

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman membuat internet menjadi salah satu hal yang paling lazim digunakan pada setiap lapisan masyarakat hingga mempengaruhi sistem transaksi bisnis yaitu sistem transaksi elektronik. Saat ini, internet berubah menjadi kebutuhan pokok manusia selain sandang, pangan, dan papan dikarenakan kemudahan dalam penggunaannya, terutama untuk melakukan kegiatan transaksi produk dan jasa. Sistem transaksi elektronik terus mengalami inovasi agar bisa digunakan dalam berbagai kebutuhan. Inovasi ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan produktivitas dan keuntungan serta mendapatkan jumlah konsumen yang lebih banyak (Fatarib, 2020: 1286).

Transaksi elektronik telah dijelaskan pada perundang-undangan, tertera pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang menyatakan transaksi elektronik “*sebagai sebuah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan media komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.*” Hal ini berarti, terdapat unsur hukum pada sistem transaksi elektronik yang sifatnya mengikat ketika ada pihak yang menjalaninya (Fatarib, 2020: 1286). Transaksi elektronik dalam perkembangannya mendapatkan perhatian khusus, belakangan banyak bermunculan *marketplace* yang menjadi inovasi dunia bisnis baru.

*Marketplace* merupakan sebuah tempat dimana orang bisa melakukan transaksi bisnis secara *online* yang dimana tempat ini menyediakan metode elektrik yang bertujuan memfasilitasi orang untuk melakukan kegiatan transaksi bisnis seperti jual beli produk maupun jasa, ataupun saling bertukar informasi antara penjual dan pembeli (Alrubaiee, 2012: 22). *Marketplace* sendiri diatur Pasal 1 ayat (4) Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 210/PMK.010/2018 Tentang Perlakuan Perpajakan Atas Transaksi Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (*e-commerce*). Adapun peraturan lainnya mengenai transaksi elektronik terdapat pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 80 Tahun 2019 Tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik, yang menyatakan bahwa *marketplace* masuk pada kategori penyelenggara sistem elektronik. Penyelenggaraan melalui sistem elektronik ini melibatkan banyak pihak mulai dari pelaku usaha, badan usaha, pengelola sistem elektronik, dan semua pengguna *marketplace* baik itu untuk keperluan sendiri ataupun keperluan pihak lain (Thalib, 2019: 70).

Shopee merupakan salah satu *platform* untuk kegiatan berbelanja yang mempunyai berbagai produk untuk memenuhi kebutuhan konsumen mulai dari perlengkapan rumah tangga, alat elektronik, aksesoris, *fashion*, dan masih banyak lagi. Pada *e-commerce* Shopee, pengguna dapat dengan mudah menemukan barang yang ingin mereka cari hanya dengan mencari produk yang mereka inginkan pada kolom pencarian yang disediakan oleh Shopee yang bertujuan untuk efisiensi, atau dengan cara memasukkan gambar yang terkait dengan barang yang ingin konsumen cari (Sumual, 2022: 145).

Keberadaan Shopee yang sangat masif menunjukkan bahwa transaksi secara *online* semakin maju dengan pesat.

Alasan dari berkembang pesatnya Shopee di Indonesia yaitu karena kemudahannya. Shopee sangat mudah diakses oleh konsumen hanya dengan menggunakan *smartphone* yang bisa digunakan kapanpun dan dimanapun tanpa ada yang membatasi. Shopee menyediakan berbagai macam fitur yang bisa mempermudah kegiatan penggunaanya dalam melakukan transaksi dan beberapa promo menarik (Natalia, 2022: 196). Adapun yang terdapat dalam praktik berjualan secara *online* meliputi kontrak yang terjadi antara pihak penjual, pihak pembeli, dan pihak lainnya yang berhubungan. Pada Pasal BW 1457 dijelaskan mengenai proses terjadinya penjualan yaitu ketika seseorang yang berperan sebagai penjual menyerahkan barang miliknya kemudian pembeli bersedia untuk membayar barang yang diterimanya dengan harga yang telah ditentukan (Sumual, 2022: 145).

Perkembangan bisnis dengan transaksi elektronik ini sayangnya tidak sepenuhnya berdampak positif. Walaupun berkembang dengan sangat pesat tapi tidak diiringi dengan pengawasan hukum yang baik. Salah satu contoh masalah yang terjadi menimpa salah satu konsumen dari *marketplace* yang berbeda dari Shopee yaitu JD.ID. Seorang konsumen berinisial Y pada tanggal 10 November 2018 melakukan janji untuk transaksi *mystery box* dengan iming-iming keuntungan yang berlipat ganda. Setelah melakukan transaksi dan barang datang ternyata nilai tukar barang tersebut tidak sesuai dengan iming-iming penjual, yang membuat konsumen ini mengalami

kerugian (<https://news.detik.com/suara-pembaca/>, dikutip 25 November 2023).

