



**ANALISIS HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PENIPUAN DALAM
MEDIA GAME ONLINE DI KOTA SEMARANG**

(Studi Kasus Ditreskrimsus Polda Jateng)

SKRIPSI

ADI

NPM: 20710022

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2024



**ANALISIS HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PENIPUAN DALAM
MEDIA GAME ONLINE DI KOTA SEMARANG**

(Studi Kasus Ditreskrimsus Polda Jateng)

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Hukum Universitas PGRI Semarang untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Hukum**

ADI

NPM: 20710022

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN
SKRIPSI
ANALISIS HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PENIPUAN DALAM
MEDIA GAME ONLINE DI KOTA SEMARANG
(Studi Kasus Ditreskrimsus Polda Jateng)

Disusun dan diajukan oleh

ADI

NPM 20710022

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan dihadapan Dewan Penguji

Pada tanggal 23 Juli 2024

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,

Toebagus Galang W.P.S.H.,M.H

Praditya Arcy Pratama.S.H.,M.H

NIP/NPP 169001506

NIP/NPP 219201567

Mengetahui,

Dekan Fakultas Hukum

Universitas PGRI Semarang

Dr. Wahyu Widodo,S.H.,M.H

NIP/NPP 846101007

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **“ANALISIS HUKUM TERHDAPA TINDAK PIDANA PENIPUAN DALAM MEDIA GAME ONLINE DI KOTA SEMARANG”**

Telah dipertahankan telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi dan telah disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Hukum Universitas PGRI Semarang:

Pada Hari : Kamis

Tanggal : 25 Juli 2024

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris

Dr. Wahyu Widodo, S.H.,M.Hum.

Toebagus Galang W.P,S.H.,M.H.

NIP/NPP 846101007

NIP/NPP 169001506

Penguji

Tanda Tangan

1. Toebagus Galang W.P,S.H.,M.H.

(.....)

NIP/NPP 169001506

2. Praditya Arcy Pratama, S.H.,M.H.

(.....)

NIP/NPP 219201567

3. Dr. Sapto Budoyo, S.H.,M.H.

(.....)

NIP/NPP 907001057

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat.”

(Winston Churchill)

PERSEMBAHAN

Penlisan skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta
2. Kakak dan Saudara yang selalu memberi dukungan
3. Teman-teman yang selalu memberi semangat dan saran-saran bermanfaat
4. Dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan yang baik kepada penulis
5. Narasumber yang memberikan ilmu dan wawasan kepada penulis
6. Almamater tercinta Universitas PGRI Semarang

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Adi

NPM: 20710022

Program Studi: Hukum

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya penulis sendiri. Dan sepanjang pengetahuan penulis tidak ada di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain kecuali dari daftar Pustaka yang dilampirkan.

Semarang, 25 April 2024

Yang membuat pernyataan

Adi

NPM: 20710022

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkah, rahmat, dan hidayah nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Analisis Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Dalam Media Game Online Di Kota Semarang” dengan tepat waktu. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana di program studi Hukum Universitas PGRI Semarang. Penulis sangat berterimakasih dengan selesainya skripsi ini tidak jauh tanpa orang-orang disekitar dengan bantuan, dukungan, doa, dan bimbingan sehingga penulis berterimakasih kepada:

1. Dr. Sri Suciati, M.Hum. selaku rektor Universitas PGRI Semarang
2. Dr. Sapto Budoyo, S.H., M.H. selaku wakil rektor Universitas PGRI Semarang
3. Dr. Wayu Widodo, S.H., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas PGRI Semarang
4. Dr. Haryono, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan Fakultas Hukum Universitas PGRI Semarang
5. Toebagus Galang Windi Pratama, S.H., M.H. selaku Ketua program studi Fakultas Hukum Universitas PGRI Semarang sekaligus sebagai dosen Pembimbing pertama dan Praditya Arcy Pratama, S.H., M.H sebagai dosen pembimbing kedua yang telah memberikan arahan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh jajaran dosen dan staff di lingkungan Fakultas Hukum Universitas PGRI Semarang.
7. Bapak Hadi Sumanto selaku narasumber dengan jabatan Kanit (Kepala Unit) *Cybercrime* yang bertugas di Ditreskrimsus Polda Jateng yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Orang Tua Penulis Skripsi yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada kepada penulis.

9. Saudara Penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

10. Kepada teman-teman penulis yang telah memberikan semangat dan saran yang bermanfaat bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis. Semoga skripsi dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi.

ABSTRAK

ANALISIS HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PENIPUAN DALAM MEDIA GAME ONLINE DI KOTA SEMARANG

(Studi Kasus Ditreskrimsus Polda Jateng)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk tindak pidana penipuan dalam *game online*, penerapan sanksi pidana pada pelaku penipuan dalam *game online*, dan perlindungan hukum terhadap korban penipuan dalam *game online*. Metode Penelitian yang digunakan adalah Yuridis Empiris yang Dimana penulis melakukan penelitian langsung di lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penipuan dalam game online terdiri dari beberapa kasus penipuan contoh penipuan jual beli akun *game online*, dan penipuan jasa *top up game*. Kasus penipuan dalam *game online* di latarbelakangi oleh sedikitnya korban yang mau melapor kepada kepolisian dikarenakan korban merasa malu dan kurangnya bukti yang kuat ditambah lagi kasus penipuan dalam game online yang sampai ke jalur hukum terblang sedikit dan barang yang diperjualbelikan berbentuk non fisik atau tidak berwujud (virtual) sehingga korban tidak mengetahui apakah penipuan dalam *game online* bisa diproses secara hukum atau tidak. Penerapan sanksi pidana kasus penipuan dalam *game online* antar pemain *game online* terjadi karena adanya berita bohong dan menyesatkan yang menyebabkan kerugian terhadap pemain game online selaku konsumen dalam transaksi elektronik menggunakan Pasal 28 Ayat (1) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) beserta sanksinya yang terdapat dalam Pasal 45A Ayat (1) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

KATA KUNCI: *Game Online*, Penipuan

Abstract

LEGAL ANALYSIS OF THE CRIME OF FRAUD IN ONLINE GAME MEDIA IN THE CITY OF SEMARANG

(Case Study Ditreskrimsus Polda Jateng)

This research aims to determine the forms of criminal acts of fraud in online games, the application of criminal sanctions to perpetrators of fraud in online games, and legal protection for victims of fraud in online games. The research method used is Empirical Juridical, where the author conducts research directly in the field. The results of this research show that fraud in online games consists of several cases of fraud, for example fraud in buying and selling online game accounts, and fraud in game top up services. Fraud cases in online games are motivated by the fact that there are few victims who are willing to report to the police because the victims feel embarrassed and there is a lack of strong evidence, plus there are relatively few cases of fraud in online games that have gone to legal action and the goods being traded are non-physical or intangible (virtual). So that victims do not know whether fraud in online games can be processed legally or not.. The application of criminal sanctions in cases of fraud in the online game between online game players occurs because of false and misleading news which causes losses to online game players as consumers in electronic transactions using Article 28 Paragraph (1) of Law no. 19 of 2016 concerning amendments to Law no. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions (ITE) along with the sanctions contained in Article 45A Paragraph (1) of Law no. 19 of 2016 concerning amendments to Law no. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions (ITE).

Keyword: Online Game, Fraud

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Motto dan Persembahan.....	iii
Pernyataan Keaslian Tulisan.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Abstrak.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Lampiran.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Kerangka Pemikiran.....	7
F. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Umum Tindak Pidana dan Penipuan.....	9
B. Tinjauan Umum tentang Game Online.....	16
C. Macam-macam modus penipuan dalam game online.....	24
D. Landasan Teori.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. Metode Pendekatan.....	33
B. Spesifikasi Penelitian	33
C. Sumber Data.....	34
D. Metode Pengumpulan Data.....	35
E. Metode Analisis Data.....	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian.....	38
B. Pembahasan.....	48
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	69

Daftar Lampiran

- A. Surat Izin Penelitian
- B. Surat Keterangan Penelitian
- C. Hasil Wawancara
- D. Dokumentasi Penelitian
- E. Lembar Bimbingan Skripsi
- F. Lembar Penyelesaian Bimbingan Skripsi
- G. Lembar Berita Acara Sidang Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital saat ini, informasi dan teknologi berkembang sangat pesat, dengan cepat menjadi berguna dan praktis. Alhasil, kini menjadi kemudahan dan gaya hidup bagi pengguna atau masyarakat di mana pun. Apalagi hal ini berdampak pada Indonesia karena kemajuan informatika dan teknologi. Munculnya beberapa genre *game online* seperti *Mobile Legend*, *Genshin Impact*, dan lainnya membuatnya sangat populer di kalangan para gamer. Kemajuan teknologi dapat memberikan dampak baik dan buruk, salah satunya adalah meningkatnya berbagai jenis kejahatan dan pelanggaran. Penipuan merupakan kejahatan atau perbuatan yang paling sering kita lihat di media *game online*.¹

Penipuan adalah perbuatan dengan maksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan Hukum dengan memakai nama palsu, martabat palsu, tipu muslihat atau kebohongan yang dapat menyebabkan orang lain dirugikan. Penipuan dalam *Game Online* sendiri cukup bervariasi diantaranya Penipuan Jual beli Akun, Penipuan Jasa *Top Up Game* dan lain-lain.

Semakin banyaknya masyarakat yang berbelanja dan berjualan secara *online* (toko *online*) sebagai dampak dari berkembangnya jaringan internet dan teknologi informasi. Hal ini juga sejalan dengan meningkatnya aktivitas ilegal, seperti penipuan jual beli *online*. Sebelum melakukan pembelian secara *online*, pelanggan dapat memesan contoh produk yang telah diiklankan di *website* penjual. Kedua,

¹ Andi Hamzah; Budi Marsita, 1992, *Aspek-Aspek Pidana di Bidang Komputer*, Sinar Grafika, Jakarta, Hlm. 23-24.

pertukaran harga dilakukan oleh pembeli. Ketiga, pembayaran rekening bank menjadi pilihan bagi pembeli. Keempat, penjual harus mengirimkan produk yang disediakan ke alamat pembeli segera setelah mereka menerima pembayaran. Platform media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *blog*, dan lainnya digunakan oleh mereka yang melakukan jual beli *game online* untuk mempromosikan barangnya.

Seiring masyarakat *global* selalu berkembang, dan teknologi informasi memainkan peran penting baik di masa kini maupun masa depan. karena negara-negara di dunia akan memperoleh banyak manfaat dari kemajuan ini. Teknologi informasi dianggap sangat penting dalam mendorong kemajuan suatu negara di seluruh dunia karena setidaknya dua alasan. Pertama, permintaan terhadap produk teknologi informasi seperti komputer, modem, ponsel, laptop, dan perangkat lainnya meningkat akibat teknologi informasi. Kedua, berfungsi untuk memfasilitasi kegiatan masyarakat internasional, termasuk transaksi bisnis, khususnya yang melibatkan lembaga keuangan dan bisnis lainnya. Karena dianggap dapat mempermudah transaksi, lebih menghemat waktu dan uang, serta tidak dibatasi oleh ruang, teknologi informasi berhasil menciptakan kebiasaan baru dalam masyarakat *global* yang mempengaruhi perubahan pola kebutuhan hidup masyarakat di bidang sosial dan ekonomi. bidang. Biasanya masyarakat bertransaksi, berbisnis, atau bersosialisasi dengan cara bertemu secara fisik, namun kini mereka bertemu secara virtual untuk bertransaksi, berbisnis, atau bersosialisasi secara elektronik.²

Fakta menggambarkan bahwa perkembangan teknologi dan informasi seperti pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan

² Agus Rahardjo, 2002, *Cybercrime-Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm 1.

kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum dan berkembangnya modus kejahatan baru.³

Industri *game online* dalam hal jual beli komoditas (barang) untuk menunjang permainan *game online* tertentu dapat dikatakan sangat menjanjikan mengingat banyaknya masyarakat yang menjadikan game online sebagai sumber pendapatan utama dan pertumbuhannya sehari-hari minat yang ditunjukkan oleh pengguna. Bayangkan sebuah skenario di mana sebuah *item* dalam *game online* tertentu dapat memiliki kisaran harga mulai dari ribuan hingga jutaan rupiah. Pada akhirnya, keadaan ini memotivasi sejumlah pemain untuk berkarier melalui game online; bahkan, sebagian dari mereka hanya mengandalkan hal tersebut.

Tidak semua pemain yang berurusan dengan pembeli di *game online* tulus dalam setiap transaksi jual beli barang atau mata uang virtual. Beberapa dari mereka juga menipu pemain lain dengan menggunakan taktik curang untuk mendapatkan informasi dari mereka. Meski telah ditemukan beberapa penipuan terkait jual beli internet, namun belum ada tindakan hukum terhadap pelaku penipuan. Pasalnya, meski pasal penipuan merupakan delik aduan, namun para korban penipuan internet enggan mengungkapkannya kepada polisi. Mayoritas dari mereka merasa malu menjadi korban, dan ketika mereka melapor, biasanya tanpa bukti yang kuat.

Kasus penipuan dalam transaksi jual-beli online dapat dikategorikan sebagai *cyber crime*. Dengan demikian para pelaku penipuan dapat dikenakan pelanggaran atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 28 ayat (1) UU ITE yang menyatakan bahwa salah satu perbuatan yang dilarang oleh UU ini adalah: “Setiap Orang dengan sengaja, dan

³ Ahmad Ramli, 2004, *Cyber Law Dan Haki-Dalam System Hukum Indonesia*, Rafika Aditama, Bandung, Hlm 1.

tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.” Sanksi atas pelanggaran ketentuan dalam Pasal 28 ayat (1) diatur dalam Pasal 45 ayat (2) yang berbunyi: “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) atau ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”

Rumusan kedua pasal tersebut di atas, kita dapat memahami bahwasanya Pasal 378 KUHP dan Pasal 28 ayat (1) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE memiliki perbedaan dimana Pasal 378 KUHP lebih condong kepada unsur-unsur penipuannya sedangkan Pasal 28 ayat (1) UU ITE lebih condong kepada adanya unsur berita bohong yang lebih merugikan konsumen dalam transaksi elektronik.

Permasalahan hukum yang berkaitan dengan sarana informasi, komunikasi, dan/atau transaksi elektronik sering dijumpai dalam tindak pidana penipuan *online*. Permasalahan tersebut meliputi hal-hal yang berkaitan dengan alat bukti dan hal-hal yang berkaitan dengan perbuatan hukum yang dilakukan melalui sistem elektronik. Pasal penipuan KUHP (selanjutnya disebut KUHP) masih belum mampu mempertimbangkan hal tersebut, karena sebagian besar pelaku penipuan media *online* juga menggunakan email untuk berinteraksi dengan korbannya. Dalam kasus khusus ini, pertanyaan apakah *email* dapat digunakan sebagai bukti adalah relevan. sah dan sebanding dengan kejahatan penipuan tradisional di dunia nyata, seperti surat yang ditulis di atas kertas?

