

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini, perkembangan pesat dalam ilmu pengetahuan, teknologi informasi, serta komunikasi (IPTEK) telah memberi perubahan yang signifikan untuk kehidupan manusia di berbagai aspek. Kemajuan dalam IPTEK mempermudah akses dalam berbagai bentuk, termasuk fasilitas, layanan, serta inovasi. Salah satu perkembangan IPTEK yang paling sering dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari ialah internet. Menurut Mukhyar, internet ialah jaringan global yang memungkinkan komunikasi antar lokasi di berbagai belahan dunia serta menyediakan berbagai jenis informasi, baik yang bersifat positif maupun negatif.<sup>1</sup>

Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa pada tahun 2023. Berdasarkan hasil survei penetrasi internet yang dirilis APJII pada tahun 2024, tingkat penggunaan internet di Indonesia telah mencapai 79,5%, mengalami peningkatan sejumlah 1,4% dibandingkan periode sebelumnya. Angka ini terus memperlihatkan tren kenaikan selama lima tahun terakhir.<sup>2</sup> Persoalan tersebut kemudian membuktikan jika kesadaran penggunaan internet untuk masyarakat

---

<sup>1</sup>Mukhyar Sani, "Dampak Internet Terhadap Perilaku Generasi Muda Islam", *Jurnal Ilmu Dakwah*, Vol.15, Juni 2016, hlm.3.

<sup>2</sup>Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), "APJII: Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang", <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>, diakses pada 18 Mei 2024.

Indonesia terus bertambah sejalan dengan tuntutan kehidupan pada era globalisasi yang mengharuskan setiap orang membiasakan diri dalam memakai internet.

Penggunaan internet pada era saat ini ialah sebuah aspek yang dianggap mempunyai peran krusial untuk kehidupan manusia. Internet ialah bagian dari gaya hidup, yang pemanfaatannya dipergunakan dalam berbagai bidang seperti pemerintahan, bisnis, perbankan, pendidikan, pekerjaan, kesehatan, bahkan mempermudah komunikasi. Pemanfaatan internet telah memunculkan pasar baru yang mendorong perkembangan sistem ekonomi masyarakat, yang awalnya berorientasi pada industri manufaktur dalam ekonomi konvensional, kini bertransformasi menuju ekonomi digital. Ekonomi digital ini didasarkan pada informasi, kreativitas intelektual, serta pengetahuan, serta sering disebut menjadi ekonomi kreatif.<sup>3</sup>

Selain kegiatan perekonomian, saat ini masyarakat juga dimanjakan dengan kemudahan akses atas ketersediaan konten menjadi pemenuhan kebutuhan sarana hiburan. Contohnya ialah aktivitas menonton film maupun serial drama, yang dulunya hanya bisa dinikmati melalui bioskop, televisi, maupun media penyimpanan seperti *Video Home System (VHS)*, *Digital Video Disc (DVD)*, serta *Hard Disc Drive (HDD)*. Saat ini, terdapat layanan teknologi berbasis *over the top (OTT)*, dimana layanan ini ialah layanan penyediaan tontonan dalam bentuk film maupun serial nasional serta internasional.

---

<sup>3</sup>Edmon Makarim, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2010, hlm. 2.

Tontonan tersebut bisa dinikmati melalui berbagai *gadget*, seperti ponsel, laptop, komputer, maupun *smart TV* yang terhubung dengan internet.<sup>4</sup>

Setiap pengguna layanan OTT dapat menonton film maupun serial tanpa perlu menyewa kaset/DVD maupun datang ke bioskop. Layanan OTT memberi kemudahan untuk setiap pengguna dengan penerapan sistem berlangganan dimana pengguna bisa dengan leluasa memilih konten dengan berbagai macam genre kapanpun serta dimanapun tanpa terpaku pada jadwal siaran tertentu. Pengguna bahkan bisa mengunduh terlebih dahulu konten yang diinginkan untuk kemudian ditonton nantinya walau tanpa adanya jaringan internet. Umumnya layanan OTT tersedia dalam bentuk aplikasi maupun laman (*website*) tertentu. Perusahaan penyedia layanan OTT menyediakan media berbayar khusus untuk pengguna untuk bisa mengakses setiap tontonan yang tersedia. Contoh dari aplikasi tontonan berbayar ialah Netflix, VIU, Disney+ Hotstar, Vidio, serta lain sebagainya. Dari sekian banyak perusahaan penyedia layanan OTT tontonan berbayar tersebut, Netflix ialah aplikasi dengan pengguna terbanyak saat ini.

Netflix, perusahaan layanan streaming media digital yang berbasis di Los Gatos, California, didirikan pada tahun 1997 oleh Reed Hastings serta Marc Randolph di Scotts Valley, California. Awalnya, bisnisnya berfokus pada penjualan serta penyewaan DVD melalui sistem pengiriman, tetapi sejak tahun 1998, Netflix lebih menekankan penyewaan DVD. Pada tahun 2010,

---

<sup>4</sup>Fitriani Safira Ananda Rommy, "Analisis Yuridis Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Layanan *Streaming* Berbayar (Netflix) Yang Diperoleh Melalui Pihak Ketiga", *Skripsi*, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Makassar, 2021, hlm. 2.

perusahaan meluncurkan layanan streaming sambil tetap menyediakan penyewaan DVD serta Blu-ray. Ekspansi internasional dimulai pada 2011 dengan menghadirkan layanan streaming di Kanada, lalu berkembang ke berbagai negara lainnya.<sup>5</sup>

Dikutip dari satista.com, pengguna akun berlangganan Netflix dari seluruh dunia mencapai angka 269,6 juta pada kuartal pertama 2024.<sup>6</sup> Banyaknya pengguna akun berlangganan tersebut dikarenakan aplikasi ini menyediakan berbagai macam jenis tontonan mulai dari film, serial, dokumenter, siaran olahraga, acara ragam, bahkan animasi untuk anak-anak dari seluruh dunia. Tontonan yang disuguhkan pun tersedia dengan berbagai macam genre yang bisa dipilih dengan bebas sesuai keinginan pengguna. Pilihan konten yang ditawarkan hadir dengan kualitas yang sangat baik serta juga sesuai dengan selera pasar saat ini, sehingga menjadikan Netflix menjadi pilihan utama setiap pengguna layanan OTT.

Sebagai akibat dari perkembangan yang demikian pesat, kemajuan IPTEK telah menjadikan dunia tak terbatas serta telah menyebabkan terjadinya perubahan masyarakat global termasuk secara perilaku. Berbagai tindak pidana lantas muncul pula dalam pemanfaatan dunia maya menjadi akibat dari perkembangan IPTEK. Tindak pidana dalam dunia maya misalnya penghinaan,

---

<sup>5</sup>Velvi Arsita Suandi, Elan Jaelani, serta Muhamad Kholid, "LEGALITAS PENJUALAN AKUN NETFLIX PREMIUM MELALUI BLACK MARKET", *Jurnal Forum Studi Hukum serta Kemasyarakatan*, Vol.4 No.1, Januari 2022, hlm. 13.

<sup>6</sup>Julia Stoll, "Quarterly Netflix Subscribers Count Worldwide 2013-2024", <https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/#:~:text=Netflix%20had%20around%20269.6%20million,compared%20with%20the%20previous%20quarter>, diakses pada 18 Mei 2024.

pornografi, judi ilegal, penjualan produk ilegal, bahkan tindak kejahatan yang mengancam keamanan negara, seperti pembocoran rahasia negara serta tindakan yang menyebabkan kerugian secara finansial yang dimanfaatkan untuk kepentingan diri sendiri.

