

# Tindak Penipuan Bisnis *Online* dalam Kajian Perspektif Hukum Pidana dan Sosiologi Pada Masyarakat Sosial Media

**Diterima:**  
1 Oktober 2019  
**Revisi:**  
21 November 2019  
**Terbit:**  
1 Desember 2019

<sup>1</sup>Sumartono, <sup>2</sup>Ari Suhartanto  
<sup>1,2</sup>Universitas Doktor Nugroho Magetan  
<sup>1,2</sup>Magetan, Indonesia  
E-mail: <sup>1</sup>sumartono@udn.ac.id, <sup>2</sup>ari@udn.ac.id

**Abstrak**— Penelitian ini merupakan kajian terkait masalah penipuan dalam transaksi ecommerce melalui media sosial facebook baik dari segi upaya hukum yang dilakukan korban dan fenomena sosiologi yang terbentuk dalam modus apa saja yang dilakukan oleh pelaku penipuan dalam transaksi e-commerce melalui sosial media facebook dengan menggali pada sumber responden 22 akun korban penipuan secara acak. Hasil dari kajian kasus dalam penelitian ini didapatkan bahwa Terdapat banyak macam modus penipuan dalam transaksi Ecommerce dalam media sosial Facebook. Penipuan E-commerce tidak hanya terjadi pada buyer saja, tapi juga terjadi pada pihak seller maupun dropshipper atau pihak ketiga. Beberapa juga terjadi dengan cara baru seperti arisan online maupun tukar barang atau barter secara online. Di Indonesia perkembangan teknologi komputer dan informasi serta perkembangan bisnis melalui internet atau e-commerce ini belum diikuti dengan pengaturan hukum yang memadai dalam bentuk perangkat perundang-undangan yang mengaturnya secara khusus. Para pelaku sebelumnya harus mengecek track record dari online shop atau individual tersebut memiliki catatan yang bagus atau buruk sehingga dapat meminimalisir terjadinya penipuan karena tidak didukung dengan sistem yang menjamin keamanan keuangan. Sebagai korban penipuan dalam transaksi E-commerce di sosial media Facebook hendaknya mengambil langkah melakukan upaya hukum. Karena dapat mengurangi pelaku penipuan dalam Ecommerce. Selain sanksi sosial, sanksi hukum juga dapat semakin memberi efek jera bagi pelaku penipuan, jadi sebaiknya korban tetap menjalankan upaya hukum dengan tanpa mencabut pengaduan apabila mengalami kasus tersebut.

**Kata Kunci**— Penipuan Bisnis *Online*, Perspektif Hukum Pidana Dan Sosiologi, Masyarakat Sosial Media

**Abstract**— *This research is a study related to the problem of fraud in ecommerce transactions via Facebook social media both in terms of legal efforts by victims and sociological phenomena formed in what mode is carried out by perpetrators of fraud in e-commerce transactions through Facebook social media by digging into sources respondents 22 nicknames of victims of fraud randomly. The results of the case study in this study found that there are many types of fraud in Ecommerce transactions on Facebook social media. E-commerce fraud does not only occur to buyers, but also occurs to the seller or dropshipper or third parties. Some also occur in new ways such as online social gathering or exchange of goods or barter online. In Indonesia, the development of computer and information technology as well as business development via the internet or e-commerce has not been followed by adequate legal arrangements in the form of legislation that specifically regulates it. The perpetrators previously had to check the track record of the online shop or individual has a good or bad record so as to minimize the occurrence of fraud because it is not supported by a system that guarantees financial security. As victims of fraud in E-commerce transactions on social media Facebook should take steps to take legal action. Because it can reduce the perpetrators of fraud in Ecommerce. In addition to social sanctions, legal sanctions can also provide a deterrent effect for perpetrators of fraud, so the victim should continue to pursue legal efforts without withdrawing the complaint when experiencing the case..*

**Keywords**— *Online Business Fraud, Criminal Law and Sociology Perspective, Social Media Society*

## I. PENDAHULUAN

Percepatan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi khususnya media online, sangat memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi penggunanya, seperti dari segi keamanan, kenyamanan, dan kecepatan dalam melakukan aktivitas. Perkembangan teknologi dan hukum merupakan dua unsur yang saling mempengaruhi dan yang berdampak pada kehidupan masyarakat. Heidegger berpendapat bahwa disatu sisi teknologi dapat dilihat sebagai sarana untuk mencapai tujuan tertentu. Disisi lain teknologi juga dapat dilihat sebagai aktivitas manusiawi. Pada dasarnya, setiap teknologi dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan melalui teknologi itu diberikan suatu manfaat dan layanan bagi manusia termasuk meningkatkan keefisienan dan keefektivitasan kerja.

