game Online*.

Proses jual beli melalui internet ini lazim disebut *e-commerce* atau EC, EC pada dasarnya adalah bagian dari *electronic business*. *E-commerce* merupakan suatu kontrak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet, dimana untuk pemesanan, pengiriman sampai bagaimana system pembayaran dikomunikasikan melalui internet. Keberadaan *e-commerce* merupakan bisnis alternatif yang cukup menjanjikan untuk diterapkan pada saat ini, karena *e-commerce* memberikan banyak kemudahan bagi kedua belah pihak yaitu pihak penjual dan pembeli di dalam melakukan transaksi perdagangan sekalipun para pihak berada di dua dunia berbeda. Dengan *e-commerce* setiap transaksi yang dilakukan kedua belah pihak yang terlibat (penjual dan pembeli) tidak memerlukan pertemuan langsung atau tatap muka untuk melakukan negosiasi.<sup>4</sup>

Dari sini banyaklah muncul penjual *voucher game online illegal* melihat celah tersebut untuk mencari keuntungan dengan membuka jasa jual *voucher illegal* yang mana memiliki harga jauh lebih murah dari harga *voucher* resmi dengan berbagai motif seperti promo sehingga mengakibatkan *gamers* percaya dan berujung tertipu oleh penjual. Penipuan secara *online* pada prinsipnya sama dengan penipuan konvensional, yang menjadi perbedaan hanya pada sarana perbuatannya yakni menggunakan sistem elektronik (komputer, internet, dan perangkat telekomunikasi).

---

<sup>4</sup>Jhohan Dewangga, Cybercrime dan Penanggulangannya dengan Penegakan Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 di Indonesia, <http://jhohandewangga.wordpress.com/2012/08/01/cybercrime-dan-penanggulangannya-dengan-penegakan-hukum-pidana-dan-undang-undang-nomor-18-tahun-2008-di-indonesia>, diakses 9 Juni 2020.

Hal penting yang membedakan *voucher game online illegal* dengan *legal* terletak pada proses transaksinya. Pada proses pengisian *voucher game online illegal* biasanya dilakukan melalui *login* akun pembeli seperti akun *Facebook*, *E-mail*, *Garena*, *Steam* atau apapun yang tertaut dengan *login* akun *game* target/ pembeli. Sedangkan dalam proses pembelian *voucher game* legal, tidak memerlukan *login* akun saat ingin membelinya.

Masalah yang sering kali terjadi adalah kecurangan yang dilakukan salah satu pihak ketika terjadi kesepakatan jual beli *voucher game online*. Sebagai contoh ilustrasi yang paling marak terjadi adalah ketika sudah terjadi kesepakatan antara para pihak, pihak A sebagai penjual *voucher* dan pihak B sebagai pembeli *voucher*. Pihak B sudah mentransfer sejumlah uang melalui bank ke rekening pihak A. Kemudian pihak A mengirimkan *voucher* dengan jumlah yang telah disepakati, namun beberapa saat kemudian pihak B akan mendapatkan *e-mail* atau notifikasi *in-game* karena pihak A telah melakukan refund dan *voucher game* yang disepakati tersebut menjadi hilang (biasanya pada akun pihak B jumlah *voucher* akan minus) dan diwajibkan untuk membayar kembali *voucher* tersebut kepada pihak *game* jika tidak ingin berujung akun terkena *banned*.

Salah satu kasus nyata yang menggambarkan sesuai ilustrasi adalah kasus yang dialami oleh pemain *game online* bernama Ridho Tri Haryanto pada tahun 2018, ia membeli *voucher* seharga Rp. 125.000 yang mana pada toko resmi biasanya dihargai Rp. 300.000. Dengan diiming-imingi diskon dan promo oleh pihak penjual maka ia tertarik untuk membeli

*voucher* tersebut. *Voucher* yang dibeli berhasil masuk ke dalam akun *game* Ridho, tetapi keesokan harinya ia mendapatkan notifikasi *in-game* bahwa akan terjadi penarikan *voucher* sesuai dengan jumlah yang telah ia beli di penjual *voucher game online illegal* dengan alasan ia telah meminta pembatalan pembelian (*refund*) di *Google Playstore* yang padahal ia tidak melakukannya.<sup>5</sup>

Kasus serupa juga dialami oleh Fadza Dzikrian Ardhiansyah pada tahun 2019, awalnya ia melihat post di *Facebook* yang menjual *voucher game Top Eleven* dengan testimoni yang cukup banyak dan meyakinkan. Setelah itu ia melakukan kesepakatan pembelian *voucher* dengan penjual, dan *voucher* masuk ke akun Fadza namun satu minggu kemudian akun *game Top Eleven* miliknya terkena banned karena terdeteksi menggunakan *voucher illegal*. Kemudian ia mencoba menyelidiki akun penjual tersebut dan ternyata testimoni yang meyakinkan dari penjual tersebut merupakan testimoni palsu.<sup>6</sup>

Menurut Mikael Anthony, penjual (Pihak A) *voucher game online illegal* kerap kali memainkan *carding* dengan menggunakan *CC Fresh* atau *engine* untuk mendapatkan data kartu kredit dari luar negeri secara ilegal. Setelah menggunakan *CC Fresh* maka akan mendapatkan data pemilik kartu kredit seperti *e-mail*, data kartu, alamat, maupun data lain yang diperlukan untuk pengisian data ketika akan melakukan pembelian secara *online*. Setelah semua data kartu kredit didapatkan, kemudian pihak A menjual akun tersebut kepada calon konsumen (Pihak B). Setelah menemukan pihak B, pihak

---

<sup>5</sup> Tri Haryanto, Ridho. *Wawancara*. Semarang, 3 September 2020.

<sup>6</sup> Fadza Dzikrian Ardhiansyah. *Wawancara*. Semarang, 3 September 2020.

A kemudian meminta *ID* dan *Password* akun *game online* pihak B untuk diproses pengisian *voucher game online*-nya. Pada proses pengisian *voucher*, pihak A menggunakan VPN sesuai dengan lokasi negara kartu kredit yang sudah ia dapatkan secara *illegal*. Penggunaan VPN sangat diperlukan oleh pihak A karena *Google* dapat mendeteksi jika pihak A tidak berada di negara yang sama dengan kartu kredit. Misalkan saja, ketika lokasi kartu kredit tersebut berasal dari Prancis, maka pihak A harus menggunakan VPN Prancis supaya pemilik kartu kredit (Pihak C) tidak langsung mendapatkan laporan pembelian *voucher*. Namun, pihak *developer game* tidak dapat langsung mendeteksi ketika terjadi *carding* maupun pelanggaran kecuali pihak A langsung melakukan *refund* atau pengembalian dana. Sedangkan jika pihak A tidak melakukan *refund*, maka Pihak C akan mendapatkan laporan bulanan (misal pembelian *voucher* terjadi pada tanggal 15 Agustus, maka laporan bulanan akan masuk pada 15 September) pada kartu kredit dan karena pihak C merasa ia tidak melakukan pembelian *voucher* maka ia melaporkan ke Bank karena adanya pembelian fiktif dan tidak ada bukti pihak C melakukan pembelian *voucher* maka Bank akan menyetujui laporan pihak C dan kemudian Bank melaporkan ke *Google* jika pembelian tersebut adalah fiktif atau palsu. Setelah *Google* mendapatkan laporan, kemudian *Google* melaporkan ke pihak *developer game* yang terkait dengan *voucher* tersebut untuk melakukan pengecekan sehingga pada akhirnya munculah banned serentak bagi akun yang menggunakan *voucher illegal*.<sup>7</sup>

Sekelumit mengenai kondisi yang terjadi dalam masyarakat ini dapat menimbulkan berbagai isu dalam

---

<sup>7</sup> Mikael Anthony. *Wawancara*. Semarang. 8 September 2020.

penyelesaian tindak pidana di bidang teknologi informasi. Kondisi *paper-less* ini menimbulkan masalah dalam pembuktian mengenai informasi yang diproses, disimpan, atau dikirim secara elektronik. Mudah-mudahan seseorang menggunakan identitas apa saja untuk melakukan berbagai jenis transaksi elektronik di mana saja dapat menyulitkan aparat penegak hukum dalam menentukan identitas dan lokasi pelaku yang sebenarnya. Eksistensi alat bukti elektronik dalam sistem peradilan pidana di Indonesia dan bagaimana alat bukti elektronik tersebut dapat diterima di persidangan sebagai alat bukti yang sah akan menjadi topik penting dalam beberapa tahun ke depan, terlebih dengan ditetapkannya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo. Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pada penelitian ini peneliti rasa perlu untuk mengetahui penegakan hukum praktik penipuan jual beli *online* khususnya di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah yang dirasa terdapat kecurangan dalam pelanggaran aturan antara lain dengan penipuan yang dialami konsumen jual beli *online*. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna masyarakat luas dapat mengetahui tentang sejauh mana upaya penegakan hukum yang dilakukan oleh pihak kepolisian terhadap pelaku tindak pidana penipuan *online* selaku pendamping dan pengayom masyarakat dalam rangka mencegah setiap kejahatan-kejahatan yang timbul di masyarakat dan bagaimana penyelesaian terhadap kasus penipuan *online* di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah dengan

judul “Praktik Penipuan dalam Jual Beli *Online* dan Penegakan Hukumnya di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka agar lebih sistematis perlu dirumuskan permasalahan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik penipuan jual beli *online*?
2. Bagaimana penegakan hukum praktik penipuan jual beli *online* di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui praktik praktik penipuan jual beli *online*
2. Untuk mengetahui penegakan hukum praktik praktik penipuan jual beli *online* di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah.

Sedangkan manfaat penelitian dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat teoritis, Sebagai bahan masukan bagi peneliti dalam menambah ilmu pengetahuan serta memperluas wawasan yang berkaitan dengan modus penipuan yang khususnya digunakan dalam melakukan jual beli *online* dan bisa sebagai rujukan penelitian lebih lanjut bagi pengembangan ilmu hukum pidana.
- b. Manfaat praktis, Hasil dari penelitian ini diharapkan sebagai sumbangan pikiran bagi masyarakat umum khususnya pelaku penipuan *online* untuk lebih

memperhatikan aturan-aturan hukum yang berlaku di Indonesia.

#### **D. Telaah Pustaka**

Telaah pustaka memuat uraian tentang penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya (*previous finding*) yang ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian sebelumnya menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Adapun beberapa penelitian yang relevansi dengan penelitian ini diantaranya:

*Pertama*, Skripsi karya Kelvin Immanuel August Sidete yang berjudul *Tinjauan Yuridis Terhadap Perbuatan Cheat/Hacking Dalam Sistem Game online Sebagai Perbuatan Pidana Berdasarkan UU Nomor 11 Tahun 2008*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan 1) Sebuah tindakan *cheat/hacking* dalam sebuah *system game online* adalah sebagai suatu perbuatan pidana yang diatur dalam pasal 33, pasal 30 ayat (3), dan pasal 34 ayat (1). 2) Perkara tindak pidana pelaku program *cheat/hacking* dalam *game online* dapat diproses oleh penyidik pejabat polisi Negara RI atau pejabat PNS tertentu di lingkungan pemerintah yang ruang lingkup tugasnya dan tanggung jawabnya di bidang teknologi informasi dan transaksi elektronik (KOMINFO), dengan menggunakan Undang-Undang RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan

Transaksi Elektronik yang terdapat dalam Pasal 33 jo. Pasal 30 ayat (3) jo. Pasal 34 ayat (1).<sup>8</sup>

*Kedua*, skripsi karya Rizky Syahputra yang berjudul *Analisis Tindak Pidana Jual Beli Game online yang Berunsur Pornografi Menurut Hukum Pidana dan Hukum Pidana Islam*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan 1) Dalam hukum positif, pornografi di atur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 44 tahun 2008 tentang Pornografi (UUP), dalam KUHP (Pasal 282), dan dalam Undang-Undang ITE pasal 27 ayat (1) nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sesuatu bisa di katakan pornografi apabila mengandung dua sifat, yaitu (1) isinya mengandung kecabulan dan eksploitasi seksual; dan (2) melanggar norma kesusilaan. Kalimat “... bentuk pesan lainnya” menandakan undang-undang tidak membatasi apa itu pornografi selama sesuatu itu melanggar kesusilaan maka dapat dikatakan pornografi, yang artinya *game online* yang melanggar unsur kesusilaan dapat dikenakan Undang-undang pornografi dan penyebaran/penjualbelian barang pornografi diatur dalam Undang-undang tersebut. Dan jika dilihat dari norma kesusilaan, tentu saja bermain *game* tidak melanggar norma tersebut, akan tetapi apabila *game* tersebut mengandung unsur pornografi tentu saja hal ini melanggar norma sosial, karena tidak patut bagi siapa saja untuk bermain *game* yang berunsur pornografi. 2) Dalam perspektif hukum Pidana Islam tidak ada istilah pornografi,

---

<sup>8</sup> Kelvin Immanuel August Sidete, “Tinjauan Yuridis Terhadap Perbuatan Cheat/Hacking Dalam Sistem Game *online* Sebagai Perbuatan Pidana Berdasarkan UU Nomor 11 Tahun 2008” *Skripsi* Universitas Sam Ratulangi. (Manado, 2018), 38.

maka penulis menggunakan teori ta'zīr yaitu dengan menyamakan pornografi dengan konsep aurat dan zina. Aurat adalah anggota badan yang harus di tutup karena dapat menimbulkan rasa malu, yang apabila terlihat dapat menimbulkan gairah seksual.

Bermain *game online* yang berunsur pornografi dapat membuat gairah seksual meningkat yang bisa membuat siapa saja melakukan hal-hal yang tidak diinginkan. Jual-belinya pun dilarang dalam islam karena dalam *game online* yang berunsur ponografi terdapat sesuatu yang di haramkan oleh Allah SWT, serta terdapat banyak mudharat di dalamnya. Penerapan sanksi yang diberikan kepada pelaku tindak pidana jual beli *game online* yang berunsur pornografi yaitu dikenakan hukuman ta'zīr penjara maksimal1 tahun, beranjak dari hadis tentang hukuman zina.<sup>9</sup>

*Ketiga*, skripsi karya Amalia Regita Cahyani yang berjudul *Tinjauan Hukum Islam Mengenai Transaksi Sistem Jasa "Joki Ranked" Game online Mobile Legends*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan 1) Bahwa proses transaksi jasa joki *ranked game online mobile legends* di komunitas *gamers* Sumurboto Semarang ini pada praktiknya yaitu menggunakan akad sewa-menyewa dengan menggunakan jasa *samsarah* yaitu dengan menyewa pekerjaan seseorang berupa jasa atau keahlian yang dimiliki. Hal ini yaitu menyewa jasa seseorang pada kenaikan peringkat akun *game online* pada keahlian jasa joki. Dengan demikian pada praktiknya makelar penyedia jasa mengiklankan apa yang akan ia perjokikan atau berikan layanan

---

<sup>9</sup> Rizky Syahputra, "Analisis Tindak Pidana Jual Beli Game *Online* yang Berunsur Pornografi Menurut Hukum Pidana dan Hukum Pidana Islam", *Skripsi UIN Walisongo Semarang* (Semarang, 2019), 95.

jasanya mengenai *game online*, seperti harga pada *level-level* tertentu yang ia jasikan, pada prosesnya transaksi jasa joki antara joki penyedia jasa dengan konsumen atau calon pengguna jasa yaitu dengan menggunakan internet, seperti halnya membeli barang atau belanja pada *online shop*. Mencari toko untuk barang yang ia butuhkan, melihat harga sesuai level yang diinginkan dengan budget yang ia punya, memesan pada joki atau penyedia jasa, sepakat untuk melakukan pembayaran dp atau uang muka serta memberikan akun *id* dan *password* kepada penyedia jasa, penyedia jasa mengerjakan penyedia jasa mengecek identitas dan konfirmasi pembayaran konsumen, proses pengerjaan akun *game online* atau proses pengerjaan joki, lalu pengembalian atau penyerahan *id* dan *password*. Setelah itu bisa dikatakan selesai. 2) Pada praktiknya transaksi jasa joki ranked *Game online* Mobile Legends ini merupakan transaksi yang diharamkan dalam agama Islam. Karena hal ini dengan tujuan untuk memanipulasi suatu pekerjaan yang tidak baik.