Pelanggaran hukum di dunia maya menuntut perluasan cakupan hukum agar bisa mengakomodasi tindakan tersebut. Persoalan ini melahirkan sebuah rezim hukum baru yang dikenal menjadi hukum siber maupun hukum telematika. Secara global, hukum siber (*cyber law*) mengacu pada regulasi yang mengatur pemanfaatan teknologi informasi serta komunikasi. Sementara itu, hukum telematika ialah hasil konvergensi dari hukum telekomunikasi, hukum media, serta hukum informasi. Beberapa istilah lain yang juga dipergunakan mencakup hukum teknologi informasi, hukum dunia maya, serta hukum mayantara. Istilah-istilah ini muncul sebab berbagai aktivitas yang dijalankan melalui jaringan sistem komputer serta komunikasi, baik dalam lingkup lokal maupun global (*internet*), memakai teknologi informasi berbasis sistem komputer yang bekerja secara elektronik serta bisa diakses secara virtual.<sup>7</sup>

Donn Parker memakai istilah "*computer crime*" untuk mendeskripsikan tindak kejahatan dalam dunia maya. Parker mendefinisikannya menjadi "...setiap insiden yang melibatkan tindakan sengaja di mana korban menderita

---

<sup>7</sup>Paragraf 2 Penjelasan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 perihal Informasi serta Transaksi Elektronik.

maupun bisa menderita kerugian, serta pelaku memperoleh maupun bisa memperoleh keuntungan, yang berkaitan dengan komputer".<sup>8</sup>

Selanjutnya peranan komputer/internet dalam persoalan ini ialah:<sup>9</sup>

- a. Komputer/internet maupun data di dalamnya menjadi objek tindak pidana;
- b. Komputer/internet menciptakan bentuk sistem serta aset yang unik (dalam bentuk aplikasi);
- c. Komputer/internet menjadi instrumen maupun alat dari tindak pidana; serta
- d. Komputer/internet menjadi simbol yang dipergunakan untuk melakukan intimidasi maupun penipuan.

Layanan aplikasi Netflix tak luput menjadi salah satu media terjadinya *cyber crime*. Dengan banyaknya angka pengguna aplikasi Netflix, banyak orang kemudian menyediakan akun berlangganan Netflix serta memanfaatkannya menjadi lahan bisnis. Penjual (*seller*) akun Netflix menjadi pihak ketiga yang memperjual belikan akun berlangganan dengan harga yang cenderung lebih murah dari harga resmi yang ditetapkan oleh Netflix itu sendiri. Penulis menemukan penjualan akun berlangganan Netflix bisa dengan mudah ditemukan secara bebas di media sosial X. Kemudahan dalam menemukan penjual serta harga yang terjangkau kemudian menarik minat pembeli untuk membeli akun berlangganan melalui pihak ketiga daripada membeli langsung dari pihak Netflix.

---

<sup>8</sup>Anthony Reyes *et al*, *Cyber Crime Investigations: Bridging the Gaps Between Security Professionals, Law Enforcement, and Prosecutors*, Syngress Publishing Inc., Rockland, 2007. hlm. 25.

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

Diketahui kemudian beberapa metode yang dipergunakan oleh penjual untuk menyediakan akun berlangganan Netflix yang ditawarkan, salah satunya ialah dengan memakai metode ilegal berupa pencurian data kartu kredit (*carding*). Contoh penggunaan metode *carding* dalam penjualan akun Netflix ditemukan dalam artikel yang ditulis oleh empat mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Andalas yang dibagikan melalui situs Medium.<sup>10</sup> Pengguna Instagram dengan akun bernama @saphrii mengaku pernah menjadi korban peretasan kartu kredit untuk pembayaran akun berlangganan Netflix. Padahal, pemilik akun tersebut tak pernah melakukan pembayaran Netflix memakai kartu kredit miliknya. Adapun pemilik akun bernama @veyyaaa\_ mengaku sudah lama tak memakai kartu kreditnya untuk membayar biaya langganan Netflix. Namun suatu hari pemilik akun tersebut memperoleh notif perpanjangan akun walaupun tak pernah mengaktifkan kembali akunnya.

Pemanfaatan atas metode *carding* diterapkan oleh penjual untuk membuat akun berlangganan tak dengan dana pribadi mereka melainkan dengan membobol kartu debit maupun kartu kredit (*credit card (CC)*) milik orang lain. Mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “bobol” berarti jebol maupun mengalami kerusakan, yang bisa pula diartikan menjadi tembus. Serangkaian proses, cara, maupun perbuatan membobol kemudian disebut dengan pembobolan. Adapun pelaku pembobolan lebih lanjut dikenal dengan istilah pembobol. Akun Netflix yang diperoleh melalui

---

<sup>10</sup>Ayunda Meilita Nurul Syifa *et al*, “Antara Legal serta Ilegal Jual Beli Akun Premium Murah”, <https://medium.com/@ikomunand18/antara-legal-serta-ilegal-jual-beli-akun-premium-murah-17b53ea8d0c0>, diakses pada 1 Juni 2024.

tindakan pembobolan kartu kredit kemudian dipasarkan kembali oleh pihak ketiga dengan harga yang jauh lebih rendah dibandingkan harga resmi yang ditetapkan oleh Netflix. Pratama Persadha, Peneliti Keamanan Siber dari Communication Information System Research Center (CISSReC), menegaskan jika akun-akun berlangganan tersebut umumnya diperoleh secara massal melalui situs gelap. Setelah itu, akun tersebut diproses dengan berbagai cara, salah satunya ialah dengan membuat akun ilegal memakai kartu kredit yang didapatkan secara tak sah, kemudian dipergunakan untuk mendaftar ke layanan Netflix maupun aplikasi berbayar lainnya.<sup>11</sup>

*Carding*, maupun *credit fraud*, ialah bentuk kejahatan siber yang mencakup aksi pencurian serta penipuan dalam transaksi digital yang dijalankan oleh individu yang dikenal menjadi *carder*. Jenis kejahatan ini memanfaatkan teknologi informasi untuk mengakses kartu kredit milik orang lain secara ilegal. Kartu kredit yang telah dibobol tersebut kemudian dipakai untuk melakukan transaksi jual beli tanpa persetujuan maupun pengetahuan dari pemiliknya yang sah.<sup>12</sup> Pencurian yang dimaksud dalam kejahatan *carding*, metode yang dipergunakan ialah menyadap data korban melalui media elektronik maupun dunia maya. Tujuan dari *carder* melakukan pencurian data tersebut ialah untuk melakukan transaksi elektronik tanpa persetujuan pemilik kartu, tetapi seluruh biaya akan dialamatkan pada pemilik

---

<sup>11</sup>*Ibid.*

<sup>12</sup>Nurdiman Munir, *Pengantar Hukum Siber Indonesia*, Raja Grafindo Persada, Depok, 2017, hlm. 19.

kartu kredit yang sah. Akibatnya, pemilik kartu kredit akan mengalami kerugian.

Tindak pidana *carding* diatur dalam UU ITE Nomor 11 Tahun 2008. Pasal 30 ayat (2) melarang akses tanpa izin ke komputer maupun sistem elektronik untuk memperoleh informasi maupun dokumen elektronik. Pelanggaran ini dikenai sanksi sesuai Pasal 46 ayat (2), dengan hukuman penjara hingga 7 tahun serta/maupun denda maksimal Rp700.000.000,-<sup>13</sup>

Megacu pada konteks kejahatan, istilah “bobol” mempunyai pemaknaan yang serupa dengan istilah “rampok” maupun “curi”, yakni tindakan merebut milik orang lain tanpa hak dengan cara memaksa. Dikatakakan memaksa sebab tindakan bobol dijalankan tanpa persetujuan yang dalam istilah “rampok” maupun “curi” juga terdapat unsur paksaan.<sup>14</sup> Adapun *carding* ialah suatu tindak pidana pencurian data/informasi elektronik, yang mana pencurian diatur dalam pasal 362 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang melarang untuk mengambil barang milik orang lain tanpa izin untuk dimiliki bisa dihukum penjara hingga lima tahun maupun didenda hingga sembilan ratus rupiah.<sup>15</sup>

Peraturan perundang-undangan telah dengan jelas melarang serta memberi sanksi pada tindak pidana *carding*, namun Indonesia tetap menjadi salah satu negara dengan angka kejahatan *carding* tertinggi di dunia. Menurut

---

<sup>13</sup>Pasal 30 ayat (2) serta 46 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 perihal Informasi serta Transaksi Elektronik.