Penipuan secara online mengalami peningkatan sejalan dengan perkembangan teknologi itu sendiri. Berdasarkan hasil penelitian terbaru *Kaspersky Lab* dan *B2B International* di 26 negara sepanjang tahun 2016 sampai dengan 2018, tercatat sebanyak 26 % konsumen Indonesia pernah menjadi korban penipuan secara *online*, hal ini menempatkan Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah korban penipuan secara *online* terbesar di dunia (Iskandar, 2019).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut masyarakat untuk mampu mengikuti setiap perkembangan yang terjadi. Perubahan sosial yang terjadi akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menimbulkan fenomena baru di kalangan masyarakat saat ini, dimana terjadinya perubahan komunikasi konvensional menjadi komunikasi melalui internet (*online*) dan telah mengubah pola interaksi masyarakat yang semakin luas, seperti interaksi bisnis, interaksi ekonomi, interaksi sosial dan interaksi budaya (Sucipto, Tammam, & Indriati, 2018).

Salah satu jenis kejahatan dengan memanfaatkan media *online* adalah penipuan. Penipuan online adalah kejahatan yang menggunakan internet untuk keperluan bisnis dan perdagangan sehingga tidak lagi mengandalkan bisnis perusahaan yang konvensional yang nyata (Asril, 2001). Penipuan secara online pada prinsipnya sama dengan penipuan konvensional, yang membedakan hanyalah pada sarana perbuatannya yakni menggunakan sistem elektronik (komputer, internet, perangkat telekomunikasi). Sehingga secara hukum, penipuan secara online dapat diperlakukan sama sebagai delik konvensional yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan dunia menjadi tanpa batas sehingga menimbulkan perubahan sosial yang signifikan dan berlangsung sangat cepat. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membuat masyarakat dipermudah untuk menerima serta memberikan informasi kepada masyarakat luas, sehingga masyarakat dapat dengan mudah untuk berkomunikasi tanpa adanya batas jarak dan waktu.

Salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi antara lain teknologi dunia maya atau biasa disebut *internet (interconnection network)*. Internet sebagai suatu media informasi dan komunikasi elektronik telah banyak dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan, antara lain untuk menjelajah (*browsing*), mencari data dan berita, saling mengirim pesan melalui *email*, komunikasi melalui situs jaringan sosial seperti *facebok*, dan termasuk untuk perdagangan. Dengan adanya perkembangan teknologi dalam bidang perdagangan, muncul yang dinamakan dengan perdagangan elektronik. Di mana para pihak antara penjual dengan pembeli tidak lagi bertatap muka, melainkan hanya melalui medium internet yaitu *world wide web*, jaringan umum dengan sistem terbuka. Kegiatan perdagangan dengan memanfaatkan media internet ini dikenal dengan istilah *electronic commerce*, atau disingkat *ecommerce* (Ahmad M. Ramli, 2004:1). Transaksi *e-commerce* mendapatkan perlindungan secara khusus dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Melalui *e-commerce* semua formalitas-formalitas yang biasa digunakan dalam transaksi konvensional dikurangi, di samping tentunya konsumen pun memiliki kemampuan untuk mengumpulkan dan membandingkan informasi seperti barang dan jasa secara lebih leluasa tanpa dibatasi oleh batas wilayah (Dikdik M. Arief Mansyur dan Elisatris Gultom, 2005:144). *E-commerce* tidak hanya memberikan kemudahan bagi konsumen, namun perkembangan ini memudahkan produsen dalam memasarkan produk yang berpengaruh pada penghematan biaya dan waktu.

Transaksi perdagangan melalui internet berbeda dengan berbelanja dan melakukan transaksi perdagangan di dunia nyata (Edmon Makarim 2014:198). Melalui *e-commerce*, contohnya dalam sosial media *facebook* dimana pihak pembeli (*buyer*) mengakses internet ke *website*, dan menambahkan pihak penjual (*seller*) ke daftar teman (*friend list*), apabila pembeli (*buyer*) telah menemukan barang yang diinginkan, buyer dapat mengirimkan penawaran melalui fitur komentar (*comment*) , pesan (*message*), mengirimkan pesan *short message service* (SMS) ataupun melalui telepon (Tendean, 2014).

Dalam dunia internet saat ini, terdapat banyak situs dan media sosial yang mawadahi masyarakat untuk memperdagangkan barang-barang dalam kolom marketplace. Salah satunya ialah media sosial *Facebook* dalam situs [www.facebook.com](http://www.facebook.com) sebagai obyek pembahasan ini yang saat ini Indonesia telah menempati peringkat keempat dengan total pengguna Facebook terbanyak di dunia, yaitu berjumlah 47.165.080 pengguna dan potensial meningkat setiap harinya, data tersebut dapat diakses pada alamat url <http://www.socialbakers.com/facebookstatistics/>. Barang-barang yang diperjual belikan di media sosial facebook juga sangat bervariasi antara lain pakaian, kebutuhan rumah tangga, kendaraan bermotor, alat elektronik, makanan, kosmetik dan lain lain.

