

BAB II

TINJAUAN UMUM MENGENAI TINDAK PIDANA PENGANCAMAN DALAM TEKNOLOGI FINANSIAL

A. Tinjauan Umum Tentang Tindak Pidana

1. Pengertian Tindak Pidana

Terdapat banyak istilah yang berkaitan dengan tindak pidana. Ada yang menggunakan “delik”. Delik berasal dari bahasa latin yang berarti *delictum*. Dalam bahasa Jerman dan Belanda, digunakan istilah *delict*. Sedangkan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang digunakan di Indonesia, bersumber dari *Wetboek van Strafrecht Netherland*, maka pembentuk Undang-Undang menggunakan istilah *strafbaar feit* untuk menyebutkan apa yang kita kenal sebagai tindak pidana.

Strafbaar feit, terdiri dari tiga unsur kata, yaitu *straf*, *baar*, dan *feit*. *Straf* diartikan sebagai pidana dan hukum, *baar* diartikan sebagai dapat atau boleh, dan *feit* diartikan sebagai tindak, peristiwa, pelanggaran, dan perbuatan. Jadi istilah *strafbaar feit* adalah peristiwa yang dapat dipidana atau perbuatan yang dapat dipidana.²⁵

Tindak pidana dalam bahasa Belanda dipakai dua istilah, yaitu kadang – kadang dipakai istilah “ *strafbaar fiet*”, tetapi kadang – kadang dipakai istilah “*delict*”. Dalam bahasa Indonesia terdapat beberapa terjemahan *strafbaar fiet* itu.

²⁵ Amir Ilyas, *Asas-asas Hukum Pidana*, Rangkang Education, Yogyakarta, 2012 hlm. 19.

Disamping terjemahan seperti “peristiwa pidana”. Adapula terjemahan lainnya seperti “perbuatan yang dapat dihukum”.²⁶

Para pakar asing hukum pidana mendefinisikan *strafbaar feit* menurut pandangannya masing-masing.

a. Van Hamel

Van Hamel berpendapat bahwa, "*strafbaar feit*" itu adalah kelakuan orang yang dirumuskan dalam Undang-Undang, bersifat melawan hukum, patut dipidana dan dilakukan dengan kesalahan.²⁷

b. Simons

Simons merumuskan, "*strafbaar feit*" adalah kelakuan yang diancam dengan pidana, bersifat melawan hukum, dan berhubungan dengan kesalahan yang dilakukan oleh orang yang mampu bertanggungjawab.²⁸

c. Pompe

Strafbaar feit diartikan sebagai suatu pelanggaran norma (gangguan terhadap tertib hukum) yang dengan sengaja ataupun dengan tidak sengaja telah dilakukan oleh seorang pelaku, dimana penjatuhan hukuman terhadap pelaku tersebut adalah perlu demi terpeliharanya tertib hukum.²⁹

²⁶ Utrecht, *Hukum Pidana I*, Pustaka Tinta Mas, Bandung, 1986, hlm.251

²⁷ E.Y. Kanter, S.R. Sianturi, *Asas-asas Hukum Pidana di Indonesia dan Penerapannya*, Storia Grafika, Jakarta, 2002, hlm 205

²⁸ *ibid*

²⁹ Lamintang, P.A.F, *Dasar-dasar Hukum Pidana Indonesia*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1997, hlm. 34

d. Jonkers

Strafbaar feit sebagai peristiwa pidana yang diartikannya sebagai suatu perbuatan yang melawan hukum (*wederrechtelijk*) yang berhubungan dengan kesengajaan atau kesalahan yang dilakukan oleh orang yang dapat dipertanggungjawabkan.³⁰

e. Utrecht

Utrecht lebih menganjurkan pemakaian istilah peristiwa pidana, karena istilah pidana menurut beliau meliputi “perbuatan (*andelen*) atau *doen* positif atau melainkan (*visum* atau nabetan) atau *met doen, negative* / maupun akibatnya.³¹

f. Moeljatno

Moeljatno menggunakan istilah “perbuatan pidana”, karena menurutnya, kata “perbuatan” lebih lazim digunakan setiap hari, contohnya perbuatan cabul, perbuatan jahat atau perbuatan melawan hukum.³²

Lebih lanjut, Moeljatno menjelaskan bahwa:³³

- a. Yang dilarang itu adalah perbuatan manusia yaitu suatu kejadian atau keadaan yang ditimbulkan oleh kelakuan orang artinya larangan itu ditujukan pada perbuatannya. Sedangkan ancaman pidananya itu ditujukan pada orangnya.
- b. Larangan (yang ditujukan pada perbuatan) dengan ancaman pidana (yang ditujukan pada orangnya) ada hubungan yang erat, dan oleh karena itu perbuatan (yang berupa keadaan atau kejadian yang

³⁰ Adami Chazawi, *Pelajaran Hukum Pidana, Bagian 1: Stelsel Pidana, Teori-Teori Pidanaan & Batas Berlakunya Hukum Pidana*, PT Raja Grafindo, Jakarta, 2002, hlm. 72.

³¹ Amir Ilyas, *Op.Cit.*, hlm.22

³² S.R. Sianturi, *Op.Cit.*, hlm.207.

³³ Moeljatno, *Asas-asas Hukum Pidana*, Rineke Cipta, Jakarta, 2009, hlm. 58-60.

ditimbulkan orang tadi, melanggar larangan) dengan orang yang menimbulkan perbuatan tadi ada hubungan erat pula.

- c. Untuk menyatakan adanya hubungan yang erat itulah maka lebih tepat digunakan istilah perbuatan pidana, suatu pengertian abstrak yang menunjukkan pada dua keadaan konkrit yaitu : pertama, adanya kejadian tertentu (perbuatan) dan kedua adanya orang yang berbuat atau yang menimbulkan kejadian itu.

g. S.R. Sianturi

Tindak pidana adalah sebagai suatu tindakan pada, tempat, waktu, dan keadaan tertentu yang dilarang (atau diharuskan) dan diancam dengan pidana oleh Undang-Undang bersifat melawan hukum, serta dengan kesalahan dilakukan oleh seseorang (yang bertanggungjawab).³⁴

h. Andi Hamzah

Andi Hamzah menggunakan istilah delik, yang berarti suatu perbuatan atau tindakan yang terlarang dan diancam dengan hukuman oleh Undang-Undang (pidana).³⁵

2. Unsur – Unsur Tindak Pidana

Suatu perbuatan kejahatan dapat dikategorikan tindak pidana apabila memenuhi unsur – unsur tindak pidana yang mendukung dan termasuk dalam syarat-syarat perbuatan pidana tersebut. Berdasarkan segi teoritik tindakan pidana terdiri dari unsur subjektif dan unsur obyektif. Unsur objektif berkaitan dengan suatu tindakan yang bertentangan dengan hukum dan mengindakan akibat yang oleh hukum dilarang dengan ancaman hukuman.

³⁴ S. R. Sianturi., op.cit., hlm.211.