<sup>14</sup>M Eldi Ermawan, “Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Pembobolan Rekening Nasabah Pengguna Mobile Banking”, *Skripsi*, Fakultas Hukum Universitas Lampung, Lampung, 2018, hlm. 22.

<sup>15</sup>Pasal 362 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

laporan dari Internet World Stats pada tahun 2010, Indonesia berada di posisi kedua menjadi negara dengan tingkat kejahatan *carding* tertinggi setelah Ukraina<sup>16</sup> Adapun dalam lingkup Jawa Timur, Unit I Siber Subdirektorat V Siber Direktorat Reserse Kriminal Khusus Kepolisian Daerah Jawa Timur mencatat jumlah kasus *carding* sejumlah 31 kasus pada 2022, 14 kasus pada 2023, serta 5 kasus hingga pertengahan tahun 2024.<sup>17</sup> Data ini membuktikan banyaknya peristiwa tindak pidana dengan pemanfaatan kartu kredit.

Hingga saat ini, kasus mengenai tindak pidana *carding* yang telah melalui proses hukum hingga tahap persidangan belum ada satupun yang didasarkan dari penjualan akun berlangganan Netflix ilegal. Padahal jika ditelusuri pada mesin pencarian di media sosial X, terdapat banyak sekali penjual akun berlangganan Netflix pada media sosial tersebut. Dengan banyaknya jumlah penjual ini, besar kemungkinan terdapat banyak penjual yang memakai metode *carding* dalam menjalankan bisnisnya.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi adanya ketimpangan antara Das Sollen serta Das Sein dalam upaya penanggulangan penjualan akun Netflix ilegal yang dijalankan melalui metode pembobolan kartu kredit (*carding*). Oleh sebab itu, diperlukan penelitian lebih lanjut guna memahami penyebab tak dilaksanakannya penegakan hukum pada tindak pidana tersebut. Dengan alasan inilah, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“TINJAUAN HUKUM PENJUALAN AKUN***

---

<sup>16</sup>Sigid Suseno, *Yurisdiksi Tindak Pidana Siber*, PT Refika Aditama, Bandung, 2012. hlm. 3.

<sup>17</sup>*Wawancara*, Kepala Subdirektorat (Kasubdit) V Siber Direktorat Reserse Kriminal Khusus, Kepolisian Daerah Jawa Timur, Surabaya, 25 September 2024.

**NETFLIX ILEGAL DENGAN METODE CARDING (STUDI KASUS PENJUALAN PADA MEDIA SOSIAL X)”**

**1.2 Rumusan Masalah**

1. Mengapa praktik penjualan akun Netflix dengan metode *carding* pada media sosial X marak terjadi?
2. Bagaimanakah upaya penanggulangan serta tindakan hukum pada penjualan akun Netflix ilegal dengan metode *carding* pada media sosial X?

**1.3 Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui serta menganalisis mengapa praktik penjualan akun Netflix dengan metode *carding* pada media sosial X marak terjadi.
2. Mengetahui serta menganalisis upaya penanggulangan serta tindakan hukum pada penjualan akun Netflix ilegal dengan metode *carding* pada media sosial X.

**1.4 Manfaat Penelitian**

**a. Manfaat Teoritis**

- a. Menjadi bahan literatur untuk pengembangan ilmu hukum terutama dalam ranah konsentrasi hukum pidana di bidang hukum siber.
- b. Menjadi dasar teoritis untuk penelitian lanjutan yang berfokus pada pengembangan pada aspek-aspek lain dari kejahatan siber, baik itu menjadi karya tulis ilmiah maupun produk hukum.

**b. Manfaat Praktis**

- a. Bagi aparat penegak hukum untuk menyadari adanya pemanfaatan suatu bentuk tindak kejahatan pada dunia siber sehingga bisa mengambil upaya penanggulangan yang tepat.
- b. Bagi pengguna kartu kredit untuk bisa menjaga informasi data pribadi.
- c. Bagi penulis menjadi pemenuhan kewajiban tugas akhir.

### 1.5 Keaslian Penelitian

Permasalahan terkait tindak pidana *carding* telah dijalankan oleh peneliti terdahulu, namun tak secara spesifik membahas terkait pemanfaatan metode *carding* menjadi bagian dari penjualan akun Netflix ilegal. Sebelum melakukan penelitian, penulis menemukan beberapa penelitian dengan topik yang terkait serta menemukan adanya persamaan serta perbedaan dalam beberapa unsur. Lebih lanjut persamaan serta perbedaan dari penelitian-penelitian terdahulu dijelaskan melalui tabel dibawah ini:

No.	Nama Penulis, Judul, Tahun	Rumusan Masalah	Persamaan	Perbedaan
1.	Ardan Farwansyah <i>“Penegakan Hukum Tindak Pidana Pencurian Data Kartu Kredit (Carding) di</i>	1. Apa sajakah faktor penghambat penegakan hukum pencurian data kartu kredit ( <i>carding</i> ) di	Mengetahui faktor apa saja yang menghambat jalannya proses penegakan hukum untuk	Memberikan gambaran tak hanya berupa upaya mengatasi, namun juga bentuk-bentuk upaya

	<i>Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Riau”, 2022 (Skripsi)</i>	wilayah hukum Kepolisian Daerah Riau? 2. Bagaimanakah upaya penanggulangan pencurian data kartu kredit ( <i>carding</i> ) di wilayah hukum Kepolisian Daerah Riau?	tindak pidana pencurian data kartu kredit ( <i>carding</i> ).	pencegahan pada penjualan akun Netflix dengan memakai metode <i>carding</i> .
2.	Khairunnisa Salsabila <i>“Analisis Yuridis Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi serta Transaksi Elektronik dalam</i>	1. Bagaimana analisis yuridis Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi serta Transaksi Elektronik dalam kejahatan <i>carding</i>	Mengetahui bagaimana hukum positif Indonesia mengatur terkait tindak pidana <i>carding</i> .	Memberikan gambaran terkait bentuk-bentuk upaya pencegahan yang tak hanya berfokus pada pemerintah, namun juga penjual ( <i>seller</i> ) serta pembeli.

	<p><i>Kejahatan Carding Transaksi Jual Beli Online”, 2023 (Skripsi)</i></p>	<p>transaksi jual beli <i>online</i>? 2. Bagaimana upaya pencegahan <i>carding</i> transaksi jual beli <i>online</i> oleh pemerintah?</p>		
3.	<p>Fitriani Safira Ananda Rommy “<i>Analisis Yuridis Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Layanan Streaming Berbayar (Netflix) Yang Diperoleh Melalui Pihak</i></p>	<p>1. Apakah perjanjian perolehan layanan akun <i>streaming</i> berbayar (Netflix) melalui pihak ketiga sah secara hukum? 2. Apakah perlindungan hukum bisa diberikan pada</p>	<p>Mengetahui keabsahan transaksi jual-beli akun Netflix melalui pihak ketiga</p>	<p>Melakukan analisis hukum memakai perspektif hukum pidana untuk penjualan Netflix dengan pemanfaatan metode ilegal.</p>

	<i>Ketiga</i> ”, 2021 (Skripsi)	pengguna jasa layanan akun <i>streaming</i> berbayar (Netflix) yang diperoleh melalui pihak ketiga?		
--	------------------------------------	--	--	--

**Tabel 1. Kebaruan Penelitian (Novelty)**

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini memakai metode Yuridis-Empiris, yang dalam bahasa Inggris disebut empirical legal research serta dalam bahasa Belanda dikenal menjadi empirisch juridisch onderzoek. Pendekatan ini menelaah hukum menjadi perilaku nyata (actual behavior), yakni fenomena sosial yang tak tertulis namun dialami oleh setiap individu dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>18</sup>

Berdasarkan objek kajiannya, penelitian hukum secara empiris terbagi dalam 5 (lima) jenis, yakni:<sup>19</sup>

#### a. Penelitian Efektivitas Hukum

<sup>18</sup>Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, Mataram, 2020, hlm. 80.