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan kajian dan penelitian yang berjudul **“ANALISIS HUKUM TERHADAP TINDAK**

PIDANA PENIPUAN DALAM MEDIA GAME ONLINE DI KOTA SEMARANG.”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap korban yang terkena penipuan dalam *Game Online*?
2. Bagaimana penegakan hukum terhadap pelaku penipuan dalam *Game Online*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Umum

Tujuan Penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui bagaimana Upaya hukum terhadap penipuan yang terjadi dalam media *game online*.

2. Khusus

Tujuan penelitian secara khusus untuk mengetahui adanya perlindungan hukum terhadap korban yang terkena penipuan dalam *Game Online*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan hukum ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terkait Upaya Hukum terhadap Penipuan dalam *Game Online*.

2. Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Menambah ilmu dan wawasan terhadap Upaya hukum penipuan dalam media *game online*.

b. Bagi Fakultas Hukum Universitas PGRI Semarang

Menambah referensi bagi Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas PGRI Semarang yang hendak melakukan kajian selanjutnya Analisis Hukum terhadap Tindak Pidana Penipuan dalam Media *Game Online*.

E. Kerangka Pemikiran

Analisis Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Dalam Media Game Online Di Kota Semarang

Latar Belakang

Di era digitalisasi manusia tidak bisa lepas dengan teknologi. Banyak oknum tidak bertanggung jawab dengan menyalahgunakan teknologi contohnya seperti penipuan dalam *game online*. Banyak korban yang memilih untuk tidak melapor karena merasa malu dan ragu karena kurangnya pengetahuan tentang hukum.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap korban penipuan dalam *Game Online*?
2. Bagaimana hukum terhadap pelaku penipuan dalam *Game Online*?

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah yuridis empiris adalah melakukan penelitian langsung di lapangan

Landasan Teori

1. Teori Tujuan Pidana
2. Teori kebijakan hukum pidana
3. Teori Keadilan

Dasar Hukum

1. KUHP Pasal 378 Tentang Penipuan
2. UU RI No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen
3. UU No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
4. UU No 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi

Narasumber:

Hadi Sumanto
Jabatan: Kepala Unit Cybercrime

Hasil Penelitian: Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis menemukan bahwa kasus penipuan dalam game online sering terjadi di media sosial terutama di facebook namun yang melapor ke kantor polisi sangat sedikit dan hamper tidak pernah khususnya yang terjadi di Kota Semarang. Seperti yang dijelaskan dalam latar belakang dikarenakan korban merasa malu dan ragu untuk melapor karena ketidaktahuan tentang hukum yang pada akhirnya korban memilih untuk membiarkan penipu tersebut

Kesimpulan: Penipuan merupakan tindak pidana yang paling sering terjadi di dunia nyata maupun di media sosial. Khususnya dalam Game Online. Penipuan secara umum diatur dalam Pasal 378 KUHP. Sedangkan Pemipuan dalam Game Online bisa dikategorikan penipuan Online Diatur dalam Pasal 28 ayat (1) UU ITE

F. Sistematika Penulisan

Proposal skripsi ini disusun dan diuraikan dalam beberapa bab sehingga dapat dipahami secara sistematis berdasarkan sistematika yang baik, sebagai berikut:

1. Bagian awal terdiri dari:

Halaman judul

Halaman Pengesahan

Daftar isi

2. Bagian isi terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Kerangka Teori, Tujuan dan Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka terdiri dari kajian teori-teori yang diajukan yang digunakan untuk menganalisis permasalahan

BAB III METODE PENELITIAN

Metode Penelitian terdiri dari Pendekatan Penelitian, Spesifikasi Penelitian, Metode dan Jenis Pengumpulan Data, Metode Analisis Data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Terdiri dari Hasil Penelitian dan Pembahasan

BAB V PENUTUP

Berisi Kesimpulan dan Saran

3. Bagian akhir terdiri dari:

Daftar Pustaka

Lampiran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tindak Pidana dan Penipuan

1. Pengertian Tindak Pidana

Tindak Pidana adalah pengertian dasar dalam hukum pidana yang berhubungan dengan perbuatan yang melanggar hukum pidana. Para ahli menyampaikan pengertian tindak pidana diantaranya sebagai berikut:

Vos mendefinisikan tindak pidana sebagai perbuatan melanggar hukum yang dilarang oleh undang-undang dan oleh karena itu umumnya dianggap sebagai perbuatan salah yang berada dalam tuntutan pidana.⁴

Menurut Simons, tindak pidana adalah kelakuan (*handeling*) yang diancam dengan pidana, yang bersifat melawan hukum, yang berhubungan dengan kesalahan dan yang dilakukan oleh orang yang mampu bertanggungjawab.⁵

Menurut Prodjodikoro, tindak pidana adalah suatu perbuatan yang pelakunya dikenakan hukuman pidana.⁶

Pompe mendefinisikan menurut teori tindak pidana adalah suatu pelanggaran terhadap norma, yang dilakukan karena kesalahan sipelanggar dan diancam dengan pidana untuk mempertahankan tata hukum dan menyelamatkan kesejahteraan umum sedangkan menurut hukum positif adalah

⁴ Tri Andrisman, 2007, *Hukum Pidana*, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Hlm 81

⁵ *Ibid.* Hlm 81

⁶ *Ibid.* Hlm 81

suatu kejadian yang oleh peraturan undang-undang dirumuskan sebagai perbuatan yang dapat dihukum.⁷

Menurut Moeljatno, tindak pidana adalah suatu perbuatan yang memiliki unsur dan dua sifat yang berkaitan, unsur-unsur yang dapat dibagi menjadi dua macam yaitu :

- a. Subyektif adalah berhubungan dengan diri si pelaku dan termasuk ke dalamnya yaitu segala sesuatu yang terkandung dihatinya.
- b. Obyektif adalah unsur-unsur yang melekat pada diri si pelaku atau yang ada hubungannya dengan keadaan-keadaannya, yaitu dalam keadaan-keadaan mana tindakan-tindakan dari si pelaku itu harus dilakukan.⁸

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat diketahui tindak pidana adalah perbuatan melakukan atau tidak melakukan sesuatu yang memiliki unsur kesalahan sebagai perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana, dimana penjatuhan pidana terhadap pelaku adalah demi terpeliharanya tertib hukum dan terjaminnya kepentingan umum.

Menurut pengertian yang dikembangkan para ahli di atas, tindak pidana adalah setiap perbuatan atau kegiatan yang harus mengikuti, memenuhi, atau memuat ciri-ciri yang ditentukan oleh peraturan perundang-undangan.

Pengertian tindak pidana juga terdapat dalam Rancangan Undang-Undang KUH Pidana, dalam Pasal 11 menyebutkan :

- a. Tindak pidana adalah perbuatan melakukan atau tidak melakukan sesuatu yang oleh peraturan perundang-undangan dinyatakan sebagai perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana.

⁷ *Ibid.* Hlm 81

⁸ Moeljatno, 1993, *Azas-Azas Hukum Pidana*. Rineka Cipta, Jakarta Hlm. 69

- b. Untuk dinyatakan sebagai tindak pidana, selain perbuatan tersebut dilarang dan diancam oleh peraturan perundang-undangan, harus juga bersifat melawan hukum atau bertentangan dengan kesadaran hukum Masyarakat.
- c. Setiap tindak pidana selalu dipandang bersifat melawan hukum, kecuali ada alasan pembenar.

Untuk dikatakan bahwa seseorang melakukan tindak pidana, sepanjang yang dapat penulis uraikan dari rumusan tindak pidana yang diberikan oleh para ahli tersebut adalah :

1. Adanya perbuatan melawan hukum;
2. Perbuatan manusia itu sesuai dengan yang digambarkan dalam ketentuan hukum;
3. Orangnyanya harus dapat dipertanggung jawabkan;
4. Perbuatan itu bertentangan dengan hukum;
5. Orangnyanya harus bersalah;
6. Terhadapnya perbuatan itu telah tersedia ancaman hukumannya.

Selain itu, suatu perbuatan dapat dijatuhi pidana, jika telah memenuhi unsur-unsur tindak pidana atau rumusan (delik). Berkaitan dengan hal itu, maka diperlukan beberapa syarat, antara lain :

1. Perbuatan manusia;
2. Bersifat melawan hukum;
3. Dapat dicela.

2. Pengertian Penipuan

Secara umum, penipuan bisa diartikan sebagai kebohongan yang dibuat keuntungan pribadi, meskipun ia memiliki arti hukum yang lebih dalam, detail jelasnya bervariasi di berbagai wilayah hukum. Perbuatan memanipulasi keterangan untuk mencari keuntungan melalui media internet dapat “ditafsirkan” sebagai perbuatan menyesatkan yang ada dalam delik penipuan seperti yang tertuang dalam Pasal 378 KUHP dan Pasal 379a KUHP.

Bab XXV Buku II KUHP memuat berbagai bentuk penipuan yang dirumuskan Dalam 20 Pasal. Diantara bentuk-bentuk penipuan itu memiliki nama sendiri yang khusus, yang dikenal sebagai penipuan adalah yang dirumuskan didalam Pasal 378 KUHP :

“Barangsiapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan memakai nama palsu atau martabat (hoedanigheid) palsu, dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya member hutang maupun menghapus piutang, diancam, karena penipuan, dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun”.⁹

Unsur-unsur atau syarat yang harus dipenuhi dalam Pasal ini adalah sebagai berikut:

Unsur obyektif, “membujuk/menggerakkan orang lain dengan alat pembujuk/penggerak”:

1. Memakai nama palsu;
2. Memakai keadaan palsu;

⁹ Moch. Anwar, 1989, *Hukum Pidana Bagian Khusus (KUHP Buku II)*. PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 62.

3. Rangkaian kata-kata bohong;
4. Tipu muslihat;
5. Agar menyerahkan suatu barang;
6. Membuat hutang;
7. Menghapuskan piutang.

Unsur Subjektif, “dengan maksud”:

1. Menguntungkan diri sendiri atau orang lain;
2. Dengan melawan hukum.

Alat Pembujuk atau penggerak:

Alat pembujuk/penggerak yang digunakan dalam perbuatan membujuk atau menggerakkan orang agar menyerahkan sesuatu barang terdiri atas 4 (empat) jenis cara:

a. Nama Palsu

Penggunaan nama yang bukan nama sendiri, melainkan menggunakan nama orang lain, bahkan penggunaan nama yang tidak memiliki oleh siapapun juga termasuk dalam penggunaan nama palsu, dalam kasus ini termasuk juga nama tambahan dengan syarat yang tidak dikenal oleh orang lain.

b. Keadaan atau Sifat Palsu

Pemakaian keadaan atau sifat palsu adalah pernyataan dari seseorang, bahwa ia ada dalam suatu keadaan tertentu, keadaan mana memberi hak-hak kepada orang yang ada dalam keadaan itu, misalnya : seseorang swasta mengaku sebagai anggota Polisi, atau sebagai petugas PLN.

c. Rangkaian Kata-kata bohong

Disyaratkan, bahwa harus terdapat beberapa kata bohong yang diucapkan, suatu kata bohong saja dianggap tidak cukup sebagai alat penggerak ataupun alat bujuk. Rangkaian kata-kata bohong yang diucapkan secara tersusun, hingga merupakan suatu cerita yang dapat diterima sebagai sesuatu yang logis dan benar. Jadi kata-kata itu tersusun hingga kata yang satu membenarkan atau memperkuat kata yang lain.

d. Tipu Muslihat

Tipu muslihat adalah perbuatan-perbuatan yang dilakukan yang dilakukan sedemikian rupa, sehingga perbuatan-perbuatan itu menimbulkan kepercayaan atau keyakinan atas kebenaran dari sesuatu kepada orang lain. Jadi tidak terdiri atas ucapan, tetapi atas perbuatan itu tindakan. suatu perbuatan saja sudah dianggap sebagai tipu muslihat. Menunjukkan surat-surat palsu, memperlihatkan barang yang palsu adalah tipu muslihat. Keempat alat penggerak/pembujuk ini dapat digunakan secara alternatif maupun secara kumulatif.

e. Membujuk atau Menggerakkan Orang Agar Menyerahkan Barang Sesuatu

Sebenarnya lebih tepat digunakan istilah menggerakkan daripada istilah membujuk, untuk melepaskan setiap hubungan dengan penyerahan (levering) dalam pengertian hukum perdata. Dalam perbuatan menggerakkan orang untuk menyerahkan harus disyaratkan adanya hubungan kausal antara alat penggerak itu dan menyerahkan barang dan sebagainya.

Penyerahan suatu barang yang telah terjadi sebagai akibat penggunaan/pembujuk itu belum cukup terbukti tanpa menggunakan pengaruh-pengaruh yang ditimbulkan karena dipergunakan alat-alat penggerak atau

pembujuk itu. Alat-alat itu perama-tama harus menimbulkan dorongan di dalam jiwa seseorang untuk menyerahkan sesuatu barang. Psyche dari korban karena penggunaan alat penggerak/pembujuk tergerak sedemikian rupa, hingga orang itu melakukan penyerahan barang itu. Tanpa penggunaan alat atau cara itu korban tidak akan bergerak hatinya dan menyerahkan sesuatu tidak akan terjadi.

Penggunaan cara-cara atau alat-alat penggerak itu menciptakan suatu situasi yang tepat untuk menyesatkan seseorang yang normal, hingga oaring itu terpedaya karenanya.

Jadi apabila orang yang dibujuk atau digerakan mengetahui atau memahami, bahwa alat-alat penggerak/pembujuk itu tidak benar atau bertentangan dengan kebenaran, maka psyche-nya tidak tergerak dan karenanya ia tidak tersesat atau tidak terpedaya, hingga dengan demikian tidak terdapat perbuatan menggerakkan atau membujuk dengan alat-alat penggerak/pembujuk, meskipun orang itu menyerahkan barangnya.

B. Tinjauan Umum tentang Game Online

Game Online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* artinya adalah permainan dan *Online* artinya adalah Daring (Dalam Jaringan). Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh-jauh dari pengertian dasar kedua kata itu.¹⁰

Istilah "*game online*" mengacu pada jenis *video game* tertentu yang memerlukan koneksi internet untuk dapat dimainkan di perangkat. Oleh karena itu, sebuah gadget harus terhubung dengan internet agar seseorang dapat bermain *game online*. Jika tidak, kemungkinan besar pemain tidak akan bisa memainkan *game online* tersebut.

Game Online biasanya memungkinkan suatu pemain (*player*) game untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga hal itu juga memungkinkan ia dengan pemain lain dapat saling berkomunikasi, baik dalam bentuk permainan (seperti pertarungan, tembak-menembak) ataupun berkiriman pesan. Hal ini memang mirip seperti layanan jejaring sosial media.