³⁵ Andi Hamzah, *Asas-asas Hukum Pidana*, Rineka Cipta, Jakarta, 1994, hlm. 72.

Unsur subjektif adalah unsur-unsur yang melekat pada diri si pelaku, dan termasuk ke dalamnya yaitu segala sesuatu yang terkandung di dalam hatinya. Sedangkan unsur objektif adalah unsur-unsur yang ada hubungannya dengan keadaan-keadaan, yaitu di dalam keadaan-keadaan mana tindakan-tindakan dari si pelaku itu harus dilakukan.³⁶

Apabila dilihat dari segi subjektif, peristiwa pidana adalah suatu tindakan (berbuat atau lalai berbuat) yang bertentangan dengan hukum positif, jadi yang bersifat tanpa hak, yang menimbulkan akibat yang oleh hukum dilarang dengan ancaman hukuman. Unsur yang perlu sekali untuk peristiwa pidana (ditilik dari sudut objektif) adalah sifat tanpa hak (*onrechtmatigheid*), yakni sifat melanggar hukum. Dimana tidak terdapat unsur tanpa hak dan tidak ada peristiwa pidana.³⁷

Dilihat dari segi subjektif dari peristiwa pidana adalah segi kesalahan, yakni bahwa akibat yang tidak diinginkan undang – undang, yang dilakukan oleh pelaku, dapat diberatkan padanya. Karena itu maka tidak dapat dihukum, mereka yang melakukan perbuatan yang tidak dapat diberatkan padanya, karena otak lemah ataupun karena akalnya terganggu.³⁸

Terdapat beberapa pandangan mengenai unsur-unsur tindak pidana, diantaranya :

a. Simons

³⁶ Amir Ilyas, *Op.Cit.*, hlm.45.

³⁷ Van Alpredon, *Pengantar Ilmu Hukum*, Pt Pradya Paramita, Jakarta, 2004, hlm.326

³⁸ *Ibid*, hlm.327

unsur-unsur tindak pidana yaitu: ³⁹

- 1) Perbuatan manusia (baik dalam arti perbuatan positif (berbuat) maupun perbuatan negatif (tidak berbuat).
- 2) Diancam dengan pidana.
- 3) Melawan hukum.
- 4) Dilakukan dengan kesalahan.
- 5) Oleh orang yang mampu bertanggungjawab.

b. Moeljatno

Dapat dikatakan sebagai perbuatan pidana, maka harus memenuhi unsur-unsur sebagai berikut: ⁴⁰

- 1) Perbuatan.
- 2) Yang dilarang (oleh aturan hukum).
- 3) Ancaman pidana (bagi yang melanggar larangan).

c. R.Tresna

Unsur-unsur perbuatan pidana harus memuat hal-hal seperti dibawah ini: ⁴¹

- 1) Perbuatan / rangkaian perbuatan manusia.
- 2) Yang bertentangan dngan peraturan perundang-undangan.

3. Tindak Pidana Pengancaman Melalui Media Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Tindak Pidana "Pengancaman" dalam bahasa Inggris ini dikenal dengan nama *blackmail*, sedangkan dalam bahasa Perancis dikenal dengan istilah *chantage*. Tindak pidana pengancaman yang memanfaatkan media elektronik diatur dalam pasal 27(4) dan pasal 45(4) Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan

³⁹ Tongat, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia : Dalam Perspektif Pembaharuan*, UMM Press, Malang, 2010, hlm. 105

⁴⁰ Moeljatno, *Op.Cit.*, hlm. 57.

⁴¹ R. Tresna, *Azas-azas Hukum Pidana Cet ke-3*, Tiara Ltd., Jakarta, 1990 hlm.20.

atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Ketentuan pasal 27(4) Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yaitu :

“ Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan ancaman kekerasan atau menakut- nakuti yang ditujukan secara pribadi”

ketentuan pasal 45(4) Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yaitu :

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

B. Tinjauan Umum Tentang Teknologi Finansial

1. Sejarah dan Perkembangan Teknologi Finansial

Teknologi finansial pertama kali muncul di benua Eropa. Tepatnya, teknologi finansial hadir dalam bentuk *P2P Lending* di Inggris pada tahun 2005

silam. Perusahaan *P2P Lending* pertama yang ada di Inggris dan benua Eropa tersebut bernama Zopa. Pemilik Zopa pada saat itu melihat sebuah peluang untuk menghadirkan pengalaman terbaik dalam layanan keuangan dengan memberi akses yang mudah serta nilai bunga yang masuk akal serta investasi yang menjanjikan. Setelah itu, hadir juga *P2P Lending Funding Circle* yang telah menyalurkan lebih dari 40.000 dana pinjaman untuk para UMKM. Setelah hadirnya teknologi finansial di benua Eropa, benua lain pun mulai memperkenalkan teknologi finansial. Ingin segera mengejar perkembangan teknologi finansial di Eropa, *P2P Lending* pun hadir di benua Amerika pada tahun 2006. Teknologi finansial yang muncul di awal perkembangannya adalah *Rosper Marketplace* dan *Lending Club*. Teknologi finansial pun terus berkembang dengan pesat. Hal yang sama juga terjadi di Tiongkok. Perkembangan teknologi finansial di Tiongkok dimulai pada tahun 2011. Di Indonesia sendiri, teknologi finansial mulai berkembang dan dikenal sekitar 3 tahun ke belakang. Pada tahun 2015, hadir Asosiasi *FinTech* Indonesia (AFI) yang bertujuan untuk menyediakan partner bisnis yang mumpuni. Kehadiran AFI menjadi salah satu pemicu perkembangan finansial teknologi di Indonesia. Tepatnya pada tahun 2016, nama-nama perusahaan finansial teknologi mulai bermunculan. Penggunaan internet di Indonesia yang kian meningkat, menjadi salah satu acuan pemerintah untuk menghadirkan inovasi dalam jasa keuangan.⁴²

Tahun 1998 adalah saat dimana bank mulai mengenalkan *online banking* untuk para nasabahnya. Teknologi finansial pun menjadi semakin mudah digunakan

⁴² Indira A, "Sejarah & Perkembangan Fintech", Tersedia di <http://julo.co.id/blog/sejarah-perkembangan-fintech-di-indonesia/> Diakses 4 Maret 2020 pukul 17.27.

masyarakat luas, juga makin dikenal. Pembayaran yang praktis dan jauh berbeda dengan metode pembayaran konvensional membuat perkembangan finansial teknologi semakin gencar. Layanan finansial yang lebih efisien dengan menggunakan teknologi dan *software* dapat dengan mudah diraih dengan teknologi finansial. Di Indonesia sendiri teknologi finansial semakin menjamur perusahaan yang memanfaatkan teknologi finansial baru muncul beberapa tahun belakangan. Penggunaan internet dan *smartphone* yang semakin meningkat di masyarakat Indonesia membuat teknologi finansial semakin populer. Tidak heran bila dalam waktu belakangan, usaha teknologi finansial menjadi pilihan bagi generasi muda yang ingin menanam atau mengakses modal.