<sup>19</sup>Nur Solikin, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*, Qiara Media, Pasuruan, 2021, hlm. 63-66.

Penelitian ini meneliti aspek keberlakuan, pelaksanaan, serta efektivitas hukum dalam masyarakat, termasuk mengenai pengetahuan serta kesadaran serta penerapan hukum. Penelitian ini berfokus pada bagaimana hukum berfungsi dalam masyarakat.

b. Penelitian Kepatuhan Terhadap Hukum

Penelitian perihal kepatuhan pada hukum membahas sejauh mana masyarakat mematuhi maupun mengikuti aturan hukum. Selain itu, kajian ini juga meneliti mengenai peran lembaga maupun institusi hukum dalam penegakan hukum dengan mengkaji tindakan-tindakan yang dijalankan oleh penegak hukum untuk menegakkan aturan yang berlaku.

c. Penelitian Implementasi Aturan Hukum

Penelitian ini melihat bagaimana implementasi aturan hukum dengan mengkaji serta menganalisis perihal pelaksanaan maupun penerapan hukum yang berlaku dengan apa yang berlangsung di tengah masyarakat.

d. Penelitian Pengaruh Aturan Hukum Terhadap Masalah Sosial

Penelitian ini meneliti perihal dampak aturan hukum pada permasalahan sosial maupun sebaliknya mengkaji bagaimana aturan hukum mempengaruhi maupun dipengaruhi oleh karakter, kepercayaan, maupun tindakan masyarakat. Dengan diterapkannya aturan hukum, masyarakat diharapkan tak lagi melakukan tindakan yang melanggar ketentuan hukum.

e. Penelitian Pengaruh Masalah Sosial Terhadap Aturan Hukum

Objek kajian ini ialah terkait dampak masalah kemasyarakatan (sosial) pada aturan hukum, bagaimana hukum bersifat dinamis sebab terus mengalami perubahan yang dipengaruhi oleh masyarakat yang dinamis pula.

### 1.6.2 Pendekatan

Metode yang diterapkan dalam kajian ini ialah pendekatan komparatif (perbandingan), pendekatan perundang-undangan serta pendekatan konseptual. Pendekatan komparatif (*comparative law approach*) membandingkan sistem hukum dari berbagai negara untuk mengidentifikasi persamaan serta perbedaan terkait isu hukum yang relevan. Metode ini bertujuan untuk memahami sistem hukum di berbagai masyarakat maupun negara, serta jika ditemukan persamaan, bisa dipergunakan menjadi dasar unifikasi hukum. Adapun apabila terdapat perbedaan bisa diatur melalui hukum antar tata hukum. Perbandingan bisa dijalankan antara negara dengan sistem hukum serta tingkat perkembangan ekonomi yang sama, maupun hanya berdasarkan kebutuhan substansial yang bersifat universal. Dalam praktiknya, peneliti bisa membandingkan peraturan perundang-undangan maupun putusan pengadilan dari beberapa negara untuk memperoleh ilustrasi perihal keselarasan antara filosofi hukum serta implementasinya.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup>Muhammad Siddiq Armia, *Penentuan Metode serta Pendekatan Penelitian Hukum*, Lembaga Kajian Konstitusi Indonesia, Banda Aceh, 2022, hlm. 29-31.

Pendekatan melalui perundang-undangan (*statute approach*) dijalankan dengan menelaah berbagai regulasi yang berkaitan dengan isu hukum yang sedang diteliti.<sup>21</sup> Selain itu, penulis menerapkan pendekatan konseptual (*conceptual approach*), yang dimulai dari pandangan-pandangan dalam ilmu hukum. Dengan menganalisis berbagai pandangan tersebut, peneliti bisa menemukan ide-ide yang menghasilkan definisi, konsep, serta prinsip hukum yang berkaitan dengan isu yang dibahas. Pemahaman atas pandangan-pandangan ini menjadi landasan untuk peneliti dalam merumuskan argumentasi hukum guna menyelesaikan isu yang dibahas.<sup>22</sup>

### **1.6.3 Bahan Hukum**

Guna menunjang validitas sumber serta data dalam penulisan ini, terdapat beberapa sumber data maupun bahan hukum yang terdiri dari:

#### **a. Data Primer**

Data primer pada penelitian hukum empiris ialah data utama yang berasal dari masyarakat seperti responden serta/maupun informan, yang mempunyai keterkaitan langsung dengan objek penelitian.<sup>23</sup> Responden ialah individu maupun kelompok yang menjawab pertanyaan dari penulis serta terkait langsung dengan masalah penelitian. Informan, di sisi lain, ialah individu yang

---

<sup>21</sup>Irwansyah serta Ahsan Yunus, *Penelitian Hukum Pilihan Metode & Praktik Penulisan Artikel*, Mirra Buana Media, Yogyakarta, 2020, hlm. 133.

<sup>22</sup>*Ibid.*, hlm. 147.

<sup>23</sup>Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 90.

memberi informasi maupun data berdasarkan pengetahuannya tanpa diarahkan oleh penulis.<sup>24</sup>

Pada penulisan ini, data primer didapatkan melalui kuesioner yang diisi oleh berbagai responden dengan latar belakang serta peranan yang berbeda pada topik penelitian. Responden terdiri atas penjual (*seller*) serta pembeli/pelanggan yang seluruhnya memakai media sosial X dalam bertransaksi.

Selain data yang diperoleh melalui teknik kuesioner, data primer diperoleh dengan hasil wawancara pada AKBP Charles P. Tampubolon selaku Kepala Subdirektorat (Kasubdit) V Siber Direktorat Reserse Kriminal Khusus Kepolisian Daerah Jawa Timur guna memberi pandangan terkait alur penanganan tindak pidana *carding* oleh aparat penegak hukum. Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada beberapa pengguna X yang berpengalaman sebagai korban *carding* yang dimanfaatkan untuk pembayaran akun berlangganan Netflix.

Data primer ialah pula bersumber dari hasil observasi, yakni kegiatan peninjauan awal di lokasi penelitian dengan mencatat, memotret, serta merekam situasi, kondisi, serta peristiwa hukum yang berlangsung.<sup>25</sup> Teknik observasi dipergunakan penulis dengan

---

<sup>24</sup>Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 89.

<sup>25</sup>Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 90.

melihat maraknya penjual akun Netflix ilegal pada media sosial X dengan pemanfaatan *search engine* (mesin pencarian).

#### b. Data Sekunder

Data sekunder berfungsi menjadi pendukung data primer serta dalam kajian ini mencakup beberapa aspek, antara lain:

##### 1. Bahan Hukum Primer

Materi hukum yang terdiri dari regulasi perundang-undangan, dokumen resmi, putusan pengadilan, serta arsip resmi negara.<sup>26</sup> Dalam penulisan ini, penulis mengambil bahan hukum primer yang bersumber dari:

- a) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana;
- b) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi serta Transaksi Elektronik; serta
- c) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengenai Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 perihal Informasi serta Transaksi Elektronik.