Salah satu tren yang muncul seiring dengan perkembangan *marketplace* sesuai dengan pembahasan di atas yaitu meningkatnya penjualan *mystery box*. *Mystery box* memiliki daya tarik yang sangat tinggi sebab hanya dengan mengeluarkan nominal yang kecil, seseorang dijanjikan akan mendapat produk dengan nilai yang lebih besar. Namun, keadaan yang sering kita temui hal ini tidak terjadi sesuai dengan daya tarik yang ditawarkan. Terdapat beberapa masalah yang terjadi seperti deskripsi produk yang berbeda dengan yang didapatkan oleh konsumen dan masih banyak lagi yang terkait dengan *mystery box*. Atas kasus yang sudah banyak terjadi, penulis melihat persoalan yang menarik untuk dianalisis yaitu asas iktikad baik dalam transaksi jual beli *mystery box*. Penulis melihat bahwa dari segi kesepakatan, kedua pihak telah sepakat untuk menggunakan tata cara jual beli *mystery box* tapi pada saat bersamaan barang yang diperjual belikan tidak sesuai dengan kesepakatan sehingga secara tidak langsung transaksi ini telah melanggar asas iktikad baik.

Transaksi jual beli *mystery box* belum mendapatkan pengawasan yang tegas dari pihak berwajib sehingga belum ada hukum yang mengiringinya. Akan tetapi, transaksi *mystery box* ini memiliki indikasi perjudian di dalamnya. Mengacu pada Pasal 303 ayat (3) KUHP, judi adalah “*tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih*

*terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya”.*

Berdasarkan pasal tersebut, terdapat beberapa poin yang membuat *mystery box* seperti perjudian bagi yang melakukannya. Poin utama yang paling terlihat adalah *mystery box* menawarkan atau berkemungkinan mendapatkan keuntungan besar bagi pihak pembeli. Untuk mendapatkan keuntungan tersebut, seseorang harus mempertaruhkan uangnya dan tidak menutup kemungkinan pembeli *mystery box* akan mengalami kerugian. Poin-poin ini semakin memperkuat alasan bahwa *mystery box* merupakan salah satu bagian dari perjudian. Namun, satu-satunya poin yang membuat *mystery box* tidak termasuk dalam kategori perjudian jika dikaitkan dengan Pasal 303 KUHP adalah transaksi jual beli *mystery box* tidak menggunakan keahlian atau kemahiran, bukan juga termasuk dalam permainan atau perlombaan.

Adanya *mystery box* ini tentu menimbulkan ketidakpastian hukum karena belum ada hukum yang dapat menjamin keadilan ketika seseorang mengalami kerugian. Iktikad baik menjadi penengah dari masalah jual beli *mystery box* ini. Namun pada akhirnya, model bisnis transaksi *mystery box* tentu akan menguntungkan pihak penjual dibandingkan pembeli. Dalam konteks ini, jika pihak penjual melanggar beberapa ketentuan yang dikaitkan dengan peraturan yang berlaku, maka penjual *mystery box* dapat ditindak secara hukum. Adapun beberapa contoh pasal yang dilanggar yaitu Pasal 303 KUHP yang

dapat diancam hukum pidana selama 10 tahun penjara atau terkena denda Rp 25 juta rupiah. Selain itu, dalam kasus yang terjadi pada transaksi *mystery box* seringkali terdapat adanya klausula baku oleh penjual yang dianggap merugikan pembeli. Klausula baku sendiri tertera pada Pasal 18 UUPK dan dapat diancam hukum pidana paling lama 5 tahun penjara atau membayar denda Rp 2 milyar.