Teknologi finansial mempunyai fungsi yang tidak jauh berbeda dengan bank yaitu sama-sama mempermudah masyarakat untuk melakukan transaksi finansial. Terlebih lagi khusus untuk *FinTech Lending* seperti *P2P Lending* ini banyak yang menganggap bahwa dapat mengancam keberadaan Bank di Indonesia.

Peer-to-Peer Lending ini memang cukup banyak menarik minat para calon pengguna baik itu untuk mereka yang melakukan pinjaman maupun mereka yang ingin mengembangkan dana. Ditambah dengan menyediakan alternatif bagi para UKM yang ingin mengembangkan usahanya membuat *P2P Lending* menjadi alternatif baru selain Bank. Namun, *P2P Lending* dan Bank tidak akan saling ‘Sikut’ karena keduanya tentu memiliki satu tujuan yang sama yaitu mencapai inklusi keuangan.

Menurut ketua harian Asosiasi *FinTech* Pendanaan Bersama Indonesia (AFPI) Kuseryansyah, mengatakan bahwa kebutuhan kredit UKM di Indonesia saat ini Rp1.600 triliun per tahunnya. Namun, perbankan hanya mampu menyalurkan Rp600 triliun karena itu menurutnya, masih ada Rp1.000 triliun dana yang tidak dapat disediakan oleh Bank.

Peran dari *FinTech P2P Lending* inilah yang dapat menjadi solusi untuk membuat *gap* yang ada itu dapat dikendalikan. *Platform fintech P2P Lending* memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan UKM di Indonesia. Dengan berkembangnya UKM di Indonesia, ekonomi nasional pun dapat meningkat. Setelah memahami perkembangan, sejarah serta peran dari teknologi finansial terutama *FinTech P2P Lending*, kita dapat mengetahui bahwa teknologi digital dapat mempermudah mereka yang membutuhkan pinjaman maupun mereka yang ingin mengembangkan dananya.⁴³

2. Pengertian Transaksi Elektronik

Berdasarkan Pasal 1 ayat 2 Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Perbuatan hukum penyelenggara transaksi elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik maupun privat. Setiap informasi ataupun setiap transaksi

⁴³ Niko Ramadani, "Sejarah dan Perkembangan Fintech di Indonesia", terdapat di <https://www.akseleran.co.id/blog/perkembangan-fintech-di-indonesia/>, diakses pada hari Senin, 6 April 2020 pukul 18.50.

elektronik atau dokumen elektronik, para pihak wajib beritikad baik selama transaksi berlangsung.⁴⁴

3. Pengertian Teknologi Finansial

Teknologi finansial sejatinya merupakan perwujudan dari pemanfaatan penerapan teknologi (*Technology*) informasi dibidang jasa keuangan (*Financial*). Dengan demikian teknologi finansial adalah gabungan antara penerapan Informasi (IT) dengan jasa layanan keuangan.⁴⁵

Menurut Bank Indonesia pada Pasal 1 butir 1 Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial memberikan definisi sebagai berikut :

“ Teknologi Finansial adalah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan /atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, dan/ atau efisiensi, kelancaran, keamanan dan keandalan sistem pembayaran.”

Teknologi finansial. Berdasarkan *National Digital Research Center* (NDRC) mendefinisikan sebagai istilah yang dapat digunakan untuk menyebut inovasi dalam bidang jasa keuangan atau finansial. Inovasi yang dimaksud adalah inovasi finansial yang diberikan sentuhan teknologi modern. Teknologi finansial adalah jenis perusahaan di bidang jasa keuangan yang digabungkan

⁴⁴ Siswanto Sunarto, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*, Jakarta, Pt Asdi Mahasatya, 2009. hlm 57.

⁴⁵ Widiada Gunakaya, *op.cit.*, hlm.1.

dengan teknologi. Dapat pula diartikan sebagai segmen di dunia *startup* yang membantu untuk memaksimalkan penggunaan teknologi untuk mempertajam, mengubah, dan mempercepat berbagai aspek pelayanan keuangan. Sehingga, mulai dari metode pembayaran, transfer dana, pinjaman, pengumpulan dana, sampai dengan pengelolaan aset bisa dilakukan secara cepat dan singkat berkat penggunaan teknologi modern tersebut.⁴⁶

Penyelenggaran teknologi finansial menurut peraturan Bank Indonesia atau yang biasa disebut dengan PBI Nomor 19/12/PBI/2017 tentang Penyelenggaran Teknologi Finansial dikategorikan ke dalam :

a. Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran yang dilakukan dalam teknologi finansial mencakup otorasi, kliring, penyelesaian akhir, dan pelaksanaan pembayaran. Layanan sistem pembayaran yang dilakukan oleh bank maupun Bank Indonesia (BI) Contohnya ialah pembayaran dengan sistem uang elektronik ataupun *mobile payment*.

b. Pendukung Pasar

Pendukung pasar adalah teknologi finansial yang menggunakan teknologi informasi atau teknologi elektornik untuk memfasilitasi pemberian informasi yang lebih cepat dan lebih murah terkait dengan produk dan/ atau layanan jasa keuangan kepada masyarakat.

⁴⁶ Rani Maulida, "Fintech: Pengertian, Jenis, Hingga Regulasinya di Indonesia", <https://www.online-pajak.com/fintech>, diakses pada hari Jumat 20 Maret 2020 pukul 21.17.

c. Manajemen investasi dan manajemen resiko.

Teknologi finansial yang berfungsi seperti layaknya perencanaan keuangan bagi pengguna.

Contohnya ialah asuransi online ataupun produk investasi online

d. Pinjaman (*lending*), pembiayaan (*financing atau funding*), dan penyediaan modal (*capital rising*).

Teknologi finansial yang menawarkan pinjaman langsung kepada pengguna dengan bunga yang telah ditetapkan.

Contohnya ialah meminjam uang berbasis teknologi informasi (*peer to peer lending*) serta pembiayaan atau penggalangan dana berbasis teknologi informasi (*crowd-funding*).

e. Jasa keuangan lainnya.

Jasa keuangan lainnya yaitu selain kategori sistem pembayaran, pendukung pasar, manajemen investasi dan manajemen resiko serta Pinjaman (*lending*), pembiayaan (*financing atau funding*), dan penyediaan modal (*capital rising*).

Penyelenggaraan teknologi finansial tidak diperbolehkan untuk menggunakan mata uang virtual atau *virtual currency (bitcoins)*. *Bitcoins* adalah sebuah mata uang virtual yang dapat digunakan untuk bertransaksi online.⁴⁷ sebagaimana ditetapkan dalam Pasal 8 ayat (2) PBI No.19/12/PBI/2017 yang diformulasikan sebagai berikut :

⁴⁷ Marikxon, "Mengenal Apa Itu Bitcoin: Mata Uang Virtual Baru di Dunia Internet", <https://www.maxmanroe.com/apa-itu-bitcoin.html>, diakses pada hari Senin, 4 Mei 2020 pukul 19.13 WIB.