Mekanisme pembayaran yang biasa digunakan adalah *buyer* melakukan transfer sejumlah uang sesuai dengan kesepakatan kepada *seller*. Setelah *buyer* melakukan transfer uang dan telah melakukan konfirmasi pembayaran ke *seller* maka *seller* wajib mengirimkan barang kepada *buyer*. Tapi beberapa *seller* di media sosial *facebook* membolehkan *buyer* untuk membayar dengan menggunakan transferan pulsa untuk transaksi dengan jumlah kecil. Di kasus lain, terdapat juga sistem dimana *seller* mengirimkan terlebih dahulu barang yang dipesan oleh *buyer*, sebelum *buyer* mengirimkan sejumlah uang kepada *seller*. Sistem pembayaran jual beli di media sosial *facebook* juga salah satunya adalah *Rekber* (*rekening bersama*) yang berarti perantara atau pihak ketiga yang membantu keamanan dan kenyamanan transaksi online pembeli (Tendean, 2014).

Dalam praktek *e-commerce* ini, syarat tersebut tidak terpenuhi secara utuh. Hak dan kewajiban penjual dan pembeli sebagai para pihak dalam perjanjian jual beli harus dilaksanakan dengan benar dan lancar, apabila para pihak memperhatikan dan melaksanakan hak dan kewajibannya masing-masing. Ketentuan mengenai hak dan kewajiban penjual dan pembeli tersebut diatas, berlaku juga dalam transaksi jual beli secara elektronik, walaupun antara penjual dan pembeli tidak bertemu langsung, namun tetap ketentuan mengenai hak dan kewajiban penjual dan pembeli ini harus tetap ditaati.

Pelaksanaan transaksi *e-commerce* dalam prakteknya menimbulkan beberapa permasalahan, misalnya *seller* yang seharusnya bertanggung jawab untuk mengirimkan produk atau jasa yang dibelinya, tapi tidak melakukan proses pengiriman. Bagi para pihak yang tidak melaksanakan tanggung jawabnya sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati digugat oleh pihak yang merasa dirugikan untuk mendapatkan ganti rugi. Sebagai salah satu contoh kasus penipuan transaksi jual beli yang dijalankan melalui situs *facebook* seperti gambar pada *screenshot* berikut:



**Gambar 1.** Contoh Kasus penipuan yang terpublikasi

Sumber: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2393434920986248/.2393434920986248>

Melihat fenomena tersebut diatas, maka dengan ini penulis ingin melakukan kajian terkait masalah penipuan dalam transaksi *ecommerce* melalui media sosial *facebook* baik dari segi upaya hukum yang dilakukan korban dan fenomena sosiologi yang terbentuk dalam modus apa saja yang dilakukan oleh pelaku penipuan dalam transaksi *e-commerce* melalui sosial media *facebook* dengan menggali pada sumber responden 22 akun korban penipuan secara acak.

## II. METODE PENELITIAN

### a. Kajian Karakteristik Sosiologi Hukum

Pemakaian sosiologi hukum dapat dimulai dengan menjelaskan terlebih dahulu makna sosiologi itu sendiri. Secara terminologi, sosiologi berasal dari kata social dan logos. Social dalam bahasa Inggris artinya hidup bersama, lawan dari individual, artinya hidup sendiri, dan logos yang artinya ilmu. Dengan demikian sosiologi dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari manusia yang hidup bersama atau ilmu tentang tata cara manusia berinteraksi dengan sesamanya sehingga tercipta hubungan timbal balik dan pembagian tugas serta fungsinya masing-masing. Sosiologi adalah ilmu tentang masyarakat. Masyarakat sebagai objek sosiologis bersifat empiris, realistik, dan tidak bersandar pada kebenaran spekulatif (Soerjono Soekanto, 1987:11).

Achmad Ali (1998:9) menyatakan bahwa kajian sosiologi hukum adalah kajian yang diobjeknya fenomena hukum, tetapi menggunakan optik ilmu sosial dan teori sosiologis, hingga

sering ditasirkan bukan hanya kalangan hukum sendiri. Yang pasti, pendekatan yang digunakan oleh ilmu hukum seperti ilmu hukum pidana, ilmu hukum perdata, ilmu hukum, ilmu hukum acara dan seterusnya. Persamaannya hanyalah bahwa baik ilmu hukum maupun sosiologi hukum, objeknya adalah hukum”.

Dalam konteks sosiologi, ada lima hal mendasar yang menjadi bagian terpenting sebagai disiplin ilmu, yaitu :

- 1) Eksistensi masyarakat sebagai objek sosiologi;
- 2) Berbagai gejala sosial dan dinamikanya;
- 3) Stratifikasi dan kelas-kelas sosial;
- 4) Demografi dan perkembangan masyarakat desa dan kota;
- 5) Norma sosial yang dianut sebagai pandangan hidup masyarakat.