Dalam Islam, dianjurkan untuk tolong menolong dalam kebaikan tetapi pada kenyataannya pada penelitian kali ini dengan pemalsuan identitas atau bukan hasil dari prestasi dirisendiri dengan menaikkan akun *game online* orang lain tentu dilarang karena termasuk tolong menolong dalam kejelekan, hasil dari wawancara mengenai praktik transaksi “jasa joki ranked *game online* mobile legends ini menimbulkan adanya akad yang fasad (rusak) atau kontrak batal dikarenakan syarat objek pada praktik transaksi joki ranked ini menyalahi syarat sah konsep akad dikarenakan tujuan adanya pemanfaatan objek akad untuk melanggar ketentuan yang ada pada pengembang *game online* Mobile Legends ini yaitu perusahaan Moonton sendiri, berupa penipuan yang terjadi pada penyedia jasa seperti

membawa lari uang dp ketika tidak menyelesaikan permintaan pengguna jasa atau konsumen dengan menaikkan ranked atau peringkat pada akun *game onlinenya* selain itu penyedia jasa telah merugikan pengguna jasa dengan membawa lari akun *game online* nya sehingga pengguna jasa tidak merasakan manfaat dari transaksi ini. Dalam hal ini terdapat lebih banyak dampak negatifnya karena merugikan salahsatu pelaku akad yaitu pengguna jasa, serta akun pengguna jasa yang tidak bisa kembali ketika penyedia jasa yang tidak bertanggung jawab untuk menyelesaikan akun milik pengguna jasa. Dikarenakan salah satu rukunnya tidak terpenuhi, syarat akad samsarah atau sewa jasa pada transaksi joki ranked ini atas dasar saling suka atau rela belum sesuai dengan Hukum Islam.<sup>10</sup>

*Keempat*, skripsi karya Komang Alit Antara yang berjudul *Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Pencucian Uang Melalui Transaksi Game online*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan 1) Pengaturan terhadap tindak pidana pencucian uang melalui transaksi *game online* di Indonesia masih belum diatur oleh Undang-Undang Tindak Pidana Pencucian Uang, akan tetapi para pelaku tindak pidana pencucian uang melalui transaksi *game online* dapat dijerat dengan Pasal 47 UU ITE. 2) Bentuk pertanggung jawaban pidana bagi pelaku tindak pidana pencucian uang melalui transaksi pada *game online* dapat berupa pidana penjara dan atau denda, sesuai dengan Pasal 47 UU ITE yang menyatakan pelaku yang memenuhi unsur pasal 31 ayat (1) atau ayat (2)

---

<sup>10</sup> Amalia Regita Cahyani “Tinjauan Hukum Islam Mengenai Transaksi Sistem Jasa Joki Ranked *Game online* Mobile Legends”, *Skripsi* UIN Walisongo. Semarang (Semarang, 2019), 90.

diberikan sanksi berupa pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 800.000.000,00.<sup>11</sup>

Apabila ditinjau penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini, terdapat persamaan pokok pembahasan yaitu sama-sama membahas tentang pelanggaran hukum yang memanfaatkan *game online*. Akan tetapi, dalam penelitian terdahulu belum ada yang membahas fokus kepada jual beli *voucher game online illegal*.

## E. Metode Penelitian

Penggunaan metodologi dalam setiap penelitian ilmiah sangat diperlukan supaya suatu penelitian menjadi lebih terarah dan sistematis.<sup>12</sup> Oleh karena itu dalam penelitian skripsi ini penyusun menggunakan metodologi sebagai berikut:

### 1. Jenis penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif, penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah dari pada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi, yang menggunakan teknik analisis mendalam (*in-depth analysis*), yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus, karena metodologi kualitatif meyakini bahwa sifat suatu masalah yang satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Komang Alit Antara “*Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Pencucian Uang Melalui Transaksi Game Online*”, *Skripsi Universitas Udayana* (Denpasar, 2019), 12.

<sup>12</sup> Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007) 63-82.

<sup>13</sup> Tengku Erwinsyahbana. “Penelitian Kualitatif Bidang Ilmu Hukum dalam Perspektif Filsafat Konstruktivis (November 2018); ResearchGate, 5.

## 2. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan hukum yuridis empiris yaitu suatu penelitian hukum mengenai pemberlakuan atau implementasi ketentuan hukum normatif secara *in action* pada setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi di dalam masyarakat.<sup>14</sup>

## 3. Sumber Data

- a. Sumber data primer, adalah sumber data yang dapat memberikan data secara langsung.<sup>15</sup> Sumber data dalam penelitian ini adalah pihak kepolisian selaku penegak hukum dan korban dari penipuan *online*.
- b. Sumber data sekunder, adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data dan misalnya bersumber dari buku atau dokumen. Pada penelitian ini data yang diperoleh dari buku-buku hukum yang berisikan ajaran atau doktrin, artikel-artikel hukum, dan kamus hukum.

## 4. Bahan Hukum

- a. Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat autoritatif artinya memiliki suatu autoritas mutlak dan mengikat. Berupa ketentuan hukum yang mengikat seperti peraturan perundang-undangan dan putusan hakim. Bahan hukum primer yang penulis gunakan di dalam penulisan ini yakni: Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang kemudian diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang

---

<sup>14</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004), 134.

<sup>15</sup> Joko P Subagyo. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 87.

Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, dan Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE)

- b. Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang tidak mengikat tetapi menjelaskan mengenai bahan hukum primer yang merupakan hasil olahan pendapat atau pikiran para pakar atau ahli yang mempelajari suatu bidang tertentu secara khusus yang akan memberikan petunjuk ke mana peneliti akan mengarah. Yang dimaksud bahan hukum sekunder disini oleh penulis adalah doktrin-doktrin yang ada di dalam buku, jurnal hukum, dan literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan.
  - c. Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder yang berkaitan dengan penelitian ini diantaranya adalah internet, Kamus Hukum, dan Kamus Besar Bahasa Indonesia.
5. Metode Pengumpulan Data

Berkaitan dengan permasalahan yang akan penulis teliti metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Wawancara  
Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan antara dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan. Adapun pihak yang dijadikan narasumber atau informan dalam penelitian ini

adalah Pak Dading selaku perwakilan dari Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah.

b. Observasi

Observasi adalah pengamatan secara langsung terhadap fenomena yang diselidiki baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi yang sengaja dibuat secara khusus. Metode ini dimaksudkan untuk mencatat terjadinya peristiwa atau gejala tertentu secara langsung. Adapun obyek penelitian ini adalah Komunitas *Game Online Arena of Valor*.

6. Analisis Data

Dalam analisis data, penulis memadukan dan memilah data yang diperoleh dari wawancara langsung dengan teori-teori yang ada. Kemudian dari data tersebut penulis dapat mengelola dan menganalisis data tersebut dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Bahan hukum yang diperoleh selanjutnya dilakukan pembahasan, pemeriksaan dan pengelompokan ke dalam bagian-bagian tertentu untuk diolah menjadi data informasi.

## **F. Sistematika Penelitian**

Dalam penulisan skripsi ini penulis membaginya menjadi 5 bab dan diuraikan dalam sub-sub bab berikut:

BAB I berisi pendahuluan. Dalam bab ini berisi gambaran umum tentang penelitian yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, telaah pustaka, metode penelitian, sistematika penelitian.

BAB II berisi tinjauan umum tentang pengertian jual beli *online*, jenis-jenis transaksi jual beli *online*, landasan yuridis jual beli *online*, pengertian penipuan *online*, pengertian

penegakan hukum. Bab ini merupakan landasan teori yang akan digunakan untuk membahas bab-bab selanjutnya.

BAB III berisi data penelitian tentang tindak pidana penipuan *online* di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah dan tindak pidana penipuan *online* dalam hukum positif Indonesia.

BAB IV berisi analisis kejahatan terhadap praktik penipuan jual beli *online* dan penegakan hukumnya di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah.

BAB V berisi simpulan dan saran terhadap pokok-pokok masalah.

## **BAB II**

### **TINJAUAN UMUM**

#### **A. Pengertian Jual Beli *Online***

Transaksi jual beli *online* disebut juga *e-commerce* merupakan salah satu produk internet yang merupakan sebuah jaringan komputer yang saling terhubung antara satu dengan yang lainnya. Kegiatan jual beli *online* merupakan cara baru yang saat ini cukup berkembang pesat karena dapat memudahkan konsumen dalam memenuhi kebutuhannya berbelanja. Disisi lain, transaksi *online* menjadi pilihan karena lebih praktis dan dapat dilakukan kapanpun selama memiliki koneksi internet.

*E-commerce* adalah satu aset teknologi dinamis, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, serta komunitas tertentu melalui transaksi elektronik berupa perdagangan jasa maupun informasi yang dilakukan melalui media elektronik.<sup>1</sup>

Pengertian lainnya, *e-commerce* adalah pembelian, penjualan, dan permasalahan barang serta jasa melalui system elektronik. *E-commerce* meliputi transfer dana secara elektronik, pertukaran dan pengumpulan data. Semua diatur dalam manajemen inventori otomatis.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Onno W Purbo, Anang Arief Wahyudi, *Mengenal e-commercei* (Jakarta: Alex Media computendo, 2000), 13.

<sup>2</sup> Jony Wong, *Internet Marketing for Beginner*, (Jakarta, Kompas Gramedia, 2010), 23.

Secara umum, perdagangan merupakan transaksi yang bersifat fisik, dengan menghadirkan benda tersebut sewaktu melakukan transaksi, sedangkan *e-commerce* tidak seperti itu. *E-commerce* merupakan model perjanjian jual beli dengan karakteristik yang berbeda dengan model jual beli biasa, dan mempunyai daya jangkauan yang luas dan bersifat global. Dari perkembangan zaman ini kemudian terbentuk transaksi jual beli dan pemasaran itulah kemudian kita mengenalnya dengan istilah *online shop*. Pengertian *online shop* adalah tempat dimana terjadinya suatu transaksi penjualan barang atau jasa di internet. *Online shop* tidak harus ada pada *website*. *Online shop* seringkali dijumpai di social media seperti Facebook dan Instagram.

Bentuk baru kegiatan jual beli ini tentu mempunyai nilai positif, di antaranya kemudahan dalam melakukan transaksi karena para pihak tidak perlu repot untuk bertemu ketika melakukan transaksi. *Online shop* biasanya menawarkan produknya dengan menyebutkan spesifikasi, harga, dan foto atau gambar produk. Pembeli memilih dan kemudian memesan produk yang biasanya akan dikirim setelah pembeli mentransfer uang.<sup>3</sup>

## **B. Jenis-Jenis Transaksi Jual Beli *Online***

Saat ini jenis transaksi online semakin beragam mulai dari jenis konvensional dimana pihak penjual dan pembeli diharuskan bertatap muka ketika melakukan transaksi, hingga proses transaksi otomatis tanpa harus bertatap muka. Sebagai

---

<sup>3</sup> Azhar Muttaqin, *Transaksi E-commerce Dalam Tinjauan Hukum Islam*, (Malang: Ip. Universitas Muhammadiyah, 2009), 2.

upaya untuk menghindari terjadinya penipuan *online*, maka sudah sepatutnya pelaku jual beli *online* dituntut untuk mengetahui lebih dalam mengenai proses, keamanan, sampai dengan resiko yang dapat kita dapatkan dari transaksi jual beli *online*.

## **1. Transfer Antar Bank**

Transfer menggunakan bank sebagai alat perantara adalah jenis transaksi yang paling umum digunakan oleh para pihak jual beli *online*. Hal ini dikarenakan caranya yang sederhana, dan tidak memakan waktu sehingga memudahkan para pihak jual beli *online*, dana yang dikirim juga bisa cepat dicek oleh penerima dana sehingga selanjutnya pesanan dapat dengan cepat diproses oleh penjual.<sup>4</sup>

Namun, di sisi lain jenis transaksi transfer antar bank ini lebih baik hanya dilakukan untuk pihak pihak jual beli *online* yang sudah terpercaya, karena dalam jenis transaksi ini banyak celah yang bisa dimanfaatkan pihak tidak bertanggung jawab untuk melakukan penipuan *online*.

Jika meragukan kredibilitas penjual, sebaiknya calon pembeli mencari informasi mengenai penjual dan toko *online* yang penjual gunakan tersebut, seperti mengecek nomor telepon, ulasan pembeli sebelumnya apakah ada yang mencurigakan sebelum mentransfer uang.

## **2. COD (Cash On Delivery)**

---

<sup>4</sup> Marixon, 3 Jenis Transaksi Jual Beli *Online* Terpopuler Di Indonesia, [www.maxmanroe.com/3-jenis-transaksi-jual-beli-online-terpopuler-di-indonesia.html](http://www.maxmanroe.com/3-jenis-transaksi-jual-beli-online-terpopuler-di-indonesia.html), diakses 20 Maret 2021.

*Cash On Delivery* (COD) adalah jenis transaksi dengan pembeli membayar barang yang dipesan pada saat barang sudah dikirimkan dan sampai ke tangan pembeli. Transaksi dengan sistem COD mewajibkan adanya pertemuan antara pihak penjual dan pembeli secara langsung, pada umumnya para pihak akan bertemu di rumah pembeli atau di suatu tempat sesuai dengan kesepakatan di awal. Transaksi menggunakan sistem COD memberikan keuntungan bagi pembeli karena sebelum pembeli melakukan pembayaran, pembeli dapat memeriksa keadaan barang yang ia pesan terlebih dahulu dan berhak melakukan komplain jika barang yang pembeli pesan tidak sesuai dengan yang penjual janjikan.

Penerapan sistem COD diharapkan dapat mengurangi resiko penipuan *online*. Penerapan sistem COD juga dapat mengantisipasi resiko tidak kesesuaian barang yang dipesan oleh pembeli. Jadi, sistem COD pada akhirnya sama dengan transaksi konvensional yang mempertemukan kedua pihak penjual dan pembeli, hanya saja ketika fase pemesanan dan kesepakatan dilakukan secara *online*.

Namun, penerapan COD juga tidak luput dari resiko kejahatan yang dapat menimpa pembeli, penjual, dan bahkan keduanya. Sebagai contoh adalah barang yang dikirim oleh penjual sudah sesuai dengan pesanan, tetapi pihak pembeli tidak bertanggung jawab dalam pembayaran melalui COD karena pembeli tidak dapat dihubungi atau tidak jujur dalam memberikan informasi tentang alamat, sehingga penjual dirugikan karena menanggung biaya pengiriman tersebut.

### **3. Rekening bersama (Rekber)**

Rekber adalah pihak yang berperan sebagai perantara atau pihak ketiga yang bertugas untuk membantu mewujudkan kenyamanan maupun keamanan ketika terjadi transaksi *online*. Rekber mempunyai prinsip bahwa transaksi yang dilakukan pihak penjual dan pembeli terhindar dari kerugian. Namun, jika ingin menggunakan jasa rekber maka akan ada biaya tambahan yang dibebankan pihak rekber kepada konsumen. Prosesnya yaitu pembeli melakukan transfer dana sesuai yang telah disepakati kepada pihak rekber, setelah dana masuk kemudian pihak rekber meminta barang yang disepakati untuk dikirimkan kepada pembeli. Dan jika barang sudah diterima oleh pembeli maka dana di tangan pihak rekber tersebut akan diteruskan penjual.

Dengan sistem rekber, maka dana yang diberikan pembeli bisa terjamin keamanannya karena dana dari pembeli hanya akan sampai kepada penjual jika barang yang telah dipesan sudah sampai di tangan pembeli. Jika terjadi masalah pada penjual, dana juga bisa ditarik pembeli.

