

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KORBAN PENIPUAN TRANSAKSI  
PENJUALAN AKUN DAN MATA UANG *GAME ONLINE***

***LEGAL PROTECTION AGAINST VICTIMS OF ONLINE GAME ACCOUNT  
AND CURRENCY SALES TRANSACTION FRAUD***

**Maechel Andrean Moudianto Yuni<sup>1\*</sup>, Muhammad Yusuf Ibrahim<sup>2</sup>, Moh.  
Nurman<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Abdurrachman Saleh Situbondo

<sup>1</sup>Email: [ndre27hachi@gmail.com](mailto:ndre27hachi@gmail.com)

**ABSTRAK**

Perlindungan Hukum Terhadap Korban Penipuan Transaksi Penjualan Akun Dan Mata Uang *Game Online* dilatarbelakangi oleh *Game online* saat ini sudah banyak diminati oleh kalangan anak muda, bahkan menjadi ladang mencari uang bagi sebagian orang, akan tetapi banyak orang yang menyalahgunakan hal ini dengan melakukan penipuan terhadap pembeli yang menjadi korban membeli uang virtual maupun akun dalam transaksi *game online*. Penelitian ini bertujuan pertama untuk mengetahui bentuk perlindungan hukum terhadap pemain *game* atas penipuan transaksi penjualan akun dan mata uang virtual *game online*. Kedua untuk mengetahui akibat hukum bagi pelaku penipuan penjualan akun dan mata uang virtual *game online*. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini menggunakan tipe penelitian doktrinal. Penelitian hukum doktrinal (*Doctrinal Reserch*) adalah penelitian yang bertujuan untuk memberikan eksposisi yang bersifat sistematis mengenai aturan hukum yang mengatur bidang hukum tertentu, menjelaskan bagian-bagian yang sulit untuk dipahami dari suatu aturan hukum, menganalisis hubungan antara aturan hukum yang satu dengan yang lain, menjelaskan bagian bagian hukum, dan juga mencakup prediksi perkembangan suatu aturan hukum tertentu pada masa mendatang.

**Kata kunci:** Penipuan, transaksi, penjualan, akun, mata uang virtual, *game online*

**ABSTRACT**

*Legal Protection for Victims of Fraudulent Online Game Account and Currency Sales Transactions is motivated by the fact that online games are currently in great demand among young people, and have even become a way to make money for some people, but many people abuse this by committing fraud against buyers who become victims of buying virtual money or accounts in online game transactions. This research aims first to determine the form of legal protection for game players for fraudulent transactions selling online game accounts and virtual currency. Second, to find out the legal consequences for perpetrators of fraudulent sales of online game accounts and virtual currency. The research method used in this thesis uses a doctrinal research type. Doctrinal legal research (Doctrinal Research) is research that aims to provide a systematic exposition of legal rules that regulate certain areas of law, explaining parts that are difficult to understand in a legal rule. analyzing the relationship between one legal rule and another, explaining the parts of the law, and also covering predictions of the development of a particular legal rule in the future.*

**Keywords:** *Fraud, transactions, sales, accounts, virtual currency, online games*

## PENDAHULUAN

*Game Online* adalah *game* yang dimainkan oleh seorang pemain atau lebih melalui jaringan internet. Sedangkan menurut Eddy Liem, internet *game* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan secara daring via internet yang menggunakan *Personal Computer* atau menggunakan *Console Game* seperti menggunakan *Playstation 2*, *X-Box*, dan sejenisnya. Pada tahun 1990-an, internet telah menyebar luas, *game* lebih dari sekadar dimainkan. Namun, *game* ini menggunakan sistem pemain tunggal atau ganda, dan seiring perkembangan internet, permainan dimainkan menggunakan jaringan internet. Dalam hal ini, *game* tersebut disebut *game online*.