“Penyelenggara Teknologi Finansial dilarang melakukan kegiatan sistem pembayaran dengan menggunakan *virtual currency*”.

Dalam Pasal 34 huruf a PBI Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran, dijelaskan bahwa :

“ *Virtual currency* adalah uang digital yang diterbitkan oleh pihak selian otoritas moneter yang diperoleh dengan cara mining, pembelian, atau transfer pemberian antara lain *Bitcoin, BlackCoin, Dash, Dogecoin, Litecoin, Namecoin, Nxt, Peercoin, Primecoin, Ripple* dan *Ven*. Tidak termasuk dalam pengertian *virtual currency* adalah uang elektronik”.

4. Manfaat dan Tujuan Teknologi Finansial

Akses masyarakat pada keuangan, terutama layanan perbankan di Indonesia sudah lama menjadi isu penting yang menjadi perhatian para pemangku kepentingan. Kehadiran fisik perbankan yang masih relatif rendah ini pada akhirnya memengaruhi pula tingkat akses masyarakat terhadap beragam jenis layanan perbankan, termasuk layanan pinjaman.

Ketatnya perbankan dalam menyeleksi peminjam, ditambah tingkat kemelekan finansial (*financial literacy*) masyarakat Indonesia yang masih rendah, menjadikan layanan pinjaman yang ditawarkan oleh perbankan di Indonesia belum sepenuhnya mampu dijangkau oleh seluruh lapisan masyarakat. Menyebabkan banyak kalangan masyarakat yang membutuhkan pinjaman modal ataupun pinjaman untuk kebutuhan pribadi akhirnya terjerat tawaran para lintah darat alias rentenir. Para rentenir ini menawarkan pinjaman dengan bunga mencekik dan tanpa skema pinjaman yang jelas.

Situasi yang kurang ideal ini perlahan tapi pasti menemukan solusi. Terdapat banyak jalan keluar strategis yang bermunculan. Misalnya, program Laku Pandai yang digagas oleh Otoritas Jasa Keuangan. Ini adalah sebuah program penyediaan layanan bank atau keuangan lain melalui kerja sama dengan agen bank didukung pemakaian teknologi informasi. Serta yang paling menarik perhatian adalah kehadiran teknologi finansial.

Kehadiran layanan teknologi finansial di tengah masyarakat beberapa waktu belakangan ini semakin menarik perhatian. Kehadiran teknologi finansial yang menonjolkan kemudahan dan efektivitas proses pengucuran pinjaman pada akhirnya juga menjadi solusi penting terhadap permasalahan yang timbul akibat keberadaan rentenir di tengah masyarakat. Tawaran pinjaman dana oleh teknologi finansial jauh lebih transparan skema bunganya terlebih dengan pemanfaatan teknologi yang memudahkan aksesibilitas pinjaman maupun proses pembayaran pinjaman kelak.

Manfaat dari teknologi finansial itu sendiri yaitu :

a. Teknologi Finansial Membantu Perkembangan Perusahaan *Start-up* Baru

Saat ini, sudah banyak bermunculan perusahaan *start-up* baru yang menciptakan produk inovasi di bidang fintech. Contohnya, *Moneythor*. Perusahaan *start-up Moneythor* membuat produk baru yang memberikan pengalaman di bidang *digital banking* dimana analisisnya lebih detail dan rinci.

b. Teknologi Finansial Dapat Meningkatkan Taraf Hidup

Keberadaan teknologi finansial juga ternyata bisa meningkatkan taraf hidup serta daya beli masyarakat luas. Selain mendapatkan keuntungan atau pendapatan yang besar bagi perusahaan *start-up*. Sebagai contoh, terdapat pula perusahaan *start-up* yang kemudian membuat inovasi untuk menghadirkan *merchant*.

Merchant tersebut menerima sistem pembayaran dengan kartu debit dan kredit dengan biaya rendah. Terdapat pula perusahaan *start-up* yang kemudian membuat inovasi teknologi finansial yang dapat membangun infrastruktur dunia perbankan untuk meningkatkan daya beli konsumen atau masyarakat. Adanya teknologi finansial di Asia Tenggara bahkan memiliki peranan penting dalam upaya pengentasan kemiskinan hingga 600 juta jiwa lebih. Perusahaan *start-up* juga terus meyakinkan investor akan hal ini.

c. Teknologi Finansial Dapat Merangsang Angka Perkembangan *Bitcoin*

Dampak positif dari berkembangnya teknologi finansial adalah aplikasi *bitcoin* di dunia finansial yang juga ikut berkembang. Dikatakan bahwa 2.5 Milyar lebih pengguna *bitcoin* yang tidak mempunyai akun bank akhirnya tetap bisa melakukan berbagai transaksi seperti pengiriman uang, pembayaran serta transaksi lain dengan tanpa masalah.

d. Teknologi Finansial Dapat Mengurangi Jumlah Pinjaman yang Berbunga Tinggi.

Masyarakat tentu merasa cukup tersiksa dengan kehadiran mereka yang mengaku penolong namun memberikan beban bunga dari setiap pinjaman.

Adanya teknologi finansial kemudian menjawab permintaan sistem peminjaman uang yang lebih transparan serta dapat dinikmati semua masyarakat.⁴⁸

5. Jenis – Jenis Teknologi Finansial

Perusahaan-perusahaan rintisan (*startup*) yang bermunculan di Indonesia memiliki karakteristik tersendiri dalam menjalankan jenis bisnis yang dijalankan yang berbasis teknologi finansial. Berikut penggolongan jenis teknologi finansial:⁴⁹

a. *Management Asset*

Kesibukan operasional perusahaan, seperti penggajian, pengelolaan karyawan, sistem pembiayaan, dan lain-lain. Sekarang banyak startup yang melihat hal itu sebagai peluang untuk membuka bidang usaha. Jojonomic misalnya, salah satu jenis *startup* yang bergerak dibidang manajemen aset. Perusahaan ini menyediakan *platform Expense Management System* untuk membantu berjalannya sebuah usaha lebih praktis dan efisien. Dengan adanya *startup* seperti Jojonomic ini, masyarakat Indonesia dapat lebih *paperless*, karena semua rekapan pergantian biaya yang semula dilakukan manual, cukup dilakukan melalui aplikasi untuk persetujuan pergantian biaya tersebut.

b. *Crowd Funding*

⁴⁸ Noviyanto, "Definisi Fintech, Manfaat Fintech, dan Seluk Beluk Fintech", terdapat di <https://koinworks.com/blog/definisi-fintech/>, diakses pada hari Senin, 6 April pukul 19.43 WIB

⁴⁹ Dunia Fintech, "Apa itu Fintech dan Jenis Startup di Indonesia?", terdapat di <https://www.duniafintech.com/apa-itu-fintech/>, diakses pada hari Senin, 6 April 2020 pukul 19.54 WIB