### **C. Landasan Yuridis Jual Beli *Online***

Jual beli *online* atau *E-Commerce* merupakan sistem baru di Indonesia. Berdasarkan ketentuan Pasal 1 angka 2 UU ITE, disebutkan bahwa transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Transaksi jual beli *online* merupakan salah satu perwujudan dari ketentuan di atas dan proses transaksi ini memiliki resiko tinggi salah satunya adalah terjadinya penipuan.

Dalam jual beli *online* terdapat dokumen elektronik yang dapat dijadikan sebagai alat bukti elektronik untuk menghindari adanya penyalahgunaan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab yang dapat mengakibatkan kerugian. Untuk itu diperlukan perlindungan hukum yang dapat melindungi para subyek hukum ketika melakukan transaksi jual beli *online*. Tentang alat bukti elektronik, telah disebutkan dalam Pasal 5 ayat (1) UU ITE yang menyatakan bahwa informasi dan atau dokumen elektronik dan atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah dan memiliki akibat hukum yang sah. Sejak UU ITE disahkan maka hukum pembuktian di Indonesia tidak lagi menetapkan alat bukti secara *limitative* seperti yang ada dalam KUHPerdara. Alat bukti dapat dilakukan dengan cara:

- a. Menggunakan peralatan komputer untuk menyimpan dan memproduksi *Print Out*
- b. Proses data seperti pada umumnya dengan memasukan inisial dalam sistem pengelolaan arsip yang dikomputerisasikan
- c. Menguji data dalam waktu yang tepat, setelah data dituliskan oleh seseorang yang mengetahui peristiwa hukumnya
- d. Mengkaji informasi yang diterima untuk menjamin keakuratan data yang dimasukkan.
- e. Metode penyimpanan dan tindakan pengambilan data untuk mencegah hilangnya data pada waktu disimpan.
- f. Penggunaan program komputer yang benar-benar dapat dipertanggung jawabkan untuk memproses data.
- g. Mengukur uji pengambilan keakuratan program.
- h. Waktu dan persiapan model *Print-Out computer*.

Undang-undang ITE telah mengatur tindak pidana akses *illegal* (Pasal 30), gangguan terhadap Sistem Komputer (Pasal 32 UU ITE). Selain Tindak-tindak pidana tersebut, UU ITE juga mengatur tindak pidana tambahan sebagaimana diatur dalam Pasal 36 "...dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain". Akan tetapi, apabila untuk menyimpulkan suatu *computer related found* penyidik harus membuktikan tindak-tindak pidana tersebut terlebih dahulu, maka dapat menimbulkan masalah tersendiri, dan ketidakefisienan.

#### **D. Pengertian Penipuan *Online***

Penipuan *online* didefinisikan menurut Bruce D. Mandelblit merujuk pada jenis penipuan dengan menggunakan media internet seperti ruangan *chat*, pesan elektronik, atau *website* dalam melakukan transaksi penipuan dengan media lembaga-lembaga keuangan seperti *bank* atau lembaga lain.<sup>5</sup> Jadi, penipuan *online* merupakan penipuan yang menggunakan perangkat lunak dan akses internet untuk menipu korban yang bertujuan untuk menguntungkan dirinya sendiri.

Perbedaan antara penipuan *online* dengan konvensional yaitu pada penggunaan sistem elektronik (perangkat telekomunikasi, internet, dan komputer). Secara hukum, baik penipuan secara *online* maupun konvensional dapat diperlakukan sama sebagai delik konvensional yang diatur dalam Pasal 378 KUHP, namun pasal ini tidak spesifik

---

<sup>5</sup> Noor Rahmad, "Kajian Hukum terhadap Tindak Pidana Penipuan Secara *Online*", *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, vol. 9, no. 2, 2019, 117.

mengatur tentang penipuan yang dilakukan secara *online*, melainkan mengatur penipuan secara keseluruhan (dalam bentuk pokok).

Secara khusus tindak pidana penipuan *online* telah diatur melalui UU ITE meskipun tidak dijelaskan secara spesifik mengenai penipuan, karena tidak adanya penggunaan proposisi ‘penipuan’ di dalam pasal-pasalanya. Pengaturan tentang larangan penyebaran berita bohong yang mengakibatkan kerugian konsumen dikelaskan dalam Pasal 28 ayat (1) yang cenderung dekat sekali dengan dimensi tindak pidana penipuan dan perlindungan terhadap konsumen.<sup>6</sup>

Memerangi tindak pidana penipuan *online* sudah semestinya menjadi tujuan utama bagi penegak hukum dan intelijen nasional maupun internasional termasuk para praktisi bisnis, pelanggan sampai ke *end-user*. Kebutuhan masyarakat pengguna internet terhadap rasa aman dan terlindungi merupakan salah satu hak asasi yang harus diperoleh atau dinikmati setiap orang.

## **E. Pengertian Penegakan Hukum**

Penegakan hukum adalah proses dilakukannya upaya untuk tegaknya atau berfungsinya norma-norma hukum secara nyata sebagai pedoman pelaku dalam hubungan hukum dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Jimly Asshidiqie membagi dua pengertian penegakan hukum yaitu dalam arti sempit merupakan “kegiatan penindakan terhadap setiap pelanggaran atau penyimpangan terhadap peraturan perundang-undangan melalui proses peradilan pidana yang melibatkan peran aparat kepolisian, kejaksaan, advokat atau pengacara dan

---

<sup>6</sup> *Ibid.*

badan-badan peradilan.<sup>7</sup> Sementara dalam arti luas merupakan kegiatan untuk melaksanakan dan menerapkan hukum serta melakukan tindakan hukum terhadap setiap pelanggaran hukum yang dilakukan oleh subjek hukum baik melalui prosedur peradilan ataupun melalui prosedur arbitrase dan mekanisme penyelesaian sengketa lainnya (*alternative disputes or conflict resolution*)”.<sup>8</sup> Penegakan hukum berkaitan erat dengan ketaatan bagi pemakai dan pelaksana peraturan perundang-undangan, dalam hal ini baik masyarakat maupun penegak hukum”.<sup>9</sup>

Dari beberapa pendapat atau pernyataan sebelumnya dapat dipahami bahwa penegakan hukum merupakan upaya yang bertujuan untuk meningkatkan ketertiban dan kepastian hukum dalam masyarakat. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menertibkan fungsi, tugas dan wewenang lembaga-lembaga yang bertugas menegakkan hukum menurut proporsi ruang lingkup masing-masing, serta didasarkan atas sistem kerja sama yang baik dan mendukung tujuan yang hendak dicapai.

Sudarto berpendapat bahwa “Hukum mengatur masyarakat secara patut dan bermanfaat dengan menetapkan apa yang diharuskan, apa yang dibolehkan dan/atau sebaliknya”.<sup>10</sup> Dengan demikian, hukum menarik garis antara apa yang sesuai hukum dengan hukum dan apa yang melawan dibandingkan dengan apa yang hukum (yang secara normatif diartikan sebagai apa yang seharusnya), hal melawan hukum inilah yang justru

---

<sup>7</sup> Jimly Asshidiqie, *Hukum Tata Negara dan Pilar-Pilar Demokrasi, Serpihan Pemikiran Hukum, Media dan HAM* (Jakarta: Konstitusi Press dan PT. Syaamil Cipta Media, 2006), 386.

<sup>8</sup> Ibid. 386.

<sup>9</sup> Shahrul Machmud, *Penegakan Hukum Lingkungan Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 132.

<sup>10</sup> Sudarto, *Kapita Selekta Hukum Pidana* (Bandung: Alumni, 1996). 111.

lebih menjadi perhatian dari penegakan hukum itu sendiri. Karena itu, dapat dikatakan bahwa penegakan hukum (khususnya hukum pidana) merupakan reaksi terhadap suatu perbuatan melawan hukum”.<sup>11</sup> Upaya aparat perlengkapan negara dalam menyikapi suatu perbuatan melawan hukum, dan menyikapi masalah-masalah penegakan hukum lainnya, inilah yang menjadi inti pembahasan dari penegakan hukum.<sup>12</sup>

Dalam kaitannya dengan hukum pidana, pada dasarnya hukum pidana merupakan hukum yang bersifat publik dimana di dalam hukum pidana tersebut terkandung aturan-aturan yang menentukan perbuatan-perbuatan yang tidak boleh dilakukan dengan disertai ancaman berupa sanksi pidana dan menentukan syarat-syarat pidana dapat dijatuhkan dan penggunaan hukum pidana dalam mengatur masyarakat pada hakekatnya merupakan bagian dari suatu langkah penegakan hukum sehingga dapat dipahami bahwa penegakan hukum pidana merupakan upaya untuk tegaknya atau berfungsinya norma-norma hukum secara nyata sebagai pedoman perilaku dalam lalu lintas atau hubungan hubungan hukum dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Marzuki berpendapat bahwa “Penegakan hukum pidana adalah suatu usaha untuk mewujudkan ide-ide tentang keadilan dalam hukum pidana dalam kepastian hukum dan kemanfaatan sosial menjadi kenyataan hukum dalam kepastian hukum dan kemanfaatan sosial menjadi kenyataan hukum dalam setiap hubungan hukum”.<sup>13</sup> Pada akhirnya, dapat dikatakan bahwa

---

<sup>11</sup> Ibid, 111.

<sup>12</sup> Ibid, 111.

<sup>13</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Pengantar Ilmu Hukum*, (Jakarta: Kencana Persada, 2012), 15.

fungsi penegakan hukum pidana adalah untuk mengaktualisasikan aturan-aturan hukum agar sesuai dengan yang dicita-citakan oleh hukum itu sendiri, yakni mewujudkan sikap atau tingkah laku manusia sesuai dengan bingkai (*framework*) yang telah ditetapkan oleh suatu undang-undang atau hukum. Dalam kaitannya dengan tulisan ini, penegakan hukum terhadap tindak pidana penipuan *online* rupanya masih didasarkan pada hukum positif yang ada (KUHP dan undang-undang yang secara khusus mengatur hal tersebut).

Berdasarkan teori dalam hukum pidana mengenai penipuan, terdapat dua sudut pandang yang tentunya dapat diperhatikan, yakni menurut pengertian bahasa dan menurut pengertian yuridis. Dalam pengertian bahasa, kata dasar dari penipuan adalah “tipu” yang merupakan “perbuatan atau perkataan yang tidak jujur (bohong, palsu, dan sebagainya) dengan maksud untuk menyesatkan, mengakali, atau mencari untung; kecoh”.<sup>14</sup> sementara penipuan merupakan proses, cara, perbuatan menipu; perkara menipu (mengecoh).<sup>15</sup> Selanjutnya dalam pengertian yuridis, pengertian penipuan termasuk ke dalam rumusan tindak pidana di dalam KUHP, namun demikian rumusan penipuan dalam KUHP bukan merupakan suatu definisi melainkan hanyalah untuk menetapkan unsur-unsur suatu perbuatan sehingga dapat dikatakan sebagai penipuan dan pelakunya dapat dipidana.

Pasal 378<sup>16</sup> menyatakan bahwa “Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara

---

<sup>14</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Pengertian Penipuan,” KBBI.Web.Id, <https://kbbi.web.id/>

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Republik Indonesia, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

melawan hak, mempergunakan nama palsu atau sifat palsu ataupun mempergunakan tipu muslihat atau susunan kata-kata bohong, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan suatu benda atau mengadakan suatu perjanjian hutang atau meniadakan suatu piutang, karena salah telah melakukan penipuan, dihukum dengan hukuman penjara selama-lamanya empat tahun”.

Akan tetapi jika melihat tindak pidana penipuan yang saat ini telah mengalami perkembangan, dirasakan sulit dalam hal pembuktian jika aparat penegak hukum hanya berpedoman pada pasal dalam KUHP tersebut. Penipuan yang terjadi di dunia siber saat ini dapat dilakukan dengan berbagai cara dengan menyesuaikan kondisi yang ada, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Penipuan dengan cara yang sederhana misalnya dengan mengirimkan pemberitaan palsu atau bertindak sebagai orang lain secara tidak sah dan melakukan penipuan melalui internet sementara yang kompleks dapat dilihat dari cara kerja para pelaku yang berkelompok atau mempunyai jaringan. Melihat hal tersebut, pengaturan tindak pidana penipuan dalam KUHP dirasakan akan menemukan keterbatasan dalam mengakomodir sanksi atau hukuman terhadap perbuatan tersebut.

Oleh karenanya untuk memberikan kepastian hukum dan melakukan penegakan hukum terhadap tindak pidana penipuan *online* maka Pemerintah Indonesia menerbitkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang kemudian diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Sebagai undang-undang yang bersifat khusus (*Lex Specialis Derogat Lex Generale*), UU ITE paling tidak dapat menjadi pedoman dan landasan hukum bagi anggota masyarakat dalam beraktivitas di dunia siber. Selain itu, UU ITE juga memiliki kaitan terhadap beberapa pasal yang diatur dalam KUHP yang bertujuan untuk mempermudah dalam penyelesaian suatu perkara. Mengingat tantangan dan tuntutan terhadap perkembangan komunikasi global, undang-undang diharapkan sebagai *ius constituendum* yaitu peraturan perundang-undangan yang akomodatif terhadap perkembangan serta antisipatif terhadap permasalahan, termasuk dampak negatif dari kemajuan teknologi informasi yang berdampak luas bagi masyarakat.

Untuk menangani kasus-kasus *cybercrime* khususnya tindak pidana penipuan *online*, maka langkah yang dapat dilakukan adalah memperkuat fungsi aparat penegak hukum yang mumpuni baik secara individu maupun secara organisasi dan terstruktur untuk menyatukan komunitas-komunitas spesialisasi dalam penanganan segala jenis tindak pidana *cyber*. Dasar hukum dalam melakukan tindakan bagi aparat penegak hukum sudah tersedia sehingga kemampuan dari masing-masing individu ataupun kemampuan organisasi-lah yang harus terus ditingkatkan. Tanpa adanya penegakan hukum yang terorganisasi dan terstruktur di bidang teknologi informasi, maka akan sulit menjerat penjahat-penjahat *cyber* oleh karena kejahatan *cyber* ini *locus delicti*-nya bisa lintas Negara. aparat penyidik yang dapat dipertimbangkan sebagai salah satu cara untuk melaksanakan upaya penegakan hukum terhadap

*cybercrime*".<sup>17</sup> Lebih lanjut dikatakan bahwa "Spesialisasi tersebut dimulai dari adanya pendidikan yang diarahkan untuk menguasai teknis serta dasar-dasar pengetahuan di bidang teknologi komputer".<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Hendy Sumadi, *Kendala Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Penipuan Transaksi Elektronik Di Indonesia*, (Jurnal Wawasan Hukum 33, no. 2, 2015: 175–203), 199.

<sup>18</sup> Ibid. 199.

## **BAB III**

### **DATA PENELITIAN**

#### **A. Tindak Pidana Penipuan *Online* dalam Hukum Positif Indonesia**

##### **1. Tindak Pidana Penipuan *Online* berdasarkan Pasal 362 dan Pasal 378 KUHP**

Banyaknya jenis atau produk yang dirumuskan KUHP, terdapat dua pasal yang berkaitan dengan adanya tindak pidana penipuan *online* yang pada praktiknya memanfaatkan *carding*, yaitu pasal 362 dan pasal 378 KUHP.

Kejahatan *carding* merupakan kejahatan yang secara sengaja dilakukan oleh pelaku dengan mengambil data pribadi orang lain yang menggunakan kartu kredit dan digunakan untuk kepentingan pelaku berdasarkan niat dari pelaku. Kejahatan kartu kredit ini atau dikenal sebagai *carding* adalah penipuan kartu kredit bila pelaku mengetahui nomor kartu kredit seseorang yang masih berlaku, maka pelaku dapat membeli barang secara *online* yang tagihannya dialamatkan pada pemilik asli kartu kredit tersebut, sedangkan pelakunya dinamakan *carder*.