Seiring berkembangnya zaman saat ini khususnya *game* berevolusi dari *Console* hingga saat ini bisa diakses internet melalui PC maupun *Handphone*. Dengan meningkatnya penggunaan *Handphone game* saat ini mendominasi kearah *Game Mobile*. Pada pandemi Covid 19, salah satu yang menjadi sorotan adalah *game online*, dikarenakan berkurangnya interaksi secara langsung yang membuat masyarakat banyak yang memilih *game online* sebagai alternatif untuk mengisi waktu yang kosong. Bahkan tidak sedikit juga orang yang sudah memilih *game online* sebagai karir utama mereka untuk mencari nafkah.

Perkembangan *game* di Indonesia bukan hanya sebatas permainan *game* saja, tetapi juga bisa dijadikan lahan bisnis. Melihat banyaknya peminat *game online* terutama kalangan remaja. Oleh karena itu saat ini mulai bermunculan Industri *game* yang dikenal istilah *E Sport*. *E Sport* merupakan salah satu industri di Indonesia yang sedang berkembang sampai saat ini. Bahkan sudah banyak yang mengakui *E Sports* menjadi olahraga, seperti contohnya pada ajang perlombaan *Sea Games*, dan ada Piala Presiden di Indonesia. Khususnya di Indonesia dalam *game* berbasis *mobile* atau *handphone* membuat Indonesia dapat membanggakan nama negaranya. Contohnya dari *game Mobile Legends*, pada saat itu Indonesia diwakili oleh *Evos Esport* yang berhasil meraih juara pertama *Piala Dunia M1 Mobile Legends Bang Bang* pada tahun 2019 dan contoh lain dari *game Player Unknown Battlegrounds* atau *PUBG*. Tim *esports* Indonesia yang bernama *Bigetron Red Aliens* (*Bigetron RA*) berhasil menjadi juara *Grand Final PUBG Mobile World*

*League PMWL) Season Zero 2020 Eastern Region. Bigetron RA* menjadi juara setelah mengalahkan 15 tim lain dari berbagai negara di Asia.

Pada *game online*, terdapat fitur *Top Up* atau pembelian mata uang virtual *game*. *Voucher game online* ini adalah layanan yang disediakan oleh pihak *developer game* untuk membeli atau memperkuat karakter di dalam *game online* yang disediakan *developer game* tersebut. Konsumen atau pemain dapat menukarkan uang di dunia nyata menjadi mata uang dalam *game*. Para pemain melakukan hal ini hanya bentuk dari pemain *game* untuk membantu *developer game* agar dapat mengembangkan *game* menjadi lebih baik kedepannya.

Dalam fitur *Top-Up* atau pembelian *voucher game online* ini banyak sekali oknum-oknum yang memanfaatkan untuk mencari keuntungan tersendiri. Contohnya dalam *game* yang berbasis *mobile* banyak sekali pihak-pihak yang menjual *voucher game online* ilegal. Tidak hanya mata uang virtual *game*, melainkan akun dari pemain pun dapat diperjual belikan kepada pemain lain. Penjualan ini bisa menggunakan media sosial seperti *Whatsapps*, *Instagram*, *Facebook* dan yang lainnya. Pada saat terjadinya proses penipuan, pemain sudah membayar kepada penjual akan tetapi *voucher atau akun* yang diperjual belikan tidak sampai kepada pemain. Banyak sekali pemain yang tertipu oleh oknum tersebut, kurangnya membaca atau mencari tahu sumber terpercaya dan tertipu karena harga yang diberikan lebih murah daripada harga asli yang diperjualbelikan oleh *developer game online* tersebut. Dari kasus diatas bisa menjadi alasan pentingnya perlindungan bagi pemain yang menjadi korban oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab tersebut. Sangat mengesankan apabila *game* yang tujuannya untuk menghibur atau untuk mengisi waktu luang menjadi masalah untuk pemain yang dirugikan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab tersebut. Hal ini juga dapat menjadi kerugian bagi *developer game* serta pihak memperjual belikan akun atau mata uang virtual secara jujur, tetapi masih banyak pemain yang tertipu khususnya para pemain yang baru mencoba *game online*.

Philipus M. Hadjon menerangkan Perlindungan hukum Indonesia berdasar kepada nilai-nilai Pancasila dan prinsip negara hukum yang berdasarkan pancasila. Philipus M. Hadjon mengatakan, ada dua jenis perlindungan hukum di Indonesia,

yaitu perlindungan yang bersifat preventif dan represif. Perlindungan hukum yang bersifat preventif bertujuan untuk mencegah segala hal yang bermuara menjadi sengketa, sedangkan perlindungan represif adalah perlindungan hukum yang bertujuan untuk menyelesaikan sengketa. Dapat diartikan bahwa esensi dari perlindungan hukum tidak merujuk kepada sesuatu yang telah terjadi saja, melainkan juga sebagai perlindungan untuk mencegah terjadinya sengketa.

Menurut Arif Gosita pengertian korban adalah sebagai berikut: “korban adalah mereka yang menderita jasmaniah atau rohaniah sebagai akibat tindakan orang lain yang mencari pemenuhan kepentingan diri sendiri atau orang lain yang bertentangan dengan kepentingan dan hak asasi yang menderita. Mereka dapat berarti individu atau kelompok baik swasta maupun pemerintah”. Muladi mengartikan korban sebagai orang-orang yang baik secara individu maupun kolektif telah menderita kerugian, termasuk kerugian fisik atau mental, emosional, ekonomi, atau gangguan substansial terhadap hak-haknya yang fundamental, melalui perbuatan yang melanggar hukum pidana di masing-masing negara, termasuk penyalahgunaan kekuasaan.

Secara umum pengaturan suatu tindak pidana penipuan terdapat dalam Pasal 378 KUHP. Pasal ini tidak spesifik mengatur tentang penipuan dalam *online*, melainkan mengatur penipuan secara keseluruhan (dalam bentuk pokok). Pasal 378 KUHP mengatur tentang tindakan yang dimaksudkan untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan menggunakan nama atau martabat palsu, dengan tipu muslihat atau dengan kebohongan untuk menyerahkan sesuatu yang bernilai kepadanya, maka diancam karena melakukan tindakan penipuan dengan pidana paling lama 4 (empat) tahun. Secara khusus tindak pidana kejahatan yang berkaitan dengan Informasi dan Transaksi Elektronik telah diatur melalui Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya UU ini diubah dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang kemudian disebut Perubahan UU ITE.

Akun *game online* merupakan salah satu bentuk dari akun digital yang memiliki fungsi untuk mengidentifikasi data diri seorang pengguna untuk

mengakses suatu *game* tertentu. Pada umumnya, pembuatan suatu akun ini diwajibkan untuk tujuan menyimpan data-data pengguna seperti *progress* permainan dan data pribadi lainnya. Objek berupa akun *game online* ini terbilang unik karena memiliki pengaturan masing-masing tergantung kepada perjanjian yang dibuat oleh penyedia jasa di mana akun tersebut dibuat.

Dalam *game*, mata uang virtual merupakan salah satu cara untuk membeli dan menjual barang virtual. Mata uang virtual dapat dibeli dengan uang asli dan kemudian digunakan untuk membeli barang virtual seperti skin (pakaian), item, dan lainnya. Kebanyakan mata uang virtual tertutup digunakan didalam permainan dan pengguna dapat mendapatkan uang dengan melakukan tugas dan misi dalam permainan. Dalam *game online*, uang bisa didapat dari hasil penjualan skin, item, dan mata uang yang berlaku di *game* tersebut.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam ini penelitian adalah Yuridis Normatif. Sehubungan dengan jenis penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif, maka pendekatan penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah *Conseptual Approach* dengan metode *Comparative Approach*. Penulisan ini menggunakan jenis bahan hukum primer, sekunder dan badan non hukum. Penulis menggunakan bahan hukum primer yang di susun berdasarkan skala prioritas yang menjadi fokus utama, sedangkan perturan perundang-undangan lainnya sebagai pembanding. Bahan hukum primer tersebut adalah sebagai berikut: Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945; Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik; KUHP (Kitab Undang undang Hukum Pidana).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Pemain *Game Online* Atas Penipuan Transaksi Penjualan Akun Dan Barang Virtual *Game Online*

Dalam hal ini UU ITE 2016 belum sepenuhnya melakukan pembaharuan atas kejahatan kejahatan dalam UU ITE, seperti belum melakukan pembaruan atas Pasal

Transaksi Elektronik. Hal ini terlihat pada tidak adanya definisi khusus mengenai penjualan melalui sistem elektronik dalam Undang-Undang tersebut, yang ada hanya “Transaksi Elektronik” yang memiliki definisi yang sangat luas yakni sebuah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.

Disamping itu kecenderungan pembaharuan hukum pidana yang tidak lagi offender oriented tidak terlihat dalam UU ITE 2016 sebab sekalipun terjadi tindak pidana yang menimbulkan kerugian bagi korban, UU ITE 2016 tidak mengatur tentang ganti kerugian yang harusnya didapatkan oleh korban tindak pidana dalam hal ini korban dari kejahatan *cyber/cybercrime*, sebagai contoh dapat dilihat dari tindak pidana penipuan transaksi *online* dalam UU ITE 2016 yang diatur pada BAB VII Pasal 28, yaitu: “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi elektronik”

Korban menjadi faktor penting bagi timbulnya suatu kejahatan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Happy Susanto, ketika mengutip pendapat dari Hepered yang menyatakan: dalam study tentang kejahatan kekerasan terungkap bahwa acapkali korban memainkan peran kunci dalam interaksi kekerasan, bahkan tak jarang melakukan tindak provokasi terhadap orang lain ataupun balas dendam dengan pola kekerasan yang sering pula mengakibatkan luka dan kematian.

Kedudukan korban seakan telah di “diskriminasikan” oleh hukum pidana, padahal dalam konteks perbuatan hukum pidana, korban pada dasarnya merupakan pihak yang paling dirugikan. Oleh karena itu, mulai berkembang pemikiran yang menyuarakan agar orientasi hukum pidana di Indonesia yang selama ini bersifat offender oriented, yaitu si pelaku kejahatan merupakan fokus utama dari hukum pidana, agar segera diubah. Perkembangan pemikiran dan perlunya perhatian terhadap korban didasari oleh dua pemikiran bahwa: Pertama, pemikiran bahwa negara ikut bersalah dalam hal terjadinya korban dan selayaknya negara ikut bertanggungjawab dalam bentuk pemberian kompensasi atau restitusi. Kedua,

adanya aliran pemikiran baru dalam kriminologi yang meninggalkan pendekatan positivis ke arah kriminologi kritis.

Menurut pendapat Philipus M. Hadjon, dalam bukunya *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia* bahwa bentuk perlindungan hukum terdapat dua macam, yaitu:

#### 1. Perlindungan Hukum Preventif

Pada perlindungan hukum preventif ini, berbicara bagaimana subyek hukum diberi kesempatan sebelum keputusan pemerintah mendapat bentuk yang definitif agar menyampaikan keberatan atau pikirannya. Tujuannya adalah mencegah akan terjadinya suatu sengketa. Perlindungan hukum preventif sangat besar pengaruhnya, karena dengan adanya suatu perlindungan hukum yang bersifat preventif mendorong pemerintah agar senantiasa selalu bersifat hati-hati dalam setiap mengambil keputusan yang didasarkan pada diskresi.

#### 2. Perlindungan Hukum Represif

Perlindungan hukum represif merupakan perlindungan hukum yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu sengketa, baik sengketa antara sesama warga negara atau warga negara dengan negara. Penanganan perlindungan hukum represif dilakukan oleh Pengadilan Umum, Agama, Militer, Ptun. Adanya prinsip perlindungan hukum yang dilakukan terhadap tindakan pemerintah berpijak dan berakar dari suatu konsep tentang adanya pengakuan dan perlindungan atas hak-hak asasi manusia.

### **B. Akibat Hukum Bagi Pelaku Penipuan Penjualan Akun Dan Mata Uang Virtual Game Online**

Akibat hukum adalah akibat yang diberikan oleh hukum atas suatu peristiwa hukum atau perbuatan dari subjek hukum. Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia, akibat memiliki arti sesuatu yang menjadi kesudahan atau hasil suatu peristiwa, persyaratan, atau keadaan yang mendahuluinya.

Berbicara tentang akibat hukum dimulai dengan adanya hubungan hukum, peristiwa hukum, dan objek hukum. Menurut Soedjono Dirdjosisworo, dalam bukunya *Pengantar Ilmu Hukum* yaitu akibat hukum timbul karena adanya hubungan hukum dimana di dalam hubungan hukum ada hak dan kewajiban.

Peristiwa atau kejadian yang dapat menimbulkan akibat hukum antara pihak-pihak yang mempunyai hubungan hukum, peristiwa hukum ini ada dalam berbagai segi hukum, baik hukum publik ataupun privat.

Indonesia telah mengesahkan Undang-Undang yang berkaitan dengan kejahatan dunia maya (*cybercrime*) khususnya Transaksi Elektronik yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Atas Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 28 ayat (1) yang berbunyi: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik”. Dimana ancaman pidananya dituangkan dalam Pasal 45A ayat (1) yang berbunyi: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan penjara pidana paling lama 6 (enam) tahun/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000 (satu miliar korban itu sendiri rupiah)”.

Pentingnya ganti rugi kepada korban penipuan transaksi *online* merupakan ejahwantah tercapainya hak-hak korban yaitu salah satu bentuk keadilan. Dalam Undang-Undang ITE dapat dilihat bahwa hanya ada satu pasal pidana pokok dan ancaman pidana yang diberikan kepada pelaku tetapi belum menjelaskan bagaimana perlindungan kepada korban, perlindungan apa seperti apa yang bisa di dapatkan korban setelah kasus selesai dengan kerugian materil dan imateril diderita oleh korban. Ganti rugi bagi korban yang dirugikan merupakan satu perlindungan hukum kepada korban dimana korban dapat mendapatkan kepastian, korban tidak hanya dilindungi dengan saksi hukum tetapi bagaimana tercapainya hak-hak korban setelahnya.

## KESIMPULAN

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Pemain *Game Online* Atas Penipuan Transaksi Penjualan Akun Dan Barang Virtual *Game Online* masih belum diatur secara penuh di dalam UU ITE 2016 perlindungan yang dapat digunakan yaitu bentuk perlindungan preventiv



dan represif dan Akibat Hukum Bagi Pelaku Penipuan Penjualan Akun Dan Mata Uang Virtual *Game Online* telah diatur di dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Atas Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 28 ayat (1) dan Dimana ancaman pidananya dituangkan dalam Pasal 45A ayat (1).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Gosita, A. 1985. Masalah Korban Kejahatan. Akademika Pressindo: Jakarta.
- Mas, Marwan. 2003. Pengantar Ilmu Hukum. Ghalia Indonesia: Bogor.
- Muladi. 2005. Hak Asasi Manusia Hakekat, Konsep dan Implikasinya dalam Perspektif Hukum dan Masyarakat. Refika Aditama: Bandung.
- Philipus M. Hadjon. 1987. Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia. Bina Ilmu: Surabaya.
- Philipus M. Hadjon. 2007. Perlindungan Hukum bagi Rakyat Indonesia (Suatu Studi tentang Prinsip prinsipnya penanganannya oleh Pengadilan dalam Lingkungan Peradilan Umum dan Pembentukan Peradilan Administrasi Negara). Peradaban: Jakarta.
- Dirdjosisworo, S. 2010. Pengantar Ilmu Hukum. PT. Raja Grafindo Tinggi: Jakarta.