Dari pemaparan yang sudah penulis jelaskan mengenai transaksi jual beli *mystery box* pada *e-commerce* Shopee, penulis akan mengangkat judul penelitian skripsi tentang **“TINJAUAN ASAS IKTIKAD BAIK TERHADAP JUAL-BELI MYSTERY BOX PADA SITUS BELANJA ONLINE SHOPEE”**.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah syarat dan ketentuan jual-beli *mystery box* pada situs belanja *online* Shopee?
2. Bagaimanakah tinjauan Asas Iktikad Baik terhadap jual-beli *mystery box* pada situs belanja *online* Shopee?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui syarat dan ketentuan jual-beli *mystery box* pada situs belanja *online* Shopee.
2. Mengetahui tinjauan Asas Iktikad Baik terhadap jual-beli *mystery box* pada situs belanja *online* Shopee.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap penelitian yang dilakukan kali ini memiliki manfaat untuk berkembangnya ilmu hukum, pada kasus ini yang membahas mengenai keperdataan. Harapan lain dikhususkan bagi pihak akademisi yang menggeluti bidang ini atau tertarik dengan bidang yang ada pada penelitian ini dan ingin melanjutkan penelitian mengenai praktik penjualan *mystery box* mengingat kemunculan *mystery box* pada beberapa *e-commerce* semakin marak bermunculan, sehingga ini menjadi tugas bagi ilmu hukum perdata untuk menjawab persoalan tersebut agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan di kemudian hari.

### 2. Manfaat Praktis

Penulis berharap penelitian yang dilakukan kali ini dapat membantu pihak pembeli untuk membuat keputusan saat ingin membeli *mystery box*, dan bagi pihak penjual untuk lebih bijak dalam menjual *mystery box* walaupun mengejar keuntungan. Penelitian ini juga diharapkan menambah wawasan pada masyarakat umum tentang bagaimana fenomena *mystery box* semakin merebak dan banyak diminati.

## **E. Metode Penelitian**

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian kali ini penulis menggunakan jenis penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif dilakukan dengan cara meneliti bahan yang didapatkan dari data sekunder atau bahan pustaka lainnya dan kemudian menganalisis data tersebut (Soekanto, 1985: 78). Kajian normatif bersifat preskriptif yakni menentukan hal yang salah dan benar berdasarkan sudut pandang dari *law in books* dengan *das sollen* sebagai wilayah jelajahnya (Qamar, 2017: 20).

### 2. Sumber Data

Data merupakan kumpulan komponen yang bisa berupa angka maupun bahan mentah yang belum diolah sama sekali (Coronel, 2016: 4). Pada penelitian ini, penulis mengambil data yang bersumber dari data sekunder. Data sekunder merupakan data yang didapatkan lewat pihak kedua, biasanya didapatkan lewat instansi yang bergerak khusus untuk mengumpulkan data dan lainnya (Arikunto, 2013: 22). Data sekunder juga bisa disebut data yang diperoleh dari hasil penelitian yang sudah teruji dan dokumen pendukung yang hasilnya dapat dilihat dalam bentuk dokumen ataupun buku yang tersedia di perpustakaan.

#### a. Sumber Data Sekunder

##### 1) Bahan Hukum Primer



Bahan hukum yang didapatkan dari Undang-Undang dan ketentuan hukum Indonesia. Pada penelitian ini, sumber bahan hukum primer yang penulis ambil antara lain:

- a) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia;
- b) Undang-Undang No.8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen;
- c) Undang-Undang No. 7 Tahun 2014 Tentang Perdagangan;
- d) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- e) Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 Tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik.

## 2) Bahan Hukum Sekunder

Pada penelitian kali ini penulis mendapatkan bahan hukum sekunder dari sumber dokumen atau bahan hukum yang memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai bahan hukum primer. Adapun sumbernya seperti buku, artikel, jurnal, hasil penelitian, makalah, dan lain sebagainya yang relevan.

## 3) Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang berfungsi untuk menunjang, melengkapi, atau memahami data yang ada pada bahan hukum primer dan sekunder. Adapun bahan hukum tersier penulis pada penelitian kali ini antara lain:

- a) Kamus Besar Bahasa Indonesia;

- b) Ensiklopedia;
- c) Sumber lain yang relevan dengan penelitian ini.

### 3. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian kali ini, penulis mengumpulkan data lewat studi pustaka (*literature research*) dimana pencarian data dilakukan melalui dokumen baik yang tertulis, gambar, ataupun dokumen elektronik yang berguna untuk menunjang proses penelitian hingga penulisan (Sugiyono, 2005: 83). Data lain yang digunakan pada penelitian kali ini adalah sumber berita dan kasus di internet untuk mendapatkan kumpulan kasus *mystery box* dan data lainnya.

### 4. Analisis Data

Pada penelitian kali ini, penulis melakukan analisis data dengan cara yuridis normatif, yaitu analisis permasalahan yang terjadi dan dihubungkan dengan asas-asas hukum dan peraturan perundang-undangan yang ada di Indonesia. Norma hukum juga menjadi bahan pertimbangan dalam analisis yuridis normatif, kemudian analisis data akan dibantu dengan bahan pustaka.