##### 2. Bahan Hukum Sekunder

Materi hukum meliputi buku, jurnal, doktrin, hasil penelitian, kamus, serta ensiklopedia hukum<sup>27</sup> Penelitian ini memanfaatkan bahan hukum sekunder yang diperoleh dari buku hukum, jurnal

---

<sup>26</sup>Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 59.

<sup>27</sup>Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 60.

hukum, pandangan ahli hukum, serta hasil penelitian hukum sebelumnya (skripsi terdahulu).

### 3. Bahan Non-Hukum

Bahan non-hukum mencakup buku serta data relevan di luar bidang hukum, seperti politik, ekonomi, sensus, laporan perusahaan, kamus, serta ensiklopedia.<sup>28</sup> Bahan non-hukum yang dipergunakan penulis dalam kajian ini bersumber dari artikel *online*.

#### 1.6.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Prosedur pengumpulan bahan hukum maupun metode pengumpulan data yang dipergunakan penulis dalam melakukan kajian ini bersumber dari:

##### a. Wawancara

Wawancara ialah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti serta responden, narasumber, maupun informan untuk memperoleh informasi yang relevan. Dalam penelitian hukum empiris, wawancara menjadi elemen penting sebab memungkinkan peneliti memperoleh data yang tak bisa diperoleh melalui metode lain. Wawancara bisa dijalankan dengan memakai daftar pertanyaan menjadi panduan maupun secara bebas, selama informasi yang dibutuhkan bisa dikumpulkan.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup>Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 60.

<sup>29</sup>Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 95.

Metode wawancara dipergunakan untuk mengumpulkan data primer yang didapat langsung dari responden di lapangan. Peneliti memerlukan berbagai informasi yang mencakup beberapa aspek, antara lain:<sup>30</sup>

1. Data perihal wawasan, pengalaman, emosi, perilaku, tindakan, serta sudut pandang responden terkait dengan fenomena maupun kejadian hukum yang berlangsung;
2. Subyek pelaku serta objek dari tindakan dalam peristiwa hukum yang berlangsung;
3. Proses awal hingga berakhirnya peristiwa hukum tersebut;
4. Solusi yang diambil oleh pihak-pihak terkait, baik dalam situasi tanpa konflik maupun ketika konflik terjadi; serta
5. Akibat yang muncul dari peristiwa hukum tersebut.

b. Kuesioner

Kuesioner yang dibuat berdasarkan proposal penelitian dipergunakan untuk memperoleh data primer langsung dari responden yang telah ditentukan di lokasi penelitian. Data dikumpulkan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan pada responden, yang bertujuan untuk memperoleh informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian.<sup>31</sup> Kuesioner bertujuan untuk memperoleh tanggapan dari responden

---

<sup>30</sup>Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 96.

<sup>31</sup>Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 100.

serta/maupun informan melalui berbagai media seperti penggunaan media *online*, pos, serta lain-lain.

c. Observasi (Pengamatan)

Observasi ialah tahap awal dalam penelitian yang dijalankan dengan mengamati langsung lokasi penelitian. Proses ini mencakup pencatatan, pemotretan, serta perekaman guna mendokumentasikan situasi, kondisi, serta berbagai peristiwa hukum yang terjadi di lapangan..<sup>32</sup> Metode observasi dijalankan penulis dengan melakukan pengamatan pada media sosial X beserta dengan pemanfaatan *search engine* (mesin pencarian).

d. Studi Kepustakaan

Observasi ialah aktivitas pengamatan awal di lokasi penelitian yang mencakup pencatatan, pemotretan, serta perekaman mengenai situasi, kondisi, serta peristiwa hukum yang berlangsung<sup>33</sup> Metode observasi dijalankan penulis dengan melakukan pengamatan pada media sosial X beserta dengan pemanfaatan *search engine* (mesin pencarian).

### 1.6.5 Analisis Bahan Hukum

Analisis data dalam penelitian hukum bisa bersifat deskriptif, Analisis maupun pengolahan bahan hukum ialah tahap lanjutan atas sumber maupun bahan hukum yang telah dikumpulkan sebelumnya.

---

<sup>32</sup>Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 90.

<sup>33</sup>Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 90.

Pengolahan tersebut dijalankan sedemikian rupa sehingga menjadi runtut, sistematis, serta memudahkan penulis dalam melakukan penelitian.<sup>34</sup>

Analisis data dalam penelitian hukum bisa bersifat deskriptif, evaluatif, serta preskriptif. Dalam kajian ini, dipergunakan analisis preskriptif, ialah menyusun argumentasi berdasarkan hasil penelitian yang dijalankan. Tujuannya ialah memberi penilaian mengenai kebenaran maupun kesalahan suatu peristiwa hukum serta menentukan apa yang seharusnya terjadi menurut hukum berdasarkan fakta yang ditemukan<sup>35</sup>

#### **1.6.6 Sistematika Penulisan**

Guna mempermudah penulisan penelitian, sistematika penulisan yang dipergunakan dalam pembahasan topik penulisan ini terbagi atas:

*Bab pertama*, berisi pendahuluan yang menyajikan fakta-fakta maupun kasus serta kerangka pemikiran secara ringkas sehingga timbul permasalahan. Bab ini memuat latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, keaslian penelitian, serta manfaat penelitian yang menggambarkan mengapa topik penelitian tersebut perlu untuk dikaji lebih dalam.

*Bab kedua*, menguraikan hasil serta pembahasan atas rumusan masalah pertama. Penulis akan menguraikan apa saja faktor-faktor yang

---

<sup>34</sup>Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 103.

<sup>35</sup>Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 128.

menyebabkan maraknya penjualan akun Netflix ilegal dengan memakai metode *carding* pada media sosial X. Pembahasan ini akan terbagi menjadi 2 (dua) subab, yakni subab pertama membahas terkait dengan regulasi maupun aturan hukum mengenai tindak pidana *carding*, serta subab kedua membahas terkait faktor penyebab permasalahan itu sendiri.

*Bab ketiga*, menguraikan hasil serta pembahasan atas rumusan masalah kedua. Dalam bab ini terdapat 2 (dua) subab yang masing-masing membahas terkait dengan upaya penanggulangan yang dijalankan aparat penegak hukum serta upaya penanggulangan yang bisa dijalankan oleh masyarakat selaku pengguna kartu kredit maupun menjadi pengguna aplikasi Netflix.

*Bab keempat*, ialah bab penutup yang berisi kesimpulan dari keseluruhan bab sebelumnya, terkhususnya pada hasil serta pembahasan penelitian yang diuraikan dalam bab kedua serta bab ketiga. Bab keempat juga berisi saran terkait persoalan-persoalan yang bisa dijalankan untuk bisa menanggulangi maraknya penjualan akun Netflix ilegal dengan metode *carding* pada media sosial X maupun melalui media lainnya.

### 1.6.7 Jadwal Penelitian

No.	Jawab Penelitian	Maret – Oktober 2024	November 2024				Desember 2024				Januari 2025				Februari 2025				Maret 2025			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pra-riset																					
2.	Penyusunan Proposal Skripsi																					



## 1.7 Tinjauan Pustaka

### 1.7.1 Tinjauan Umum Aplikasi Layanan *Streaming*

Berdasarkan terminologi, aplikasi merujuk pada program yang telah siap dipergunakan untuk melaksanakan fungsi tertentu untuk pengguna serta membantu operasional aplikasi lain sesuai dengan tujuan spesifiknya<sup>36</sup> Dilansir dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aplikasi didefinisikan menjadi penerapan rancangan sistem yang dipergunakan untuk mengolah data dengan mengikuti aturan maupun ketentuan dalam bahasa pemrograman tertentu.. Dapat disimpulkan jika aplikasi ialah serangkaian instruksi khusus dalam komputer yang dibuat untuk membantu penggunanya melakukan persoalan-persoalan tertentu.