Crowd funding adalah *startup* yang menyediakan *platform* penggalangan dana untuk disalurkan kembali kepada orang-orang yang membutuhkan. Seperti korban bencana alam, korban perang, mendanai pembuatan karya, dan sebagainya. Penggalangan dana tersebut dilakukan secara online. Salah satu contoh *startup crowd funding* terbesar adalah Kitabisa.com. *Startup* ini diciptakan sebagai wadah agar dapat membantu sesama dengan cara yang lebih mudah, aman dan efisien.

c. *E-Money*

E-Money atau uang elektronik, sebagaimana namanya, adalah uang yang dikemas ke dalam dunia digital, sehingga dapat dikatakan dompet elektronik. Uang ini umumnya dapat digunakan untuk berbelanja, membayar tagihan, dan lain-lain melalui sebuah aplikasi. Salah satu dompet elektronik itu adalah Doku. Doku merupakan sebuah aplikasi yang dapat dengan mudah diunggah di smartphone. Doku dilengkapi dengan fitur link kartu kredit dan uang elektronik atau *cash wallet*, yang dapat digunakan untuk berbelanja baik secara online maupun offline kapan dan di mana saja melalui aplikasi tersebut.

d. *Insurance* Jenis

startup yang bergerak di bidang *insurance* ini cukup menarik. Karena biasanya asuransi yang selama ini merupakan asuransi konvensional, di mana dengan mensisihkan sejumlah uang perbulan sebagai iuran wajib untuk mendapatkan manfaat dari asuransi tersebut di masa depan. Jenis asuransi *startup* tidak semua berjalan demikian.

Terdapat pula *startup* asuransi yang menyediakan layanan kepada penggunanya berupa informasi rumah sakit terdekat, dokter terpercaya, referensi rumah sakit dan sebagainya. HiOscar.com adalah satu jeni *startup* seperti ini. *Startup* ini dibangun dengan tujuan untuk memberikan cara yang sederhana, intuitif, dan proaktif dalam membantu para pelanggannya menavigasi sistem kesehatan mereka. *Startup* ini berkolaborasi dengan para *provider* atau dengan para dokter kelas dunia dan rumah sakit terbaik yang ingin bekerja sama untuk membantu mengelola kesehatan para anggotanya.

e. *Peer to Peer Lending*

Peer to peer (P2P) Lending adalah *startup* yang menyediakan *platform* pinjaman secara online. Urusan permodalan yang sering dianggap bagian paling vital untuk membuka usaha, melahirkan ide banyak pihak untuk mendirikan *startup* jenis ini. Dengan demikian, bagi orang-orang yang membutuhkan dana untuk membuka atau mengembangkan usahanya, sekarang ini dapat menggunakan jasa *startup* yang bergerak di bidang *p2p lending*. Yaitu Uangteman.com salah satu contoh *startup* yang bergerak di bidang ini. *Startup* ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan finansial masyarakat dengan cara 33 cukup mengisi formulir di website uangteman.com dalam waktu sekitar 5 menit dan memenuhi persyaratannya.

f. *Payment Gateway*

Bertumbuhnya perusahaan *e-commerce* memicu pula semakin banyak didirikannya *startup* yang menjadi jembatan penghubung antara *e-commerce*

dengan pelanggan, terutama dalam hal sistem pembayaran. Layanan yang disediakan startup untuk *e-commerce* ini disebut dengan *layanan payment gateway*. *Payment gateway* memungkinkan masyarakat memilih beragam metode pembayaran berbasis digital (*digital payment gateway*) yang dikelola oleh sejumlah *startup*. Dengan demikian akan meningkatkan volume penjualan *e-commerce*. *Payment gateway* satu di antaranya adalah iPaymu.

g. *Remittance*

Remittance adalah jenis *startup* yang khusus menyediakan layanan pengiriman uang antar negara. Banyak didirikannya *startup remittance* ini dalam rangka membantu masyarakat yang tidak memiliki akun atau akses perbankan. Adanya *startup* jenis ini sangat membantu para TKI atau siapa saja yang mungkin salah satu anggota keluarganya berada di luar negeri, karena proses pengiriman yang mudah dan biaya lebih murah. Di Singapura misalnya, berdiri sebuah *startup fintech* bernama SingX.

h. *Securities* Saham, *forex*, reksadana, dan lain sebagainya

Merupakan investasi yang sudah tidak asing lagi didengar. *Securities* dapat dikatakan sebagai jenis *startup* yang menyediakan platform untuk berinvestasi saham secara online. Contoh *startupnya* adalah Bareksa.com. Didirikan pada tanggal 17 Februari 2013 Bareksa.com adalah salah satu *securities startup* terintegrasi pertama di Indonesia yang menyediakan platform untuk melakukan jual-beli reksa dana secara online, memberikan layanan data, informasi, alat investasi reksadana, saham, obligasi, dan lain-lain.

6. Teknologi Finansial Ilegal

Teknologi finansial fokus pada transaksi pinjam meminjam saja. Namun karena sistemnya online, ditemukan banyak kasus penipuan yang dilakukan oleh teknologi finansial ilegal dalam sektor ini. Teknologi finansial ilegal merupakan salah satu bentuk penerapan teknologi informasi di bidang keuangan yang tidak terdaftar dan tidak diawasi oleh OJK .

Meski sangat menguntungkan, pengguna harus berhati-hati dalam memilih jasa teknologi finansial. Pastikan badan tersebut diawasi oleh OJK dan sudah terpercaya. OJK merilis ciri-ciri teknologi finansial ilegal yang harus diwaspadai.

1. Identitas Perusahaan Tidak Jelas atau Disamarkan

Perusahaan *P2P lending* yang sesuai dengan kriteria OJK harus membuka semua identitasnya kepada publik. Mulai dari alamat, nomor telepon, email pengaduan, dan masih banyak lagi. Penyedia jasa harus bisa dihubungi dengan mudah oleh para penggunanya. Namun jika perusahaan teknologi finansial yang bersangkutan ilegal, mereka akan dengan sengaja menyamarkan identitas, termasuk karyawan mereka yang menggunakan nama palsu bukan nama asli.

Hal ini dilakukan agar mereka tidak terlacak jika ada pengguna yang mengadukan kasus penipuan pada polisi. Sebelum memutuskan untuk menggunakan jasa teknologi finansial tertentu, sebaiknya cari tahu dulu informasi tentang perusahaan tersebut sebanyak-banyaknya.

2. Proses Transaksi Terlalu Mudah

Teknologi finansial memang dikenal luas karena proses transaksi yang cepat dan mudah. Tapi akan jadi mencurigakan jika semua berlangsung terlalu mudah. Misalnya pinjaman bisa diproses dalam hitungan menit saja, berapapun jumlahnya. Ini tidak sesuai dengan prosedur yang ditentukan OJK. Setiap teknologi finansial yang menerima aplikasi pinjaman dana dari penggunanya harus dicek dulu semua data pribadinya secara detail. Jadi mustahil pinjaman langsung dicairkan tanpa ada pengecekan yang terperinci sebelumnya.