Kejahatan jenis ini sebenarnya tidak diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, yang diatur dalam KUHP sendiri adalah cara yang dilakukan oleh pelaku yaitu

“pencurian” dan “penipuan”. Karena jika dikaitkan dengan Pasal 362 KUHP, pada dasarnya kejahatan ini dilakukan dengan cara mencuri data pribadi seseorang yang menggunakan kartu kredit dan kemudian oleh pelaku kejahatan disalahgunakan untuk kepentingan pribadi, sedangkan untuk kualifikasi penipuan ini dikarenakan unsur Pasal 378 KUHP juga telah terpenuhi, terutama pengertian tipu muslihat yang tidak hanya diartikan sebagai perbuatan dengan kata-kata bohong saja, tetapi juga dengan melakukan perbuatan yang tidak benar, seperti dengan mengirim *e-mail* kepada pemilik barang seolah-olah nomor kartu kredit dan kartu kredit itu sendiri adalah valid dan benar.

Sebelum Pemerintah Indonesia mengesahkan UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jauh sebelumnya untuk menangani perkara kejahatan *carding*, Penyidik POLRI menggunakan pasal pencurian yang ada dalam KUHP. Di Indonesia, *carding* dikategorikan sebagai kejahatan pencurian, yang dimana pengertian Pencurian menurut hukum beserta unsur-unsurnya dirumuskan dalam pasal 362 KUHP yaitu:

“Barang siapa mengambil barang sesuatu, yang seluruhnya atau sebagian kepunyaan orang lain, dengan maksud untuk dimiliki secara melawan hukum, diancam

karena pencurian, dengan pidana penjara paling lama 5 tahun atau denda paling banyak sembilan ratus rupiah”<sup>1</sup>

Kondisi ini membuat aparat penegak hukum mengalami kesulitan dalam membuktikan kejahatan *carding* tersebut karena karakteristik antara kejahatan konvensional yang notabene memang diatur dalam KUHP dan kejahatan *cyber* sangat berbeda. Diterapkan Pasal 362 KUHP untuk kasus *carding* dikarenakan pelaku mencuri nomor kartu kredit milik orang lain walaupun tidak secara fisik karena hanya nomor kartunya saja yang diambil dengan menggunakan *software card generator* di Internet untuk melakukan transaksi di *e-commerce*. Setelah dilakukan transaksi dan barang dikirimkan, kemudian penjual yang ingin mencairkan uangnya di bank ternyata ditolak karena pemilik kartu bukanlah orang yang melakukan transaksi. Selain menerapkan unsur pencurian terhadap tindak pidana *carding* ini, hukum sendiri pun mengkategorikan *carding* ini kepada jenis tindak pidana penipuan.

---

<sup>1</sup> Pasal 362 KUHP

**1. Tindak Pidana Penipuan *Online* berdasarkan Pasal 28 dan Pasal 30 ayat 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik**

Undang-Undang ITE atau Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merupakan undang-undang khusus untuk menangani kejahatan-kejahatan yang berkaitan dengan penyalahgunaan teknologi informasi dan komunikasi sesuai dengan asas hukum *lex specialis derogate legi generali* artinya undang-undang khusus mengesampingkan undang-undang yang umum. Dalam bidang hukum pidana, *asas lex specialis derogate legi generali* diatur dalam Pasal 63 ayat (2) KUHP yang berbunyi sebagai berikut :<sup>2</sup>

“Jika suatu tindakan masuk dalam suatu ketentuan pidana umum, tetapi termasuk juga dalam ketentuan pidana khusus, maka hanya yang khusus itu yang diterapkan.”

---

<sup>2</sup> Shinta Agustina, “Implementasi Asas *Lex Specialis Derogat Legi Generalis* Dalam Sistem Peradilan Pidana”, Jurnal Implementasi Asas *Lex Specialis Derogat Legi Generalis*, Jilid.4, No. 4, 2015, 504.

Artinya, apabila ada suatu tindak pidana yang melanggar dua ketentuan hukum pidana atau lebih, misalnya yang satu melanggar ketentuan pidana umum dan yang lainnya telah melanggar ketentuan hukum yang khusus maka yang dikenakan pada pelakunya adalah ketentuan hukum yang khusus.<sup>3</sup>

Menurut Bagir Manan, dalam *lex specialis derogate legi generali* ada tiga prinsip yang harus di perhatikan yaitu :<sup>4</sup>

- 1) Ketentuan-ketentuan yang ada dalam aturan hukum umum tetap berlaku, kecuali yang diatur khusus dalam aturan hukum khusus.
- 2) Ketentuan dalam aturan hukum khusus harus sederajat dengan ketentuan dalam aturan hukum umum misalnya undang-undang dengan undang-undang.
- 3) Ketentuan dalam aturan hukum khusus harus berada dalam lingkungan hukum yang sama dengan ketentuan dalam aturan hukum umum misalnya Kitab Undang-Undang Hukum Dagang dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata termasuk dalam satu lingkungan hukum yang sama yaitu hukum keperdataan.

---

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Bagir Manan, Hukum Positif Indonesia, FH UII Press, Yogyakarta, 2004, 56.

Pada awalnya, sebelum Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau Undang-Undang ITE ada, untuk menjerat para pelaku kejahatan *cyber* menggunakan pasal-pasal yang terdapat dalam KUHP termasuk kejahatan *carding* sendiri juga menggunakan pasal-pasal seperti pencurian, pemalsuan dan penggelapan yang ada di KUHP. Sebelum Undang- Undang ITE diundangkan juga terdapat pro dan kontra terkait diperlukan atau tidak membuat Undang-Undang ITE. Ada dua pendapat yang berkembang sejalan dengan penanganan masalah kejahatan yang berhubungan dengan komputer atau masalah *cyber crime* yakni :<sup>5</sup>

- 1) KUHP mampu menangani kejahatan yang berkaitan dengan komputer atau *cyber crime*. Mardjono Reksodiputro, kriminolog dari Universitas Indonesia memberikan pendapatnya bahwa kejahatan komputer bukanlah kejahatan baru dan KUHP masih mampu untuk menanganinya jadi tidak diperlukan membuat undang-undang khusus.
- 2) Kejahatan yang berhubungan dengan komputer atau *cyber crime* memerlukan undang-undang tersendiri

---

<sup>5</sup> Teguh Arifiyadi, Pemberantasan *cybercrime* dengan KUHP dalam [www.depkominfo.go.id](http://www.depkominfo.go.id), diakses 6 November 2020.

untuk mengaturnya. Seperti dua pendapat para ahli sebagai berikut :

- a) Menurut pendapat Sahetapy bahwa KUHP tidak siap untuk menghadapi kejahatan komputer atau *cyber crime* karena kejahatan komputer berupa pencurian data dianggap sebagai pencurian yang tidak biasa. Dalam kasus pencurian dalam KUHP harus ada barang nyata yang hilang. Pembuktian yang sulit dilakukan ditambah kerugian yang sangat besar melatarbelakangi pendapatnya untuk sebaiknya membuat undang-undang khusus dalam menangani kejahatan komputer atau *cyber crime* agar dakwaan yang diberikan terhadap pelaku tidak meleset.
- b) J. Sudama Sastroandjojo juga memiliki pendapat yang sama bahwa perlunya undang-undang khusus untuk menangani kejahatan komputer atau *cyber crime*, karena lingkungan, letak, waktu dan cara-cara dari kejahatan komputer atau *cyber crime* berbeda dengan kejahatan konvensional.

Namun dari berbagai macam pro dan kontra mengenai diperlukan atau tidaknya undang-undang khusus untuk menangani kejahatan komputer atau *cyber crime* diatas berakhir dengan pemerintah yang menerbitkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan

Transaksi Elektronik atau biasa disebut Undang-Undang ITE dengan mempertimbangan dua desakan kebutuhan yaitu keterdesakan kebutuhan nasional dan keterdesakan kebutuhan internasional.

Keterdesakan kebutuhan nasional melingkupi fakta bahwa aturan-aturan untuk menangani masalah konvensional tidak bisa disamakan dalam penanganan kejahatan *cyber crime*. Sedangkan keterdesakan kebutuhan internasional melingkupi fakta bahwa kejahatan komputer atau *cyber crime* merupakan salah satu bentuk kejahatan berdimensi berbeda dari kejahatan masa kini yang mampu mencuri perhatian di dunia internasional.

Disahkannya UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik membuat angin segar kepada para penyidik dalam menangani tindak pidana penyalahgunaan kartu kredit ini, karena *carding* sendiri telah dimasukan dan diatur dalam undang-undang ini. Khusus kasus *carding* dapat dijerat dengan menggunakan Pasal 30 ayat (1), (2), dan (3) serta Pasal 31 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang membahas tentang *hacking*. Karena dalam salah satu langkah untuk mendapatkan nomor kartu kredit *carder* melakukan *hacking* ke situs-situs resmi

lembaga penyedia kartu kredit untuk menembus sistem keamanannya dan mencuri nomor-nomor kartu tersebut. *Hacking* merupakan cikal bakal terjadinya tindak pidana siber dengan memanfaatkan penyalahgunaan kartu kredit atau disebut *carding*.

Menurut Brigadir Dading, adanya penipuan *online* yang memanfaatkan akses *illegal* seperti *carding* merupakan tindak pidana melanggar pasal 30 ayat 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan bunyi pasal "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan."

Bermula dari kejahatan *carding* yang dalam hal ini dapat menciptakan produk produk *illegal*, dalam hal ini penulis contohkan dengan maraknya *voucher game online illegal* yang kemudian banyak diperjual belikan secara *online*. Karena *voucher* yang diperjual belikan merupakan *voucher* yang didapatkan dari cara *illegal* seperti *carding*, maka akan berdampak buruk bagi konsumen.

Terkait dengan penipuan dan merugikan konsumen yang dilakukan secara *online*, pasal 28 UU ITE mengatur:

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik.”

Pengaturan mengenai penyebaran berita bohong dan menyesatkan ini sangat diperlukan untuk melindungi konsumen yang melakukan transaksi komersial secara elektronik. Perdagangan secara elektronik dapat dilaksanakan dengan mudah dan cepat. Idealnya, transaksi harus didasarkan pada kepercayaan para pihak yang bertransaksi (*mutual trust*). Kepercayaan ini diasumsikan dapat diperoleh apabila para pihak yang bertransaksi mengenal satu sama lain yang didasarkan pada pengalaman transaksi terdahulu atau hasil diskusi secara langsung sebelum transaksi dilakukan.

Dari segi hukum, para pihak perlu membuat kontrak untuk melindungi kepentingan mereka dan melindungi mereka dari kerugian-kerugian yang mungkin muncul dikemudian hari. Kontrak berisi hak dan kewajiban masing-masing pihak yang bertransaksi. Selain itu, kontrak ini juga biasanya diakhiri dengan pilihan hukum dan/atau yuridiksi

hukum yang dapat diterima oleh para pihak apabila terjadi sengketa atau perselisihan. Hal ini menjadi ketentuan yang sangat penting apabila transaksi tersebut dilakukan oleh para pihak yang berbeda kewarganegaraan

## **B. Tindak Pidana Jual Beli *Voucher Game Online Illegal* di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah**

### **1. Profil Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah**

Ditreskrimsus atau Direktorat Reserse Kriminal Khusus adalah unit kepolisian yang tugasnya adalah untuk menyelenggarakan penyelidikan dan penyidikan tindak pidana khusus, koordinasi, pengawasan operasional, dan administrasi penyidikan PPNS sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Ditreskrimsus menyelenggarakan fungsi penyelidikan dan penyidikan tindak pidana khusus, tindak pidana khusus yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tindak pidana yang berhubungan dengan informasi dan transaksi elektronik.

#### 1) Lokasi Ditreskrimsus Polda Jateng

Lokasi Direktorat Reserse Kriminal Khusus Polda Jawa Tengah berlokasi di jalan Sukun Raya No.46, Srandol Wetan, Kec. Banyumanik, Kota Semarang, Jawa Tengah 50263.

#### 2) Visi dan Misi Ditreskrimsus Polda Jateng

Visi Ditreskrimsus Polda Jateng

“Terwujudnya Ditreskrimsus Polda Jateng yang profesional, modern dan terpercaya”.

Misi Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah yaitu:

- a. Mewujudkan postur Polri Ditreskrimsus Polda Jateng yang ideal, efektif dan efisien;
- b. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia Ditreskrimsus Polda Jateng dalam penanganan tindak pidana khusus;
- c. Mewujudkan penegakan hukum yang berkeadilan dan menjamin kepastian hukum dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia;
- d. Meningkatkan pengawasan penyidikan tindak pidana khusus dalam rangka mewujudkan Polri yang profesional dan akuntabel.
- e. Menerapkan teknologi Kepolisian dan sistem informasi secara berkelanjutan yang terintegrasi dalam mendukung kinerja Penyidik Ditreskrimsus yang optimal;
- f. Membangun sistem sinergi polisional dengan instansi terkait maupun komponen masyarakat dalam rangka membangun kemitraan dalam penanganan tindak pidana khusus.

- 3) Fungsi Ditreskrimsus sebagaimana diatur dalam Pasal 139 ayat (2) Peraturan Kepala Kepolisian Nomor 22 tahun 2010 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pada Tingkat Kepolisian Daerah yaitu :
  - a. Penyelidikan dan penyidikan tindak pidana khusus, antara lain tindak pidana ekonomi, korupsi, dan tindak pidana tertentu di daerah hukum Polda;
  - b. Penganalisan kasus beserta penanganannya, serta mempelajari dan mengkaji efektivitas pelaksanaan tugas Ditreskrimsus;
  - c. Pembinaan teknis, koordinasi, dan pengawasan operasional, serta administrasi penyidikan oleh PPNS;
  - d. Pelaksanaan pengawasan penyidikan tindak pidana khusus di lingkungan Polda; dan
  - e. Pengumpulan dan pengolahan data serta menyajikan informasi dan dokumentasi program kegiatan Ditreskrimsus.
- 4) Struktur Ditreskrimsus Polda Jateng



(Sumber: [reskrimsus.jateng.polri.go.id](http://reskrimsus.jateng.polri.go.id))

- 5) Tujuan Jangka Menengah Ditreskrimsus Polda Jateng
  - a. Terwujudnya penegakan hukum yang transparan, akuntabel dan anti KKN yang mampu memberikan perlindungan, pengayoman dan pelayanan Prima Kepolisian kepada masyarakat Jawa Tengah.
  - b. Terwujudnya Penyidik Polda Jateng yang profesional, bermoral, modern, unggul dan dipercaya masyarakat melalui perubahan *Mind Set* dan *Culture Set*.
  - c. Meningkatkan pelayanan yang prima, profesional, bermoral, modern, unggul dan dipercaya dengan tindakan yang proaktif dalam penuntasan/pengungkapan kasus tindak pidana khusus guna menciptakan rasa aman pada masyarakat.

- 6) Tugas Pokok Ditreskrimsus Polda Jateng
- Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) sebagai salah satu unsur pelaksana tugas pokok dalam penegakan hukum pada tingkat Polda yang berada di bawah Kapolda yang bertugas menyelenggarakan penyelidikan dan penyidikan tindak pidana khusus, koordinasi, pengawasan operasional, dan administrasi penyidikan PPNS sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang dalam melaksanakan tugas Ditreskrimsus menyelenggarakan fungsi :
- a. Penyelidikan dan penyidikan tindak pidana khusus, antara lain tindak pidana ekonomi, korupsi, dan tindak pidana tertentu di daerah hukum Polda;
  - b. Penganalisisan kasus beserta penanganannya, serta mempelajari dan mengkaji efektivitas pelaksanaan tugas Ditreskrimsus;
  - c. Pembinaan teknis, koordinasi, dan pengawasan operasional, serta administrasi penyidikan oleh PPNS;
  - d. Pelaksanaan pengawasan penyidikan tindak pidana khusus di lingkungan Polda; dan
  - e. Pengumpulan dan pengolahan data serta menyajikan informasi dan dokumentasi program kegiatan Ditreskrimsus.