*Streaming*, maupun dikenal juga dengan istilah *webcasting*, ialah proses penyiaran yang serupa dengan siaran televisi, namun penayangannya disampaikan melalui jaringan internet. Konten penayangan bisa berupa siaran langsung maupun rekaman yang diputar pada waktu tertentu serta dikirimkan secara langsung (*push*) ke pengguna (*user*). Sebagai alternatif, ada juga pengiriman konten sesuai permintaan (*on-demand delivery*), dimana pengguna menarik (*pull*) konten secara interaktif dari situs penyedia layanan.<sup>37</sup> Secara sederhana, *streaming* ialah proses mengompres maupun mengecilkan ukuran file video

---

<sup>36</sup>Fitriani Safira Ananda Rommy, *Op.Cit.*, hlm. 39.

<sup>37</sup>Shelly Cashman, *Discovering Computers: Menjelajah Dunia Komputer Fundamental*, edisi 3, Salemba Infotek, Jakarta, 2008, hlm. 18.

serta/maupun audio di internet sehingga file tersebut bisa diputar melalui perangkat ponsel.<sup>38</sup>

Keunggulan yang ditawarkan oleh konten *streaming* melalui aplikasi ialah pengguna bisa menonton konten yang tersedia dengan durasi yang tak terbatas, seperti acara siaran langsung, radio internet, serta TV *on-demand*. Di sisi lain, kelemahan metode ini ialah kualitas konten yang ditayangkan sangat bergantung pada kondisi serta kecepatan jaringan. Koneksi jaringan internet yang buruk akan menyebabkan gangguan yang signifikan pada kualitas pemutaran maupun presentasi. Namun, terdapat solusi dimana pengguna bisa mengunduh terlebih dahulu konten yang ingin ditonton dengan kualitas tinggi disaat perangkat tersambung dengan jaringan yang baik, sehingga hasil unduhan tersebut bisa ditonton di lain waktu dengan kualitas yang dipilih bahkan tanpa adanya koneksi jaringan internet.

## 1.7.2 Tinjauan Umum perihal Netflix

### A. Sejarah Netflix

Netflix didirikan pada 29 Agustus 1997 di Scotts Valley, California, oleh Marc Randolph serta Reed Hastings. Randolph sebelumnya bekerja menjadi direktur pemasaran di Pure Atria, perusahaan milik Hastings, serta mempunyai pengalaman di MicroWarehouse serta Borland International. Hastings, seorang

---

<sup>38</sup>Samuel Kristiyana serta Gatot Santoso, "Perancangan Layanan Streaming Multimedia Pada M-Learning", *Jurnal Informatika*, Vol.5, No.1, Januari 2015, hlm. 460.

ilmuwan komputer serta ahli matematika, menjual Pure Atria ke Rational Software Corporation pada tahun 1997 seharga \$700 juta, menjadikannya akuisisi terbesar di Silicon Valley saat itu. Ide mendirikan Netflix muncul dalam perjalanan mereka dari Santa Cruz ke kantor Pure Atria di Sunnyvale, California.<sup>39</sup> Pada tahun 2000, Netflix masih beroperasi menjadi layanan penyewaan film dengan sistem berlangganan bulanan. Pelanggan bisa menyewa DVD (Digital Video Disc) tanpa batas jumlah serta waktu. Saat itu, Netflix mempunyai sekitar 300.000 pelanggan serta masih mengandalkan layanan pos untuk mendistribusikan DVD yang disewa.

Netflix meluncurkan layanan streaming film serta serial TV pada 2007 serta berkembang pesat hingga mencapai 31 juta pelanggan.<sup>40</sup> Salah satu kunci kesuksesan Hastings ialah kesadarannya akan ketidakpuasan pelanggan pada iklan di televisi tradisional, sehingga Netflix tak menampilkan iklan. Sumber pendapatan mereka sepenuhnya berasal dari biaya berlangganan. Dengan membayar sejumlah uang, pengguna bisa menonton film maupun serial TV yang mereka inginkan tanpa harus mengikuti jadwal stasiun TV serta tanpa gangguan iklan dengan harga yang terjangkau.

## **B. Ruang Lingkup Netflix**

---

<sup>39</sup>Wikipedia, "Netflix", <https://id.wikipedia.org/wiki/Netflix>, diakses pada 9 Juli 2024.

<sup>40</sup>*Ibid.*

Netflix ialah layanan over the top (OTT) yang menyediakan berbagai konten digital, seperti film, serial, serta anime, yang bisa diakses melalui internet. Pada 2011, Netflix mulai memproduksi konten orisinal untuk memperluas pilihan untuk penggunanya. Semua konten tersedia di berbagai perangkat yang terhubung ke internet.<sup>41</sup> Netflix menerapkan sistem mesin yang melacak preferensi tontonan pengguna untuk memberi rekomendasi film serta serial TV yang sesuai dengan minat mereka. Sistem ini menganalisis riwayat tontonan serta kebiasaan pengguna, seperti kecepatan dalam menyelesaikan setiap episode serta jumlah episode yang ditonton dalam satu sesi. Alasan tersebut kemudian memegang peran penting mengapa pengguna merasa betah serta terus memperpanjang masa berlangganan.

Berikut ialah model bisnis yang diterapkan oleh Netflix<sup>42</sup>:

1) *Customers – Who Are They?*

Netflix awalnya tumbuh dari model bisnis sewa DVD di mana pelanggan membayar untuk penyewaan serta secara bersamaan menjadi anggota layanan ini.

2) *Engagement – Value Creation Proposition (including network effects)*

---

<sup>41</sup>Netflix, “Pusat Media Netflix: Tanya Jawab Umum”, <https://www.netflix.com/id/>, diakses pada 9 Juli 2024.

<sup>42</sup>Andrio Rante Lembang, “Tinjauan Yuridis Terhadap Usaha Layanan Netflix yang Belum Berbadan Hukum di Indonesia”, *Skripsi*, Fakultas Hukum Universitas Bosowa, Makassar, 2023, hlm.30-32.

Keistimewaan utama untuk pelanggan ialah akses ke basis data film yang luas, dengan lebih dari dua puluh ribu episode. Sistem peringkat pengguna menjadi dasar rekomendasi konten tontonan, tak hanya popularitas di *box office* sehingga disesuaikan dengan selera serta preferensi masing-masing pengguna. Netflix menciptakan nilai tambah dengan dukungan yang luas dari berbagai perangkat seperti konsol game, tablet, PC, serta TV internet. Mereka juga menawarkan konten eksklusif yang dirilis dalam satu musim penuh, memungkinkan pelanggan untuk menonton tanpa menunggu minggu demi minggu untuk episode berikutnya.

### 3) *Delivery – The Value Chain*

Netflix memperoleh lisensi konten tak hanya dari jaringan siaran serta penyedia kabel, tetapi juga langsung dari studio film serta televisi, serta mengembangkan konten asli mereka sendiri. Sebagai pelopor, Netflix berhasil membangun basis data besar film dengan memanfaatkan kesediaan studio TV serta perusahaan media untuk lisensi konten mereka. Dengan ini Netflix berharap jika pelanggan akan lebih bersedia membayar untuk layanan mereka sebab bisa menonton seri sebelumnya dari acara TV serta mempunyai akses ke pilihan yang lebih luas serta mudah dipergunakan melalui mesin rekomendasi personalisasi (*personalisation recommendation engine*).