3. Mendapatkan Informasi Kontak di Ponsel Pengguna

Ini termasuk hal yang harus diwaspadai oleh pengguna teknologi finansial, terutama mereka yang belum banyak berpengalaman. Teknologi finansial ilegal akan bisa mengakses semua informasi kontak pada handphone penggunanya dan menyalin semua data tersebut. Ini tentu berbahaya karena bisa dijadikan bahan untuk penipuan yang lain.

Tetapi semua badan yang diawasi oleh OJK tidak akan melakukan hal ini. OJK melarang keras semua perusahaan teknologi finansial untuk menyalin data-data nasabah mereka. Hal ini tercantum dalam peraturan tertulis resmi yang dikeluarkan oleh OJK. Jika ada perusahaan teknologi finansial yang sampai melanggar ketentuan ini, maka ijin mereka akan dicabut saat itu juga.

4. Bunga Terlalu Tinggi

OJK telah menetapkan batas bunga yang wajar bagi perusahaan teknologi finansial untuk pengguna mereka. Besaran bunga tidak boleh lebih dari 2-3%

per harinya dan sistem penghitungannya harus transparan. Pada teknologi finansial ilegal, mereka akan mengenakan bunga yang kelewat tinggi tanpa adanya hitungan yang jelas.

Hal tersebut tentu tidak sesuai dengan prinsip perlindungan konsumen yang telah disepakai di bawah Asosiasi *Fintech* Pendanaan Bersama Indonesia (AFPI). Dalam kesepakatan tersebut, ditentukan bahwa perusahaan baru boleh melakukan penagihan maksimal 90 hari dari tenggang waktu atau jatuh tempo pembayaran dengan biaya-biaya lain yang tidak boleh melebihi 100% nilai pokok. Dengan demikian, jumlah biaya pinjaman dan pokok tidak akan bertambah. Seringnya dalam kasus teknologi finansial ilegal, pengguna justru terlilit hutang yang nilai berlipat ganda dari jumlah awal yang mereka pinjam.

5. Intimidasi dalam Proses Penagihan

Teknologi finansial yang resmi di bawah pengawasan OJK akan menaati *code of conduct*, yaitu hanya melakukan penagihan pada jam kerja saja. Ini yang tidak akan dilakukan oleh teknologi finansial ilegal. Mereka sama sekali tidak mempertimbangkan kenyamanan konsumen. Mereka menagih di luar jam kerja, bahkan pada malam hari di waktu istirahat. Cara-cara yang digunakan sangat intimidatif, yaitu dengan menelepon salah satu kontak yang terdapat di handphone konsumen lalu meneror mereka. Kontak yang dihubungi biasanya adalah keluarga dekat seperti orang tua, pasangan, atau saudara.⁵⁰

⁵⁰ Simulasi Kredit, “Kriteria P2P Ilegal dari OJK”, <https://www.simulasikredit.com/kriteria-p2p-ilegal-dari-ojk/> , Diakses pada hari Senin, 13 April 2020 pukul 12.19 WIB

C. Tinjauan Umum *Cybercrime*

1. Pengertian *Cybercrime*

Cybercrime adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada suatu tindak kejahatan di media sosial yang berhubungan dengan dunia maya dan suatu tindak kejahatan yang menggunakan komputer maupun *smartphone*.

Cybercrime sebagai “*crime related to technology, computers and the internet*” atau secara sederhana berarti kejahatan yang berhubungan dengan teknologi, komputer dan internet.⁵¹

Menurut *Organization of European Community Development (OECD)* *cyber crime* adalah semua bentuk akses ilegal terhadap suatu transmisi data. Itu artinya, semua bentuk kegiatan yang tidak sah dalam suatu sistem komputer termasuk dalam suatu tindak kejahatan.⁵²

Secara umum, pengertian *cybercrime* sendiri memang biasa diartikan sebagai tindak kejahatan di ranah dunia maya yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan internet sebagai sasaran.

⁵¹ Dikdik M. *Op. Cit.*, hlm. 8.

⁵² Andi, “*Mengenal Apa itu Cybercrime dan Jenis- Jenis Kejahatan Di Dunia Maya*”, <https://qwords.com/blog/pengertian-cyber-crime/>, diakses pada hari Rabu tanggal 15 April 2020 pukul 22.17 WIB.

2. Karakteristik *Cybercrime*

Menurut Freddy Haris, *cybercrime* merupakan suatu tindak pidana dengan karakteristik – karakteristik sebagai berikut :⁵³

- a. *Unauthorized access* (dengan maksud untuk memfasilitasi kejahatan).
- b. *Unauthorized alteration or destruction of data*.
- c. Mengganggu atau merusak operasi komputer.
- d. Mencegah atau menghambat akses pada komputer.

Kejahatan yang berhubungan erat dengan pengguna teknologi komputer dan jaringan telekomunikasi dalam beberapa literatur dan praktiknya dikelompokkan beberapa bentuk, sebagai berikut:⁵⁴

1. *Unauthorized access to computer system and service*, yaitu kejahatan yang dilakukan kedalam sistem suatu jaringan secara tidak sah, tanpa izin atau tanpa pengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang di masukinya.
2. *Illegal contents*, yaitu kejahatan dengan memasukan data atau informasi ke internet tentang suatu hal yang tidak benar, tidak etis dan dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.
3. *Data forgery*, yaitu kejahatan dengan memalsukan data pada dokumendokumen penting tersimpan sebagai *scriptless document* melalalui internet.
4. *Cyber espionage*, yaitu kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasukan

⁵³ *Ibid*, hlm.9.

⁵⁴ *Ibid*, hlm.10.

sistem jaringan komputer pihak sasaran. Kejahatan ini biasanya ditujukan terhadap saingan bisnis yang dokumen atau data-data pentingnya tersimpan dalam suatu sistem komputerisasi.

5. *Cyber sabotage and extortion*, yaitu kejahatan yang dilakukan dengan membuat gangguan, perusak atau penghancur terhadap suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang tersambung dengan internet.
6. *Offence against intellectual property*, yaitu kejahatan yang ditujukan terhadap hak kekayaan intelektual yang dimiliki seseorang di internet. Sebagai contoh peniruan tampilan web page suatu situs orang lain secara ilegal, penyiaran suatu informasi di internet yang ternyata merupakan rahasia dagang.
7. *Infringements of privacy*, yaitu kejahatan yang ditujukan terhadap informasi seseorang yang merupakan hal yang sangat pribadi seseorang yang tersimpan secara komputerisasi yang apabila diketahui oleh orang lain maka akan menimbulkan kerugian materil maupun immateril seperti nomor kartu kredit, nomor PIN ATM dan sebagainya.