- 7) Menurut Pasal 141 Peraturan Kepala Kepolisian Nomor 22 Tahun 2010 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pada Tingkat Kepolisian Daerah, Ditreskrimsus terdiri dari :
  - a. Subbagian Perencanaan dan Administrasi (Subbagrenmin);
  - b. Bagian Pembinaan Operasional (Bagbinopsnal);
  - c. Bagian Pengawas penyidikan (Bagwassidik);
  - d. Seksi Koordinasi dan Pengawasan Penyidik Pegawai Negeri Sipil, disingkat Sikorwas PPNS;
  - e. Sub Direktorat (Subdit).

## **2. Perkembangan Tindak Pidana Penipuan *Online* di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah**

Berdasarkan wawancara penulis dengan Brigadir Dading selaku perwakilan Subdit V Ditreskrimsus Polda Jateng, menegaskan bahwa Ditreskrimsus Polda Jateng mendapatkan 13 laporan Polisi terkait penipuan *online* pada tahun 2019-2020. Berdasarkan data di Subdit V / Siber Ditreskrimsus Polda Jateng menunjukkan bahwa pada tahun 2019 tercatat ada 10 laporan Polisi terkait penipuan *online* sedangkan pada tahun 2020 sampai dengan bulan Oktober 2020 tercatat ada 3 laporan Polisi terkait penipuan *online*.

Berbagai upaya dilakukan Kepolisian khususnya pada Subdit V Ditreskrimsus Polda Jateng dalam menanggulangi tindak pidana penipuan *online* di wilayah hukum Polda Jateng yaitu :<sup>6</sup>

- a. Petugas Subdit V Ditreskrimsus Polda Jateng melakukan patroli siber di berbagai media sosial, yang mana apabila menemukan adanya indikasi dugaan tindak pidana penipuan *online* kemudian petugas melakukan koordinasi dengan pihak Kemenkominfo RI untuk pihak Kemenkominfo RI melakukan pemblokiran terhadap akun-akun yang digunakan oleh pelaku penipuan *online* tersebut, selainitu petugas melakukan koordinasi dengan pihak penyelenggara jasa *e-commerce* untuk melakukan pemblokiran terhadap akun *e-commerce* apabila diketemukan akun *e-commerce* yang digunakan oleh pelaku untuk melakukan kejahatan.
- b. Petugas Subdit V Ditreskrimsus Polda Jateng melakukan sosialisasi di masyarakat dengan menjadi narasumber pada suatu acara terkait ancaman tindak pidana penipuan *online*.

---

<sup>6</sup> Wawancara dengan Brigadir Dading, Ditreskrimsus Polda Jateng, Pada 30 Oktober 2020.

- c. Petugas kepolisian melakukan upaya sosialisasi melalui postingan di media sosial, melalui siaran televisi dan radio terkait ancaman tindak pidana penipuan *online*.

Ada beberapa faktor yang menghambat kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana penipuan *online* di Polda Jateng yaitu :

- a. Pelaku penipuan *online* menggunakan akun *e-commerce* anonyomus, (misalnya : dalam pembuatan akun *e-commerce* para pelaku menggunakan data-data palsu dan bahkan menggunakan data-data milik orang lain).
- b. Adanya kerahasiaan bank untuk melindungi data nasabah, yang mana apabila pelaku penipuan *online* menggunakan rekening bank untuk melakukan kejahatan, maka petugas kesulitan untuk melakukan pelacakan terhadap rekening bank yang digunakan oleh pelaku penipuan *online* tersebut.
- c. Dari segi sumber daya manusia, masih kurangnya pelatihan kemampuan petugas.
- d. Peralatan yang dimiliki kurang memadai.

Kendala sumber daya dalam upaya penanggulangan tindak pidana penipuan *online* di Polda Jateng yaitu :

- a. Masih kurangnya kesadaran masyarakat untuk lebih berhati-hati untuk belanja *online* melalui *e-commerce* (jangan tergiur dengan program barang murah, promo dan lain-lain).
- b. Masyarakat saat ini lebih memilih kemudahan belanja *online* melalui *e-commerce* dari pada belanja *offline* (langsung ke toko).

Untuk mengatasi kendala sumber daya dalam penyidikan tindak pidana penipuan *online* di Polda Jateng :

- a. Petugas Subdit V Ditreskrimsus Polda Jateng melakukan sosialisasi di masyarakat dengan menjadi narasumber pada suatu acara terkait ancaman tindak pidana penipuan *online*.
- b. Petugas kepolisian melakukan upaya sosialisasi melalui postingan di media sosial, melalui siaran televisi dan radio terkait ancaman tindak pidana penipuan *online*.

Yang dilakukan oleh Petugas Subdit V Ditreskrimsus Polda Jateng setelah menerima laporan adanya tindak pidana penipuan *online* yaitu :

- a. Membuat administrasi penyelidikan berupa Surat Perintah Tugas.
- b. Melaksanakan penyelidikan terkait dugaan tindak pidana penipuan *online* tersebut.
- c. Melaporkan hasil penyelidikan kepada atasan.
- d. Apabila di dalam penyelidikan ditemukan cukup bukti adanya tindak pidana maka petugas melakukan peningkatan dari penyelidikan ke tahap penyidikan.

Menurut Brigadir Dading, pembuktian dalam tindak pidana penipuan *online* tetap mengacu pada pada pasal 184 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP) yaitu : keterangan saksi, keterangan ahli, surat, petunjuk. Kerjasama antara Petugas Subdit V Ditreskrimsus Polda Jateng dengan pihak lain dalam rangka pencarian alat bukti tindak pidana penipuan *online* pada tahap penyidikan juga sangat diperlukan, misalnya yaitu: pihak penyedia jasa *e-commerce* dijadikan saksi dalam penyidikan dengan kapasitas memberikan keterangan / penjelasan terkait sebuah akun *e-commerce*

yang digunakan oleh pelaku. Pertimbangan yuridis untuk penerapan peraturan perundang-undangan dalam kasus tindak pidana penipuan *online* yaitu mengacu dengan fakta alat bukti yang ditemukan petugas dalam penyidikan.

Orientasi ke depan dalam mengantisipasi jenis-jenis tindak pidana penipuan *online* :

- a. Petugas Subdit V Ditreskrimsus Polda Jateng melakukan patroli siber di berbagai media sosial, yang mana apabila menemukan adanya indikasi dugaan tindak pidana penipuan *online* kemudian petugas melakukan koordinasi dengan pihak Kemenkominfo RI untuk pihak Kemenkominfo RI melakukan pemblokiran terhadap akun-akun yang digunakan oleh pelaku penipuan *online* tersebut, selainitu petugas melakukan koordinasi dengan pihak penyelenggara jasa *e-commerce* untuk melakukan pemblokiran terhadap akun *e-commerce* apabila ditemukan akun *e-commerce* yang digunakan oleh pelaku untuk melakukan kejahatan.
- b. Petugas Subdit V Ditreskrimsus Polda Jateng melakukan sosialisasi di masyarakat dengan menjadi narasumber pada suatu acara terkait ancaman tindak pidana penipuan *online*.

## **BAB IV ANALISIS**

### **A. Analisis Praktik Penipuan *Online***

Dalam penelitian ini, yang dimaksud penipuan *online* adalah penipuan *online* yang menggunakan internet untuk keperluan bisnis dan perdagangan sehingga tidak lagi mengandalkan bisnis perusahaan yang konvensional dan nyata. Seiring perkembangan teknologi, celah untuk melakukan kejahatan di dunia maya semakin luas dan modus operandi yang dilakukan oleh pelaku pun ikut berkembang mengikuti perkembangan teknologi, mulai dari penipuan transaksi jual beli e-commerce biasa, hingga pemanfaatan *software* yang ada untuk *hacking* hingga *carding*.

Selain melakukan wawancara di Polda Jawa Tengah, penulis melakukan observasi lapangan yaitu di Komunitas *Game Online Arena of Valor*, dan menemukan banyak pemain *game online* yang menjadi korban penipuan *online* yang memanfaatkan celah *marketplace game online* sehingga dapat melakukan aksinya menggunakan *carding*. Menurut pengakuan korban, pelaku sangat aktif mempromosikan dagangannya di *platform online* seperti Facebook, dan Instagram, harga yang pelaku pasang juga relatif lebih murah karena dalam hal ini pelaku memanfaatkan akses *illegal* untuk menjalankan bisnisnya sehingga tidak membutuhkan banyak modal. Pelaku juga mempunyai ulasan konsumen yang palsu.

Pada praktiknya, ada beberapa modus yang dilakukan oleh pelaku. Modus pertama adalah dengan transaksi tiga pihak.

Biasanya dalam modus ini akan ada 3 pihak yang terlibat. Pihak pertama adalah penjual yang sudah terpercaya, kedua adalah korban, ketiga adalah pelaku. Misal pelaku menawarkan jasanya dalam pembelian *game/item* di *Steam*. Kemudian ada korban yang tertarik dengan jasanya. Sebelum pelaku memberikan rekening kemana korban harus transfer, pelaku akan menghubungi penjual yang sudah terpercaya jika ia ingin membeli *game* ataupun *item* di *Steam* melalui jasa penjual tadi, kemudian penjual tersebut akan memberikan rekening kemana pelaku harus transfer.

Selanjutnya pelaku akan meneruskan rekening tadi ke korban yang ingin menggunakan jasa dirinya. Setelah korban mentransfer sejumlah uang ke rekening penjual tadi, pelaku akan menghubungi ke penjual dengan dalih bahwa dirinya sudah mentransfer ke penjual. Setelah penjual mengecek uang sudah masuk, ia akan menanyakan kemana *game/item* harus dikirim. Pelaku tersebut memberikan akun dirinya untuk dikirim *game/item* dari penjual tadi. Namun *game/item* tadi akan ia pakai sendiri atau dijual lagi, tidak diteruskan ke korban yang tadi ingin menggunakan jasanya.

Beberapa korban memilih menggunakan *marketplace* sebagai rekber dengan alasan keamanan. Namun, modus ini juga bisa memanfaatkan celah yang ada di *marketplace*. Bedanya, disini pelaku akan memberikan link *marketplace* si penjual kepada korban. Setelah korban melakukan order melalui *marketplace* tadi, pelaku akan menghubungi penjual untuk

segera melakukan pengiriman *item*. Ya, tentu saja pelaku memberikan informasi akun miliknya kepada penjual. Setelah dikirim, pelaku tidak meneruskan *game/item* tadi kepada korban. Modus ini bisa merugikan 2 pihak, yaitu penjual dan korban. Korban disini akan selalu dirugikan karena ia tidak mendapatkan *game/item* yang ia beli. Untuk transaksi non *marketplace*, korban yang sadar sudah tertipu akan melaporkan rekening penjual tadi yang bisa berakibat pemblokiran rekening penjual. Jika rekening penjual tersebut diblok hal itu akan merugikan penjual. Namun jika korban merelakan uangnya, penjual tidak akan dirugikan. Untuk transaksi yang menggunakan *marketplace*, jika barang sudah dikirim namun tidak ada konfirmasi dari pembeli, maka dana akan tertahan dan tidak bisa diteruskan ke penjual.

Modus selanjutnya adalah pelaku menggunakan cara *carding*. *Carding* adalah suatu bentuk kejahatan yang menggunakan kartu kredit orang lain untuk dibelanjakan tanpa sepengetahuan pemiliknya, biasanya dengan mencuri data di internet. Perkembangan kasus *carding* di Indonesia bergerak sangat cepat. Sesuai dengan data yang didapatkan, Indonesia memiliki pelaku *carder* terbanyak kedua di dunia setelah Negara Ukraina.<sup>1</sup>

Jika ada korban yang ingin menggunakan jasa pelaku untuk membeli *voucher* di *Steam/ playstore*, pelaku akan

---

<sup>1</sup> Nur Hidayat, Indonesia Pelaku Kejahatan Carding Terbanyak Kedua di Dunia, <https://rakyatku.com/read/135627/indonesia-pelaku-kejahatan-carding-terbanyak-kedua-di-dunia>, diakses 15 November 2020.

menggunakan kartu kredit hasil curian untuk membeli *voucher* pesanan korban di *Steam/ playstore*. *Voucher* yang dipesan oleh korban tadi akan dikirimkan pelaku ke korban. Korban merasa transaksi tersebut sudah selesai dan transaksi tersebut aman. Padahal belum. Selang beberapa hari atau beberapa minggu, *voucher* yang ia beli dari pelaku akan ditarik kembali (*revoke*) oleh *Steam/ playstore*. Korban akan menerima notifikasi di akunnya bahwa *voucher* tertentu akan ditarik kembali karena transaksi *voucher* tersebut ada indikasi penipuan. Modus ini juga efektif untuk memanfaatkan celah yang ada di sistem rekber *marketplace*.

Korban akan mengkonfirmasi pesanan diterima setelah pelaku mengirimkan pesannya dan kemudian dana diteruskan sistem ke penjual. Namun, selang beberapa hari setelah konfirmasi, *voucher game* tadi ditarik kembali oleh pihak *Steam/ playstore*. Kenapa bisa terjadi *revoke*? Jika korban pemilik kartu kreditnya menyadari bahwa kartu kredit dia tercuri dan kehilangan saldo (uang), atau *item-item* yang tidak ia kenal di dalam tagihan kartu kreditnya, maka dia akan melaporkannya ke bank. Kemudian pihak bank akan menelusuri transaksi yang dianggap mencurigakan oleh pemegang kartu kredit. Pihak bank akan menemukan transaksi mencurigakan tersebut untuk membeli *voucher* di *Steam/ playstore*. Lalu pihak bank akan menghubungi *Steam/ playstore* agar dana yang digunakan dalam transaksi itu dikembalikan lagi ke pihak bank (didalam policy/peraturan *Steam*, memang jika ada korban *carding* pasti *Steam* akan mengembalikan dana dari korban

tersebut). Setelah pihak *Steam/ playstore* mengembalikan dana kepada pihak bank, *Steam/ playstore* juga akan menarik kembali *voucher* dalam transaksi tersebut.

### **1. Modus Operandi Kejahatan *Carding***

Fenomena *carding* merupakan kejahatan yang lahir akibat maraknya transaksi *online* dan kemajuan teknologi informasi dengan menggunakan kartu kredit sebagai sarana untuk melakukan pembayarannya. *Carding* merupakan salah satu bentuk internet *fraud*, yaitu tindakan tidak jujur atau penipuan dengan menggunakan internet atau teknologi yang langsung di dukung internet. *Fraud* yang di maksud dalam *carding* adalah berupa penggunaan nomor kartu kredit yang diperoleh secara tidak sah untuk memesan sejumlah barang atau transaksi secara *online*. Ada beberapa teknik pelaku untuk mendapatkan nomor kartu kredit sebelum digunakan dalam *card generator*, yaitu:<sup>2</sup>

- a. Membeli informasi. Membeli kepada seseorang yang memiliki informasi kartu kredit yang aktif. Biasanya orang yang memiliki data kartu kredit seseorang, namun ia tidak dapat menggunakan nomor kartu atau gagap tekonologi sehingga untuk mendapatkan keuntungan ia jual kepada para *hacker*.