### 4) *Monetization – Value Capture*

Pendapatan utama Netflix diperoleh dari biaya langganan bulanan yang memungkinkan pengguna mengakses tayangan TV serta film tanpa batas melalui internet di berbagai perangkat, seperti TV, komputer, serta ponsel. Hingga kini, Netflix belum menerapkan sistem harga diskriminatif untuk pelanggannya. Namun, salah satu kritik yang sering muncul pada layanan ini ialah kesulitannya dalam menghasilkan pendapatan yang cukup untuk terus membeli konten baru guna tetap kompetitif di pasar.

Sejak didirikan pada tahun 1997, Netflix telah berkembang dengan lebih dari 193 juta pelanggan di lebih dari 190 negara. Platform ini menawarkan beragam konten, termasuk serial TV, film, serta dokumenter dalam berbagai genre serta bahasa. Pengguna bisa menonton, menjeda, serta melanjutkan tayangan tanpa ada iklan maupun kewajiban lainnya.<sup>43</sup> Dan mulai 7 Januari 2016, Netflix telah memperluas jaringannya ke 130 negara termasuk Indonesia.<sup>44</sup> Netflix memungkinkan pengguna menonton film serta serial TV secara *online* melalui berbagai perangkat yang terhubung ke internet. Layanan ini dianggap menjadi evolusi dari toko penyewaan DVD dengan format digital.

### **C. Sistem Berlangganan Netflix**

---

<sup>43</sup>Netflix, "Tentang Netflix", <https://www.netflix.com/id/>, diakses pada 9 Juli 2024.

<sup>44</sup>Fitriani Safira Ananda Rommy, *Op.Cit.*, hlm. 42.

Pengguna Netflix membayar langganan bulanan yang diperbarui otomatis sesuai paket yang dipilih. Pembayaran bisa dijalankan dengan kartu kredit maupun debit berlogo Visa, Mastercard, maupun American Express. Netflix menyediakan empat jenis paket berlangganan <sup>45</sup>:

1) Paket Netflix *Mobile*

Pengguna bisa mengakses semua film serta serial TV dengan resolusi terbatas serta hanya bisa menontonnya melalui satu perangkat *smartphone* saja, dengan biaya Rp 54.000/bulan.

2) Paket *Basic*

Pengguna bisa menikmati seluruh layanan Netflix melalui semua perangkat, namun paket ini tak mendukung kualitas HD maupun ultra HD serta hanya bisa dipergunakan pada satu perangkat secara bersamaan, dengan biaya Rp 120.000/bulan.

3) Paket *Standard*

Pengguna bisa menikmati kualitas film HD serta mengakses layanan Netflix melalui semua perangkat, bisa dipergunakan secara bersamaan pada dua perangkat, dengan biaya Rp 153.000/bulan.

4) Paket *Premium*

Pengguna bisa menikmati kualitas film HD serta Ultra HD serta mengakses layanan Netflix melalui lima perangkat secara bersamaan, dengan biaya Rp 186.000/bulan.

---

<sup>45</sup>Netflix, *Loc.Cit.*

Dengan berbagai macam paket yang ditawarkan, pengguna bebas untuk memilih paket yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.

### **1.7.3 Tinjauan Umum Tindak Pidana *Carding***

#### **A. Teori Efektivitas Hukum**

Dilansir dari kutipan Lawrence M. Friedman, keberhasilan serta efektivitas penegakan hukum bergantung pada tiga elemen utama dalam sistem hukum, ialah substansi hukum (*substance of the law*), struktur hukum (*structure of the law*), serta budaya hukum (*legal culture*). Substansi hukum mencakup peraturan perundang-undangan yang berlaku, struktur hukum berkaitan dengan aparat penegak hukum, sedangkan budaya hukum merujuk pada nilai-nilai serta norma hukum yang berkembang serta dianut dalam suatu masyarakat (*living law*).

Substansi hukum mencakup norma serta aturan dalam perundang-undangan yang bersifat mengikat serta menjadi pedoman untuk penegak hukum.<sup>46</sup> Struktur hukum mencakup berbagai aspek, seperti jumlah serta cakupan yurisdiksi pengadilan, jenis kasus yang bisa ditangani, serta prosedur banding. Selain itu, struktur hukum juga mencerminkan organisasi badan legislatif serta prosedur yang harus diikuti oleh kepolisian serta institusi hukum lainnya. Secara keseluruhan, struktur hukum terdiri dari lembaga-lembaga yang

---

<sup>46</sup>Lawrence M. Friedman, *Sistem Hukum Dalam Perspektif Ilmu Sosial, The. Legal System: A Sosial Science Perspective*, Nusa Media, Bandung, 2009, hlm. 15.

bertugas menjalankan aturan yang telah ditetapkan, menggambarkan bagaimana pengadilan, pembuat hukum, serta proses hukum beroperasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.<sup>47</sup> Budaya hukum berkaitan dengan sikap manusia, termasuk aparat penegak hukum, pada hukum serta sistem hukum. Tanpa dukungan budaya hukum dari para pelaku dalam sistem serta masyarakat, penegakan hukum tak akan efektif, meskipun struktur serta substansi hukum telah disusun dengan baik.<sup>48</sup>

Hukum menjadi alat perubahan sosial ialah perwujudan dari ide-ide yang ingin dicapai melalui hukum itu sendiri. Agar hukum bisa berfungsi menjadi instrumen rekayasa sosial menuju perubahan yang lebih baik, tak cukup hanya dengan adanya peraturan, tetapi juga harus ada jaminan atas penerapannya dalam praktik. Dengan kata lain, diperlukan penegakan hukum (*law enforcement*) yang efektif. Oleh sebab itu, keberhasilan hukum tak hanya bergantung pada peraturan yang dibuat, tetapi juga pada aktivitas birokrasi yang melaksanakannya.<sup>49</sup>

## **B. Pengertian *Carding***

*Carding*, maupun yang dikenal menjadi *credit card fraud*, ialah bentuk kejahatan yang melibatkan penggunaan kartu kredit orang lain secara ilegal tanpa persetujuan maupun sepengetahuan pemilik kartu.

---

<sup>47</sup>*Ibid.*, hlm. 24.

<sup>48</sup>Leden Marpaung, *Asas Teori Praktek Hukum Pidana*, Sinar Grafika, Jakarta, 2005, hlm. 62.

<sup>49</sup>Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, Raja Grafindo, Jakarta, 2008, hlm. 38.

Transaksi yang umumnya dipergunakan dalam kejahatan ini dijalankan melalui media elektronik dengan memakai jaringan internet. *Carding* termasuk ke dalam jenis kejahatan *interception*, ialah mencuri informasi lengkap pemilik kartu kredit melalui peretasan kemudian memanfaatkan data tersebut secara ilegal untuk berbelanja di situs jual beli daring (*forgery*). Kejahatan ini bisa dijalankan tanpa memerlukan wujud fisik dari kartu kredit tersebut.<sup>50</sup>

Kartu kredit ialah kartu yang diterbitkan oleh bank tertentu pada penggunaannya, memungkinkan mereka membeli barang maupun layanan yang diberikan oleh perusahaan yang menerima kartu kredit menjadi pembayaran tanpa adanya transaksi tunai langsung, di mana pembayaran akan dijalankan kemudian melalui sistem cicilan maupun tagihan kartu kredit. Kartu kredit juga bisa disebut menjadi uang elektronik yang dikeluarkan oleh suatu instansi, memungkinkan pengguna untuk memperoleh kredit dalam transaksi yang pembayarannya bisa dibayarkan secara cicilan sesuai dengan jangka waktu yang telah disepakati maupun ditentukan sebelumnya.<sup>51</sup>

Kejahatan *carding* ialah jenis kejahatan di mana komputer dipergunakan menjadi media maupun alat untuk melakukan tindak pidana, yang dikenal menjadi *cybercrime*. *Cybercrime* saat ini merujuk

---

<sup>50</sup>Endah Lestari serta Johannes Arif, "Tinjauan Yuridis Kejahatan Penggunaan Kartu Kredit di Indonesia", *Jurnal Hukum*, No.18, Vol.XVII, April 2010, hlm.3.