Seiring dengan kemajuan zaman *game* sendiri tidak hanya dapat dimainkan oleh dua pemain yang terdapat di konsol terdahulu seperti PS1 dan PS2 atau konsol lama lainnya. Seiring dengan perkembangan zaman *game online* sudah memiliki banyak peminat dari berbagai kalangan dimulai dari anak-anak, orang dewasa, hingga orang tua. Karena perkembangan zaman ini *game online* juga sudah mudah diakses sebagai contoh bisa diakses menggunakan HP (*Hand Phone*). Tidak seperti pada tahun 2000an dimana *game online* masih sangat terbatas dan hanya bisa diakses di warnet.

¹⁰ <https://www.jakartastudio.com/pengertian-game-online/> (diakses pada 26 Maret 2024)

Perkembangan *Game Online* sendiri juga tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. *Game Online* sendiri pertama kali ditemukan pada tahun 1960 namun hanya terbatas pada dua pemain dan harus dalam satu ruangan yang sama tujuan awalnya adalah untuk sarana pendidikan. Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket atau *packet based computer networking* jaringan komputer yang tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah muncul WAN dan menjadi internet. Pada tahun 1970 juga muncul *Game Online* pertama dengan judul *Multi User Dungeon (MUD)* yang diciptakan oleh Will Crowther. *Game Online* ini memiliki tema dunia fantasy dengan ras dari dunia fiksi dan monster dengan pemain yang memilih kelas yang disediakan dengan kekuatan dan keunikan di masing-masing kelas. *Game Online* ini menggunakan sistem permainan *Role Play* yang artinya pemain seolah-olah memainkan peran dalam game tersebut.

Game Online pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia Online*, sebuah permainan dengan tema *Role Playing Game (RPG)* keluaran BolehGame dengan grafik sederhana berbasis 2D (Dua Dimensi). Game keluaran korea ini berhasil memperkenalkan bermain game dan chat (berkirim pesan) pertama di Indonesia. Sayangnya game ini ditutup tahun 2004 karena lisensi yang tidak diperpanjang. Semenjak itu, dunia game online di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya beberapa game baru seperti:

1. Redmoon (2002)

Redmoon muncul pada 2002. *Game* yang diterima baik masyarakat Indonesia ini memiliki grafik 2,5D. Munculnya *game* ini dilatar belakangi oleh sebuah komik dengan judul yang sama.

Sama seperti Nexia, *Redmoon* adalah *game* bergenre RPG serta mengambil latar masa depan. Dan level karakter yang mencapai 1000 membuat permainan memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi. Versi terbaru dari *game* ini meningkatkan level maksimalnya menjadi 5000. Namun, *game* tersebut ditutup pada 2005.

2. Laghaim (2003)

Permainan ini beredar di Indonesia pada awal 2003. *Game* tersebut menarik perhatian masyarakat karena kecanggihannya grafiknya. Keluaran BolehGame ini membutuhkan spesifikasi komputer yang tidak kecil.

Game online RPG bergrafik 3D pertama di Indonesia ini tidak begitu sukses dibandingkan dengan Nexia. Karena pada saat itu koneksi internet di Indonesia masih buruk dan spesifikasi komputerpun pas-pasan. *Laghaim* hanya bertahan sampai 2006, itupun hanya bagi peminat fanatik dari *game* tersebut.

3. Ragnarok Online (2003)

Ragnarok Online atau RO muncul 4 bulan setelah *Laghaim*, tepatnya di bulan Mei 2003. *Game* tersebut dibuat oleh developer asal Korea Selatan, Gravity, dan dikeluarkan oleh PT Lyto. Sejak kemunculannya, *game* tersebut langsung diserbu para penggemar *game* karena memiliki penjelajahan yang luas. RO bekerja sangat baik, monster, item dan peta dibuat sedemikian rupa.

Game yang sangat sukses ini bahkan tidak hanya menguntungkan *publisher*-nya, tapi juga beberapa *gamer* bahkan membeli mobil atau apartemen dengan jual beli barang di dalam *game* ini. *Ragnarok online* memakai grafik rendered 3D dengan karakter yang menarik banyak pemain *gamer* perempuan untuk memainkannya. Bukan rahasia lagi kalau beberapa *gamer* juga mendapatkan pasangannya bahkan pasangan hidup dari *game* ini. Kelebihan *game* ini antara lain

memiliki dunia luas yang bisa dijelajahi oleh para pemainnya. Selain itu pembagian karakter dan *job*-nya sendiri sangat baik bila dibanding dengan game-game lainnya. *Monster item* dan peta juga dibuat dengan sangat baik. Fitur-fitur lainnya pada *game* seperti karakter bisa membuka *chat room* (PUB), karakter yang bisa berjualan, menempa barang, mengambil misi dan masih banyak lagi, merupakan salah satu yang membuat game ini tidak membosankan. *Ragnarok* sampai saat ini masih bertahan di Indonesia walau banyak bermunculan *game-game online* baru dan dapat dikatakan bahwa *Ragnarok* merupakan *game online* tersukses di Indonesia.

4. Gunbound (2004)

Permainan bergenre Action RPG hadir pada 2004 dan menjadi *game* bergenre action pertama di Indonesia. *Game* ini menuntut pemain harus berdian berjam-jam di depan komputer. GunBond bisa dimainkan secara kelompok maupun individu, dengan kendaraan yang bisa menembakkan peluru terhadap lawannya. Gunbound merupakan game pertama yang memanfaatkan sistem *item mall*, yaitu pemain dapat membeli *item-item* atau Foto Porfil Karakter Pemain sebagai identitas yang bisa dipakai oleh karakter untuk mendandani karakternya. Pembelian item bisa menggunakan voucher yang diterbitkan oleh Boleh Game. *Game* ini tidak perlu menggunakan voucher untuk bermain alias gratis. Selain itu, *Gunbound* merupakan *game action* pertama yang masuk dalam *World Cyber Game(WGC)*. *Game* ini bertahan cukup lama untuk ukuran game lawas yang sudah release pada tahun tahun 2004 meskipun *game* ini pada akhirnya tutup pada tahun 2012.

Game Online juga memiliki berbagai macam genre seperti yang akan dijelaskan dibawah ini:

1. *Shooter*

Game Online ini mengangkat tema tembak menembak antar pemain seperti Call of Duty, Counter Strike, PUBG, dan masih banyak lagi. *Game shooter* ini awalnya diperkenalkan dengan sudut pandang orang pertama atau *first person shooter* (FPS). Seiring perkembangan zaman game dengan genre ini menggunakan inovasi baru yaitu sudut pandang orang ketiga atau *third person shooter* (TPS).

2. *Adventure*

Game Online yang mengangkat tema petualangan atau biasa dikenal dengan istilah *open world*. Game dengan tema ini membuat pemain dapat dengan bebas menjelajahi dunia yang ada dalam *Game* yang luas. *Game* dengan tema *Open world* ini awalnya hanya tersedia untuk *game offline* (*game* yang tidak menggunakan internet untuk memainkannya). Namun dengan inovasi baru yang dikembangkan oleh *developer game* sekarang dan didukung dengan teknologi yang sudah maju *game* dengan tema *adventure open world* ini bisa dimainkan secara *Online*. Contoh Genshin Impact, Red Dead Online, GTA Online,

3. *Action*

Game dengan tema ini mengandalkan jalan cerita dan *gameplay* yang menarik. *Game* yang mengangkat tema *action* biasanya dipadukan dengan genre lain contoh *action adventure*, *action shooter*, *action rpg* dan *action horror*. Contoh dari *Game Online action* antara lain Honkai Impact, GTA Online, Red Dead Redemption, Monster Hunter World dan masih banyak lagi.

4. *Role Play Game (RPG)*

Game ini mengangkat tema dunia *fantasy* dan seolah-olah pemain memainkan peran dalam *game* tersebut. *Game* ini sangat cocok dimainkan secara *online* atau dimainkan bersama teman dan komunitas *game*. *Game* dengan genre *Role Play Game (RPG)* menyediakan banyak tantangan dan misi harian yang membuat *game* ini kecanduan ditambah dalam *game RPG* Sebagian besar menyediakan sistem *gacha*.

5. *Gacha*

Gacha berasal dari mesin permainan di Jepang bernama *gachapon*. Mesin ini dianggap menarik karena menyediakan berbagai produk mainan secara acak dalam kapsul kecil dan kita tidak tahu mainan apa yang kita dapatkan. Sistem *gacha* ini diterapkan dalam sebagian besar genre *game online* mulai dari genre *action*, *shooter*, *RPG* bahkan *game* dengan genre *horror* sekalipun. *Game* dengan sistem *gacha* sangat sering diterapkan dalam *game online* zaman sekarang karena sebagian besar pendapatan *developer game online* zaman sekarang berasal dari sistem *gacha*. Ada beberapa contoh *game online* yang menerapkan sistem *gacha* seperti Devil May Cry Peak Of Combat, Call of Duty Mobile, Seven Deadly Sins Grand Cross, Dead By Daylight Mobile, Genshin Impact dan masih banyak lagi

6. *Horror*

Game dengan tema ini mengangkat tema seram dan menegangkan bagi sebagian pemain. Jika di dalam *game offline* pemain akan berjuang sendiri dalam menghadapi musuh berbeda hal nya dengan *game online*. Di dalam *game online* pemain bisa bekerja sama dalam menghadapi musuh. *Game Online* yang mengangkat tema *horror* sangat pas jika dimainkan bersama. *Developer game*

sangat tahu cara memberikan pengalaman bermain yang menarik tanpa harus mengurangi unsur horror didalamnya. Ada banyak game-game dengan tema *horror* yang tersedia secara *offline* maupun *online*. Contoh *Game Online* yang sudah populer di kalangan pecinta *game horror* antara lain Dead By Daylight, Identity V, World War Z, Devour, Left 4 Dead, Friday 13th The Game, Back 4 Blood dan masih banyak lagi.

7. Simulasi

Game simulasi adalah permainan yang menggambarkan aktivitas dalam kehidupan nyata seperti simulasi mengemudi pesawat, mengendarai mobil, simulasi menjalani kehidupan sehari-hari dan masih banyak lagi. Contoh permainan simulasi yang bisa dimainkan secara *online* antara lain The Sim 4, Forza Horizon 4, Fifa 2024 dan masih banyak lagi.

8. Strategi

Game yang melatih pemain untuk menyusun sebuah langkah-langkah yang tepat untuk memenangkan sebuah permainan. *Game* dengan tema ini menuntut pemain untuk cepat dalam berpikir dan tepat mengambil langkah yang tepat untuk memenangkan permainan. Karena dalam *Game Online* yang mengangkat tema ini mengharuskan pemain menghadapi pemain lain secara nyata. Contoh *game online* dengan tema strategi antara lain Clash Royale, Clash of Clans, Brawl Star dan masih banyak lagi.

9. Fighting

Game yang mengangkat tema pertarungan satu lawan satu ini awalnya hanya tersedia untuk *game* yang bersifat *offline* dan *arcade*. *Game* dengan tema ini juga awalnya hanya bisa dimainkan oleh dua pemain dalam satu konsol dan ruangan

yang sama. Namun dengan perkembangan teknologi yang semakin maju game dengan tema fighting bisa dimainkan secara *online* dan dengan bermodalkan internet pemain tidak harus lagi bermain dalam satu ruangan bahkan pemain juga bisa melawan pemain lain yang berbeda negara. Contoh *game fighting* yang sudah mendukung permainan secara *online* antara lain Tekken 7, Mortal Kombat 10, Street Fighter Fighter 6, Injustice 2 dan masih banyak lagi.

10. *Sport*

Game dengan tema olahraga ini sangat cocok dimainkan oleh orang yang menggemari olahraga seperti sepak bola, basket dan sepeda. Sama seperti *game* dengan *genre* sebelumnya *game* dengan *genre* olahraga ini juga hanya dapat dimainkan oleh maksimal dua pemain menggunakan *konsol* yang sama. Sekarang *game* dengan *genre* olahraga juga sudah bisa dimainkan dengan cara *online*. Berikut ada beberapa contoh *game* olahraga yang bisa dimainkan dengan cara *online* antara lain FIFA 24, NBA 2K24, Riders Republic

11. *Racing*

Game dengan tema balapan ini merupakan turunan dari *game* dengan *genre sport* (olahraga). *Game* dengan tema balapan juga populer di kalangan pecinta pembalap dan olahraga. Terlebih lagi *game* zaman sekarang menawarkan *graphic* (efek visual) yang realistis dan memiliki pemandangan yang indah dalam arena balap yang disediakan dalam *game*. Seperti *game* dengan *genre* sebelumnya awalnya *game* ini juga hanya tersedia secara *offline* dan hanya bisa dimainkan oleh dua pemain dengan *konsol* yang sama namun *game* dengan tema racing juga sudah bisa dimainkan secara *Online* dan bisa dimainkan oleh banyak pemain. Contoh *game* dengan tema *racing* yang dapat dimainkan secara *online* antara lain

MotoGP24, Forza Horizon 5, Gran Turismo 7, Need For Speed Unbound dan masih banyak lagi.

C. Macam-macam modus penipuan dalam Game Online

Secara umum modus dalam melakukan tindak penipuan diatur dalam pasal 378 KUHP terdiri dari:

1. Penggunaan Nama Palsu atau Identitas Palsu

Penggunaan nama yang bukan nama sendiri, menggunakan nama orang lain, dan menambahkan nama dengan maksud menyamarkan nama asli sudah dikategorikan menggunakan nama palsu atau identitas palsu. Biasanya penipu menggunakan nama palsu atau identitas palsu untuk menipu korban. Contoh penipu menggunakan identitas artis atau instansi terkenal untuk menipu korban dengan dengan kedok memenangkan hadiah undian lalu meminta korban untuk mengirim uang dengan alasan tertentu.

2. Keadaan atau sifat palsu

Keadaan atau sifat palsu adalah pernyataan dari seseorang bahwa ia sedang dalam kondisi tertentu keadaan yang memungkinkan memberi hak-hak kepada orang lain dengan memanfaatkan keadaan tersebut. Sebagai contoh seorang karyawan swasta yang mengaku sebagai polisi atau TNI lalu menyalahgunakan status tersebut untuk menipu orang.

3. Tipu Muslihat

Tipu muslihat dapat digambarkan dengan situasi yang sebenarnya dibuat-buat dengan sedemikian rupa oleh penipu untuk meyakinkan korbannya. Contohnya penipu mengaku sebagai dokter lalu menelepon

korban dengan mengaku bahwa saudara atau orang yang dikenalnya mengalami kecelakaan lalu meminta korban untuk mengirim uang biaya pengobatan.