---

<sup>2</sup> M. Tony Arinof, *Tindak pidana penipuan transaksi jual beli melalui internet dengan modus operandi carding*, skripsi diterbitkan, Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret, 2012

- b. Mendapatkan nomor kartu kredit melalui kegiatan *chatting* di Internet. Biasanya dilakukan *chatting* dengan orang asing. Kemudian dengan tipu daya, orang asing tersebut memberitahukan informasi kartu kreditnya.
- c. Memanfaatkan kecerobohan pemilik kartu kredit. Jika kita melakukan transaksi menggunakan kartu kredit dengan menyuruh orang lain. Kemudian diam- diam orang yang kita suruh itu menyimpan nomor kartu kredit untuk tujuan yang merugikan.
- d. Perangkap *Online*. Membuat situs siluman yang menyediakan jasa *e-commerce*, di mana seseorang harus memasukkan informasi tentang kartu kreditnya.
- e. Melakukan kerjasama dengan pihak tertentu misalnya saja dengan tempat penginapan, tempat perbelanjaan, rumah makan di mana transaksi dilakukan dengan kartu kredit.
- f. Meng-*hack* sebuah situs *e-commerce*, dengan kemampuannya dalam algoritma dan pemrograman maka ia dapat menjebol *database* situs-situs luar maupun dalam negeri yang terkenal.
- g. Seseorang mengirim *e-mail* yang isinya mengaku-ngaku dari penerbit kartu kredit dan seolah cek data kita dengan meminta nomor kartu, *expired date*, alamat tagihan, pin, nama ibu kandung serta tanggal lahir. Namun dengan teknik *pop-up* di buat seolah-olah *e-mail* tersebut benar-benar dari bank penerbit kartu kredit. Orang yang tertipu akan memberikan informasi yang di minta dalam email tersebut.

Setelah pelaku mendapatkan informasi kartu kredit dengan teknik di atas, kemudian pelaku menggunakan card generator untuk mendapatkan 1000 nomor kartu kredit lainnya. Setelah itu beberapa nomor kartu kredit yang di pilih dimasukkan lagi ke dalam *software verifikator* untuk mengetahui berlakunya nomor kartu kredit agar dapat digunakan untuk membeli barang-barang secara *online*.

Berbagai macam cara pelaku dalam menggunakan kartu kredit curian untuk membeli barang secara *online*. Satu kartu kredit digunakan untuk membeli di satu *merchant*. Jadi menggunakan kartu kredit yang berbeda-beda di setiap *merchant* agar tidak ketahuan pemilik kartu jika data kartu kreditnya habis terlalu banyak. Kemudian teknik *carding* pun berkembang tiap tahun. Di Semarang modus operandi yang berkembang ada 2, yaitu:

- a. Menggunakan *software card generator* dan *verifikator*. Dengan modal satu nomor kartu kredit (empat angka di depan) kemudian menggunakan card generator di dapatkan 1000 nomor kartu kredit selanjutnya. Kemudian dengan *software verifikator* di dapatkan informasi yang lengkap 1000 nomor kartu kredit yang di pilih. Kemudian dengan nomor kartu kredit tersebut digunakan pelaku untuk belanja secara *online* dan pelaku terbebas dari beban pembayaran sedangkan korbannya harus menanggung pembayaran atas pembelian barang kepada *merchant*.
- b. Memanfaatkan situs rekening bersama internasional yaitu *www.paypal.com*. Modus ini merupakan perkembangan dari

modus yang pertama, namun cara memperoleh nomor kartu kreditnya tetap sama. Dengan memanfaatkan kelemahan paypal, pelaku dapat menipu *merchant* untuk tidak membayar barang yang telah di beli.

Setelah penulis bertanya dengan R.F.P (mantan pelaku *carding*), diperoleh informasi bahwa tujuan pelaku *carding* yaitu adanya ketertarikan akibat aktivitas mereka yang sering melakukan kontak di dunia maya dan berkenalan dengan istilah *carding*. Rasa ingin tahu tentang *carding* akhirnya mengantarkan para pelaku untuk mencoba *carding* dengan pengetahuan yang mereka dapatkan dari *tutorial carding* yang terdapat di internet.

Kesempatan mencoba memang sangat terbuka luas tanpa ada rasa takut sedikitpun karena tindakan yang dilakukan masih terbatas di depan layar komputer dan terjadi di dunia maya tanpa mengenal identitas yang sebenarnya. Kegiatan mereka pada awalnya lebih ditujukan untuk memuaskan rasa ingin tahu mereka. Ketika gagal, para pelaku tertantang untuk mengasah kemampuannya untuk mencoba dan mencoba lagi. Namun setelah berhasil, mereka menjadi semakin menggebu terlebih ketika mereka mampu dan sukses mengambil barang hasil *carding*. Selanjutnya melihat keuntungan finansial yang diperoleh dari hasil asah otak yang memerlukan keahlian tertentu telah menciptakan kebanggaan tersendiri sebagai seorang yang mampu memecahkan masalah yang orang lain belum tentu bisa.

Para *carder* memanfaatkan *carding* untuk memuaskan hobinya dan untuk mencari uang terutama bagi mereka yang memiliki akses menjual *voucher game online* hasil *carding*. Hal yang mendorong para *carder* melakukan *carding* adalah keinginan meniru kesuksesan *carder* lain yang sering membobol kartu kredit dan tidak tertangkap aparat kepolisian. Selain itu juga adanya anggapan bahwa tindakan yang dilakukan bukanlah kejahatan yang serius. Berpijak pada hal tersebut di atas, dan di perkuat dengan para *carder* yang telah menjadi kan aktivitas tersebut sebagai hal yang menguntungkan dan dilakukan secara berulang-ulang untuk memuaskan kebutuhan pribadi. Maka memang benar bahwa pelaku *carding* melakukan aktivitasnya untuk menguji kemampuan dan mencari keuntungan baik untuk diri sendiri maupun orang lain dengan melawan hak dan melawan hukum.

Perbuatan menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan melawan hak dan melawan hukum, dilakukan oleh para *carder* dengan tidak adanya izin dari pihak yang membolehkan untuk menggunakan kartu kredit milik orang lain. Para *carder* telah menggunakan nomor kartu kredit milik orang lain untuk membeli *voucher-voucher game* melalui internet tanpa adanya izin dari pemilik kartu kredit yang digunakan oleh para *carder* dan dapat memiliki *voucher* yang telah di kirim oleh pemilik toko seperti Steam/ Playstore sesuai pesanan melalui internet.

Dapat diketahui bahwa kejahatan ini tidak mengenal batas wilayah (*borderless*) serta waktu kejadian karena korban dan

pelaku sering berada di negara yang berbeda. Semua aksi itu dapat dilakukan hanya dari depan komputer yang memiliki akses Internet tanpa takut diketahui oleh orang lain/ saksi mata, sehingga kejahatan ini termasuk dalam *Transnational Crime*/kejahatan antar negara yang pengungkapannya sering melibatkan penegak hukum lebih dari satu negara.

Mencermati hal tersebut dapatlah di sepakati bahwa kejahatan IT/*Cybercrime* memiliki karakter yang berbeda dengan tindak pidana umum baik dari segi pelaku, korban, modus operandi dan tempat kejadian perkara sehingga butuh penanganan dan pengaturan khusus di luar KUHP.

## **B. Analisis Penegakan Hukum Tindak Pidana Penipuan *Online* di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah**

Berdasarkan hasil penelitian yaitu dalam praktik penipuan *online*, penulis menganalisis bagaimana penegakan hukum terhadap praktik penipuan *online* di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah dengan perspektif hukum positif Indonesia. Di Indonesia, UU khusus yang mengatur mengenai kegiatan transaksi elektronik adalah UU ITE. Dua hal penting dalam UU ITE yakni, *pertama* pengakuan transaksi elektronik dan dokumen elektronik berdasarkan kerangka hukum perikatan dan hukum pembuktian, sehingga kepastian hukum transaksi elektronik dapat terjamin. *Kedua*, klasifikasi terhadap tindakan-tindakan pelanggaran hukum yang terkait penyalahgunaan teknologi informasi beserta sanksi pidananya.

Langkah terakhir yang dilakukan pihak kepolisian dalam upaya menyelesaikan kasus demi kasus penipuan online yang terjadi melalui sarana penegakan hukum, dalam hal ini hukum pidana. Penegakan hukum pidana merupakan upaya terakhir yang dilakukan oleh pihak Kepolisian Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah dalam mengatasi dan menyelesaikan kasus penipuan online di wilayah hukum Ditreskrimsus Polda Jawa

Dalam kasus penipuan *online* terdapat unsur melawan hukum pidana karena ada unsur penipuan di dalamnya. Untuk penipuan secara *online* ini pada prinsipnya sama dengan penipuan konvensional, yang membedakan hanya pada sarana perbuatannya yakni menggunakan sistem elektronik. Namun, penanganan oleh Subdit V Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah masih terhambat dengan harus adanya laporan dari korban. Polisi belum bisa mencegah terjadinya tindak pidana ini secara pasti. Sehingga seseorang harus menjadi korban terlebih dahulu sehingga polisi dapat mengambil tindakan dari yang dialami korban. Namun belum tentu juga suatu kasus dapat terselesaikan oleh polisi karena masih adanya hambatan yang harus di hadapi tim Subdit V Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah dalam menangani kasus penipuan *online*. Apalagi pelaku semakin pintar untuk mengelabui polisi agar tidak tertangkap dan tidak dapat di lacak keberadaannya.

Ketika pihak Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah mendapatkan laporan polisi terkait adanya penipuan *online*, maka pihak kepolisian akan melakukan langkah sebagai berikut:

- a. Membuat administrasi penyelidikan berupa Surat Perintah Tugas.
- b. Melaksanakan penyelidikan terkait dugaan tindak pidana penipuan berbasis *e-commerce* tersebut.
- c. Melaporkan hasil penyelidikan kepada atasan.
- d. Apabila di dalam penyelidikan ditemukan cukup bukti adanya tindak pidana maka petugas melakukan peningkatan dari penyelidikan ke tahap penyidikan.

Dalam penegakan hukum terhadap pelaku penipuan secara *online* ini dapat dikenakan Pasal 362 dan 378 KUHP<sup>3</sup>, atau Pasal 28 dan Pasal 30 ayat 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal 362 KUHP tentang Pencurian:

“Barang siapa mengambil barang sesuatu, yang seluruhnya atau sebagian kepunyaan orang lain, dengan maksud untuk dimiliki secara melawan hukum, diancam karena pencurian, dengan pidana penjara paling lama lima tahun atau pidana dengan paling banyak sembilan ratus rupiah”.

Pasal pencurian dikenakan pada pelaku *carding* karena tindakan *carder* juga sama dengan pencurian konvensional. Namun dalam *carding* dilakukan dengan cara *modern* dan

---

<sup>3</sup> Ariffin, Rofidah, PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA PENIPUAN SECARA *ONLINE* BERDASARKAN PASAL 378 KUHP. Vol 25, No 4. (Malang: Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum. 2019), 37.

menggunakan teknologi. Pencurian yang dilakukan *carder* adalah pencurian terhadap data kartu kredit seseorang dan materi yang terdapat di dalamnya.

Pasal 378 KUHP tentang Penipuan:

“Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat, atau pun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberikan hutang atau menghapuskan piutang di ancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama empat tahun”.

Pada kasus *carding*, penipuan dilakukan saat pelaku memesan barang dengan menggunakan alamat palsu, identitas palsu dan membayar dengan kartu kredit milik orang lain. Hal ini sesuai dengan rumusan Pasal bahwa untuk memberikan hutang dengan memakai nama palsu sehingga menggerakkan orang untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya. Jadi pelaku menggerakkan *merchant* untuk menyerahkan barang dagangannya kepada pelaku dengan identitas palsu dan kartu kredit palsu.

Pasal 30 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

”Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau Sistem

Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, dan menjebol sistem keamanan”.

Pelaku *carding* memanfaatkan akses *illegal* untuk menerobos sistem keamanan agar mendapatkan data pemilik kartu kredit dengan menggunakan sistem elektronik maupun *software* yang ia miliki.

Pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik”.

Pada Pasal ini jelas mengatur bagi seseorang yang melakukan penipuan kemudian berakibat kerugian pada korban. Penipuan yang dilakukan oleh pelaku yang dalam hal ini menggunakan kejahatan *carding* adalah menggunakan kartu kredit milik orang lain namun pada saat transaksi mengklaim miliknya dengan tanpa hak digunakan untuk membeli *voucher game online* yang kemudian ia jual kembali secara *online* melalui internet. Kemudian pemilik kartu kredit yang asli mengalami kerugian sebesar yang telah digunakan *Carder*.

Setelah melakukan wawancara dengan Brigadir Dading Subdit V Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah, penulis memahami bahwa untuk memberikan perlindungan dan penegakan hukum yang lebih maksimal, ketentuan Pasal 28 Ayat (1) UU ITE juga sejalan dengan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang

Perlindungan Konsumen yang bertujuan antara lain untuk meningkatkan kesadaran dan kemandirian konsumen untuk melindungi dirinya dan menciptakan sistem perlindungan terhadap konsumen dengan memberikan kepastian hukum dan keterbukaan informasi serta akses untuk mendapatkan informasi.

Pasal 4 UU Perlindungan Konsumen menyatakan bahwa Hak Konsumen adalah:<sup>4</sup>

- a. hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa;
- b. hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;
- c. hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa;
- d. hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan;
- e. hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;
- f. hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen;
- g. hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- h. hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima

---

<sup>4</sup> Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (Indonesia, 1999).

tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya;

- i. hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.

Berkenaan dengan penegakan hukum terhadap tindak pidana penipuan *online* maka titik fokus perlindungan konsumen yaitu pada pasal 4 poin c dan h yang menyatakan bahwa konsumen berhak untuk memperoleh informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta berhak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/ atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya.

Sementara di sisi lain, kewajiban bagi pelaku usaha (dalam hal ini adalah penjual *online*), sesuai Pasal 7 UU Perlindungan Konsumen yaitu:<sup>5</sup>

- a. beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya;
- b. memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan;
- c. memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- d. menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku;

---

<sup>5</sup> Ibid

- e. 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; memberi kompensasi, ganti rugi dan/ atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
- f. memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.

Dari beberapa ketentuan di atas maka penulis simpulkan bahwa konsumen dapat dilindungi hak-haknya terkait proses jual beli secara *e-commerce*. Jika barang atau jasa yang diterima konsumen tidak sesuai dengan informasi yang diterima maka konsumen dapat meminta kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian kepada si penjual dan penjual juga berkewajiban memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.

Apabila pelaku usaha melanggar larangan memperdagangkan barang/jasa yang tidak sesuai dengan janji yang dinyatakan dalam label, etiket, keterangan, iklan atau promosi penjualan barang dan/atau jasa tersebut, maka pelaku usaha dapat dipidana berdasarkan Pasal 62 Ayat (1) UU Perlindungan Konsumen menyatakan bahwa “Pelaku usaha yang melanggar ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal

8, Pasal 9, Pasal 10, Pasal 13 Ayat (2), Pasal 15, Pasal 17 Ayat (1) huruf a, huruf b, huruf c, huruf e, Ayat (2) dan Pasal 18 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun atau pidana denda paling banyak Rp 2 miliar”.<sup>6</sup>

Selanjutnya sebagai turunan dari UU ITE, Pasal 48 Ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE) juga memberikan perlindungan terhadap konsumen dengan menegaskan bahwa pelaku usaha yang menawarkan produk melalui sistem elektronik wajib menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan. Kemudian ditegaskan bahwa pelaku usaha wajib memberikan kejelasan informasi tentang penawaran kontrak atau iklan yang ia tawarkan. Jika barang yang diterima tidak sesuai dengan yang diperjanjikan Pasal 48 Ayat (3) PP PSTE juga mengatur khusus tentang hal tersebut, yang menyatakan bahwa “pelaku usaha wajib memberikan batas waktu kepada konsumen untuk mengembalikan barang yang dikirim apabila tidak sesuai dengan perjanjian atau terdapat cacat tersembunyi”.<sup>7</sup>

Berpedoman kepada peraturan perundang-undangan tersebut di atas, sangat jelas bahwa tindakan penipuan dengan memanfaatkan media *online* merupakan suatu tindak pidana yang melawan hukum. Oleh karena itu barangsiapa yang

---

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Ibid.

melakukan penipuan *online*, akan ditindak secara tegas dan adil berdasarkan aturan hukum yang berlaku. Adanya kasus tindak pidana penipuan *online* di wilayah hukum Polda Jawa Tengah maka perlu adanya penegakan hukum yang tegas oleh pihak kepolisian dalam menjalankan tugas terutama dalam manajemen penyidikan agar dapat menangkap setiap pelaku tindak pidana penipuan *online* seperti yang telah ditegaskan oleh aturan hukum yang berlaku.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Brigadir Dading didukung data dari Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah, bahwa sampai dengan bulan Oktober tahun 2020 Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah mencatat adanya 3 laporan polisi terkait kasus penipuan *online*. Hal ini menunjukkan penurunan dari tahun 2019 yang tercatat 10 laporan polisi terkait kasus penipuan *online*.<sup>8</sup> Adapun upaya penegakkan hukum terhadap pelaku penipuan *online*, Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah telah melakukan upaya penegakkan hukum yang meliputi proses penegakan hukum yang bersifat *preventif* (pencegahan) dan *refresif* (penindakan).