3. Aturan Mengenai *Cybercrime*

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur beberapa tindak pidana *cybercrime* sebagai berikut :

- a. Akses tidak sah (*Illegal acces*)
Perbuatan yang memenuhi unsur tindak pidana akses secara tidak sah terhadap komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain diatur dalam Pasal 30 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- b. Penyadapan atau interpersi tidak sah (*Intercepting*), diatur dalam Pasal 31 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- c. Gangguan terhadap data komputer (*Data interference*), diatur dalam Pasal 32 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- d. Gangguan terhadap sistem komputer (*Sistem Interference*), diatur dalam Pasal 33 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

- e. Penyalahgunaan sistem komputer (*Misuse of Device*), diatur dalam Pasal 34 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- f. Pemalsuan melalui komputer (*Computer Related Forgery*), diatur dalam Pasal 35 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- g. Pornografi melalui komputer (*Pornographi*), diatur dalam Pasal 27 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- h. Kejahatan tradisional yang menggunakan komputer, diatur dalam Pasal 27 Ayat (2) , Ayat (3) dan Ayat (4) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- i. Tindak Pidana Penyebaran berita bohong, diatur dalam Pasal 28 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- j. Tindak pidana pengancaman melalui internet diatur dalam Pasal 29 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

4. Jenis- Jenis *Cybercrime*

Seiring berkembangnya teknologi, semakin banyak pula jenis kejahatan yang terjadi. Namun, secara umum jenis-jenis kejahatan dunia maya dibagi menjadi beberapa tindakan, seperti:⁵⁵

a. Pencurian Data

Pencurian data atau *data theft* merupakan suatu tindakan ilegal dengan mencuri data dari sistem komputer untuk kepentingan pribadi atau

⁵⁵ Putra, "Cyber Crime: Pengertian, Jenis-Jenis & Contoh Kejahatan Dunia Maya", <https://salamadian.com/pengertian-cyber-crime/>, diakses pada hari Kamis tanggal 16 April 2020 pukul 11.20 WIB.

dikomersilkan dengan menjual data curian kepada pihak lain. Biasanya, tindakan pencurian data ini berujung pada kejahatan penipuan secara *online*.

b. Akses Ilegal

Lewat akses ilegal atau *unauthorized access*, seseorang yang tidak bertanggung jawab bisa memasuki atau menyusup ke dalam suatu skema jaringan komputer tanpa izin atau tanpa sepengetahuan dari pemilik. Oleh karena hal ini, biasanya korban akan kehilangan data penting. Tak jarang juga aksi ini merupakan langkah yang diambil oknum tertentu untuk melakukan aksi penipuan dengan memakai nama pemilik akun.

c. *Hacking* dan *Tracking*

Ada juga kejahatan yang dinamakan *cracking*, yaitu hacking untuk tujuan jahat. Biasanya, para *cracker* atau sebutan bagi pelaku *cracking* bisa mengetahui simpanan para nasabah di beberapa bank atau pusat data sensitif lain untuk menguntungkan diri sendiri. Sekilas, *hacking* dan *cracking* hampir sama saja, tetapi ada perbedaan yang mendasar di antara keduanya. Jika *hacking* adalah upaya yang lebih fokus pada prosesnya, *cracking* lebih fokus untuk menikmati hasilnya.

d. *Carding*

Carding atau penyalahgunaan kartu kredit adalah kegiatan berbelanja menggunakan nomor dan identitas kartu kredit orang lain. Hal ini dilakukan secara ilegal dan data kartu kredit biasanya didapat melalui tindakan pencurian lewat internet.

e. *Defacing*

Defacing adalah aktivitas mengubah halaman suatu *website* milik pihak lain. Pada kasus-kasus *defacing* yang sering dijumpai, biasanya para pelaku melakukannya hanya untuk iseng, pamer kemampuan bisa membuat program, hingga berniat jahat untuk mencuri data dan dijual ke pihak lain.

f. *Cybersquatting*

Cybersquatting atau penyerobotan domain name yang merupakan jenis kejahatan dunia maya yang masuk ke dalam kategori domain *hijacking* (pembajakan domain). Cara yang dilakukan adalah dengan mendaftarkan domain nama perusahaan atau nama orang lain. Hasil kejahatan biasanya akan dijual kepada perusahaan atau pihak lain dengan harga yang lebih mahal. Pelaku akan berusaha untuk menguntungkan dirinya sendiri dengan merugikan pihak lain.

g. *Cyber Typosquatting*

Cyber typosquatting merupakan kejahatan yang dilakukan dengan cara membuat domain plesetan yang mirip dengan nama domain orang lain. Salah satu tujuannya adalah menjatuhkan domain asli dengan melakukan penipuan atau berita bohong kepada masyarakat.

h. Menyebarkan Konten Ilegal

Konten ilegal biasanya berisi tentang informasi atau data yang tidak etis, tidak benar, dan bisa jadi melanggar hukum. Jenisnya sendiri ada banyak sekali, beberapa di antaranya yang sering kita jumpai adalah berita hoax dan konten yang mengandung unsur pornografi.

i. Malware

Malware merupakan salah satu program komputer yang mencari kelemahan dari suatu *software*. Biasanya *malware* diciptakan untuk membobol atau merusak suatu *software* atau sistem operasi. *Malware* terdiri dari beberapa jenis, seperti *worm*, *virus*, *trojan horse*, *adware*, *browser hijacker*, dan yang lainnya.

Meskipun tersebar juga antivirus atau antispam, Anda tetap harus waspada agar terhindar dari *malware* karena si pembuat biasanya sangat kreatif dan terus produktif dalam membuat program yang merugikan para korbannya.

j. Cyber Terrorism

Kejahatan dunia maya bisa masuk ke dalam kategori *cyber terrorism* jika telah mengancam pemerintah. Para pelaku *cyber terrorism* biasanya akan melakukan cracking ke situs pemerintah atau militer.

5. Metode Cybercrime

Maraknya jenis *cybercrime* saat ini maka metode dalam melakukannya pun cukup beragam. Berikut ini adalah beberapa metode dan cara kerja *cybercrime* yang sering dilakukan:⁵⁶

a. Password Cracker

Merupakan suatu tindakan untuk mencuri kata sandi pengguna lain dengan program yang dapat membuka enkripsi kata sandi. Tindakan ini juga sering dilakukan untuk menonaktifkan sistem keamanan yang dilindungi kata sandi.

b. Spoofing

Spoofing adalah pemalsuan data atau identitas seseorang sehingga (peretas) dapat mengakses jaringan komputer seperti pengguna sebenarnya.

c. DDoS (Distributed Denial of Service Attacks)

Merupakan suatu serangan oleh peretas atau penyerang di komputer atau server di Internet. Serangan DDoS menggunakan sumber daya yang ada (sumber daya) pada komputer atau server sampai mereka tidak dapat lagi menjalankan fungsinya dengan benar.

d. Sniffing

Sniffing adalah bentuk kejahatan dunia maya di mana penulis secara sengaja atau tidak sengaja mencuri nama pengguna dan kata sandi orang

⁵⁶ Akbar Asfihan, "Cyber Adalah", <https://adalah.co.id/cyber/>, diakses pada hari Kamis tanggal 16 April 2020 pukul 11.24 WIB.

lain. Penulis kemudian dapat menggunakan akun korban untuk melakukan penipuan atas nama korban atau untuk merusak / menghapus data korban.

e. Destructive Devices

Merupakan suatu program atau perangkat lunak yang berisi virus yang bertujuan untuk merusak atau menghancurkan data di komputer korban.