4. Rangkaian Kata-kata bohong

Menggunakan kata kata bohong dengan sedemikian rupa sehingga kebohongan itu tampak benar dan dapat dipercaya. Tipu muslihat yang digunakan oleh penipu akan digunakan sedemikian rupa sehingga orang memiliki berpendidikan juga bisa dikelabui. Tiap-tiap kejahatan harus dipertimbangkan dan harus dibuktikan, bahwa tipu muslihat yang digunakan adalah begitu menyerupai kebenaran, sehingga dapat dimengerti bahwa orang yang ditipu sempat percaya. Suatu kebohongan saja belum cukup untuk menetapkan adanya penipuan. Bohong itu harus disertai tipu muslihat dan kata-kata bohong, sehingga orang percaya pada cerita bohong itu..

Tidak jauh berbeda dengan modus penipuan secara umum yang diatur dalam pasal 378 KUHP, penipuan dalam game online merupakan salah satu kejahatan *cyber* yang paling sering ditemui dalam game online dan sosial media seperti facebook, Instagram, dan twitter. Sampai detik ini kejahatan dalam game online secara umum terlihat sederhana karena memanfaatkan aktivitas digital yang sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini banya sekali modus penipuan dari yang ada di dunia nyata, dunia digital hingga dalam media game online sekalipun. Berikut ini penulis akan menjelaskan beberapa modus penipuan yang sering terjadi di game online:

1. Menyamarkan nama/*nickname*

Sebagai contoh dari menyamarkan nama atau kamufase *nickname*, yaitu ada seorang *player* terkenal yang sudah *recommended* dalam proses jual beli, misalnya *nickname* yang dimilikinya adalah “Giegieghop.id” maka penipu menggunakan nama yang sama atau yang sulit dibedakan seperti “Giegieshop_id” atau “giegieshop.id” sehingga target yang ingin ditipu mengira jika kita adalah pengguna nama asli nama tersebut.

2. Menggunakan Reputasi

Setiap bertransaksi umumnya harus ada salah satu pihak yang memberikan barang atau membayar uang terlebih dulu. Biasanya mereka yang punya reputasi tinggi di dalam game memanfaatkan hal ini. Kebanyakan dari mereka yang merasa terkenal di dalam game, ketika bertansaksi pemain tidak mau membayar duluan, pemain hanya mau bayar setelah menerima barang duluan. Tetapi yang sering terjadi kebanyakan orang memanfaatkan hal ini dan yang terjadi setelah dia menerima barang akhirnya dia akan lari begitu saja.

3. Pemalsuan Bukti Transfer

Penipu yang memakai cara ini biasanya dia yang sudah pintar dalam mengedit foto, biasanya penipu ini memalsukan bukti transfer dengan mengedit foto seolah-olah bahwa dia telah memberikan bukti transfer yang benar. Modus seperti ini sudah tidak asing lagi bagi para pemain game online. Meskipun begitu masih tetap ada yang tertipu dan banyak yang menjadi faktornya, mulai dari kurangnya pengetahuan, kurang teliti, tidak mengecek ulang saldo di bank, dan lain sebagainya.

4. Menyamar menjadi pemain perempuan

Biasa digunakan di dalam dunia *game* dengan ciri-ciri mempunyai karakter di dalam *game* dengan jenis kelamin yang berbeda dengan aslinya di dunia nyata, biasanya laki-laki yang menggunakan karakter wanita di dalam dunia *game*.¹¹

D. Landasan Teori

Dalam penulisan Skripsi ini penulis akan menggunakan dua teori yang akan dijadikan landasan dalam melakukan penelitian ini, yang dimana teori hukum ini di kembangkan oleh ahli hukum melalui kajian dan temuan. Berikut kedua teori yang akan penulis sampaikan;

1. Teori Tujuan Pidana

Pidana adalah sanksi yang hanya ada pada hukum pidana dan pidana adalah sanksi yang paling keras dibandingkan bidang hukum lain. Pidana dalam pemberlakuannya merupakan sanksi yang sangat keras yaitu berupa pidana badan, pidana jiwa dan pidana atas kemerdekaan. Secara umum Tujuan pidana memiliki dua tujuan yaitu:¹²

1. Tujuan perlindungan bagi masyarakat, yang diperuntukan untuk merehabilitasi dan mensosialisasikan terpidana, mengembalikan keseimbangan yang terganggu akibat tindak pidana sehingga konflik yang ada dapat diselesaikan.

¹¹ Odie Septo Nugorho, 2015, *Modus Penipuan Transaksi Barang Dalam Game Online dan Prospek Penyelesaiannya*, Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, hlm. 46

¹² Effendi Erdianto, 2014, *Hukum Pidana Indonesia Suatu Pengantar*, PT Refika Aditama, Bandung, hlm 139

2. Tujuan yang berdasarkan Pancasila yaitu bahwa pemidanaan bukan ditujukan untuk menderitakan dan melarang untuk merendahkan martabat manusia

Tujuan pemidanaan juga tertera pada pasal 51 rancangan KUHP yang menyatakan tentang:¹³

1. Untuk mencegah dilakukannya tindak pidana dengan menegakan norma hukum dari pengayoman masyarakat;
2. Memasyarakatkan pelaku tindak pidana dengan mengadakan pembinaan sehingga menjadikan terpidana tersebut menjadi orang yang baik dan berguna;
3. Menyelesaikan konflik yang ditimbulkan oleh tindak pidana, memulihkan keseimbangan dan mendatangkan rasa damai didalam masyarakat;
4. Membebaskan rasa bersalah pada Pidana;
5. Pemidanaan tidak dimaksudkan untuk menderitakan dan tidak diperkenakan untuk merendahkan martabat manusia.

2. Teori Kebijakan Hukum Pidana

Menurut Prof. Soedarto, kebijakan hukum pidana atau juga sering disebut dengan istilah politik hukum pidana, penal policy, criminal policy atau “strafrechts-politiek “ adalah kebijakan dari negara melalui lembaga – lembaga yang memiliki kewenangan untuk menetapkan peraturan – peraturan yang diperkirakan dapat mendefinisikan apa yang terdapat dan mencapai apa yang dicita – citakan oleh seluruh masyarakat Indonesia.¹⁴ Oleh sebab itu, kebijakan hukum pidana dapat

¹³ *Ibid.* Hlm 141

¹⁴ Yesmil Anwar, 2008, *Pembaruan Hukum Pidana (Reformasi Hukum Pidana)*, PT Grasindo, Jakarta, hlm 58

didefinisikan sebagai rancangan, pelaksanaan dan persetujuan tindak oleh pemerintah yang bertujuan untuk mengatasi isu atau permasalahan pidana. Kebijakan hukum pidana meliputi lembaga legislatif, sistem peradilan pidana, dan lembaga yang membuat kebijakan yang merupakan lembaga birokrasi yang memiliki kewenangan untuk mengatur seluruh hal yang berkaitan dengan berbagai macam bentuk cara penyelesaian.¹⁵

Menurut pendapat G.P. Hoefnagels secara umum penanggulangan kejahatan dapat dilakukan melalui dua pendekatan yaitu penal dan non penal. Pendekatan melalui Penal merupakan penanggulangan suatu kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan kebijakan Hukum Pidana, yang dimana hukum pidana memiliki fungsi sebagai sarana menanggulangi kejahatan yaitu dengan diberlakukannya sanksi pidana.¹⁶ Sementara pendekatan secara non penal menitikberatkan pada sifat berupa preventif atau mencegah atau penangkalan sebelum terjadinya pidana, maka tujuan utamanya adalah untuk mengatasi faktor – faktor penyebab terjadinya pidana.

Kebijakan hukum pidana selalu dikaitkan dengan 3 (tiga) hal yaitu, keseluruhan asas dan metode yang menjadi dasar terhadap pelanggaran keseluruhan asas dan metode yang menjadi dasar reaksi terhadap pelanggaran hukum pidana yang didalamnya terdapat cara kerja dari kepolisian, kejaksaan dan pengadilan. Dalam arti secara luas, bahwa seluruh kebijakan yang dilakukan menurut peraturan perundang – undangan dan lembaga resmi yang bertujuan untuk mencegah norma – norma sentra dari masyarakat.

¹⁵ Muhammad Mustofa, 2007, *Kriminologi Kajian Sosiologis Terhadap Kriminalitas, Perilaku Menyimpang dan Pelanggaran Hukum*, Fisip UI Press, Depok, hlm. 44.

¹⁶ *Ibid.* Hlm 44

Kebijakan hukum pidana merupakan kebijakan publik yang diperuntukan untuk menanggulangi kejahatan serta untuk melihat reaksi formal dari Masyarakat. Reaksi itu yang menjadikan pola tindakan masyarakat yang dibentuk oleh lembaga–lembaga masyarakat yang dibuat oleh negara untuk menanggulangnya. Hal tersebut merupakan wujud nyata terhadap penanggulangan kejahatan mulai dari lembaga kepolisian, lembaga kejaksaan, badan peradilan, dan lembaga pembinaan narapidana.

Menurut pendapat Muladi, peran dari sistem peradilan yang berperan sebagai pengendali dari kejahatan hanya merupakan sarana bagi politik kriminal terkhususnya kebijakan yang bersifat penal. Dalam kata lain, kebijakan dari hukum pidana yang bertujuan untuk memerangi kejahatan tidak selalu harus melalui proses peradilan pidana melainkan juga dapat diberlakukannya sarana non penal atau sering disebut sebagai upaya pencegahan tanpa adanya sanksi pidana atau hukuman merupakan salah satu fungsi dan solusi untuk menanggulangi kejahatan itu sendiri.

Usaha dan Kebijakan untuk membuat hukum pidana di Indonesia pada hakikatnya memiliki tujuan untuk penanggulangan kejahatan. Sehingga kebijakan hukum pidana merupakan bagian dari politik kriminal. Dilihat dari perspektif politik kriminal, politik hukum pidana identik dengan pengertian dari kebijakan penanggulangan kejahatan dengan hukum pidana. Penanggulangan kejahatan atau dengan hukum pidana ditempuh melalui tiga tahap yaitu:¹⁷

1. Tahap Formulasi/ Legislatif;
2. Tahap Aplikasi/ Yudikatif;
3. Tahap Eksekusi/ Pelaksanaan Pidana

¹⁷ Barda Nawawi Arief, 2011, *Kebijakan Hukum Pidana (Perkembangan Penyusunan KUHP Baru)*, Prenada Media Group, Jakarta, hlm 28.

Menurut pendapat Prof. Barda Nawawi Arief, diantara ketiga tahap diatas, tahap yang paling strategis terletak pada tahap formulasi/legislative.

3. Teori Keadilan

Keadilan berasal dari kata adil, menurut Kamus Bahasa Indonesia adil adalah tidak sewenang-wenang, tidak memihak, tidak berat sebelah. Adil terutama mengandung arti bahwa suatu keputusan dan tindakan didasarkan atas norma-norma objektif. Keadilan pada dasarnya adalah suatu konsep yang relatif, setiap orang tidak sama, adil menurut yang satu belum tentu adil bagi yang lainnya, ketika seseorang menegaskan bahwa ia melakukan suatu keadilan, hal itu tentunya harus relevan dengan ketertiban umum dimana suatu skala keadilan diakui. Skala keadilan sangat bervariasi dari satu tempat ke tempat lain, setiap skala didefinisikan dan sepenuhnya ditentukan oleh masyarakat sesuai dengan ketertiban umum dari masyarakat tersebut.¹⁸

Di Indonesia keadilan digambarkan dalam Pancasila sebagai dasar negara, yaitu keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Dalam sila lima tersebut terkandung nilai-nilai yang merupakan tujuan dalam hidup bersama. Adapun keadilan tersebut didasari dan dijiwai oleh hakikat keadilan kemanusiaan yaitu keadilan dalam hubungannya manusia dengan dirinya sendiri, manusia dengan manusia lainnya, manusia dengan masyarakat, bangsa, dan negara, serta hubungan manusia dengan Tuhannya.¹⁹

Nilai-nilai keadilan tersebut haruslah merupakan suatu dasar yang harus diwujudkan dalam hidup bersama kenegaraan untuk mewujudkan tujuan negara,

¹⁸ M. Agus Santoso, 2014, *Hukum, Moral & Keadilan Sebuah Kajian Filsafat Hukum*, Ctk. Kedua, Kencana, Jakarta, hlm. 85.

¹⁹ *Ibid*, hlm 86

yaitu mewujudkan kesejahteraan seluruh warganya dan seluruh wilayahnya, mencerdaskan seluruh warganya. Demikian pula nilai-nilai keadilan tersebut sebagai dasar dalam pergaulan antar negara sesama bangsa didunia dan prinsip-prinsip ingin menciptakan ketertiban hidup bersama dalam suatu pergaulan antarbangsa di dunia dengan berdasarkan suatu prinsip kemerdekaan bagi setiap bangsa, perdamaian abadi, serta keadilan dalam hidup bersama (keadilan sosial).²⁰

Ada beberapa teori keadilan yang dikemukakan oleh ahli filsafat hukum namun disini peneliti hanya menggunakan satu pendapat yaitu pendapat dari Aristoteles berikut penjelasannya:

Teori Keadilan Menurut Aristoteles

Menurut Aristoteles keadilan dimaknai sebagai keseimbangan. Adapun keseimbangan menurut Aristoteles adalah keseimbangan numerik dan keseimbangan proporsional.

1. Keseimbangan Numerik dimaknai bahwa setiap manusia disamakan dalam satu unit.
2. Keseimbangan Proporsional dimaknai sebagai memberikan seseorang apa yang menjadi haknya sesuai kemampuan dan prestasinya.

Aristoteles membagi keadilan menjadi dua yaitu:

1. Keadilan Distributif adalah keadilan yang berlaku dalam ranah hukum publik, yaitu fokus pada distribusi kekayaan dan barang lain yang diperoleh Masyarakat.
2. Keadilan Korektif adalah berhubungan dengan membenarkan sesuatu yang salah, memberikan kompensasi bagi korban tindak kejahatan atau pihak yang dirugikan dan memberikan sanksi bagi pelaku yang melakukan tindak kejahatan

²⁰ *Ibid*, hlm 87

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pendekatan

Penelitian ini menggunakan Metode penelitian Yuridis Empiris yaitu penulis melakukan penelitian langsung ke lapangan dengan mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta yang terjadi dalam kehidupan di Masyarakat. Penelitian Yuridis Empiris adalah penelitian yang dilakukan terhadap keadaan yang sebenarnya atau keadaan nyata yang terjadi dimasyarakat dengan maksud untuk mengetahui dan menemukan fakta-fakta dan data yang dibutuhkan, setelah data yang dibutuhkan terkumpul kemudian menuju kepada identifikasi masalah yang pada akhirnya menuju pada penyelesaian masalah.²¹

Penulis memilih menggunakan metode penelitian Yuridis Empiris karena penulis bisa mendapat materi langsung dari narasumber yang di anggap mampu dibidangnya yaitu dari kepolisian yang bertugas dibidang cyber sehingga informasi yang didapat valid dan jelas.

B. Spesifikasi Penelitian

Spesifikasi penelitian yang digunakan penulis adalah deskriptif analitis yaitu menguraikan suatu data yang kemudian diolah secara terperinci kedalam suatu bentuk kalimat (Deskriptif).

²¹ Bambang Waluyo, 2002, *Penelitian Hukum Dalam Praktek*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 15.

Dalam spesifikasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif analisis Dimana penulis berusaha menganalisa kemudian menguraikan mengenai hasil penelitian sesuai permasalahan mengenai Analisis Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Dalam Media Game Online Di Kota Semarang. Sehingga diharapkan dalam penulisan ini mendapatkan hasil dan gambaran yang jelas, rinci dan sistematis mengenai penelitian ini.

C. Sumber Data

Sumber data yang digunakan adalah data Primer yang diperoleh langsung dari narasumber. Menurut lofland (dalam Lexy J. Moleong 2006) menyatakan bahwa kata-kata dan Tindakan adalah sumber utama dalam penelitian kualitatif. Kata-kata dan Tindakan yang dimaksud disini adalah kata-kata dan Tindakan dari seseorang yang diamati atau diwawancarai yang menjadi sumber data utama (primer).²²

Menurut Sugiyono (2013) Sumber data dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Data Primer yaitu data yang diperoleh dari hasil wawancara atau kuesioner yang artinya sumber data ini langsung memberikan data kepada peneliti.
2. Data Sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian contoh melalui dokumen. Disini peneliti menggunakan UU ITE Pasal 28 ayat 1

²² Moleong, Lexy J, 2006, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, hlm 157

tentang penipuan online, jurnal, buku tentang tindak pidana penipuan melalui media elektronik dan game online.²³

D. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data diantaranya:

1. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya-jawab sambil bertatap muka antara si penanya dengan narasumber. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data secara langsung dengan melakukan komunikasi secara langsung dengan responden atau narasumber. Wawancara bisa memberikan pemahaman mendalam mengenai pengalaman, pandangan, atau pengetahuan individu mengenai topik penelitian.

2. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah teknik pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan, baik itu berupa catatan transkrip, buku, surat kabar, dan lain sebagainya.

E. Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan Analisis data Sugiyono. Analisis ini berfokus pada mencari data, Menyusun data yang diperoleh dari hasil observasi

²³ Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung, hlm 194

secara sistematis, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun kedalam pola memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh penulis sendiri dan orang lain. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis data induktif. Analisis data induktif adalah penarikan kesimpulan berdasarkan fakta-fakta khusus untuk kemudian ditarik kesimpulan secara umum. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah mencari, mencatat, dan mengumpulkan semua data secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di lapangan yaitu pencatatan data dan berbagai bentuk data yang ada di lapangan.

2. Reduksi Data

Menurut Sugiyono mereduksi, merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya dan membuang tema yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk pengumpulan data selanjutnya.²⁴

²⁴ *Ibid*, hlm 245

3. Display Data

Menurut Miles dan Hubberman yang paling sering digunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks dan naratif. Pada tahap ini peneliti telah menyajikan data yang telah di reduksi kedalam laporan secara sistematis.

4. Vertifikasi/Pengambilan Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Hubberman yang dikutip oleh Sugiyono adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak karena masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian di lapangan.²⁵

²⁵ *Ibid*, hlm 246

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengertian Umum tentang Penipuan dalam Game Online

Seiring dengan kemajuan teknologi tidak hanya membawa dampak positif tetapi juga dampak negatif. Ada berbagai macam tindak kejahatan yang beraneka ragam seperti penipuan. Di zaman yang serba menggunakan teknologi penipuan tidak hanya terjadi di dunia nyata yang harus bertemu langsung antara individu dengan individu, tetapi dengan menggunakan teknologi tanpa harus bertemu secara langsung atau bertatap muka penipu sudah bisa melancarkan aksinya dengan merayu korban entah dengan menawarkan harga murah yang jauh berbeda dengan yang di pasaran kemudian setelah uang di transfer barang tidak dikirim atau dalam bentuk lainnya. Di zaman yang sudah serba menggunakan teknologi ini semua kalangan baik kalangan muda maupun tua harus pandai-pandai dan berhati-hati dalam berbelanja di toko *online* maupun dalam menggunakan media sosial. Karena melalui media sosial pun penipu juga bisa melancarkan aksinya sebagai contoh dengan mengirimkan file undangan pernikahan yang nantinya jika di unduh oleh korban maka seluruh aktivitas yang ada di dalam *Hand Phone* korban bisa di ambil alih atau di sadap oleh penipu ini dan yang lebih parah penipu akan mengakses m-banking milik korban dan menguras habis semua uang yang dimiliki korban.

Penipuan tidak hanya terjadi di dalam media sosial maupun *online shop* saja tetapi juga sering terjadi dalam *game online*. Di dalam game online sendiri kita

dapat berinteraksi dengan banyak orang seperti di media sosial, sehingga di dalam *game online* sendiri juga sering terjadi penipuan. Sebuah kasus hukum yang berkaitan dengan *game online* sangat jarang terjadi dan jarang di ekspos ke media masa. Sehingga orang awam akan mengira bahwa sebuah tindak kejahatan yang terjadi dalam *game online* tidak dapat dibawa ke jalur hukum dan bahkan ada yang berpendapat bahwa jika dibawa ke jalur hukum akan memakan biaya yang besar dan proses yang lama sehingga kasus hukum yang berkaitan dengan *game online* jarang terjadi dan jarang terekspos.

Penipuan dalam *game online* adalah tindak kejahatan berupa kebohongan dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri dan merugikan orang lain yang yang terjadi dalam *game online*. Secara umum Penipuan diatur dalam pasal 378 KUHP yang berbunyi “Setiap orang yang dengan sengaja melakukan tipu muslihat untuk mengelabui orang lain dengan maksud untuk memperoleh suatu barang atau uang dapat dihukum dengan pidana penjara paling lama 4 tahun”.

Di dalam Undang-undang Infomasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dapat digunakan dalam kasus penipuan yang terjadi dalam *Game Online*, Media Sosial, maupun platform digital lainnya. Dalam Pasal 28 ayat 1 UU ITE menyatakan bahwa “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi elektronik dan dokumen-dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan atau fitnah, dapat dikenakan pidana penjara”. Dengan demikian, penerapan hukum ini diharapkan dapat memberikan efek jera kepada para pelaku penipuan yang menggunakan media *Game Online* atau platform digital lainnya dengan maksud mengelabui masyarakat dan merugikan pihak lain.

Sebelum itu kita harus mengenal sistem yang digunakan untuk transaksi dalam *Game Online*. Sistem yang digunakan dalam *Game Online* disebut *Real Money Trading (RMT)*. *Real Money Trading* adalah sistem yang digunakan pemain atau player untuk melakukan pembelian sebuah item atau barang digital menggunakan uang asli dalam sebuah *Game Online*. *Real Money Trading* bisa dilakukan dengan dua cara yang pertama langsung melakukan pembelian langsung dalam *Game Online* dengan menggunakan beberapa metode pembayaran yang disediakan contoh pembayaran dengan OVO, GoPay, Saldo *Google Play* dan kartu kredit. Cara kedua adalah melalui situs yang disediakan pihak ketiga yang ada diluar *Game Online* tersebut. Situs ini biasanya disediakan oleh *YouTuber Gaming*, *Influencer Gaming* atau Pihak yang dipromosikan oleh *YouTuber Gaming* atau *Influencer Gaming*. Situs ini juga menyediakan beberapa metode pembayaran seperti M-banking, GoPay, dan Qris.

Masing masing cara dalam melakukan *Real Money Trading* seperti yang sudah penulis sebutkan diatas memiliki kelebihan dan kekurangan. Untuk cara pertama yaitu Pembelian langsung dalam *Game Online* memiliki kelebihan sudah terjamin keamanannya dari penipuan dan untuk kekurangan yaitu biaya transaksinya lebih mahal karena terkena pajak dan kebijakan terdahulu metode transaksinya terbatas hanya tersedia dengan cara kartu kredit sedangkan kartu kredit sendiri tidak semua orang memiliki namun sekarang metode pembayarannya sudah bervariasi sehingga semua kalangan bisa melakukan pembelian. Untuk cara kedua yaitu melakukan pembelian melalui situs yang disediakan pihak ketiga yang ada diluar game online memiliki kelebihan harga lebih murah karena tidak terkena pajak dan metode pembayarannya bervariasi

dan untuk kekurangan resiko penipuan lebih besar jika terutama jika pembeli tidak jeli dalam melihat nama situs game online dan jika situs game online tersebut sedang ramai pembeli atau sedang banyak yang mengakses menyebabkan situs tersebut *error* sehingga *item* atau barang virtual yang telah dibeli akan lama terkirim.

Setelah mengetahui tentang *Real Money Trading* penulis akan menjelaskan tentang bentuk-bentuk penipuan yang sering terjadi dalam *Game Online* melalui sistem *Real Money Trading* dalam sisi pembeli

a. *Hack back*

Hack back adalah modus penipuan yang digunakan penjual kepada pembeli, penipuan ini terjadi setelah pembeli mentransfer uang kepada penjual kemudian penjual akan memberikan akun game namun setelah beberapa saat akun game tersebut di ambil kembali oleh penjual dan passwordnya di ubah sehingga pembeli tidak dapat mengakses akun *game* tersebut.

b. *Scam*

Scam adalah modus penipuan berupa penjual yang tidak memberikan barang yang telah dibeli oleh pembeli atau bentuk lainnya berupa setelah pembeli mengirimkan uang penjual akan memblokir akun sosial media pembeli dan tidak memberikan barang yang diminta oleh pembeli. Modus penipuan ini yang paling sering terjadi dalam sistem *Real Money Trading*.

Penipuan dalam *game online* tidak hanya terjadi kepada pembeli tetapi juga pada penjual atau pelaku usaha yang juga bisa terkena penipuan oleh pembeli. Meskipun kasus penjual yang terkena penipuan oleh pembeli jarang terjadi namun perlu diketahui juga bahwa penjual juga bisa terkena penipuan sehingga

penjual juga punya hak yang sama seperti pembeli untuk mendapat perlakuan yang sama dimata hukum. Perlakuan yang sama yang dimaksud adalah perlindungan hukum apabila terjadi suatu permasalahan hukum atau sengketa hukum.

Ada beberapa bentuk penipuan yang dilakukan konsumen kepada penjual atau pelaku usaha dalam game online dalam sistem *real money trading* diantaranya sebagai berikut:

a. Pemalsuan Bukti Transfer

Pemalsuan bukti transfer ini paling sering digunakan oleh konsumen yang memang dari awal tidak memiliki niatan baik kepada penjual atau pelaku usaha. Penipuan ini dilakukan oleh konsumen dengan mengedit foto bukti transfer dengan sedemikian rupa sehingga mirip dengan bukti transfer yang asli lalu dikirimkan kepada penjual. Ada kalanya penjual akan langsung percaya kepada bukti transfer tersebut. Sehingga penjual yang tidak teliti dan tidak memeriksa penerimaan pembayaran melalui *m-banking* akan tertipu. Maka penjual dalam melakukan transaksi kepada konsumen sebaiknya memeriksa *m-banking* terlebih dahulu untuk mengetahui apakah ada transaksi yang masuk atau tidak.

b. Pengakuan palsu

Bentuk penipuan ini jarang terjadi namun ada kalanya penjual yang melakukan transaksi jual beli dalam *game online* tetap waspada. Bentuk penipuan ini berupa pembeli yang mengaku *item game online* tidak masuk ke akun *game* pembeli, atau item yang dipesan tidak sesuai dan dalam kasus langka pembeli memanfaatkan sistem *error* yang ada dalam situs penjual atau pelaku usaha dengan mengaku bahwa *item* yang dipesan belum masuk padahal *item*

tersebut sudah masuk, kasus yang satu ini mungkin akan sulit ditangani oleh penjual karena sistem *error* ini biasanya disebabkan oleh banyaknya pembeli yang membeli *item* dalam situs yang dimiliki penjual. Jika keadaan seperti ini pastikan penjual atau pelaku usaha menanyakan kepada pembeli kode pembelian karena dalam setiap situs jual beli *item game online* akan tertera kode pembelian sehingga pastikan penjual menanyakan langsung kepada pembeli berapa kode pembelian agar penjual dapat memeriksa dalam sistem.

Masing-masing pihak dalam transaksi jual beli juga memiliki kewajiban dan tanggungjawab yang harus dipenuhi baik dari segi penjual maupun pembeli sebagaimana yang diatur dalam ketentuan hukum yaitu Undang-undang Perlindungan Konsumen. Didalam Undang-undang Perlindungan Konsumen tidak hanya membahas tentang perlindungan konsumen saja tetapi juga membahas tentang perlindungan hukum terhadap penjual atau pelaku usaha serta hak dan kewajiban yang harus dipenuhi antara penjual dan pembeli. Penjual memiliki hak menerima uang dari pembeli dan memiliki kewajiban untuk memberikan barang yang dipesan oleh pembeli. Sedangkan hak pembeli adalah menerima barang yang telah dibeli dan dengan dalam kondisi yang sesuai dengan yang di pasarkan atau di iklankan dan kewajiban pembeli adalah membayar atau memberikan uang kepada penjual sesuai nominal yang telah disepakati.

Contoh Kasus yang dikutip dari Kompas.com terdapat seorang pelajar berinisial RP (16) di Kota Ambon, Maluku, dilaporkan ke Kepolisian Daerah (Polda) Maluku karena menjual akun *game online* palsu. Kronologinya adalah RP menjual akun *game online* palsu kepada seorang pelajar berinisial MSAD

(17) di Samarinda, Kalimantan Timur. Akibat kejadian itu, korban kehilangan uang sebesar Rp 2.009.000 dan akhirnya melapor ke polisi. Kasus ini diselesaikan dengan cara kekeluargaan karena terlapor maupun pelapor masih berstatus pelajar.

Meskipun sudah ada aturan hukum yang berlaku Kembali kepada korban itu sendiri apakah kasus penipuan yang di alami korban ingin diproses secara hukum atau tidak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis penipuan dalam *game online* juga bisa dijerat hukum, karena kebanyakan korban memilih tidak melapor karena merasa malu sebagai korban dan merasa tidak yakin apakah penipuan dalam *game online* ini bisa diproses secara hukum atau tidak. Untuk melaporkan penipuan dalam *game online* korban perlu membuat surat aduan kepada pihak kepolisian dan menyertakan bukti transfer elektronik seperti *m-banking* kepada pihak kepolisian.

2. Faktor penyebab terjadinya penipuan dalam Game Online

Penipuan sudah sering terjadi di dunia nyata maupun di dalam media digital seperti media sosial dan game online. Di era digital seperti sekarang kejahatan penipuan semakin banyak jenisnya terutama dibidang digital. Ada beberapa contoh penipuan yang sering terjadi di media digital seperti penipuan di online shop, penipuan jual beli akun game online, jual beli jasa top up game dan masih banyak lagi. Ada beberapa beberapa faktor umum penyebab terjadinya tindak penipuan khususnya dalam media *Game Online* seperti faktor kemiskinan, lingkungan dan keinginan untuk memperoleh uang tanpa bekerja keras.

Faktor khusus penipuan dalam game online dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor Internal meliputi developer game yang

mengenalkan sistem *Real Money Trading* (RMT), adanya batasan dalam permainan yang mengharuskan pemain melakukan pembelian dalam *game online*, dan tingkat kesulitan dalam game yang mengharuskan pemain membeli item atau barang digital dalam game untuk mempermudah jalan cerita dalam game tersebut. Faktor Eksternal meliputi adanya persaingan dalam game online yang mengharuskan pemain untuk membeli item atau barang digital dalam game dengan harga termurah untuk menduduki posisi teratas, memiliki *skin* atau pakaian langka dalam *event* terbatas yang tidak dimiliki pemain lain.

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan penulis menemukan fakta bahwa *Real Money Trading* berperan besar dalam terjadinya penipuan meskipun sistem *Real Mone Trading* berperan besar dalam terjadinya penipuan bukan berarti pemain *game online* harus menyalahkan adanya sistem tersebut karena perbuatan dari oknum tidak bertanggungjawab yang menyalahgunakan sistem *Real Money Trading* untuk menipu orang lain dan perbuatan tersebut merupakan kelalaian dari pembeli itu sendiri yang tidak teliti dan memeriksa dulu dalam memilih toko *online* yang dituju. Maka sebelum berbelanja item di toko *online* pembeli harus teliti dan cermat dalam melihat nama toko, memeriksa rating dari toko *online* tersebut jika rating toko tersebut tinggi maka toko tersebut aman, dan tentunya pembeli juga perlu melihat harga jika harga yang ditawarkan toko tersebut tidak masuk akal atau terlalu murah dibanding harga barang aslinya maka toko tersebut kemungkinan besar akan menipu pembeli, sebagai pembeli jangan tergiur dengan harga yang murah terlebih lagi jika harga yang disediakan toko tersebut tidak normal atau jauh berbeda dari toko resmi yang sudah disediakan *developer game* tersebut maka toko online dari pihak ketiga tersebut

sudah jelas menipu atau menggunakan cara ilegal seperti *cheat* atau *hacking* yang nantinya membuat akun game online pemain tersebut terkena *banned*.

Sistem *Real Money Trading* sendiri masih menjadi perdebatan ada yang setuju dengan adanya sistem ini karena sebagai sumber pemasukan bagi developer *game online* dan ada juga yang tidak setuju dengan sistem ini karena dapat memberikan kesempatan bagi penipu untuk memanfaatkan sistem ini. Di satu sisi sistem ini masih bersifat abu-abu dikarenakan sistem ini dapat memberikan peluang besar bagi penipu untuk memanfaatkan sistem ini di satu sisi sistem ini merupakan sumber uang bagi para *developer game online* di masa-masa sekarang. Sejumlah *developer game* ada yang melarang sistem *Real Money Trading* seperti: *Square Enix*, *EA Sport*, dan masih banyak lagi. Namun ada juga *developer* yang mendukung sistem *Real Money Trading* contoh: *Garena*, *Moonton*, *miHoYo*, *Tencent*, dan masih banyak lagi.

Selanjutnya setelah membahas tentang faktor penyebab terjadinya penipuan penulis akan menjelaskan siapa saja yang rawan terkena penipuan dalam *Game Online*. Jawabannya adalah semua warga negara karena di era digitalisasi tidak pilah-pilah antara yang muda dan yang tua juga rawan, tidak luput dari yang namanya penipuan. Sebagai contoh zaman sekarang anak berumur tiga tahun sudah memegang HP dari bangun tidur hingga tidur kembali selalu memegang HP karena di era sekarang HP sudah menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat.

Solusi untuk meminimalisir terjadinya penipuan di bidang digital adalah dengan memberikan edukasi untuk bijak dan hati-hati dalam menggunakan media sosial dimulai dari ruang lingkup kecil yaitu Keluarga. Dengan anggota keluarga saling mengingatkan untuk berhati-hati dalam menggunakan media

sosial dan saling berbagi pengetahuan tentang upaya pencegahan penipuan maupun tindak kejahatan lainnya. Dari pihak kepolisian juga sudah memberikan edukasi ke sekolah-sekolah sebagai upaya untuk mencegah terjadinya penipuan.

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan penulis menemukan bahwa kasus penipuan dalam *game online* sering terjadi namun korban yang melapor sangat jarang dikarenakan bukti yang kurang kuat, biaya yang mahal, dan proses yang panjang sehingga banyak korban yang pada akhirnya membiarkan penipu tersebut dan tidak dibawa ke proses hukum. Dengan korban yang membiarkan penipu begitu saja tanpa di proses secara hukum penipu ini tidak akan menerima efek jera dan akan menipu orang lain dan yang lebih parah akan menambah penipu lain yang bermunculan dalam sistem transaksi yang dilakukan dalam *game online*. Disatu sisi memang bila diproses secara hukum akan memakan biaya yang lebih besar dan tentunya proses hukum itu memakan waktu dan tenaga sehingga jika dilihat dari sisi korban disini korban sama-sama dirugikan. Sehingga pemerintah perlu merancang Undang-undang baru yang memberikan perlindungan terhadap korban yang terkena penipuan dalam transaksi elektronik dengan memudahkan dalam proses penegakan hukum dan biaya persidangan yang murah sehingga dalam posisi korban tidak dirugikan.

B. Pembahasan

1. Perlindungan Hukum terhadap korban yang terkena penipuan dalam Game online

Perdagangan secara elektronik meliputi transaksi dari Perusahaan ke Perusahaan maupaun dari Perusahaan ke konsumen sudah sering terjadi di era digital saat ini terutama dalam transaksi jual beli dalam game online. Dalam transaksi jual beli game online dikenal dengan istilah RMT (Real Money Trading). RMT (Real Money Trading) adalah transaksi jual beli menggunakan uang asli untuk membeli item atau barang virtual dalam game online tersebut. Pihak dari Game Online sudah menyediakan layanan resmi untuk melakukan transaksi tersebut.

Namun ada juga pihak ketiga yang menyediakan layanan RMT pada situs-situs tertentu biasanya Influencer/Youtuber Gaming yang sudah terkenal yang menyediakan jasa tersebut. Contohnya Youtuber Windah Basudara yang menyediakan layanan Top Up Game. Disatu sisi hal ini bisa menjadi pisau bermata dua yang bisa ditiru oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab yang meniru pembuatan situs web tersebut dengan nama yang mirip dengan influencer tersebut untuk menipu orang lain.

Objek perlindungan konsumen adalah barang dan jasa. Menurut pasal 1 angka 4 UU Perlindungan Konsumen yang berbunyi “Barang adalah setiap benda baik berwujud maupun tidak berwujud, baik bergerak maupun tidak bergerak, dapat dihabiskan maupun tidak dapat dihabiskan, yang dapat untuk diperdagangkan, dipakai, dipergunakan, atau dimanfaatkan oleh konsumen”.

Sementara menurut pasal 1 angka 5 UU Perlindungan Konsumen yang berbunyi “Jasa adalah setiap layanan yang berbentuk pekerjaan atau prestasi yang disediakan bagi Masyarakat untuk dimanfaatkan oleh konsumen”.

Didalam UU Perlindungan Konsumen terdapat asas-asas perlindungan konsumen yang diatur dalam pasal 2 UUPK yang berisi penjelasan bahwa perlindungan konsumen terdiri dari 5 (lima) asas utama antara lain:

- a. Asas manfaat. Asas ini mengamatkan bahwa segala upaya dalam penyelenggaraan dalam perlindungan konsumen harus memberikan manfaat sebesar-besarnya bagi kepentingan konsumen dan pelaku usaha secara keseluruhan.
- b. Asas keadilan. Asas ini dimaksudkan agar partisipasi seluruh rakyat dapat diwujudkan secara maksimal dan memberikan kesempatan kepada konsumen dan pelaku usaha untuk memperoleh haknya dan melaksanakan kewajiban secara adil.
- c. Asas keseimbangan. Asas ini dimaksudkan untuk memberikan keseimbangan antara kepentingan konsumen, pelaku usaha, dan pemerintah dalam arti material maupun spiritual.
- d. Asas keamanan dan keselamatan konsumen. Asas ini dimaksudkan untuk memberikan jaminan atas keamanan dan keselamatan kepada konsumen dalam penggunaan, pemakaian, dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diisi atau digunakan.
- e. Asas kepastian hukum. Asas ini mengamanatkan agar baik pelaku usaha maupun konsumen menaati hukum dan memperoleh keadilan dalam

penyelenggaraan perlindungan konsumen, serta negara menjamin kepastian hukum.

Memperhatikan substansi Pasal 2 UU perlindungan Konsumen dan penjelasannya, tampak bahwa perumusannya mengacu pada filosofi Pembangunan nasional yaitu Pembangunan manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada falsafah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kelima asas yang disebutkan dalam pasal tersebut, bila diperhatikan substansinya dapat dibagi menjadi 3 (tiga) asas yaitu:

- a. Asas kemanfaatan yang didalamnya meliputi asas keamanan dan asas keselamatan konsumen;
- b. Asas keadilan yang didalamnya meliputi asas keseimbangan;
- c. Asas kepastian hukum.

Tujuan perlindungan konsumen yang diatur dalam Pasal 3 UU Perlindungan Konsumen yang terdiri dari:

- a. Meningkatkan kesadaran dan kemandirian konsumen untuk melindungi diri;
- b. Mengangkat harkat dan martabat konsumen dengan cara menghindarkannya dari akses negatif pemakaian barang dan/atau jasa;
- c. Meningkatkan pemberdayaan konsumen dalam memilih, menentukan dan menuntut hak-haknya sebagai konsumen;
- d. Menciptakan sistem perlindungan konsumen yang mengandung unsur kepastian hukum dan keterbukaan informasi serta akses untuk mendapatkan informasi;

- e. Menumbuhkan kesadaran pelaku usaha mengenai pentingnya perlindungan konsumen sehingga tumbuh sikap yang jujur dan bertanggungjawab dalam berusaha;
- f. Meningkatkan kualitas barang dan/atau jasa, kesehatan, kenyamanan, keamanan, dan keselamatan konsumen.

Di Indonesia sudah ada sistem hukum yang melindungi korban dari penipuan dalam transaksi elektronik tersebut dan juga hak-hak yang dimiliki konsumen seperti yang sudah di atur dalam Pasal 4 UU Perlindungan Konsumen yang berbunyi:

- a. Hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa;
- b. Hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;
- c. Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa;
- d. Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan;
- e. Hak untuk mendapat advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;
- f. Hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen;

- g. Hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- h. Hak untuk mendapat kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya;
- i. Hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.

Konsumen juga memiliki kewajiban dalam sebelum melakukan pembelian barang sebagaimana diatur dalam Pasal 5 UU Perlindungan Konsumen yang berbunyi:

- a. Membaca dan mengikuti informasi dari pelaku usaha;
- b. Beritikad baik;
- c. Membayar sesuai kesepakatan;
- d. Mengikuti penyelesaian sengketa secara patut.

Sesuai dengan uraian diatas, pelaku usaha yang melakukan penipuan seperti barang yang tidak sesuai dengan yang ditawarkan karena pelaku usaha tidak memberikan informasi yang jelas dan lengkap mengenai kondisi barang, hal tersebut bertentangan dengan kewajiban pelaku usaha yang terdapat dalam pasal 7 huruf b. Dan apabila konsumen merasa dirugikan atas Tindakan tersebut maka pelaku usaha memiliki kewajiban untuk memberi ganti rugi sesuai ketentuan pasal 7 huruf f. Ganti rugi oleh pelaku usaha merupakan Upaya hukum untuk mencegah terjadinya pelanggaran hak-hak yang dimiliki

konsumen dan sebagai bentuk tanggung jawab hukum yang harus ditaati dan dilaksanakan oleh pelaku usaha dalam hubungannya dengan konsumen.

Selain dalam undang-undang perlindungan konsumen, perbuatan yang dilarang oleh penjual atau pelaku usaha dalam jual beli online diatur dalam UU No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penjual atau Pelaku usaha juga dilarang melakukan perbuatan sebagaimana diatur dalam Pasal 9 UU ITE yang menyatakan bahwa “pelaku usaha yang menawarkan produk melalui sistem elektronik harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen dan produk yang ditawarkan”. Berdasarkan pasal diatas pelaku usaha harus menyediakan informasi yang lengkap agar tidak merugikan konsumen/pembeli.

Peraturan yang ada saat ini memang sudah cukup baik dalam mengatur tentang transaksi elektronik namun perlu menjadi perhatian adalah apakah Pasal 28 ayat 1 UU ITE hanya berlaku untuk barang yang berbentuk fisik saja yang bisa dijerat pasal tersebut dalam kasus penipuan? Apakah Pasal 28 ayat 1 UU ITE juga berlaku untuk menjerat pelaku penipuan apabila barang yang diperjualbelikan berbentuk virtual atau non fisik? Jawabannya adalah iya sama berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Ditreskrimsus Polda Jateng pelaku penipuan yang memperjual belikan barang virtual atau non fisik juga bisa di jerat Pasal 28 ayat 1 UU ITE. Namun sebagian besar korban yang terkena penipuan dalam Game Online memilih untuk mengikhhlaskan saja uang yang sudah diberikan kepada penipu karena biaya di pengadilan akan lebih mahal dan ribet dalam menangani perkara tersebut. Maka perlindungan terhadap konsumen harus dirancang semudah mungkin untuk mempermudah

konsumen dalam mendapatkan ganti kerugian tanpa harus mengeluarkan biaya yang besar dan dengan cara yang sederhana dan mudah.

Pada dasarnya dalam ilmu hukum meskipun seseorang telah sah dan meyakinkan bersalah melakukan suatu tindak pidana berdasarkan putusan pengadilan, akan tetapi hal tersebut tidak membuat orang tersebut tidak dapat digugat secara perdata, sebab ketentuan hukum perdata dengan hukum pidana sangat berbeda. Perbedaannya dapat dilihat bahwa dalam hukum pidana seorang pelapor berkedudukan sebagai korban atau saksi di persidangan pidana. Sedangkan dalam hukum perdata, seorang pelapor berkedudukan sebagai penggugat. Tidak menutup kemungkinan apabila kasus penipuan tidak hanya di ranah pidana tetapi bisa juga dibawa ke ranah perdata.

2. Penegakan Hukum terhadap pelaku Penipuan dalam Game Online

Pada Era digitalisasi ini semakin banyak tindak kejahatan cyber/cybercrime yang sedang marak terjadi saat ini adalah banyaknya modus penipuan yang terjadi di Indonesia khususnya di Semarang. Di era sekarang kejahatan seperti penipuan ini sering terjadi dan sulit untuk diberantas. Karena penipuan tidak hanya terjadi di kehidupan nyata tetapi juga terjadi dalam dunia virtual (Online). Yang menarik disini adalah penipuan tidak hanya terjadi pada jual beli barang secara online seperti jual beli seperti alat rumah tangga, pakaian, alat elektronik seperti Hnadphone, Laptop, dan lain-lain tetapi penipuan juga bisa dan bahkan sering terjadi dalam Game Online. Penipuan dalam Game Online sendiri ada beberapa jenis contohnya penipuan jasa top up game, penipuan jual beli akun

game online, pemalsuan identitas (semisal pemain laki-laki tapi menggunakan identitas sebagai perempuan) dan masih banyak lagi.

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan penipuan terhadap transaksi berupa barang tidak berwujud atau virtual juga dapat dijerat pasal penipuan online dengan pasal 28 ayat (1) UU ITE No 19 Tahun 2016 yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja, dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik”. Dan sanksinya diatur dalam Pasal 45A ayat (1) UU ITE No 19 Tahun 2016 yang berbunyi “Setiap orang yang dengan sengaja menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik bisa dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda maksimal Rp 1 miliar”.

Hal ini menandakan bahwa di dalam media Game Online pun juga tidak bisa lepas dari jerat Hukum terlebih lagi Game Online memiliki fitur Chat yang membuat pemain bisa mengirim pesan kepada pemain lain, dan Voice Chat yang membuat para pemain bisa berkomunikasi lewat suara dengan pemain lain. Hal ini sudah membuat Game Online sendiri memiliki fungsi yang sama seperti Media Sosial sehingga kita bisa berkomunikasi dengan banyak orang.

Tindak pidana penipuan sebagaimana diatur dalam pasal 378 KUHP yang berbunyi:

“Barangsiapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain

untuk menyerahkan barang atau sesuatu kepadanya, atau supaya memberi hutang maupun menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama 4 tahun”.

Menurut R.Sugandhi Pasal 378 KUHP memiliki beberapa unsur-unsur tindak pidana penipuan antara lain tindakan seseorang dengan tipu muslihat, rangkaian kebohongan, nama palsu, dan keadaan palsu dengan maksud menguntungkan diri sendiri dan tanpa hak.

Lebih lanjut R.Soesilo, kejahatan pada pasal 378 KUHP dinamakan “penipuan” yang dimana penipu itu melakukan:

1. Membujuk membujuk orang supaya memberikan barang, membuat utang atau menghabiskan utang;
2. Maksud pembujukan itu ialah hendak menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan melawan hak;
3. Membujuknya itu dengan memakai nama palsu atau keadaan palsu, akal cerdik (tipu muslihat), atau karangan perkataan bohong.

Tindak pidana penipuan merupakan delik biasa yang proses hukumnya tidak bisa dihentikan meskipun para pihak telah bersepakat untuk melakukan perdamaian. Sehingga kasus penipuan yang telah di adukan dan dalam tahap persidangan pidananya tidak dapat dihapus meskipun para pihak telah melakukan pembayaran.

Adapun, aturan hukum baru tentang tindak pidana penipuan yang diatur dalam Pasal 492 UU No 1 Tahun 2023 yang berbunyi:

“Setiap orang yang dengan maksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan memakai nama palsu atau kedudukan palsu, menggunakan tipu muslihat atau rangkaian kata bohong, menggerakkan orang supaya menyerahkan suatu barang, memberi utang, membuat pengakuan utang, atau menghapus piutang, dipidana karena penipuan, dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak Rp 500 juta”.

Berdasarkan penjelasan pasal 492 UU No 1 Tahun 2023 pasal ini adalah ketentuan tentang tindak pidana penipuan, yaitu tindak pidana terhadap penipuan harta benda. Perbuatan materiil dari penipuan adalah membujuk seseorang dengan berbagai cara, untuk memberikan barang, membuat utang atau menghapus utang. Dengan demikian, perbuatan yang langsung merugikan itu tidak dilakukan oleh pelaku tindak pidana, tetapi oleh pihak yang dirugikan sendiri. Perbuatan penipuan baru selesai dengan terjadinya perbuatan dari pihak yang dirugikan sebagaimana dikehendaki pelaku.

Dalam menjalankan usahanya pelaku usaha memiliki hak dan kewajiban yang harus dipatuhi sebagaimana diatur dalam UU Perlindungan Konsumen. Berikut penulis akan menyebutkan beberapa hak pelaku usaha yang diatur dalam pasal 6 UU Perlindungan Konsumen yang berbunyi sebagai berikut:

- a. Menerima pembayaran;
- b. Mendapat perlindungan hukum;
- c. Membela diri;
- d. Rehabilitasi.

Selanjutnya ada pula kewajiban yang perlu di taati oleh pelaku usaha dalam menjalankan bisnis sebagaimana diatur dalam pasal 7 UU Perlindungan Konsumen yang berbunyi:

- a. Beritikad baik;
- b. Memberi informasi;
- c. Melayani dengan cara yang sama;
- d. Membuat jaminan;
- e. Memberi kesempatan mencoba;
- f. Memberi kompensasi.

Pelaku usaha di dalam menjalankan kegiatan usahanya tidak hanya dibebani hak dan kewajiban saja, akan tetapi di dalam UU Perlindungan Konsumen juga dinyatakan secara tegas mengenai beberapa perbuatan yang dilarang bagi pelaku usaha didalam mengedarkan dan memperdagangkan produk barang dan jasa. Larangan ini diatur dalam pasal 8 ayat 1 UU Perlindungan Konsumen;

- a. Tidak memenuhi atau tidak sesuai dengan standar yang dipersyaratkan dan ketentuan peraturan perundang-undangan;
- b. Tidak sesuai dengan berat bersih, isi bersih atau netto, dan jumlah dalam hitungan sebagaimana yang dinyatakan dalam label atau etiket barang tersebut;
- c. Tidak sesuai dengan ukuran, takaran, timbangan, dan jumlah dalam hitungan menurut ukuran yang sebenarnya;

- d. Tidak sesuai dengan kondisi, jaminan, keistimewaan atau kemanjuran, bagaimana dinyatakan dalam label, etiket atau keterangan barang dan/atau jasa tersebut;
- e. Tidak sesuai dengan mutu, tingkatan, komposisi, proses pengolahan, gaya, mode, atau penggunaan tertentu sebagaimana dinyatakan dalam label atau keterangan barang dan/atau jasa tersebut;
- f. Tidak sesuai dengan janji yang dinyatakan dalam label, etiket, keterangan, iklan atau promosi penjualan barang dan/atau jasa tersebut;
- g. Tidak mencantumkan tanggal kadaluwarsa atau jangka waktu penggunaan/pemanfaatan yang paling baik atas barang tertentu;
- h. Tidak mengikuti ketentuan berproduksi secara halal, sebagaimana persyaratan halal yang dicantumkan dalam label;
- i. Tidak memasang label atau membuat penjelasan barang yang memuat nama barang, ukuran, berat/isi bersih atau netto komposisi, aturan pakai, tanggal pembuatan, akibat sampingan, nama dan alamat pelaku usaha serta keterangan lain untuk penggunaan yang menurut ketentuan baru dipasang/dibuat;
- j. Tidak mencantumkan informasi dan/atau jasa petunjuk penggunaan barang dalam bahasa Indonesia sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Tanggung jawab merupakan perbuatan yang dilakukan oleh seseorang sebagai wujud dari kesadaran akan kewajibannya di dalam menanggung suatu akibat dari perbuatan yang telah dilakukannya. Tanggung jawab pelaku usaha yang harus dipenuhi ketika terdapat konsumen yang menuntut ganti kerugian

juga telah diatur dalam pasal 19 ayat (1), ayat (2), ayat (3), ayat (4), dan ayat (5) UU perlindungan konsumen sebagaimana yang disebutkan dibawah ini:

- a. Pelaku usaha bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan/atau kerugian konsumen akibat mengkonsumsi barang dan/atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan;
- b. Ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat berupa pengembalian uang atau penggantian barang dan/atau jasa yang sejenis atau setara nilainya, atau perawatan kesehatan dan/atau pemberian santunan yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- c. Pemberian ganti rugi dilaksanakan dalam tenggang waktu 7 (tujuh) hari setelah tanggal transaksi;
- d. Pemberian ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) tidak menghapuskan adanya tuntutan pidana berdasarkan pembuktian lebih lanjut mengenai adanya unsur kesalahan;
- e. Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) tidak berlaku apabila pelaku usaha dapat membuktikan bahwa kesalahan tersebut merupakan kesalahan konsumen.

Dengan demikian jika diperhatikan diperhatikan substansi dari tanggung jawab pelaku usaha yang diatur dalam pasal 19 ayat (1) UU Perlindungan Konsumen tersebut, maka dapat diketahui bahwa tanggung jawab dari pelaku usaha tersebut meliputi:

- a. Tanggung jawab ganti rugi atas kerusakan;
- b. Tanggung jawab kerugian atas pencemaran;
- c. Tanggung jawab kerugian atas kerugian konsumen.

Secara garis besar prinsip-prinsip dan tanggung jawab produk didalam hukum perlindungan konsumen dibedakan sebagai berikut: Prinsip tanggung jawab berdasarkan unsur kesalahan, prinsip praduga untuk selalu bertanggung jawab, prinsip tanggung jawab mutlak, dan prinsip tanggung jawab dengan pembatasan. Berikut penjelasan mengenai prinsip tanggung jawab pelaku usaha:

a. Prinsip tanggung jawab berdasarkan unsur kesalahan;

Prinsip ini menjelaskan bahwa seseorang baru dapat dimintakan pertanggungjawabannya secara hukum apabila ada unsur kesalahan yang dilakukan. Seperti dijelaskan pada pasal 1365 Kitab Undang-undang Hukum Perdata dimana pasal tersebut menyatakan bahwa “Setiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain diwajibkan bagi orang yang menimbulkan kerugian tersebut untuk menggantikan kerugian tersebut”. Pasal tersebut menyatakan bahwa seseorang yang dikatakan melakukan perbuatan melawan hukum harus memenuhi empat unsur pokok antara lain:

- 1) Adanya perbuatan melawan hukum;
- 2) Adanya unsur kesalahan;
- 3) Adanya kerugian yang diderita;
- 4) Adanya hubungan kausalitas antara kesalahan dan kerugian.

b. Prinsip praduga untuk selalu bertanggung jawab;

Prinsip ini menjelaskan bahwa tergugat selalu dianggap bertanggung jawab, sampai dia dapat membuktikan bahwa ia tidak bersalah, jadi beban pembuktian terdapat pada pihak tergugat, dan hal tersebut sering dikenal dengan istilah beban pembuktian terbalik. Yang artinya seseorang akan dianggap bersalah sampai

dengan yang bersangkutan dapat membuktikan bahwa dia tidak bersalah. Hal tersebut tentu bertentangan dengan asas praduga tak bersalah. Meskipun demikian Ketika prinsip ini diterapkan dalam dalam kasus hukum perlindungan konsumen maka asas praduga tak bersalah ini akan menjadi relevan karena memiliki kewajiban untuk membuktikan kesalahan tersebut adalah pihak pelaku usaha bukan konsumen.

c. Prinsip praduga untuk tidak selalu bertanggung jawab;

Prinsip ini adalah kebalikan dari prinsip kedua. Dalam prinsip ini untuk tidak selalu bertanggung jawab hanya dikenal dalam transaksi konsumen yang sangat terbatas dan pembatasan yang demikian secara *common sense* dapat dibenarkan. Contoh kasus dapat dilihat dalam hukum pengangkutan. Kehilangan atau kerusakan pada bagian kabin/bagasi tangan, yang biasanya dibawa atau diawasi penumpang (konsumen) adalah tanggung jawab dari penumpang. Dalam hal ini pengangkut (pelaku usaha) tidak dapat dimintai pertanggung jawaban.

d. Prinsip tanggung jawab mutlak;

Prinsip tanggung jawab mutlak merupakan prinsip tanggung jawab yang menetapkan kesalahan tidak sebagai faktor yang menentukan tanggung jawab, melainkan terdapat pengecualian-kecualian yang memungkinkan untuk seorang pelaku usaha untuk dibebaskan dari tanggung jawabnya untuk mengganti kerugian. Sebagai contoh keadaan *force majeure*. Prinsip tanggung jawab mutlak dalam hukum perlindungan konsumen secara umum digunakan untuk “menjerat” pelaku usaha, khususnya produsen barang yang memasarkan produknya untuk merugikan konsumen. Asas tanggung jawab itu dikenal dengan istilah *product liability*. Menurut asas ini produsen wajib bertanggung jawab atas

kerugian yang diderita konsumen atas penggunaan produk yang dipasarkannya. Gugatan product liability dapat dilakukan berdasarkan tiga hal yang pertama melanggar jaminan (*breach of warranty*), yang kedua ada unsur kelalaian (*negligence*), dan yang ketiga menerapkan langsung jawab mutlak (*strict liability*).

e. Prinsip tanggung jawab dengan pembatasan.

Prinsip tanggung jawab dengan pembatasan ini merupakan salah satu prinsip yang digemari oleh pelaku usaha untuk dicantumkan sebagai klausula eksonerasi dalam perjanjian standar yang dibuatnya karena pelaku usaha merasa diuntungkan sebab pelaku usaha bisa mencantumkan klausul eksonerasi secara sepihak, dan membatasi maksimal tanggung jawab yang diberikan kepada konsumen, dengan demikian prinsip ini sangat merugikan konsumen. Semenetera dalam UU Perlindungan Konsumen pelaku usaha dilarang membuat klausul secara sepihak yang merugikan konsumen, jika ada perbatasan mutlak maka harus berdasarkan peraturan perundang-undangan yang jelas.

Pada intinya, ketentuan pasal 492 UU No 1 Tahun 2023 menyebut secara limitatif daya dan upaya yang digunakan pelaku yang menyebabkan penipuan itu dapat dipidana, yaitu berupa nama atau kedudukan palsu, penyalahgunaan agama, tipu muslihat, dan rangkaian kata bohong. Antara daya Upaya yang digunakan dan perbuatan yang dikehendaki harus ada hubungan kasual, sehingga orang itu percaya dan memberikan apa yang diminta.

Dalam penelitian ini penulis menemukan bahwa masalah utama yang dihadapi pihak kepolisian adalah banyaknya situs asing dari luar negeri yang masuk ke Indonesia. Meskipun polisi dibidang Cyber Bersama KOMINFO

sudah memblokir situs tersebut namun situs yang baru kembali bermunculan dan terus terulang kembali. Maka dari itu Polisi dan pemerintah memberikan edukasi untuk pandai dan bijak dalam menggunakan Media Sosial. Karena kejahatan melalui media sosial maupun Game Online seperti penipuan sering kali terjadi. Dan polisi juga mengingatkan untuk memberikan edukasi mulai dari yang lingkup kecil namun yang terpenting yaitu lingkungan keluarga agar berhati-hati dalam menggunakan media sosial maupun game online.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di uraikan diatas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa:

1. Perlindungan Hukum terhadap korban yang terkena penipuan dalam media Game Online di kota semarang diatur dalam Pasal 8 ayat (1) huruf f Undang-Undang Perlindungan Konsumen.
2. Penegakan Hukum terhadap pelaku Penipuan dalam media Game Online dapat dijerat dengan Pasal 28 ayat (1) UU ITE dan Sanksi yang diatur dalam Pasal 67 ayat (3) UU PDP yang berbunyi “setiap orang yang dengan sengaja membuat data pribadi palsu atau memalsukan data pribadi dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain yang dapat mengakibatkan kerugian bagi orang lain dipidana penjara paling lama enam tahun dan/atau pidana denda maksimal Rp 6 miliar. Pasal 378 KUHP belum mengatur secara komperhensif tentang penipuan yang terjadi dalam media Game Online sehingga untuk menjerat Penipuan melalui media Game Online menggunakan Pasal 28 ayat (1) UU ITE.

B. Saran

Ada beberapa saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengurangi penipuan yang terjadi dalam *game online*, *publisher game online* diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam bertransaksi melalui sistem yang diberikan dalam *game online* tersebut seperti memperbanyak metode transaksi pembayaran. Untuk meminimalisir masalah hukum kedepannya baik antara *publisher game*, dan konsumen yang melakukan transaksi dalam *game* tersebut
2. Agar dapat menerapkan sistem hukum yang pasti bagi pelaku tindak pidana penipuan dalam media *game online* maka pemerintah perlu membuat aturan baru terkait jual beli dan transaksi elektronik agar kepastian hukum yang di dapat oleh penjual, pembeli, dan *publisher game* jelas dan dapat dipertanggungjawabkan

DAFTAR PUSTAKA

Buku-Buku

- Ahmad Ramli, 2004, Cyber Law Dan Haki-Dalam Daftar System Hukum Indonesia, Rafika Aditama, Bandung.
- Andi Hamzah, Budi Marsita, 1992, Aspek-Aspek Pidana di Bidang Komputer, Sinar Grafika, Jakarta.
- Agus Rahardjo, 2002, Cybercrime-Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi, Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Budi Suhariyanto, 2012, Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime), Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya, Rajawali Pers, Jakarta.
- E.Y. Kenter dan B.R. Sianturi, 1982, Asas-asas Pidana di Indonesia dan Penerapannya, Alumni AHM-PTHM, Jakarta.
- Josua Sitompul, 2012, Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw: Tinjauan Aspek Hukum Pidana, Tatanusa, Jakarta.
- Moch, Anwar, 1989, Hukum Pidana Bagian Khusus (KUHP Buku II). PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Moeljatno, 1983, Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Dalam Hukum Pidana, Bina Aksara, Jakarta.
- R. Tresna, 1959, Asas-asas Hukum Pidana, Tiara, Jakarta.
- Soerjono Soekanto, 1983, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum, Rajawali, Jakarta.
- Sugiyono, 2013, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Alfabeta, Bandung.
- Van Hammel, 2003, E. Utrecht, Rangkaian Sari Kuliah Hukum Pidana, Reflika Aditama, Bandung.
- Wirjono Prodjodikoro, 2003, Tindak-tindak Pidana Tertentu di Indonesia, Refika Adityama, Bandung.

Undang-Undang

- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Tahun 1945
- Undang-Undang Nomor Nomor 2 tahun 2002 Tentang Kepolisian RI

Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik

Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik

Undang-undang Nomor 27 tahun 2022 tentang perlindungan data pribadi

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 8 tahun 1999 tentang perlindungan konsumen

Website

<https://simpledukasi.blogspot.com/2016/03/pengertian-game-online-dan-contohnya.html> (diakses pada 24 Maret 2024)

<https://gamebrott.com/6-modus-penipuan-online-yang-wajib-diketahui-gamer/> (diakses pada 24 Maret 2024)

<https://media.neliti.com/media/publications/24189-ID-kasus-cybercrime-di-indonesia.pdf> (diakses pada 25 Maret 2024)

<https://asa-keadilan.blogspot.com/2014/04/tindak-pidana> (diakses pada 25 Maret 2024)

[Kumpulan Modus Penipuan Game Online | KASKUS](#) (diakses pada 25 Maret 2024)

<https://www.jakartastudio.com/pengertian-game-online/> (diakses pada 26 Maret 2024)

LAMPIRAN

A. Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
FAKULTAS HUKUM

Program Studi :
➤ Hukum

Alamat :
Jalan Bidodadi Timur Nomor 24
Telepon (024) 8310377 – Faksimile (024)
8448217
Semarang - 50125

3 April 2024

Nomor : 31/IP/Fak. Hukum /IV/2024
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Permohonan izin penelitian**

Yth. Kepala Ditreskrimsus POLDA Jawa Tengah

Di -

Semarang

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Adi
N P M : 20710022
Fak / Program Studi : Hukum

akan mengadakan penelitian dengan judul :

Analisis Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan dalam Media Game Online di Kota Semarang.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.



Dekan,
Dr. Wahyu Widodo, S.H., M.Hum.
NPP 846101007

B. Surat Keterangan Penelitian

KEPOLISIAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA
DAERAH JAWA TENGAH
DIREKTORAT RESERSE KRIMINAL KHUSUS



SURAT KETERANGAN

Nomor: SKET/67 /V/HUK.6.6./2024/Ditreskrimsus

1. Yang bertanda tangan di bawah ini saya, atas nama DIREKTUR RESERSE KRIMINAL KHUSUS POLDA JATENG:

Nama : SULISTYONINGSIH, S.E., M.H.;
Pangkat / NRP : AJUN KOMISARIS BESAR POLISI / 74120877;
Jabatan : KASUBDIT V / TIPIDSIBER DITRESKRIMSUS;
Kesatuan : POLDA JATENG.

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Adi;
NIM : 20710022;
Program Studi : Hukum;
Fakultas : Fakultas Hukum;
Perguruan Tinggi : Universitas PGRI Semarang.

2. Benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan judul **"ANALISIS HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PENIPUAN DALAM MEDIA GAME ONLINE DI KOTA SEMARANG"** di Subdit V / Tipidsiber Ditreskrimsus Polda Jateng pada, dengan predikat **BAIK** dalam melaksanakan penelitian.
3. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, Mei 2024



C. Hasil Wawancara

1. Apakah bapak pernah menangani kasus yang berkaitan dengan penipuan dalam *game online*?
 - Pernah namun kasus penipuan yang terjadi dalam game online jarang terjadi.
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap korban yang terkena penipuan dalam *game online*?
 - Perlindungan korban yang terkena penipuan dalam game online di atur dalam pasal 8 ayat (1) huruf f undang-undang perlindungan konsumen.
3. Bagaimana penegakan hukum terhadap pelaku penipuan dalam *game online*?
 - Penegakan hukum ada laporan dari Masyarakat baik berupa surat pengaduan, ada juga yang hasil dari penyelidikan petugas kepolisian/penyelidik kami sehingga terbitlah laporan informasi dari situlah polisi dapat melakukan penegakan hukum. Jika yang ditanya pasal berapa yang dapat digunakan untuk menjerat pelaku penipuan dalam game online bisa menggunakan pasal 28 ayat (1) Undang-undang ITE No 19 Tahun 2016.
4. Siapa saja yang rawan terkena penipuan dalam *game online*?
 - Setiap warga negara. Karena di era digitalisasi tidak pilah-pilah antara yang muda dan yang tua. Sebagai contoh anak umur 3 tahun sudah memegang *hand phone*. Pihak kepolisian sering melakukan edukasi ke sekolah-sekolah untuk pandai-pandai dalam menggunakan media sosial. Itu awalnya, karena di era digital khususnya di Indonesia dari bangun tidur hingga tidur Kembali selalu memegang *hand phone* Berdasarkan fakta dilapangan yang selama ini ditangani korban dari berbagai level dari sisi sosial, ekonomi, lingkungan bisa dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.
5. Bagaimana pencegahan agar penipuan dalam game online tidak terjadi kembali?
 - Untuk pencegahan seperti yang sudah disebutkan di awal yaitu datang ke sekolah-sekolah untuk memberikan edukasi terkait media sosial. Selain itu secara berkala kami juga digandeng oleh Direktorat BIMAS baik di Polda maupun di wilayah untuk melakukan Jum'at curhat sebagai media atau sarana untuk melakukan edukasi terhadap Masyarakat.

6. Apakah *Real Money Trading* (RMT) berperan besar dalam terjadinya penipuan dalam *game online*?

- Ya *Real Money Trading* berperan besar dalam terjadinya penipuan dalam *game online* terutama yang menggunakan pihak ketiga diluar situs resmi dari game tersebut. Selain itu perbuatan yang terkait penipuan *online* maupun *game online* dilarang di negara Indonesia. Salah satu kendala kepolisian adalah situs-situs penipuan yang muncul dalam game online itu milik luar negeri dan bukan milik Indonesia dan situs ini bisa diakses melalui internet dimanapun dan siapa saja bisa mengakses. Selain dari kepolisian, dari KOMINFO sendiri sudah memblokir sekian ratus juta situs *game online* tetapi sesudah adanya blokir selalu muncul situs yang baru. Karena tidak semua situs ini berasal dari Indonesia dan kebanyakan dari luar negeri. Sedangkan kebijakan/*policy* situs *game online* di beberapa negara bersifat legal, sedangkan di Indonesia bersifat illegal. Kita bersama aparat penegak hukum melalui KOMINFO untuk memberantas situs tersebut. Kami selalu menyampaikan edukasi termasuk ajakan dan partisipasi dari masyarakat terutama dari lingkungan terkecil yaitu keluarga itu yang terpenting, kemudian lingkungan masyarakat sekitar, dan lingkungan Pendidikan.

7. Apakah penipuan dalam game online bisa dikenai pasal penipuan mengingat barang yang yang diperjual belikan tidak berwujud/*virtual*?

- Bisa contoh dalam game Domino Island Ketika ingin memainkan game harus membeli *card* atau kartu, kartu ini berbentuk digital atau tidak berwujud. Tapi saat dimainkan ada beberapa permainan yang tidak bisa dimainkan atau bahkan tidak bisa dimainkan semua itu bisa dikenakan pasal 28 ayat (1) Undang-undang ITE No 19 Tahun 2016. Yang penting sebuah transaksi itu dilakukan secara elektronik seperti melalui *m-banking*, dan jual belinya ini tidak dilakukan secara tatap muka.

D. Dokumentasi Penelitian



E. Lembar Bimbingan Skripsi

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Adi
 NPM : 20710022
 Program Studi : Hukum
 Dosen Pembimbing I : Toebagus Galang Windi Pratama, S.H., M.H.
 Dosen Pembimbing II : Praditya Arcy Pratama, S.H., M.H.
 Judul Skripsi : Analisis Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Dalam Media Game Online Di Kota Semarang (Studi Kasus: Ditreskrimsus Polda Jateng)

No	Tanggal	Uraian Kegiatan	Paraf Pembimbing I	Paraf Pembimbing II
1.	12/1/2024	Pengajuan Judul		
2.	13/3/2024	Bimbingan Proposal		
3.	19/3/2024	Revisi Proposal		
4.	27/3/2024	Acc Proposal		
5.	6/5/2024	Bimbingan Skripsi		
6.	8/5/2024	Revisi Abstrak		
7.	8/5/2024	Revisi Penulisan Bahasa Asing		
8.	10/5/2024	Revisi Skripsi Bab III		
9.	17/5/2024	Revisi Skripsi Bab IV		
10.	20/5/2024	Acc Skripsi		
11.	25/7/2024	Sidang Skripsi		

Dosen Pembimbing I

Toebagus Galang W.P, S.H.,M.H.

Dosen Pembimbing II

Praditya Arcy P, S.H.,M.H

Mahasiswa

Adi

F. Lembar Penyelesaian Bimbingan Skripsi

LEMBAR PENYELESAIAN PEBIMBINGAN

Kami selaku Pembimbing I dan II dari mahasiswa Universitas PGRI Semarang:

Nama : Adi
NPM : 20710022
Fakultas/Prodi : Hukum
Judul Skripsi : Analisis Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Dalam Media Game Online Di Kota Semarang (Studi Kasus: Ditreskrimsus Polda Jateng)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi tersebut telah selesai dan siap untuk diujikan.

Semarang, 15 Juli 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Toebagus Galang W.P., S.H., M.H.

NIP/NPP 169001506



Praditya Arcy P., S.H., M.H.

NIP/NPP 219201567

Mengetahui,

Dekan Fakultas Hukum

Universitas PGRI Semarang



Dr. Wahyu Widodo, S.H., M.Hum.

NIP/NPP 846101007

G. Lembar Berita Acara Sidang Skripsi



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI SEMARANG
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
Kampus : Jalan Dr. Cipto - Lontar Nomor 1 Semarang Indonesia. Telp. (024) 8448217, 8316377
Faks. (024)8448217 Website: www.upgris.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Kamis 25 Juli 2024, berdasarkan susunan tim penguji skripsi :

1. Nama : Dr. Wahyu Widodo, S.H., M.Hum
Jabatan : Ketua
2. Nama : Toebagus Galang WP, S.H., M.H.
Jabatan : Sekretaris
3. Nama : Toebagus Galang W.P., S.H., M.H.
Jabatan : Anggota (Penguji I)
4. Nama : Praditya Arcy Pratama, S.H., M.H.
Jabatan : Anggota (Penguji II)
5. Nama : Dr. Sapto Budoyo, S.H., M.H.
Jabatan : Anggota (Penguji III)

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah telah diuji skripsinya.

Nama : Adi Fakultas : hukum
N.P.M : 20710022 Program Studi : Hukum
Program Pendidikan : Strata 1

Judul skripsi :

ANALISIS HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PENIPUAN DALAM MEDIA GAME ONLINE DI KOTA SEMARANG

Nilai :

Demikian berita Acara Ujian skripsi dibuat untuk diketahui dan dipergunakan seperlunya oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Ketua,

Dr. Wahyu Widodo, S.H., M.Hum

Sekretaris,

Toebagus Galang WP, S.H., M.H.

Penguji I,

Toebagus Galang W.P., S.H., M.H.

Penguji II,

Praditya Arcy Pratama, S.H., M.H.

Penguji III,

Dr. Sapto Budoyo, S.H., M.H.

Mengetahui,
Dekan,

Dr. Wahyu Widodo, S.H., M.Hum
NPP/NIP 846101007