Berkaitan dengan penegakan hukum melalui tahapan *preventif* ini, Brigadir Dading menjelaskan bahwa upaya pencegahan dilakukan untuk mengantisipasi dan menanggulangi tindak pidana penipuan *online* di wilayah hukum Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah.<sup>9</sup> Upaya pencegahan ini dilakukan dengan

---

<sup>8</sup> Brigadir Dading. *Wawancara*. 1 November 2020.

<sup>9</sup> Ibid

cara melakukan patroli siber di media sosial, melakukan sosialisasi dengan masyarakat, serta melakukan upaya sosialisasi di media.

Lebih lanjut mengenai upaya penegakan hukum melalui tindakan *preventif* dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Melakukan Patroli Siber di Media Sosial

Apabila petugas Subdit V Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah menemukan adanya indikasi dugaan tindak pidana penipuan *online* maka petugas akan melakukan koordinasi dengan pihak Kemenkominfo RI untuk kemudian pihak Kemenkominfo RI melakukan pemblokiran terhadap akun-akun yang digunakan oleh pelaku penipuan *online* tersebut, selain itu petugas melakukan koordinasi dengan pihak penyelenggara jasa *e-commerce* untuk melakukan pemblokiran terhadap akun *e-commerce* apabila ditemukan akun *e-commerce* yang digunakan oleh pelaku untuk melakukan kejahatan.

b. Melakukan Sosialisasi dengan Masyarakat

Petugas Subdit V Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah menjadi narasumber pada suatu acara maupun seminar terkait ancaman tindak pidana penipuan *online* dengan memberikan informasi supaya masyarakat lebih berhati-hati terhadap penipuan *online* dengan materi tentang larangan penipuan *online* beserta sanksi-sanksinya berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

c. Melakukan Sosialisasi di Media Sosial

Petugas Subdit V Ditreskrimsus Polda Jateng melakukan sosialisasi melalui webinar, siaran langsung media social, siaran televisi dan radio terkait ancaman tindak pidana penipuan *online*.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah begitu gencar dalam melakukan upaya-upaya pencegahan tindak pidana penipuan *online* karena dengan adanya patroli maupun sosialisasi maka akan terjadi transfer informasi antara pihak kepolisian dengan masyarakat yang masih kurang dalam kesadaran hukum, sehingga masyarakat dapat paham dan mengetahui hukum serta modus yang digunakan dalam kasus penipuan *online*.

Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh pihak Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah setelah tindakan *preventif* adalah melaksanakan penegakan hukum melalui tindakan hukum yang bersifat *refresif*. Tindakan hukum *refresif* merupakan tindakan hukum yang dilakukan oleh pihak kepolisian pada saat telah terjadinya tindak pidana penipuan *online*. Ketika terjadi tindak pidana penipuan *online* maka pihak Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah akan menindak secara tegas kasus tersebut berdasarkan aturan hukum yang berlaku.

Penegakan hukum pidana terhadap pelaku penipuan *online* dilaksanakan oleh Penyelidik dan Penyidik Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah melalui beberapa tahapan sesuai prosedur hukum yang berlaku, dimulai dari tahap penyelidikan, tahap penyidikan, tahap pemeriksaan hingga sampai ke tahap penyelesaian dan penyerahan perkara kepada Jaksa Penuntut

Umum (JPU). Lebih lanjut mengenai tahapan pada tindakan *refresif* dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahap Penyelidikan.

Penyelidikan adalah langkah awal untuk mengidentifikasi benar atau tidaknya suatu peristiwa pidana itu terjadi. Menurut Pasal 1 butir 5 Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Hukum Acara Pidana bahwa, yang dimaksud dengan “Penyelidikan adalah serangkaian tindakan penyidik untuk mencari dan menemukan suatu peristiwa yang diduga sebagai tindak pidana guna menentukan dapat atau tidaknya dilakukan penyidikan menurut cara yang diatur dalam undang-undang ini”<sup>10</sup>

Sedangkan yang dimaksud dengan penyidik dijelaskan pada butir 4 bahwa: “Penyidik adalah Pejabat Polisi Negara Republik Indonesia yang diberi wewenang oleh Undang-undang ini untuk melakukan penyelidikan”.<sup>11</sup>

Dalam proses penyelidikan, pihak kepolisian melakukan tindakan-tindakan seperti menentukan siapa pelapor dan pengadunya, menentukan peristiwa itu terjadi, memastikan kapan peristiwa terjadi, menentukan siapa korban dan pihak yang dirugikan, serta menentukan bagaimana peristiwa itu terjadi.

---

<sup>10</sup> Pasal 1 angka 5. Ketentuan Umum Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Hukum Acara Pidana. 99.

<sup>11</sup> Ibid

Ketika penyidik selesai melakukan penyelidikan dan melaporkan hasil penyelidikan tersebut kepada pihak penyidik, maka segera ditentukan apakah perkara tersebut dapat di lanjutkan ke tingkat penyidikan ataukah perkara tersebut dihentikan. Apabila perkara tersebut merupakan tindak pidana penipuan online, maka segera diterbitkan Surat Perintah Di mulainya Penyidikan (SPDP). kepada penyidik yang ditunjuk untuk melaksanakan penyidikan terhadap perkara tindak pidana penipuan *online*.<sup>12</sup>

#### b. Tahap Penyidikan

Setelah melalui tahap penyelidikan, maka tahap selanjutnya adalah melakukan penyidikan. Dalam Pasal 1 angka 2 KUHAP dijelaskan bahwa yang dimaksud “Penyidikan adalah serangkaian tindakan penyidik dalam hal dan menurut cara yang diatur dalam undang-undang ini untuk mencari serta mengumpulkan bukti yang terjadi dan guna menemukan tersangkanya”<sup>13</sup>

Sedangkan yang dimaksud dengan penyidik dijelaskan dalam Pasal 1 angka 1 bahwa “Penyidik adalah pejabat polisi Negara Republik Indonesia atau pejabat pegawai negeri sipil tertentu yang diberi wewenang khusus oleh Undang-undang ini untuk melakukan penyidikan”<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Brigadir Dading. *Wawancara*. 1 November 2020.

<sup>13</sup> Pasal 1 angka 2. Ketentuan Umum Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang Hukum Acara Pidana. 199.

<sup>14</sup> *Ibid*.

Kegiatan penyidikan oleh pihak Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah dilaksanakan secara bertahap. Untuk memulai penyidikan tindak pidana maka dikeluarkan Surat Perintah Di mulainya Penyidikan (SPDP). Setelah diterbitkannya surat perintah tersebut penyidik berhak melakukan tindakan-tindakan hukum terhadap orang maupun benda atau barang yang berkaitan dengan tindak pidana penipuan *online* yang terjadi. Tindakan pertama yang dilakukan adalah penangkapan, tahap penangkapan diperlukan supaya proses penyidikan dapat berjalan dengan baik.

Setelah melakukan penangkapan, maka dilakukan pemeriksaan untuk mengetahui apakah perlu dilakukan suatu penahanan dengan pertimbangan bahwa tersangka dikhawatirkan akan melarikan diri, merusak dan menghilangkan barang bukti. Setelah melakukan penahan maka petugas melakukan pemeriksaan, tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan keterangan dari tersangka maupun saksi dan barang bukti maupun unsur-unsur tindak pidana yang telah terjadi untuk kemudian di tulis ke dalam berita acara pemeriksaan (BAP) Tersangka.

Setelah melaksanakan kegiatan di atas, dan semua unsur telah terpenuhi maka petugas polisi dapat melakukan penggeledahan serta petugas polisi berhak untuk menyita benda-benda yang digunakan untuk melakukan tindak pidana.

Apabila semua tahapan penyidikan telah selesai maka penyidik wajib untuk menyerahkan berkas perkara kepada penuntut umum.

c. Tahap Penyelesaian dan Penyerahan Perkara Kepada Jaksa Penuntut Umum (JPU)

Ketika pihak Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah telah menyelesaikan penyidikan dan berkas perkara dinyatakan lengkap, maka penyidik menyerahkan tanggung jawab tersangka dan barang bukti kepada Jaksa Penuntut Umum. Apabila dalam waktu 14 hari berkas perkara tidak dikembalikan oleh JPU, maka berkas perkara dianggap lengkap (P21) dan penyidik dapat menyerahkan tersangka dan barang bukti.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis simpulkan bahwa proses yang dilakukan oleh penyidik dan penyidik Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah sudah sesuai dengan peraturan Undang-undang yang berlaku.

Selanjutnya jika berbicara mengenai sistem pembuktian terhadap pelaku tindak pidana penipuan *online*, Brigadir Dading mengatakan bahwa di Ditreskrimsus Polda Jateng tetap mengacu pada pasal 184 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP) yaitu keterangan saksi, keterangan ahli, surat, petunjuk serta mengacu dengan fakta alat bukti yang ditemukan petugas dalam penyidikan.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Brigadir Dading. *Wawancara*. Semarang. 1 November 2020.

Namun dalam membuktikan kesalahan seseorang yang melakukan tindak pidana penipuan jual beli melalui *online*, pasal yang lebih tepat digunakan yaitu pada Pasal 5 dan Pasal 6 UU ITE yang merupakan perluasan dari alat bukti surat dan petunjuk pada Pasal 184 Ayat (1) huruf (c) dan (d) KUHP. Syarat formil diatur dalam Pasal 5 ayat (4) UU ITE, yaitu bahwa Informasi atau Dokumen Elektronik bukanlah dokumen atau surat yang menurut perundang-undangan harus dalam bentuk tertulis. Sedangkan syarat materil diatur dalam Pasal 6, Pasal 15, dan Pasal 16 UU ITE, yang pada intinya Informasi dan Dokumen Elektronik harus dapat dijamin keotentikannya, keutuhannya, dan ketersediaannya. Untuk menjamin terpenuhinya persyaratan materil yang dimaksud, dalam banyak hal dibutuhkan digital forensik.

Lebih lanjut dikatakan bahwa “Dokumen elektronik yang dapat digunakan sebagai alat bukti haruslah dokumen yang dapat dijaga keasliannya dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, dokumen elektronik sangat mudah untuk dimanipulasi sehingga tidak semua dokumen elektronik dapat digunakan sebagai alat bukti”. Dalam pasal 6 UU ITE menyatakan bahwa “informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dianggap sah sepanjang informasi yang tercantum di dalamnya dapat diakses ditampilkan, dijamin keutuhannya, dan dapat dipertanggung jawabkan sehingga menerangkan suatu keadaan”.

Dalam UU ITE diatur bahwa informasi elektronik/ dokumen elektronik dan/ atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah, dan merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia. Perluasan yang dimaksud adalah pengakuan terhadap informasi dan/atau dokumen elektronik beserta hasil cetaknya sebagai alat bukti sah di pengadilan, sehingga sekarang ini alat bukti di pengadilan bertambah satu yang sebelumnya belum ada.

Dalam rangka penegakan hukum, terdapat materi penting dalam UU ITE yaitu pengakuan terhadap perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia. Perluasan yang dimaksud adalah pengakuan terhadap informasi, dokumen maupun tanda tangan elektronik sebagai alat bukti. Artinya, kini telah bertambah satu lagi alat bukti yang dapat digunakan di pengadilan. Informasi maupun dokumen elektronik serta tanda tangan elektronik yang merupakan bagian di dalamnya dapat menjadi alat bukti yang sah sebagaimana ditegaskan di dalam Pasal 5 Ayat (1) UU ITE.

Pengakuan secara yuridis melalui Pasal 5 Ayat (1) UU ITE terhadap alat bukti elektronik sejatinya membawa akibat yuridis diakuinya alat bukti elektronik tersebut sebagai bagian dalam alat bukti yang selama ini berlaku. Pengakuan alat bukti elektronik ini merupakan suatu langkah maju dalam hukum pembuktian. Apabila terjadi suatu perkara perdata yang mempersengketakan suatu dokumen elektronik dalam bentuk kontrak elektronik, maka dokumen tersebut dapat digunakan

sebagai acuan bagi para pihak untuk menyelesaikan perkara atau hakim yang nantinya memutus perkara.

Selain itu untuk menangani kasus-kasus *cybercrime* khususnya tindak pidana penipuan *online*, maka langkah yang dapat dilakukan adalah memperkuat fungsi aparat penegak hukum yang mumpuni baik secara individu maupun secara organisasi dan terstruktur untuk menyatukan komunitas-komunitas spesialisasi dalam penanganan segala jenis tindak pidana *cyber*. Dasar hukum dalam melakukan tindakan bagi aparat penegak hukum sudah tersedia sehingga kemampuan dari masing-masing individu ataupun kemampuan organisasi-lah yang harus terus ditingkatkan. Tanpa adanya penegakan hukum yang terorganisasi dan terstruktur di bidang teknologi informasi, maka akan sulit menjerat penjahat-penjahat *cyber* oleh karena kejahatan *cyber* ini *locus delicti*-nya bisa lintas negara.

Pada akhirnya untuk menjerat pelaku tindak pidana *online* maka dasar hukum yang dapat diberikan kepada pelaku adalah Pasal 378 KUHP. Namun demikian Pasal 378 KUHP tentang tindak pidana penipuan tidak dapat digunakan untuk membebani pelaku tindak pidana penipuan *online* untuk mempertanggungjawabkan perbuatannya, dikarenakan terdapat beberapa kendala dalam membebani sanksi pidana pada pelaku tindak pidana seperti kendala dalam pembuktian dimana alat bukti yang dibatasi oleh KUHAP. Oleh karenanya untuk memperkuat dasar hukum tersebut maka dapat ditambahkan dengan pasal 28 ayat (1) juncto pasal 45 ayat (2) Undang-Undang ITE.

Meskipun tidak secara khusus mengatur ketentuan mengenai tindak pidana penipuan tetapi dalam konteks yang berbeda tetap dapat di gunakan untuk membebani pelaku untuk mempertanggungjawabkan perbuatannya dalam hal tindak pidana penipuan *online*, pada aktivitas *e-commerce* atau dapat dikatakan jual-beli *online* mengingat konteks sebenarnya dari adanya undang-undang ITE adalah sebagai perlindungan konsumen.

Pasal 28 Ayat (1) undang-undang ITE hanya dapat digunakan pada tindak pidana penipuan *online* yang berkarakteristik pada aktivitas jual beli *online* saja, sedangkan pada Pasal 378 KUHP hanya dapat di gunakan untuk menjerat pelaku tindak pidana penipuan konvensional, dengan kata lain pasal 28 ayat (1) UU ITE merupakan *lex specialis* dari pasal 378 KUHP yang merupakan *lex generalis* dari tindak pidana penipuan.

Polisi merupakan garda terdepan sebagai pintu gerbang utama dari aparat penegak hukum lainnya. Sebagai pintu utama dalam menafsirkan aturan-aturan hukum yang sangat menentukan proses penegakkan hukum yang selanjutnya untuk memberikan perlindungan dan kepastian hukum terhadap masyarakat. Karena itu kedudukan polisi merupakan ujung tombak proses peradilan tindak pidana. Pasal-pasal dalam hukum pidana hanya akan menjadi kenyataan, apabila ada badan yang melakukan mobilisasi hukum pidana itu. Orang yang telah melakukan kejahatan tidak akan dengan sendirinya

menyerahkan dirinya untuk di proses melalui sistem peradilan pidana yang ada. Karena itu, harus ada suatu badan publik yang memulainya, dan itu dilakukan oleh polisi dengan melakukan penangkapan, penahanan dan penyidikan.