Roscoe Pound (Achmad Ali, 2008:18) memberikan definisi hukum sebagai berikut :

*“Law in the sense of the legal order has for its subject relations of individual human beings with each other and the conduct of individuals so far as they affect other or affect the social or economic order. Law in the sense of the body of authoritative grounds of ... judicial decision and administrative action has for its subject matter the expectation or claims or wants held or asserted by individual human beings or groups of human beings which affect their relations or determine their conduct.”* Terlihat bahwa Roscoe Pound membedakan hukum dalam dua arti, yaitu sebagai berikut :

- 1) Hukum dalam arti sebagai tata hukum yang mempunyai pokok bahasan :
  - a) Hubungan antara manusia dengan individu lainnya; dan
  - b) Tingkah laku individu yang mempengaruhi individu lainnya atau yang memengaruhi tata sosial atau tata ekonomi.
- 2) Hukum dalam arti kumpulan dasar-dasar kewenangan dari putusan-putusan pengadilan dan tindakan administratif mempunyai pokok bahasan, yaitu harapan-harapan atau tuntutan-tuntutan oleh manusia sebagai individu atau pun kelompok yang memengaruhi hubungan mereka atau menentukan tingkah laku mereka.

Definisi diatas menunjukkan dengan jelas pandangan yang realistik dan sosiologis. Dalam definisi hukumnya, Roscoe Pound menekankan bahwa hukum merupakan realitas sosial. Hal itu sejalan dengan yang dikemukakan oleh Satjipto Rahardjo bahwa hukum harus dipandang sebagai pranata sosial.

Sosiologi hukum memadukan dua istilah yang awalnya digunakan secara terpidah, yakni sosiologi dan hukum. Secara terminologis yang dimaksudkan dengan hukum disini bukan ilmu hukum, melainkan berbagai bentuk kaidah sosial atau norma, etika berperilaku, peraturan, undang-undang, kebijakan, dan sebagainya yang berfungsi mengatur kehidupan manusia dalam

bermasyarakat bertindak untuk dirinya atau orang lain, dan perilaku atau tingkah pola lainnya yang berhubungan dengan kehidupan berbangsa dan bernegara. Dengan demikian sosiologi hukum lebih tepat merupakan kajian ilmu sosial terhadap hukum yang berlaku di masyarakat dan perilaku serta gejala sosial yang menjadi penyebab lainnya hukum di masyarakat.

b. Tinjauan Umum Tentang Tindak Penipuan Transaksi

Syarat sahnya perjanjian dalam Pasal 1320 KUH Perdata yaitu :

- 1) Kesepakatan para pihak,
- 2) Kecakapan untuk membuat perjanjian,
- 3) Suatu hal tertentu,
- 4) Suatu sebab yang halal.

Tindak pidana penipuan yang dilakukan secara online secara khusus diatur dalam dalam undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas undang-undang 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik. Dalam hal ini, UU ITE ini tidak secara rinci menyatakan adanya tindak pidana penipuan, tetapi secara implisit terdapat unsur yang hampir sama dengan tindak pidana penipuan yang diatur secara umum dalam Pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) (Maskun, 2013).

Dapat dikatakan UU ITE masih belum sempurna atau masih kabur untuk digunakan sebagai dasar acuan untuk tindakan penipuan, hal ini dikarenakan tindakan penipuan itu sendiri memiliki berbagai bentuk untuk melakukan kejahatan atau luasnya kualifikasi pengertian dari spamming itu sendiri (Elza Syarief dkk, 2015).

Penipuan menurut Pasal 378 KUHP yang dirumuskan sebagai berikut : “Barangsiapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, membujuk orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi utang atau menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama empat Tahun.”

Dalam KUHP tentang Penipuan terdapat dalam BAB XXV Buku II. Pada bab tersebut, termuat berbagai bentuk penipuan yang dirumuskan dalam 20 pasal, masing-masing pasal mempunyai nama khusus. Keseluruhan pasal pada BAB XXV ini dikenal dengan sebutan bedrogatau perbuatan orang. Bentuk pokok dari bedrogatau perbuatan orang adalah Pasal 378 KUHP tentang Penipuan.

c. Transaksi E-Commerce

Pada transaksi jual beli online (*e-commerce*), para pihak terkait didalamnya melakukan hubungan hukum yang dituangkan melalui suatu bentuk perjanjian atau kontrak yang dilakukan

secara elektronik dan sesuai dengan Pasal 1 butir 17 UU Informasi & Transaksi Elektronik (ITE) disebut sebagai kontrak elektronik yakni perjanjian yang dimuat dalam dokumen elektronik atau media elektronik lainnya. Transaksi *e-commerce* adalah kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (*consumers*), manufaktur (*manufactures*), *service providers*, dan pedagang perantara (*intermediaries*) dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer yaitu internet (Sutan Remy Sjahdeini, 2009 : 283).