Beberapa yang termasuk dalam program ini adalah *Worms, Trojan Horse, Nukes, Email Bombs*, dan lain-lain.

D. Tinjauan Umum Otoritas Jasa Keuangan

1. Pengertian Lembaga Otoritas Jasa Keuangan

Otoritas Jasa Keuangan atau yang biasa disingkat OJK adalah lembaga Negara yang dibentuk berdasarkan Undang-undang Nomor 21 Tahun 2011 yang berfungsi menyelenggarakan sistem pengaturan dan pengawasan yang terintegrasi terhadap keseluruhan kegiatan di dalam sektor jasa keuangan baik di sektor perbankan, pasar modal, dan sektor jasa keuangan non-bank seperti Asuransi, Dana Pensiun, Lembaga Pembiayaan, dan Lembaga Jasa Keuangan lainnya.

OJK merupakan lembaga independen dan bebas dari campur tangan pihak lain yang mempunyai fungsi, tugas, dan wewenang pengaturan, pengawasan, pemeriksaan dan penyidikan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2011 tentang OJK . Tugas pengawasan industri keuangan non-bank dan pasar modal secara resmi beralih dari Kementerian Keuangan dan Bapepam-LK ke OJK pada 31 Desember 2012. Sedangkan pengawasan di sektor

perbankan beralih ke OJK pada 31 Desember 2013 dan Lembaga Keuangan Mikro pada 2015.

2. Tujuan Lembaga Otoritas Jasa Keuangan

Keberadaan lembaga Otoritas Jasa Keuangan memiliki tujuan yang dimana dalam Pasal 4 Undang – Undang Nomor 21 Tahun 2011 tentang OJK menyebutkan bahwa OJK dibentuk dengan tujuan agar keseluruhan kegiatan di dalam sektor jasa keuangan terselenggara secara teratur, adil, transparan, akuntabel dan mampu mewujudkan sistem keuangan yang tumbuh secara berkelanjutan dan stabil, serta mampu melindungi kepentingan konsumen maupun masyarakat.

Pembentukan Otoritas Jasa Keuangan ini diharapkan dapat mendukung kepentingan sektor jasa keuangan secara menyeluruh sehingga meningkatkan daya saing perekonomian. Selain itu, OJK harus mampu menjaga kepentingan nasional. Antara lain meliputi sumber daya manusia, pengelolaan, pengendalian, dan kepemilikan di sektor jasa keuangan dengan tetap mempertimbangkan aspek positif globalisasi. OJK dibentuk dan dilandasi dengan prinsip-prinsip tata kelola yang baik, yang meliputi independensi, akuntabilitas, pertanggungjawaban, transparansi, dan kewajaran (*fairness*).

3. Tugas dan Wewenang Lembaga Otoritas Jasa Keuangan

Lembaga Otoritas Jasa Keuangan mempunyai fungsi yaitu sebagai penyelenggara sistem peraturan dan pengawasan yang terintegrasi terhadap seluruh kegiatan di dalam seluruh sektor jasa keuangan. Dalam melaksanakan tugas pengaturan, OJK memiliki beberapa wewenang yang bisa dilakukan.

Wewenangnya sebagai berikut :

- a. Menetapkan peraturan pelaksanaan Undang-Undang.
- b. Menetapkan peraturan perundang-undangan di sektor jasa keuangan.
- c. Menetapkan peraturan dan keputusan OJK.
- d. Menetapkan peraturan mengenai pengawasan di sektor jasa keuangan.
- e. Menetapkan kebijakan mengenai pelaksanaan tugas OJK.
- f. Menetapkan peraturan mengenai tata cara penetapan perintah tertulis terhadap Lembaga Jasa Keuangan dan pihak tertentu.
- g. Menetapkan peraturan mengenai tata cara penetapan pengelola statute pada Lembaga Jasa Keuangan.
- h. Menetapkan struktur organisasi dan infrastruktur, serta mengelola, memelihara, dan menatausahakan kekayaan dan kewajiban.
- i. Menetapkan peraturan mengenai tata cara pengenaan sanksi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan di sektor jasa keuangan.

Otoritas Jasa Keuangan memiliki wewenang dalam pengawasan terhadap lembaga keuangan sebagai berikut :

- a. Menetapkan kebijakan operasional pengawasan terhadap kegiatan jasa keuangan.
- b. Mengawasi pelaksanaan tugas pengawasan yang dilaksanakan oleh Kepala Eksekutif.
- c. Melakukan pengawasan, pemeriksaan, penyidikan, perlindungan konsumen, dan tindakan lain terhadap Lembaga Jasa Keuangan, pelaku, dan/atau penunjang kegiatan jasa keuangan sebagaimana dimaksud dalam peraturan perundang-undangan di sektor jasa keuangan.
- d. Memberikan perintah tertulis kepada Lembaga Jasa Keuangan dan/atau pihak tertentu.
- e. Melakukan penunjukan pengelola statuter.
- f. Menetapkan penggunaan pengelola statuter.
- g. Menetapkan sanksi administratif terhadap pihak yang melakukan pelanggaran terhadap peraturan perundang-undangan di sektor jasa keuangan.
- h. Memberikan dan/atau mencabut; izin usaha, izin orang perseorangan, efektifnya pernyataan pendaftaran, surat tanda terdaftar, persetujuan

melakukan kegiatan usaha, pengesahan, persetujuan atau penetapan pembubaran dan penetapan lain.

4. Peran Otoritas Jasa Keuangan Terhadap Teknologi Finansial

Otoritas Jasa Keuangan melaksanakan wewenangnya sebagai lembaga yang memberikan aturan serta mengawasi perusahaan yang berbasis teknologi finansial. Secara garis besar OJK bertugas mengkaji dan mempelajari perkembangan teknologi finansial dan menyiapkan peraturan serta strategi pengembangannya. OJK juga berwenang melindungi kepentingan konsumen terkait keamanan dana dan data serta kepentingan nasional terkait pencegahan pencucian uang dan pendanaan terorisme, serta stabilitas sistem keuangan. Para penyedia jasa layanan pinjaman berbasis informasi dan teknologi harus melakukan registrasi keanggotaan ke OJK dengan syarat penyelenggara wajib menyediakan *escrow account* dan akun virtual di perbankan serta menempatkan data center di dalam negeri. Melalui POJK Nomor 13 Tahun 2018, OJK memperketat keamanan data nasabah. Pasal 30 menyebutkan bahwa pemanfaatan data dan informasi pengguna harus memenuhi syarat, yakni memperoleh persetujuan pengguna, menyampaikan batasan pemanfaatan data dan informasi kepada pengguna, menyampaikan setiap perubahan tujuan pemanfaatan data dan informasi kepada pengguna serta media dan metode dalam memperoleh data dan informasi. Terkait dengan teknologi finansial, Otoritas Jasa Keuangan telah mengeluarkan Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 77/POJK.01/2016 tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi serta Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 13/POJK.02/2018 tentang Inovasi Keuangan Digital di Sektor Jasa Keuangan.