<sup>51</sup>Bayu Septya Yuda, "Upaya Penanggulangan Terhadap Kejahatan Pencurian Data Pribadi Kartu Kredit (*Carding*) Pada Transaksi *Online*", *Skripsi*, Fakultas Hukum Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2019, hlm.18.

pada kejahatan yang dijalankan melalui teknologi serta internet pada dunia maya (*cyberspace*). Beberapa ahli menganggap *cybercrime* sama dengan *computer crime*, sementara yang lain membedakannya.<sup>52</sup>

Terdapat dua cara dalam melakukan penyalahgunaan kartu kredit, ialah:<sup>53</sup>

- 1) Menggunakan kartu kredit asli tetapi penggunaannya tak sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam perjanjian antara pemegang kartu kredit serta bank yang mengelola kartu kredit tersebut.
- 2) Menggunakan kartu kredit yang tak sah maupun palsu, erta memanfaatkannya dengan cara yang juga tak sah.

Kemajuan teknologi di bidang informasi, komunikasi, serta transportasi berperan besar dalam meningkatnya berbagai modus kejahatan, termasuk kejahatan memakai kartu kredit. Kejahatan siber bisa dikategorikan menjadi dua jenis berdasarkan metode yang dipergunakan. Pertama, kejahatan yang melibatkan kekerasan fisik dalam pelaksanaannya. Kedua, kejahatan yang dijalankan tanpa memakai kekerasan, seperti pembobolan data maupun penipuan secara daring.<sup>54</sup>

Berikut ini ialah jenis-jenis *carding*:<sup>55</sup>

---

<sup>52</sup>Akhdiyut Mubaraq, “Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Peretasan Kartu Kredit Melalui Internet maupun *Carding* Terhadap Warga Negara Asing (Studi Putusan Nomor 102/Pid.Sus/ PN. Wns)”, *Skripsi*, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Makassar, 2021, hlm. 35.

<sup>53</sup>Bambang Hartono, “Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Tindak Pidana *Carding*”, *Pranata Hukum*, No.2, Vol.8, Juli 2013, hlm. 170.

<sup>54</sup>Sigid Suseno serta Syarif A. Barmawi, “Kebijakan Pengaturan *Carding* Dalam Hukum Pidana di Indonesia”, *Jurnal Sosiohumaniora*, Vol. 6, No. 3, November 2004, hlm.249.

<sup>55</sup>Khairunnisa Salsabila, “Analisis Yuridis Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi serta Transaksi Elektronik dalam Kejahatan *Carding* Transaksi Jual Beli *Online*”, *Skripsi*,

### 1) *Misuse (compromise) of Card Data*

Jenis ini ialah penyalahgunaan kartu kredit yang dijalankan tanpa disadari oleh pemiliknya. Pengguna kartu kredit tak menyadari jika kartu mereka telah terpakai oleh pihak lain hingga mereka menerima tagihan.

### 2) *Counterfeiting*

Jenis ini melibatkan pemalsuan kartu kredit. Kartu palsu dibuat serta dimodifikasi dengan cara tertentu yang membuatnya terlihat identik dengan kartu asli. Jenis *carding* ini dianggap jenis yang paling canggih sebab melibatkan orang-orang dengan keahlian khusus.

### 3) *Wire Tapping*

Metode ini bekerja dengan menyadap transaksi kartu kredit yang berlangsung melalui jaringan komunikasi. Persoalan ini memungkinkan *carder* memperoleh jumlah yang besar, serta kerugian yang dialami pengguna sangat tinggi.

### 4) *Generator*

Penyadapan ini dijalankan melalui tautan/situs *web* serta email untuk mencuri data pribadi pemilik/pengguna.

## **C. Bentuk-Bentuk Tindak Pidana *Carding***

Kejahatan pada kartu kredit di Indonesia semakin meningkat dengan berbagai bentuk serta jenis yang semakin modern serta canggih, menyebabkan kerugian baik untuk bank penerbit kartu kredit maupun untuk masyarakat yang mejadi pemegang kartu. Adapun bentuk-bentuk tindak pidana *carding* mencakup beberapa cara seperti di bawah ini:<sup>56</sup>

1) *Fraud Application* (Aplikasi Palsu)

Memanfaatkan kartu kredit asli yang didapat lewat aplikasi palsu. *Carder* memalsukan data pendukung seperti KTP, paspor, rekening koran, serta surat keterangan penghasilan.

2) *Non Received Card* (Kartu Tidak Diterima)

Menggunakan kartu kredit asli yang seharusnya tak disetujui oleh pemegang kartu yang sah, setelah itu *Carder* menandatangani kolom tanda tangan. Kartu kredit didapatkan melalui kurir maupun dengan cara membobol kantor pos jika dikirim melalui pos.

3) *Lost/Stolen Card* (Kartu Hilang/Dicuri)

Menggunakan kartu kredit asli yang ialah hasil curian maupun temuan barang hilang. *Carder* menandatangani *sales draft* serta memalsukan tanda tangan pada kartu kredit maupun tanda tangan pemegang kartu yang sah. Jumlah transaksi dijalankan di bawah batas minimum untuk menghindari otorisasi.

4) *Altered Card* (Kartu yang Diubah)

---

<sup>56</sup>Sigid Suseno serta Syarif A. Barmawi, *Op.Cit.*, hlm. 253.

Menggunakan kartu kredit asli yang data-datanya sudah diubah. *Carder* memakai kartu hasil curian (hilang/dicuri, tak diterima, kadaluwarsa) serta *me-re-embossed* dengan data baru. *Magnetic stripe* diisi ulang dengan data baru dari titik kompromi.

5) *Totally Counterfeited* (Pemalsuan Total)

Memanfaatkan kartu kredit yang seluruhnya palsu. *Carder* mencetak kartu palsu memakai data nomor serta informasi pemegang kartu yang masih aktif, dengan cara melakukan *re-embossed* serta *encoding* ulang.

6) *White Plastic Card* (Kartu Plastik Putih)

Memanfaatkan kartu plastik kosong berisi data asli. *Carder* mencetak data pemegang kartu kredit yang sah pada plastik kosong tanpa meniru hologram serta logo penerbit, kemudian mengisi *Magnetic stripe* dengan data tersebut.

7) *Record of Charge/RoC Pumping* (Penggandaan Sales Draft)

Penggandaan *sales draft* oleh pedagang. Satu *sales draft* tak ditandatangani oleh pemegang kartu yang sah serta diberikan pada pedagang lain untuk diisi dengan data transaksi fiktif.

8) *Altered Amount* (Pengubahan Jumlah)

Memodifikasi jumlah transaksi pada *sales draft* oleh pedagang.

9) *Telephone/Mail Ordered* (Telepon/Surat Pesanan)

Melakukan pemesanan barang via telepon maupun surat dengan memakai informasi kartu kredit milik orang lain yang telah diketahui nama serta nomornya.

10) *Electronic Data Capture* (Pengubahan Program EDC)

Mengubah maupun merusak program pada alat otorisasi elektronik (EDC) milik pengelola oleh pedagang.

11) *Fictitious Merchant* (Pedagang Fiktif)

*Carder* menyamar menjadi pedagang dengan mengajukan aplikasi memakai data palsu. Modus operandi ini didukung oleh berbagai instrumen seperti skimmer maupun perangkat lunak untuk menghasilkan nomor kartu kredit, serta kesempatan yang terbuka lebar untuk memperoleh data kartu kredit seperti yang bisa terjadi di hotel, restoran, pusat kartu, serta sebagainya.