

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lebih dari 200 negara dan wilayah di dunia terkena dampak pandemi Coronavirus, termasuk sebagian besar klaster perkotaan dan bahkan daerah pedesaan. Dengan merebaknya pandemi, hampir semua wilayah telah menerapkan penguncian, menutup kegiatan yang membutuhkan pertemuan dan interaksi manusia. Lockdown telah mengakibatkan sebagian besar orang menggunakan internet dan layanan berbasis internet untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan melanjutkan tanggung jawab pekerjaan mereka dari rumah. Layanan internet telah mengalami peningkatan penggunaan dari 40% menjadi 100%, dibandingkan dengan tingkat pra-lockdown.¹

Banyak orang memiliki transisi dari bekerja di kantor ke bekerja dari rumah; beberapa juga ambil bagian dalam tren belanja online yang berkembang, dan individu dapat memilih untuk terlibat dalam sosial virtual acara daripada mengunjungi teman atau mengenal orang baru di dunia nyata. Perubahan pola konsumen dan program pemerintah telah mempengaruhi ekosistem dan ekonomi dunia siber. Sementara konsumen menikmati

¹ Branscombe M. *The New Stack; The network impact of the global COVID-19 pandemic.* (<https://thenewstack.io/the-network-impact-of-the-global-covid-19-pandemic/> April 14, diakses pada 16 Oktober 2021).

kemudahan akses online dan banyak bisnis online serta penyedia layanan telah berkembang.

Secara khusus, penjahat dunia maya sekarang memiliki lebih banyak peluang mengeksploitasi pengguna layanan online dengan berbagai cara kreatif. Saat publik beralih dari tatap muka ke aktivitas online, kemungkinan viktimisasi kejahatan dunia maya juga meningkat, yang dapat mengakibatkan gangguan layanan, kerugian finansial, pelanggaran data, dan kecemasan individu dan institusi.²

Ada beberapa sumber statistik mengenai tingkat pelanggaran penipuan online yang terjadi di Indonesia setiap tahun. Kasubdit Cyber Crime Unit V Polda Metro Jaya AKBP Dhany Aryanda mengatakan selama tahun 2019 ada 2.300 pelaporan penipuan online dengan tindakan rekayasa sosial.³ Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Teknologi per 11 September 2018, sudah ada 16.678 laporan yang masuk ke situs tersebut. Dari semua laporan yang masuk, hampir 14.000 di antaranya merupakan kejahatan berupa penipuan transaksi online. Sedangkan sisanya adalah kasus penipuan investasi, pemerasan, prostitusi online, dan kejahatan lainnya seperti lotere palsu, suap, dan korupsi.⁴

² Hakak, S., dkk. *Have You Been a Victim of COVID-19-Related Cyber Incidents? Survey, Taxonomy, and Mitigation Strategies*. IEEE Access, 8, 2020, 124134–124144.

³ Mahardhika, W. A. *Tahun 2019, Ada 2.300 Laporan Penipuan Online*. (<https://money.kompas.com/read/2020/01/23/193100826/tahun-2019-ada-2.300-laporan-penipuan-online>. Diakses pada 15 Oktober 2021)

⁴ Arnani, M. *16.000 Laporan Diterima Cek Rekening.id, Penipuan "Online" Capai 14.000". nasional*. (<https://nasional.kompas.com/read/2018/09/11/15014481/16000-laporan-diterima-cekrekeningid-penipuan-online-capai-14000>. Diakses pada 15 Oktober 2021)

Menurut data Dari Kepolisian Negara Republik Indonesia, setidaknya 937 kasus kejahatan dunia maya dilaporkan dari April 2020 hingga Juli 2021. Dari 937 kasus tersebut, ada tiga kasus dengan jumlah tertinggi, yaitu kasus provokatif, konten kebencian dan ujaran kebencian yang paling banyak dilaporkan, sekitar 473 kasus. Ini diikuti oleh penipuan online dengan 259 kasus dan konten pornografi dengan 82 kasus.⁵

Mengingat tantangan yang diketahui dengan statistik kejahatan resmi secara keseluruhan dan kurangnya pelaporan penipuan umumnya, kemungkinan besar angka resmi diatas hanya mewakili sebagian kecil dari pelanggaran yang sebenarnya. Kasus penipuan online sulit untuk diperkirakan, dengan perdebatan substantif atas keakuratan setiap angka moneter yang dilaporkan. Namun, semua "pekerjaan" atas kerugian yang terkait dengan penipuan telah mengidentifikasi bahwa penipuan adalah sebagai kejahatan ekonomi, yang signifikan pada area kegiatan kriminal.

Pelanggaran penipuan melibatkan unsur ketidakjujuran. Penipuan didasarkan pada kebohongan, penipuan dan kepura-puraan palsu, untuk mendapatkan keuntungan finansial. Penipuan bukanlah hal baru pelanggaran; namun evolusi internet dan teknologi lainnya telah mengubah sifat pelanggaran penipuan dan viktimisasi yang memungkinkan pelanggar untuk melakukan penipuan pada skala yang jauh lebih besar dari yang diketahui sebelumnya.⁶

⁵ FISIPUI. *Cyber Crime Meningkat Tajam di Masa Pandemi*. (<https://fisip.ui.ac.id/bhakti-cybercrime-menjadi-jenis-kejahatan-yang-mengalami-peningkatan-cukup-tinggi/>). Diakses pada 16 Oktober 2021).

⁶ Yar, M. *Cybercrime and Society*, 2nd ed., Sage, (London, 2013) hal. 34

Teknologi menyediakan alat yang kuat, tetapi seperti alat apa pun, mungkin berbahaya jika tidak digunakan dengan langkah-langkah keamanan yang tepat. Tantangan dalam menangani kejahatan dunia maya sangatlah kompleks. Bisnis online memudahkan penipu untuk menjalankan aksi mereka. Fakta ini menggambarkan bahwa perkembangan teknologi dan informasi seperti pedang bermata dua, karena selain berkontribusi dalam meningkatkan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, serta sarana yang efektif untuk bertindak melawan hukum dan pengembangan modus kejahatan. Banyak faktor yang menjadi pemicu terjadinya tindak pidana penipuan melalui media elektronik.

Dalam konteks internet dan teknologi yang berkembang, penipuan dapat dipahami sebagai "cyber" atau "pelanggaran", yang berarti bahwa pelanggaran ini menggunakan teknologi seperti internet untuk memfasilitasi perbuatan mereka. Kejahatan ini menawarkan berbagai hal yang terdiri dari transaksi bisnis, jual beli barang atau jasa dengan cara yang tidak wajar harga atau di bawah normal. Namun, hal ini tidak mudah untuk dihindari karena transaksi ini sudah menjadi tren.

Masalah legal yang sering dihadapi dalam penipuan online adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi, dan atau transaksi elektronik, yaitu dalam hal pembuktian dan hal-hal yang berkaitan dengan perbuatan hukum yang dilakukan melalui sistem elektronik.⁷ Kecenderungan

⁷ Suhariyanto, B. *Tindak Pidana Teknologi Informasi*. (Jakarta: Raja Graffindo Persada, 2012), hal. 46

tersebut membuka peluang bagi oknum yang tidak bertanggung jawab, dimana oknum tersebut berani melanggar aturan untuk memberi manfaat dan memperkaya diri sendiri atau orang lain.

Rumusan norma pada kasus penipuan online dapat ditegakkan dengan menggunakan Pasal 378 dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 Pasal 45A ayat (1) yang menjelaskan mengenai sanksi hukum terhadap pelaku tindak pidana penipuan. Sejalan dengan penelitian Putri Ratnasari⁸ yang melakukan penelitian hukum normatif tentang mekanisme penegakan hukum terhadap tindak pidana penipuan melalui media elektronik menyimpulkan bahwa dalam Undang-Undang-Undang ITE Nomor 11 tahun 2008 dan dalam KUHP Pasal 378 tentang penipuan, telah diatur proses penanganan *cybercrime* dimulai dari penyelidikan hingga putusan pengadilan.

Undang-Undang ITE Nomor 11 tahun 2008 tidak secara langsung mengatur tentang tindak pidana penipuan, akan tetapi terkait timbulnya kerugian korban dalam transaksi elektronik terdapat ketentuan yang mengatur kerugian tersebut pada Bab VII tentang perbuatan yang dilarang Pasal 28 ayat (1) yang menyatakan bahwa :

“Setiap orang dengan sengaja, dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.”

⁸ Putri Ratnasari, *Mekanisme Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Melalui Media Elektronik*. Lex Administratum, Jan-Mar/2015, Vol. III/No.1

Unsur-unsur di dalam Pasal 28 ayat (1) UU ITE identik dan memiliki beberapa kesamaan pada tindak pidana penipuan konvensional yang diatur dalam Pasal 378 KUHP yang berbunyi :

“Barangsiapa dengan maksud hendak menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan melawan hak, baik dengan memakai nama palsu atau keadaan palsu, baik dengan akal dan tipu muslihat, maupun dengan karangan perkataan-perkataan bohong, membujuk orang supaya memberikan sesuatu barang, membuat utang atau menghapuskan piutang, dihukum karena penipuan, dengan hukuman penjara selama-lamanya empat tahun.”

Dalam penerapan hukum pidana harus melalui beberapa tahapan yaitu: dilihat sebagai upaya rasional atau proses yang direncanakan dengan sengaja untuk mencapai tujuan tertentu yang merupakan penghubung dalam rantai kegiatan yang tidak termasuk yang berasal dari nilai-nilai dan mengarah pada penjahat dan keyakinan. Namun, dalam praktiknya, tidak semua tahap ini berlangsung secara formal dan damai.

Berdasarkan uraian dasar ini, dapat dilihat bahwa penipuan online adalah kejahatan dengan dimensi "berteknologi tinggi", sehingga membutuhkan metode penegakan hukum yang benar-benar memahami masalah. Tindak pidana atau kejahatan di media online telah banyak dipelajari, tetapi beberapa fakta di lapangan belum terungkap. Berdasarkan hal tersebut penulis ingin mengkaji tentang “Kajian Yuridis Penegakan Hukum Tindak Pidana Penipuan Online di Kabupaten Semarang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah penulis uraikan dalam latar belakang diatas, maka permasalahan yang hendak dikemukakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaturan tindak pidana penipuan online dalam hukum pidana ?
2. Bagaimana penegakan hukum terhadap tindak pidana penipuan online di Kabupaten Semarang ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini secara umum yaitu untuk mengetahui gambaran kajian yuridis penegakan hukum pada kasus tindak pidana penipuan online.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui pengaturan tindak pidana penipuan online dalam hukum pidana.
- b. Untuk mengetahui penegakan hukum tindak pidana penipuan online di Kabupaten Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun harapan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan tambahan pemikiran terhadap penegakan hukum tindak pidana penipuan online di Kabupaten Semarang.
- b. Sebagai bahan masukan serta referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan sumber informasi bagi mahasiswa, praktisi hukum, dan masyarakat mengenai penegakan hukum tindak pidana penipuan online.
- b. Memberikan sumbangan dalam meningkatkan perkembangan ilmu hukum khususnya mengenai penegakan hukum tindak pidana penipuan online.