Menurut Julian Ding sebagaimana dikutip oleh Mariam Darus Badruzaman memberikan definisi e-commerce sebagai berikut : “*electronic commerce, or E-Commerce as it is also known is a commercial transactions between a vendor and purchaser or parties in similiar contractual relationships for the supply of goods, sevices or the acquisition of “right”. This commercial transaction is executed or entered into in an electronic medium (or digital medium) when the physical presence of the parties is not required. And the medium exists in a public network or system as a opposed to a private network (Closed System). The public network or system must be considered an open system (e.g the internet or the world wide web), the transactions are concluded regardless of national boundaries or local requirements”* (Transaksi *e-commerce* adalah transaksi dagang antara penjual dengan pembeli untuk menyediakan barang, jasa atau mengambil alih hak. Kontrak ini dilakukan dengan media elektronik (*digital medium*) di mana para pihak tidak hadir secara fisik dan medium ini terdapat dalam jaringan umum dengan sistem terbuka yaitu internet atau *World Wide Web*. Transaksi ini terjadi terlepas dari batas wilayah dan syarat nasional.)

Menurut Budhiyanto sebagaimana dikutip oleh Didik M.Arief Mansur dan Elisatris Gultom mengidentifikasi pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi e-commerce terdiri dari (2005:152-154) :

- 1) Penjual (*merchant*), yaitu perusahaan/produsen yang menawarkan produknya melalui *internet*.
- 2) Konsumen, yaitu orang-orang yang ingin memperoleh produk melalui pembelian secara online.
- 3) *Acquirer*, yaitu pihak perantara penagihan (antara penjual dan pembeli) dan perantara pembayaran (antara pemegang dan penerbit). Perantara penagihan adalah perantara yang meneruskan tagihan kepada peberib berdasarkan tagihan yang masuk kepadanya yang diberikan oleh penjual barang atau jasa.
- 4) *Issuer*, perusahaan credit card yang menerbitkan kartu

5) *Certification Authorities*, pihak ketiga yang netral yang memegang hak untuk mengeluarkan sertifikasi kepada merchant, kepada issuer dan dalam beberapa hal diberikan pula kepada card holder.

Apabila transaksi *e-commerce* tidak sepenuhnya dilakukan secara online dengan kata lain hanya proses transaksinya saja yang online, sementara pembayaran tetap dilakukan secara manual, maka pihak *acquirer*, *issuer*, dan *certification authority* tidak terlibat di dalamnya. Di samping pihak tersebut di atas, pihak lain yang keterlibatannya tidak secara langsung dalam transaksi *e-commerce* yaitu jasa pengiriman barang.

#### d. Social Media Facebook

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (2010:59) mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi *Web 2.0* dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content.

Facebook mengizinkan pengguna mengatur privasi mereka dan memilih siapa saja yang dapat melihat bagian-bagian tertentu dari profil mereka. *Facebook* membutuhkan nama pengguna dan foto profil (jika ada) agar dapat diakses oleh setiap orang. Pengguna dapat mengontrol siapa saja yang dapat melihat informasi yang mereka bagikan, juga menemukannya melalui pencarian dengan memanfaatkan pengaturan privasi. Di sosial media facebook sendiri gratis untuk pengguna yang mengambil keuntungan melalui iklan atau melakukan transaksi *ecommerce*. Di Indonesia, mayoritas pelaku transaksi *e-commerce* melakukan kegiatannya di sosial media facebook ini. Beberapa komunitas atau biasa disebut group muncul akibat berkembang pesatnya transaksi *ecommerce*. Beberapa group yang berkembang merupakan group yang beranggotakan korban-korban penipuan dalam transaksi *e-commerce*. Adapula group yang berkembang dan memiliki peranan sebagai mediator antara pelaku penipuan dan korban penipuan.

#### e. Pengertian Cyber-Crime

Kejahatan dunia maya atau cyber crime adalah istilah yang mengacu kepada aktivitas kejahatan dengan komputer atau jaringan komputer menjadi alat, sasaran atau tempat terjadinya kejahatan. Termasuk ke dalam kejahatan dunia maya antara lain adalah penipuan lelang secara online, pemalsuan cek, penipuan kartu kredit, confidence fraud, penipuan identitas, pornografi anak (Andi Hamzah, 2013:6). Percepatan teknologi semakin lama semakin supra yang menjadi sebab material perubahan yang terus menerus dalam semua transaksi dan aktivitas masyarakat informasi. Internet merupakan simbol material embrio masyarakat global. Internet membuat globe dunia, seolah-olah menjadi seperti selebar daun kelor.

Jenis-jenis cybercrime berdasarkan jenis aktivitasnya :

- 1) *Unauthorized Access to Computer System and Service* yaitu Kejahatan yang dilakukan dengan memasuki/menyusup ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin atau tanpa sepengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya. Biasanya pelaku kejahatan (*hacker*) melakukannya dengan maksud sabotase ataupun pencurian informasi penting dan rahasia. Namun begitu, ada juga yang melakukan hanya karena merasa tertantang untuk mencoba keahliannya menembus suatu sistem yang memiliki tingkat proteksi tinggi. Kejahatan ini semakin marak dengan berkembangnya teknologi internet/intranet. Kita tentu tidak lupa ketika masalah Timor Timur sedang hangat-hangatnya dibicarakan di tingkat internasional, beberapa website milik pemerintah RI dirusak oleh hacker (Kompas, 11/08/1999). Beberapa waktu lalu, hacker juga telah berhasil menembus masuk ke dalam database berisi data para pengguna jasa America Online (AOL), sebuah perusahaan Amerika Serikat yang bergerak dibidang e-commerce, yang memiliki tingkat kerahasiaan tinggi (Indonesian Observer, 26/06/2000). Situs Federal Bureau of Investigation (FBI) juga tidak luput dari serangan para hacker, yang mengakibatkan tidak berfungsinya situs ini dalam beberapa waktu lamanya.
- 2) *Illegal Contents* yaitu Merupakan kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum. Sebagai contohnya adalah pemuatan suatu berita bohong atau fitnah yang akan menghancurkan martabat atau harga diri pihak lain, hal-hal yang berhubungan dengan pornografi atau pemuatan suatu informasi yang merupakan rahasia negara, agitasi dan propaganda untuk melawan pemerintahan yang sah, dan sebagainya.
- 3) *Data Forgery* yaitu Merupakan kejahatan dengan memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai scriptless document melalui internet. Kejahatan ini biasanya ditujukan pada dokumen-dokumen e-commerce dengan membuat seolah-olah terjadi “salah ketik” yang pada akhirnya akan menguntungkan pelaku.
- 4) *Cyber Espionage* Merupakan kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer (computer network system) pihak sasaran. Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap saingan bisnis yang dokumen ataupun data-data pentingnya tersimpan dalam suatu sistem yang *computerized*.
- 5) *Cyber Sabotage and Extortion*. Kejahatan ini dilakukan dengan membuat gangguan, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet. Biasanya kejahatan ini dilakukan dengan menyusupkan suatu *logic bomb*, virus komputer ataupun suatu program tertentu, sehingga

data, program komputer atau sistem jaringan komputer tidak dapat digunakan, tidak berjalan sebagaimana mestinya, atau berjalan sebagaimana yang dikehendaki oleh pelaku. Dalam beberapa kasus setelah hal tersebut terjadi, maka pelaku kejahatan tersebut menawarkan diri kepada korban untuk memperbaiki data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang telah disabotase tersebut, tentunya dengan bayaran tertentu. Kejahatan ini sering disebut sebagai *cyber-terrorism*.

- 6) *Offense against Intellectual Property* Kejahatan ini ditujukan terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual yang dimiliki pihak lain di internet. Sebagai contoh adalah peniruan tampilan pada *web page* suatu situs milik orang lain secara ilegal, penyiaran suatu informasi di internet yang ternyata merupakan rahasia dagang orang lain, dan sebagainya.
- 7) *Infringements of Privacy* Kejahatan ini ditujukan terhadap informasi seseorang yang merupakan hal yang sangat pribadi dan rahasia. Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap keterangan pribadi seseorang yang tersimpan pada formulir data pribadi yang tersimpan secara *computerized*, yang apabila diketahui oleh orang lain maka dapat merugikan korban secara materil maupun immateril, seperti nomor kartu kredit, nomor PIN ATM, cacat atau penyakit tersembunyi dan sebagainya.
- 8) *Cracking* Kejahatan dengan menggunakan teknologi computer yang dilakukan untuk merusak system keamanan suatu system computer dan biasanya melakukan pencurian, tindakan anarkis begitu mereka mendapatkan akses. Biasanya kita sering salah menafsirkan antara seorang *hacker* dan *cracker* dimana *hacker* sendiri identetik dengan perbuatan negative, padahal hacker adalah orang yang senang memprogram dan percaya bahwa informasi adalah sesuatu hal yang sangat berharga dan ada yang bersifat dapat dipublikasikan dan rahasia.
- 9) *Carding* Adalah kejahatan dengan menggunakan teknologi computer untuk melakukan transaksi dengan menggunakan *card credit* orang lain sehingga dapat merugikan orang tersebut baik materil maupun non materil.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Kajian Penipuan dalam Transaksi E-Commerce Sosial Media Facebook

Tanggapan responden terhadap upaya hukum yang dilakukan dalam transaksi *e-commerce* pada situs Facebook yang digali yaitu sebagai berikut;

Tabel 1. Pernyataan responden (korban) dalam upaya Hukum yang ditempuh

No.	Jumlah Responden	Upaya hukum yang dilakukan
1.	2 orang	Melakukan upaya hukum dengan melaporkan ke kepolisian.
2.	6 orang	Melakukan upaya hukum dengan melaporkan ke kepolisian untuk meminta surat keterangan untuk diberikan ke pihak bank.
3.	14 orang	Tidak melakukan upaya hukum

Berdasarkan dari data diatas, dua dari dua puluh dua responden melakukan upaya hukum dengan melaporkan ke kepolisian, dari hasil wawancara yang penulis lakukan terhadap kedua korban tersebut, penulis mengetahui bahwa kedua korban tersebut telah mencabut laporan tersebut di kepolisian. Alasan keduanya juga sama, yaitu pelaku penipuan telah mengganti kerugian yaitu sejumlah uang yang sama dengan total kerugian yang korban alami. Hasil dari wawancara dari kedua korban tersebut menyebutkan, selain melaporkan ke kepolisian mereka juga menyebarkan identitas dan link url profile facebook pelaku, sehingga menimbulkan sanksi sosial.

b. Kajian Hukum dan Sosial terhadap Penipuan yang dilakukan pada transaksi E-Commerce Sosial Media Facebook

Berdasarkan pernyataan responden yang tidak melakukan upaya hukum, mereka lebih percaya sanksi sosial sudah dapat memberikan efek jera terhadap pelaku penipuan. Misalnya saja Ali Syaputra, seorang wiraswasta yang memilih tidak melakukan upaya hukum karena tidak ingin berhubungan dengan kepolisian karena jumlah uang yang dirugikan tidak terlalu besar, ia lebih memberi sanksi sosial dengan cara menyebarkan url profile facebook pelaku, ia lebih berpendapat sanksi sosial lebih berdampak untuk membuat jera si pelaku. Lain hal nya dengan Bkti Rusdini, seorang mahasiswa yang tidak melakukan upaya hukum karena segan berhubungan dengan kepolisian walaupun jumlah uang yang dirugikan merupakan jumlah uang yang besar baginya, sehingga menganggap jika melaporkan akan memakan biaya lebih.

Untuk responden yang mengambil langkah upaya hukum menyatakan pada akhirnya mencabut tuntutananya karena kasus dapat berakhir dengan damai, yaitu pelaku mengganti kerugian yang dialami korban. Seperti dalam kasus Liani, yang mencabut laporannya dikarenakan pelaku telah mengganti dengan sejumlah uang kerugian yang diderita oleh liani. Lain halnya dengan Lisa, ia lebih memilih untuk melaporkan ke kepolisian agar mendapat surat keterangan dari pihak kepolisian agar bisa dilanjutkan ke pihak bank yang bersangkutan, guna memblokir rekening pelaku sesuai kebijakan bank yang bersangkutan dan hukum yang berlaku. Menurut dari kedua korban tersebut, mereka beranggapan sanksi sosial juga sangat berjasa untuk membuat efek jera bagi si pelaku, karena menurut mereka selain sanksi hukum, sanksi sosial juga dapat membantu mereka untuk mendapat kembali hak mereka dan juga untuk memberi informasi terhadap pelaku transaksi *e-commerce*.

Cara seperti pemblokiran rekening bank ini yang sekarang menjadi langkah paling populer yang dilakukan korban penipuan transaksi Ecommerce ini. Seperti yang diungkapkan salah satu korban penipuan transaksi *e-commerce* di media sosial *facebook* Ronie, ia beranggapan beberapa pelaku tidak cukup hanya diberikan efek jera dengan sanksi sosial, tapi juga harus ada efek jera yang lebih nyata, salah satunya pemblokiran rekening pelaku, agar pelaku tidak dapat menggunakan uang yang terdapat di dalam rekeningnya. Pelaku hanya bisa menggunakan kembali rekeningnya jika pelaku telah memenuhi kewajibannya terhadap korban agar korban dapat mencabut laporan pemblokiran di pihak bank.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat banyak macam modus penipuan dalam transaksi *Ecommerce* dalam media sosial *Facebook*. Penipuan *E-commerce* tidak hanya terjadi pada buyer saja, tapi juga terjadi pada pihak *seller* maupun *dropshipper* atau pihak ketiga. Beberapa juga terjadi dengan cara baru seperti arisan *online* maupun tukar barang atau barter secara *online*.
2. Di Indonesia perkembangan teknologi komputer dan informasi serta perkembangan bisnis melalui *internet* atau *e-commerce* ini belum diikuti dengan pengaturan hukum yang memadai dalam bentuk perangkat perundang-undangan yang mengaturnya secara khusus.
3. Penanggulangan terjadinya tindak pidana penipuan secara online pada umumnya dilakukan dengan kebijakan kriminal (*criminal policy*) melalui kebijakan penal dan kebijakan non-penal. Kebijakan penal berarti melalui penerapan hukum pidana, dalam hal ini diatur berdasarkan Pasal 45 (2) Jo Pasal 28 ayat (1) UU ITE, sedangkan sarana non-penal yaitu penanggulangan tindak pidana penipuan secara online dilakukan tanpa melalui penerapan hukum pidana melainkan dilakukannya upaya pencegahan sebelum terjadinya tindak pidana itu, seperti memperbaiki perekonomian masyarakat, mensosialisasikan kepada masyarakat bagaimana penggunaan internet yang baik serta bagaimana ciri-ciri tindak pidana penipuan yang dilakukan secara *online*.
4. Undang-undang perlindungan konsumen dan undang-undang tentang informasi dan transaksi elektronik memberikan dua hal penting yakni, pertama pengakuan transaksi elektronik dan dokumen elektronik dalam kerangka hukum perikatan dan hukum pembuktian, sehingga kepastian hukum transaksi elektronik dapat terjamin, dan yang kedua diklasifikasikannya tindakan-tindakan yang termasuk kualifikasi pelanggaran hukum terkait penyalahgunaan teknologi informasi disertai dengan sanksi pidananya

sehingga kepastian hukum transaksi elektronik dapat terjamin. Akan tetapi korban mayoritas lebih memilih untuk melakukan sanksi sosial dibanding sanksi hukum kepada pelaku penipuan transaksi *E-commerce*. Selain itu, pemblokiran terhadap rekening pelaku penipuan transaksi *E-commerce* juga memberikan dampak dalam membantu mendapatkan kewajiban korban kembali.

5. Pengaturan mengenai tindak pidana penipuan secara umum diatur dalam pasal 378 KUHP yaitu mengenai perbuatan menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan melawan hukum dengan memakai nama palsu atau martabat palsu dengan tipu muslihat ataupun dengan rangkaian kebohongan menggerakkan orang lain untuk menyerahkan sesuatu benda kepadanya, atau supaya memberi hutang maupun menghapuskan piutang berbeda dengan penipuan yang dilakukan secara online diatur secara khusus dalam pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yaitu adanya perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.

#### **Saran**

1. Hendaknya para penjual, pembeli dan *dropshipper* dalam transaksi *Ecommerce* media sosial *Facebook* sebelum melakukan transaksi harus teliti dalam memilih pihak yang bisa diajak bekerjasama. Para pelaku sebelumnya harus mengecek *track record* dari *online shop* atau individual tersebut memiliki catatan yang bagus atau buruk sehingga dapat meminimalisir terjadinya penipuan karena tidak didukung dengan sistem yang menjamin keamanan keuangan.
2. Sebagai korban penipuan dalam transaksi *E-commerce* di sosial media *Facebook* hendaknya mengambil langkah melakukan upaya hukum. Karena dapat mengurangi pelaku penipuan dalam *Ecommerce*. Selain sanksi sosial, sanksi hukum juga dapat semakin memberi efek jera bagi pelaku penipuan, jadi sebaiknya korban tetap menjalankan upaya hukum dengan tanpa mencabut pengaduan apabila mengalami kasus tersebut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Achmad Ali. 1998. Menjelajahi Kajian Empirit Terhadap Hukum. Jakarta: Yarsif Watampone.
- Ahmad M Ramli. 2004. Cyberlaw & HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia. Bandung: Rafika Aditama.
- Beni, Ahmad Saebani. 2007. Sosiologi Islam Kajian Tentang Perilaku Instutisional dalam Beragama Anggota Persis dan Nahdatul Ulama. Jakarta: Rafika Aditama.

Dikdik, M Arief Mansyur dan Elisatris Gultom. 2005. *Cyber Law: Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung. Rafika Aditama.

Edmon, Makarim. 2004. *Kompilasi Hukum Telematika*. Jakarta : Grafindo Persada

Happy, Susanto.2008. *Hak-Hak Konsumen Jika Dirugikan*. Yogyakarta .Visi Media.

Mariam, Darus Badruzaman et al 2001, *Kompilasi Hukum Perikatan* : Bandung .Citra Aditya Bakti, Bandung.

Undang-undang RI Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang – Undang Nomor 1 Tahun 1974

Satjipto, Rahardjo. 2000. *Ilmu Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Sucipto, S., Tammam, A. G., & Indriati, R. (2018). Hoax Detection at Social Media With Text Mining Clarification System-Based. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(2), 94–100. <https://doi.org/10.29100/jipi.v3i2.837>

Soerjono, Soekanto. 1987. *Sosiologi Industri Suatu Pengantar*. Bandung: CV. Remadja Karya.

Sutan, Remy Sjahdeini. 2009. *Kejahatan dan Tindak Pidana Komputer*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

\_\_\_\_\_. 2008. *Menguak Tabir Hukum*. Bogor: Ghalia Indonesia.