Upaya penanganan penipuan *online* membutuhkan keseriusan semua pihak mengingat teknologi informasi khususnya internet telah dijadikan sebagai sarana untuk membangun masyarakat yang berbudaya informasi. Keberadaan undang-undang yang mengatur *cybercrime* memang diperlukan, akan tetapi undang-undang memerlukan pelaksana yang memiliki kemampuan atau keahlian dalam bidang itu dan masyarakat yang menjadi sasaran dari undang-undang tersebut mendukung tercapainya tujuan penegakan hukum, termasuk pengambil kebijakan di dalam institusi penegak hukum (polisi) itu sendiri. Jadi tindakan tegas dari aparat kepolisian diperlukan untuk membuat jera para pelaku kejahatan dunia maya.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Dari uraian di atas, berkenaan dengan praktik penipuan *online* serta penegakan hukumnya di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa praktik penipuan *online* memanfaatkan platform *online* atau *marketplace* yang ada di Indonesia. Pada prosesnya transaksi antara pelaku dengan konsumen yaitu menggunakan internet seperti halnya membeli barang atau belanja pada *onlineshop*. Konsumen mencari toko untuk barang atau dalam hal ini *voucher* yang dibutuhkan. Pelaku mempunyai beberapa modus untuk dapat melakukan penipuan seperti transaksi dengan tiga pihak serta kejahatan *carding*. Modus operandi kejahatan *carding* yang terjadi di Semarang dilakukan dengan teknik menggunakan *software credit card generator* dan *verifikator* untuk mengetahui kebenaran nomor kartu kredit yang didapatkan. Semakin majunya teknologi ditemukan modus baru yaitu melalui situs pembayaran rekening bersama [www.paypal.com](http://www.paypal.com).
2. Penegakan Hukum tindak pidana penipuan *online* di Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah telah dilakukan sesuai dengan aturan hukum pidana yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan UU ITE. Dalam hal pertimbangan yuridis untuk penerapan peraturan perundang-

undangan dalam kasus tindak pidana penipuan *online* mengacu dengan fakta alat bukti yang diketemukan petugas dalam penyidikan. Upaya *preventif* juga selalu dilakukan oleh Ditreskrimsus Polda Jawa Tengah.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah penulis jelaskan di atas disarankan kepada para pengguna internet khususnya calon kustomer agar berhati-hati ketika akan membeli sesuatu secara *online* dengan harga yang terjangkau dan tidak pada *marketplace* resmi.

Selain itu saran juga ditujukan terutama kepada para pembaca dan pihak yang berwenang yaitu penegak hukum:

1. Saran pertama penulis sampaikan kepada para pembaca bahwa penipuan *online* dapat terjadi kapan saja, kemajuan teknologi membuat masyarakat sulit menyaring mana yang benar-benar baik dan mana yang buruk, terlebih lagi barang yang diperjual belikan hanyalah sebatas *visual* sehingga hanya bisa diperkirakan keasliannya. Diharapkan kepada para pembaca untuk lebih berhati-hati dan waspada dalam berbelanja di *marketplace*.
2. Penjual di *marketplace* seharusnya dalam mencari rezeki lebih mementingkan unsur kehalalan dengan cara yang baik serta tujuan yang benar, serta menjadi penjual di *marketplace* yang jujur dan patuh akan hukum yang berlaku di Indonesia.
3. Pihak kepolisian dengan berbagai instansi terkait diharapkan dapat bekerjasama dan lebih aktif untuk melakukan sosialisasi-sosialisasi mengenai bahaya tindak

pidana *cybercrime* khususnya mengenai penipuan yang dilakukan secara *online* dan mensosialisasikan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagai upaya *preventif* agar masyarakat mengetahui bagaimana akibat jika terjadi pelanggaran terhadap informasi dan transaksi elektronik. Selain itu diharapkan kesadaran masyarakat secara langsung untuk melaporkan kepada pihak kepolisian apabila ada hal yang patut dicurigai merupakan tindak pidana penipuan *online*. Karena upaya pencegahan bukan hanya tugas aparat yang berwenang melainkan kewajiban bersama untuk memberantas tindak pidana *cybercrime* sebagai penipuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antara, Komang Alit. “Pertanggung jawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Pencucian Uang Melalui Transaksi Game *Online*”, *Skripsi Universitas Udayana*. Denpasar: 2019.
- Anthony, Mikael. *Wawancara*. Semarang. 8 September 2020.
- Ariffin, Rofidah. ”Penegakan Hukum Tindak Pidana Penipuan Secara *Online* Berdasarkan Pasal 378”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum*, vol. 25, no. 4, 2019.
- Asshidiqie, Jimly. *Hukum Tata Negara dan Pilar Pilar Demokrasi, Serpihan Pemikiran Hukum, Media dan HAM*. Jakarta: Konstitusi Press dan PT. Syaamil Cipta Media, 2006.
- Dading. *Wawancara*. Semarang. 1 November 2020.
- Dewangga, Jhohan. “Cybercrime dan Penanggulangannya dengan Penegakan Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2018 di Indonesia”, <http://jhohandewangga.wordpress.com>, 9 Juni 2020.
- Dzikrian Ardhiansyah, Fadza. *Wawancara*. 3 September 2020.
- Indradi, Ade Ary Syam. *Carding Modus Operandi, Penyidikan, dan Penindakan*. Jakarta: Pensil-324, 2006.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

- Lan Y.H. dan Ying J.H. *Predicting Game online Loyalty Based on Need Gratifications and Experimental Motivates*, vol. 21, 2011.
- Machmud,Shahrul. *Penegakan Hukum Lingkungan Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Marixon. “3 Jenis Transaksi Jual Beli Online Terpopuler Di Indonesia”, [www.maxmanroe.com](http://www.maxmanroe.com), 27 Maret 2021.
- Marzuki, Peter Mahmud. *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta: Kencana Persada, 2012.
- Pasek Diantha, I Made. *Metodologi Penelitian Hukum Normatif Dalam Justifikasi Teori Hukum*. Jakarta: Prenada Media Group, 2017.
- Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE).
- Purbo, Onno W dan Wahyudi, Anang Arief. *Mengenal E-commerce*. Jakarta: Alex Media computendo, 2000.
- Rahmad, Noor. “Kajian Hukum terhadap Tindak Pidana Penipuan Secara Online”, *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, vol. 9, no. 2, 2019.
- Regita Cahyani, Amalia. “Tinjauan Hukum Islam Mengenai Transaksi Sistem Jasa Joki Ranked Game online Mobile Legends”, *Skripsi UIN Walisongo*. Semarang: 2019.

- Said, Nur Hidayat. “Indonesia Pelaku Kejahatan Carding Terbanyak Kedua di Dunia”, <https://rakyatku.com>, 15 November 2020.
- Sidete, Kelvin Immanuel August. “Tinjauan Yuridis Terhadap Perbuatan Cheat/Hacking Dalam Sistem Game *online* Sebagai Perbuatan Pidana Berdasarkan UU Nomor 11 Tahun 2008” *Skripsi* Universitas Sam Ratulangi. Manado: 2018.
- Soemitro, Ronny Hanitijo. *Metodologi Penelitian Hukum dan Jumetri*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2005.
- Subagyo, Joko P. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Sudarto. *Kapita Selekta Hukum Pidana*. Bandung: Alumni, 1996.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA, 2007.
- Sumadi, Hendy. “Kendala Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Penipuan Transaksi Elektronik Di Indonesia”, *Jurnal Wawasan Hukum*, vol. 33, 2015.
- Syahputra, Rizky. “Analisis Tindak Pidana Jual Beli Game *online* yang Berunsur Pornografi Menurut Hukum Pidana dan Hukum Pidana Islam” *Skripsi* UIN Walisongo. Semarang: 2019.

Tri Haryanto, Ridho. *Wawancara*. Semarang, 3 September 2020.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

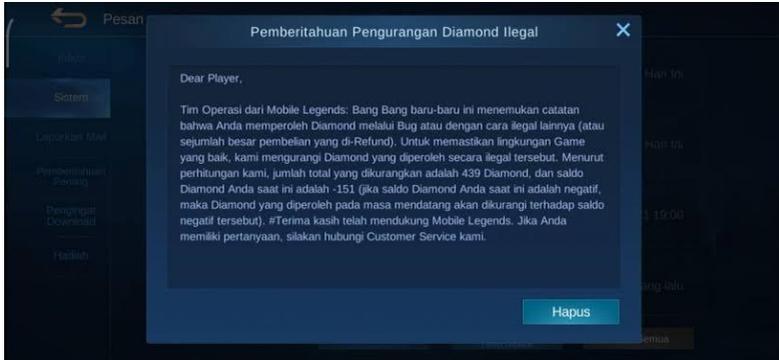
Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Republik Indonesia tentang Perlindungan Konsumen.

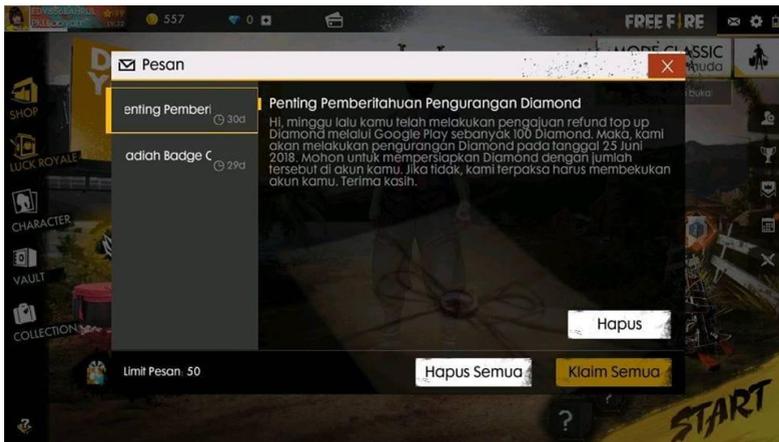
Wong, Jony. *Internet Marketing for Beginner*. Jakarta: Kompas Gramedia, 2010.

## LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1

#### NOTIFIKASI BANNED/ REFUND AKUN GAME AKIBAT TOP UP VOUCHER GAME ONLINE ILLEGAL





## LAMPIRAN 2

### DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA DI DITRESKRIMSUS POLDA JAWA TENGAH

- 1 Bagaimana pandangan bapak terkait adanya penipuan penjualan *voucher game online* yang memanfaatkan akses *illegal* seperti *carding*?
- 2 Bagaimana tingkat perkembangan tindak pidana penipuan *online* di Polda Jateng selama dua tahun terakhir ini?
- 3 Berapa jumlah pengaduan dan kasus yang diterima di Polda Jateng terkait tindak pidana penipuan *online* selama dua tahun terakhir?
- 4 Bagaimana upaya yang dilakukan kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana penipuan *online* di Polda Jateng?
- 5 Apakah ada faktor yang menghambat kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana penipuan *online* di Polda Jateng?
- 6 Apakah ada kendala sumber daya dalam upaya penanggulangan tindak pidana penipuan *online* di Polda Jateng?
- 7 Bagaimana untuk mengatasi kendala sumber daya dalam penyidikan tindak pidana penipuan *online* di Polda Jateng?
- 8 Adakah upaya yang dilakukan kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana penipuan *online* di Polda Jateng?
- 9 Apa yang dilakukan oleh polisi di Polda Jateng setelah menerima laporan adanya tindak pidana penipuan *online*?
- 10 Apa saja yang bisa dijadikan alat bukti pada tindak pidana penipuan *online*?

- 11 Bagaimana kerjasama antara polisi penyidik di Polda Jateng dengan pihak lain dalam rangka pencarian alat bukti tindak pidana penipuan *online* pada tahap penyidikan?
- 12 Bagaimana pertimbangan yuridis untuk penerapan peraturan perundang-undangan dalam kasus tindak pidana penipuan *online*?
- 13 Apabila kita melaporkan sesuatu kepada Kepolisian, misalnya laporan tindakan penipuan penjualan *voucher game online illegal*, dan sudah beberapa hari laporan tersebut belum ditindak lanjuti, apakah ada aturan dalam peraturan perundang-undangan mengenai batas waktu untuk menindaklanjuti laporan tersebut? Dan apa upaya hukum yang bisa dilakukan apabila Kepolisian tidak menindaklanjuti laporan tersebut?
- 14 Ketika terjadi pelaporan kasus penipuan *voucher game online illegal*, apakah polisi harus mengerti akan sistem game tersebut?
- 15 Bagaimana hubungan penyidikan oleh Polda Jateng dengan mempertimbangkan pendapat ahli khususnya di bidang tindak pidana penipuan *online*?
- 16 Bagaimana orientasi ke depan dalam mengantisipasi jenis-jenis tindak pidana yang *online* khususnya penipuan dalam penjualan *voucher game online illegal*?
- 17 Apakah aturan hukum tertulis yang ada (undang-undang/peraturan teknis tertentu) sudah memberikan kemudahan bagi penegaka hukum (polisi) atau perlu ada perbaikan?
- 18 Bagaimana penegakan hukum tindak pidana penipuan online di Polda Jateng?

## LAMPIRAN 3

# SURAT KETERANGAN RISET DITRESKRIMSUS POLDA JAWA TENGAH

KEPOLISIAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA  
DAERAH JAWA TENGAH  
DIREKTORAT RESERSE KRIMINAL KHUSUS  
Jl. Sukun Raya No. 46 Banyumanik Semarang



SURAT KETERANGAN  
Nomor : B/1336 /XI/2020/Reskrimsus

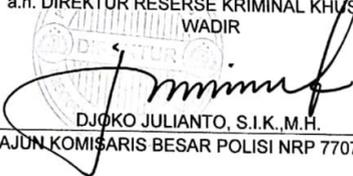
Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Reserse Kriminal Khusus Polda Jateng menerangkan bahwa :

nama : MARISTO BARCA VICGOR WARDHANA  
nim : 1602056061  
jurusan : Ilmu Hukum  
perguruan tinggi : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Berdasarkan surat permohonan ijin penelitian / riset dari Dekan Fakultas Syari'ah Dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang tanggal 16 September 2020 telah melakukan penelitian dan wawancara pada tanggal 2 Oktober 2020 dan tanggal 27 Oktober 2020 di Unit 1 Subdit V Ditreskrimsus Polda Jateng untuk memenuhi skripsi dengan judul skripsi "*Praktik Transaksi Jual Beli Voucher Game Online Illegal Dan Penegakan Hukumnya di Indonesia*".

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Semarang  
Pada tanggal : 6 November 2020  
a.n. DIREKTUR RESERSE KRIMINAL KHUSUS  
WADIR

  
DJOKO JULIANTO, S.I.K., M.H.  
AJUN KOMISARIS BESAR POLISI NRP 77071323

Tembusan:

Ditreskrimsus.

## BIODATA



Nama : Maristo Barca Vicgor Wardhana  
Tempat, Tanggal Lahir : Tegal, 29 November 1998  
Usia : 22 Tahun  
Alamat : Dusun II, RT 02/ RW 04, No.117,  
Desa Banjardawa, Kec. Taman,  
Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah.  
Jenis Kelamin : Laki Laki  
Agama : Islam

## **Riwayat Pendidikan**

1. TK Pertiwi Banjardawa
2. SDN 1 Banjardawa
3. SMPN 1 Banjardawa
4. SMAN 3 Pemalang

## **Nama Orang Tua**

Ibu : Siti Rahsetyowati

Ayah : Marsudi

Alamat Orang Tua : Dusun II, RT 02/ RW 04, No.117,  
Desa Banjardawa, Kecamatan Taman,  
Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah.