

**KEBIJAKAN HUKUM PIDANA DALAM PENANGGULANGAN
TINDAK PIDANA PENIPUAN DALAM JUAL BELI AKUN GAME ONLINE**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Hukum Pada Bagian Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya**

Oleh :

FITRAZ EDRIC

02011382025418

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS HUKUM
PALEMBANG

HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

NAMA : FITRAZ EDRIC
NIM : 02011382025418
KAMPUS : PALEMBANG
PROGRAM KEKHUSUSAN : HUKUM PIDANA

JUDUL SKRIPSI :

**KEBIJAKAN HUKUM PIDANA DALAM PENANGGULANGAN
TINDAK PIDANA PENIPUAN DALAM JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE***

Telah Lulus Dalam Sidang Komprehensif Pada Tanggal 14 Desember 2023 Dan
Dinyatakan Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Hukum Pada Program
Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya

Palembang, Januari 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing Utama

Neisa Angrum Adisti, S.H., M.H.
NIP. 198812032011012008

Pembimbing Pembantu

Almira Novia Zulaikha, S.H., M.H.
NIP. 199411302022032019



Mengetahui,

Dekan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya

Prof. Dr. Febrian, S.H., M.S.
NIP. 196201311989031001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitraz Edric
Nomor Induk Mahasiswa : 02011382025418
Tempat, Tanggal Lahir : Palembang, 18 November 2002
Fakultas : Hukum
Strata Pendidikan : S1
Program Studi : Ilmu Hukum
Program Kekhususan : Hukum Pidana

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak memuat bahan-bahan yang sebelumnya telah diajukan untuk memperoleh gelar di perguruan tinggi manapun tanpa mencantumkan sumbernya. Skripsi ini juga tidak memuat bahan-bahan yang sebelumnya telah dipublikasikan atau ditulis oleh siapapun tanpa mencantumkan sumber dalam teks.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Apabila saya terbukti telah melakukan hal-hal yang bertentangan dengan pernyataan ini, saya bersedia menerima segala akibat yang timbul di kemudian hari sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Palembang, Januari 2023



Fitraz Edric

NIM : 02011382025418

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Fortis Fortuna Adiuvat”

- Cicero

Skripsi Ini Kupersembahkan Untuk :

- 1. Kedua Orang Tua**
- 2. Kakak dan Adik**
- 3. Keluarga Besar**
- 4. Rekan-rekan Seperjuangan**
- 5. Almamater**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah yang selalu memberikan rahmat dan pertolongan, dalam hal ini penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Kebijakan Hukum Pidana Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Penipuan Dalam Jual Beli Akun *Game Online***. Penulisan skripsi ini diajukan sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi/Komprehensif guna memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Bagian Hukum Pidana di Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya.

Penulis mampu menyelesaikan skripsi ini berkat doa dan dukungan yang tiada hentinya dari orang tua, pembimbing, rekan-rekan, keluarga, serta orang terdekat sehingga dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih sedalam-dalamnya karena telah tulus dalam membantu dan mendukung proses penyelesaian skripsi ini hingga selesai. Penulis juga berharap kebermanfaatan skripsi ini bagi seluruh pihak yang membacanya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu berdasarkan hal tersebut maka saran serta kritik yang membangun terhadap skripsi ini merupakan hal yang diharapkan oleh penulis agar dapat menjadi lebih baik dalam memberikan kebermanfaatan.

Palembang, Desember 2023

Penulis ,



Fitraz Edric

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan oleh penulis karena mendapatkan banyak dukungan, bantuan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, izinkan penulis untuk mengucapkan terima kasih sedalam – dalamnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan turut serta membantu penulis untuk penyelesaian skripsi ini kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Febrian, S.H., M.S. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
2. Bapak Dr. Mada, S.H., MCL. selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
3. Ibu Vegitya Ramadhani Putri, S.H., S.Ant., M.A., L.L.M selaku Wakil II Dekan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
4. Bapak Dr. Zulhidayat, S.H., M.H selaku Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
5. Bapak Rd. Muhammad Ikhsan S.H., M.H., selaku Ketua Bagian Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
6. Ibu Neisa Angrum Adisti, S.H., M.H., selaku dosen pembimbing utama yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini;
7. Ibu Almira Novia Zulaikha, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Pembantu yang telah memberikan bimbingan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;

8. Ibu Rizka Nurliyantika, S.H.,LL.M., Selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan bagi penulis dari awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini;
9. Seluruh Dosen Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
10. Seluruh Staff dan Pegawai Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
11. Kedua Orang Tua, Papa dan Mama yang telah mendoakan tiada henti, memberikan dukungan dan bantuan secara materil dan immateril sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikannya;
12. Cece Fio, Koko Febri dan Quinza yang telah memberi dukungan, doa dan bantuan yang dibutuhkan oleh Penulis. Semoga kelak kita semua bisa menjadi orang yang sukses;
13. Teruntuk Tiara Ananda Iskandar, *support system* yang selalu hadir bagi penulis mulai dari menemani menemui dosen pembimbing hingga mendorong penulis untuk terus mengerjakan skripsi ini. Semoga mimpi dan harapan kita terwujud ya, Danke schön!;
14. Rekan Seperjuangan Chairunissa Cahyaningrum, Siti Aurellya Maharani, Farhanna Nur Awannis, M Noven Herwanda, M Sayid Azhari, M Reza Julyansyah, Alifyah Candra, Ahmad Idris dan temen – temen lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan bantuan kepada penulis

sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

15. Teman – Teman Jubel *Gaming* yang telah menemani penulis dari awal perkuliahan untuk bermain *Game Online* bersama sehingga penulis dapat *merefreshing* pikiran setelah mengerjakan tugas dan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
16. Rekan – Rekan Tim A2 PLKH FH UNSRI
17. Semua Pihak yang pernah terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga diberikan kelancaran dan kemudahan serta keberkahan dari Allah SWT.

Palembang, 2023

Penulis



Fitraz Edric

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
LEMBAR PENGESAHAN.....	II
SURAT PERNYATAAN.....	III
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
UCAPAN TERIMAKASIH.....	VI
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
ABSTRAK.....	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	10
C. TUJUAN PENELITIAN	11
D. MANFAAT PENELITIAN	11
1. Manfaat Teoritis.....	11
2. Manfaat Praktis	11
E. RUANG LINGKUP PENELITIAN	12
F. KERANGKA TEORI	13
1. Teori Tujuan Pidana.....	13
2. Teori Politik Hukum Pidana	14
3. Teori Kebijakan Hukum Pidana.....	15
G. METODE PENELITIAN.....	19
1. Jenis Penelitian.....	19
2. Pendekatan Penelitian	19
3. Jenis dan Sumber Bahan	20

a. Bahan Hukum Primer.....	21
b. Bahan Hukum Sekunder	21
c. Bahan Hukum Tersier	22
4. Teknik Pengumpulan Bahan	22
5. Teknik Analisa Bahan	22
6. Teknik Penarikan Kesimpulan.....	23
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	24
A. TINJAUAN UMUM TENTANG KEBIJAKAN HUKUM PIDANA.....	24
1. Pengertian Kebijakan Hukum Pidana.....	24
2. Hakikat Kebijakan Hukum Pidana.....	28
a. Kebijakan Hukum Pidana Dalam Menanggulangi Kejahatan.....	29
B. TINJAUAN UMUM TENTANG TINDAK PIDANA PENIPUAN.....	30
1. Pengertian Tindak Pidana Penipuan.....	30
2. Unsur – Unsur Tindak Pidana Penipuan.....	34
3. Jenis – Jenis Tindak Pidana Penipuan.....	38
C. TINJAUAN UMUM TENTANG JUAL BELI.....	40
1. Pengertian Jual Beli.....	40
2. Subjek Dalam Jual Beli.....	41
D. TINJAUAN UMUM TENTANG AKUN <i>GAME ONLINE</i>.....	46
1. Pengertian Akun <i>Game Online</i>	46
2. Unsur Kebendaan dalam Akun <i>Game Online</i>	48
BAB III PEMBAHASAN.....	51
A. KEBIJAKAN HUKUM PIDANA DALAM PENANGGULANGAN TINDAK PIDANA PENIPUAN JUAL BELI AKUN <i>GAME ONLINE</i>.....	49
1. Aturan tentang Tindak Pidana Penipuan dalam Jual Beli Akun Game Online.....	50
a. Tahapan Pelaporan.....	53
b. Tahapan Penyelidikan dan Penyidikan.....	53
2. Upaya Pencegahan Tindak Pidana Penipuan Dalam Jual Beli Akun Game Online.....	62

B. PERBUATAN YANG DIKATEGORIKAN SEBAGAI TINDAK PIDANA PENIPUAN DALAM JUAL BELI AKUN GAME ONLINE.....	64
1. Unsur – Unsur Penipuan dalam Tindak Pidana Penipuan dalam Jual Beli Akun <i>Game Online</i>	64
2. Dasar Suatu Perbuatan Dapat Dikategorikan Sebagai Tindak Pidana Penipuan Dalam Jual Beli Akun Game Online.....	68
BAB IV KESIMPULAN.....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Pengguna Internet Di Indonesia.....	3
---	----------

ABSTRAK

Skripsi ini ditulis dengan judul **Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Penipuan Dalam Jual Beli Akun *Game Online*** Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah mengenai bagaimana penanggulangan Tindak Pidana Penipuan dalam Jual beli akun *Game Online* ditinjau dari hukum positif Indonesia serta bagaimana unsur pidana dalam tindak pidana penipuan dalam jual beli akun *Game Online* dapat dibuktikan. Adapun penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif yuridis dengan sumber bahan hukum primer, sekunder dan tersier. *Game Online* merupakan suatu jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer yang pada saat ini kian digemari oleh berbagai kalangan mulai dari anak – anak hingga orang dewasa dikarenakan *Game Online* memiliki uang virtual (*in game currency*) atau memiliki berbagai karakter dan benda yang langka sehingga memungkinkan bagi setiap orang yang mengakses *Game Online* tersebut memiliki akun yang bila dihitung memiliki nilai berupa ratusan ribu hingga puluhan juta rupiah. Hal ini yang memicu terjadinya tindak pidana penipuan dalam jual beli akun *Game Online* dikarenakan banyaknya permintaan untuk membeli akun *Game Online* pada suatu game serta banyak sekali oknum yang melakukan penipuan pada jual beli akun *Game Online* yang dimana hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan keuntungan secara pribadi dengan cara melakukan penipuan.

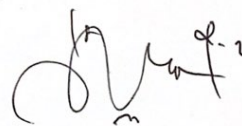
Kata Kunci : *Game Online*, Jual Beli, Tindak Pidana Penipuan

Pembimbing Utama



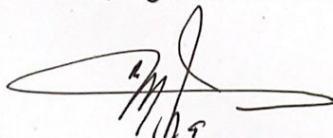
Neisa Angram Adisti, S.H., M.H
NIP. 198812032011012008

Pembimbing Pembantu



Alzaira Novia Zulaikha, S.H., M.H.
NIP. 199411302022032019

Ketua Bagian Hukum Pidana



Rd. Muhammad Ikhsan, S.H., M.H.
NIP. 196802211995121001

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peradaban yang kian maju dan berkembang merupakan akibat dari keinginan setiap manusia yang ingin memenuhi kebutuhan yang juga ikut andil dalam kemajuan teknologi yang pesat. Peradaban yang telah melewati era globalisasi tidak luput dari teknologi yang mencakup berbagai aspek kehidupan. Era globalisasi dimulai pada abad ke – 20 Masehi yang dimana pada saat itu sedang terjadi revolusi elektronika, Transportasi mempercepat perluasan perdagangan suatu negara atau bangsa, hal ini juga sejalan dengan pertambahan kecepatan lalu lintas barang dan jasa.¹ Pengaruh mengenai globalisasi yang menggunakan sarana teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola hidup di masyarakat, dan berkembang dalam tatanan kehidupan baru yang mendorong terjadinya perubahan pada sosial, ekonomi, budaya, keamanan dan penegakan hukum.²

Kemajuan teknologi pada era modern ini menghasilkan berbagai macam produk yang canggih, salah satunya ialah teknologi informasi komputer, teknologi tersebut banyak membantu dan memudahkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan sehari – hari seperti *internet*. *Internet* sangat membantu dikarenakan dapat meningkatkan daya kerja, baik dari segi ilmu pengetahuan, teknologi medis,

¹ Didik M Arief Mansur, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, (Bandung: Aditama, 2009), hlm. 1.

² Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm 39.

pengolahan data maupun sebagai salah satu sarana untuk hiburan.³ Bahkan, Jarak dan waktu tidak menjadi halangan atau kesulitan dalam melakukan transaksi jual beli dalam dunia maya yang dimana *internet* merupakan komponen yang mendukung media transaksi ini.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat pemerintah mengeluarkan Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan menggunakan rumusan dari KUHP yang diatur pada Pasal 378 tentang Penipuan. Penggunaan Undang Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan teknologi merupakan pengaturan yang menggunakan asas *lex specialis derogat lex generalis* yang dimana peraturan diatas mengesampingkan peraturan lain seperti UU Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang bersifat lebih umum.

Teknologi yang kian berkembang secara pesat membawa dampak yang sangat besar, Perkembangan Informasi dan Teknologi membawa dampak positif yaitu mencari Informasi apapun lebih cepat, terbaru, akurat serta dapat menghemat waktu dan biaya dalam beraktifitas. Dibalik dampak positif juga terdapat dampak negatif dari Perkembangan Informasi Teknologi yang memberi peluang bagi kejahatan, hal ini ditandai dengan penyalahgunaan dalam pemanfaatan informasi teknologi yang yang disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab untuk tujuan tertentu. Kejahatan yang terjadi pada perkembangan Informasi Teknologi berupa Penipuan, Pornografi, teror berbau seksual ataupun religius serta kegiatan melanggar privasi orang lain.⁴

Jaringan internet merupakan suatu jaringan komunikasi digital yang telah menghubungkan lebih dari 25.000 (dua puluh lima ribu) jaringan dari hampir seluruh negara. Adanya jaringan internet memberikan kemudahan, terutama dalam membantu pekerjaan manusia. Meskipun, dapat membantu dalam melakukan berbagai pekerjaan manusia,

³ *Ibid*

⁴ Asril Sitompul, *Hukum Internet: Pengenalan Mengenai Masalah Hukum Di Cyberspace* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004), hlm. 5.

perkembangan teknologi internet juga banyak menyebabkan munculnya modus kejahatan yang dapat sangat merugikan masyarakat. Sehingga perlu adanya aturan yang mengatur mengenai kejahatan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi.⁵

Tabel 1.1

Data pengguna internet di Indonesia

No	Tahun	Jumlah Pengguna
1.	2019-2020	196,71 Juta
2.	2021-2022	210,03 Juta
3.	2022-2023	215,63 Juta

Sumber : Data Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2023

Berdasarkan data yang didapat dari Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia dari tahun 2019 hingga tahun 2023 dapat dilihat bahwa pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan pengguna setiap tahunnya. Hal ini yang memicu semakin marak terjadinya tindak pidana yang disebabkan oleh perkembangan pengguna internet di Indonesia.

Seiring perkembangan Teknologi Informasi yang pesat di Indonesia, berkembang pula aplikasi – aplikasi yang digunakan dan dinikmati oleh pengguna Media Elektronik salah satunya adalah Aplikasi *game*. Menurut pendapat Wijaya Ariyana & Arifianto Game adalah suatu program yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia pada hiburan. Dikarenakan hiburan dianggap suatu hal yang dapat menyegarkan kembali pikiran setelah disibukan kembali dengan berbagai aktivitas yang menguras fisik dan otak. Secara garis besar *game* terbagi menjadi dua jenis yaitu *game offline* dan *Game Online*. *Game Offline* merupakan *game* yang bisa digunakan pada komputer atau *smartphone* tanpa harus terhubung ke internet. Sedangkan *Game Online* memanfaatkan jaringan komputer sehingga dapat dimainkan secara bersamaan

⁵ *Ibid*

di komputer yang terhubung ke jaringan tertentu, sifatnya terpusat pada suatu server. Sehingga untuk menjalankannya dibutuhkan akses ke server *game* tersebut melalui jaringan internet.⁶ *Game Online* pada saat ini kian digemari oleh berbagai kalangan mulai dari anak – anak hingga orang dewasa. Dikarenakan banyak orang yang beranggapan bahwa *Game Online* lebih seru dibandingkan *game offline* dikarenakan *game online* memiliki uang *virtual (in game currency)* atau memiliki berbagai karakter dan benda yang langka sehingga memungkinkan bagi setiap orang yang mengakses *Game Online* tersebut memiliki akun yang bila dihitung memiliki nilai berupa ratusan ribu hingga ratusan juta rupiah.

Akun *Game Online* yang memiliki nilai ratusan ribu hingga ratusan juta rupiah memicu terjadinya tindak pidana penipuan dalam jual beli akun *Game Online* dikarenakan kemajuan teknologi di era globalisasi pada saat ini membuat banyaknya *Game Online* yang bermunculan di Indonesia dan membuat *Game Online* dengan mudahnya dapat diunduh serta banyaknya permintaan dari pembeli untuk membeli akun *Game Online* pada suatu game tersebut dan keinginan dari seorang individu yang ingin memiliki benda atau karakter yang sulit didapatkan.⁷ Sehingga mencari alternatif yang lebih mudah yaitu dengan membeli akun *Game Online* pada orang lain meskipun tidak semua orang yang menjual akun tersebut adalah pelaku tindak pidana penipuan namun, banyak sekali oknum yang melakukan penipuan pada jual beli akun *Game Online* yang dimana hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan keuntungan secara pribadi dengan cara melakukan penipuan.⁸

Game Online FIFA 23 merupakan salah satu *game* bertemakan Sepakbola yang sangat terkenal di kalangan pencinta *Game Online*. *Game* FIFA 23 dikembangkan oleh pengembang

⁶ Indu Indah Purnomo. “Aplikasi *Game* Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Mengunakan Construct 2”. Vol 11, No. 2 (2020). 86 Diakses dari <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/article/view/13559> tanggal 1 Agustus 2023 pada pukul 23:14 WIB

⁷ Nurhotia Harahap. “Tindak Pidana Jual Beli *Game Online* di Masa Pandemi”. Volume 6, No.2 (2020). 210 Diakses dari padangsidempuan.ac.id/index.php/almaqasid/article/view/3435/pdf tanggal 3 Agustus 2023 pada pukul 12:24 WIB

⁸ *ibid*

game EA Sports. EA Sports merupakan perusahaan yang mengembangkan dan menerbitkan game pada platform PC (*Personal Computer*) dan PS (*Playstation*) yang didirikan di Amerika Serikat pada tahun 1991 oleh President pada saat ini, Frank Gibeau.⁹ Jual beli didalam *Game Online* memanfaatkan media sosial seperti : *Facebook, Twitter, Instagram dll.* untuk memasarkan produk yang ingin dijual

Hal ini dilakukan dengan cara :¹⁰

1. Pembeli dapat memesan contohnya akun *Game Online* FIFA 23 yang telah ditawarkan oleh penjual melalui situs atau sosial media:
2. Pembeli melakukan penawaran harga dan transaksi:
3. Pembeli dapat melakukan pembayaran melalui rekening bank atau metode pembayaran yang disepakati dengan penjual:
4. Setelah uang diterima oleh penjual maka penjual wajib untuk memberikan akun *Game Online* yang telah disepakati untuk dijual kepada Pembeli.

Game FIFA 23 merupakan *game* yang sangat digemari oleh Pencinta *game*, hal ini dibuktikan dengan 150 ribu hingga 200 ribu orang bermain FIFA 23 setiap harinya.¹¹ Hal inilah yang memicu terjadinya praktik penipuan dalam jual beli akun *Game Online* itu sendiri. Para pelaku melakukan praktik kejahatan dengan cara membuat akun *Facebook*, bergabung dengan grup yang berkaitan dengan produk yang akan dijual dan mempostingkan akun *Game Online* FIFA 23 palsu yang akan dijual. Berikut adalah beberapa kasus yang berkaitan dengan uraian diatas adalah kasus yang dialami oleh seseorang yang bernama Bachtiar yang dimana pada tahun 2023, ia melihat sebuah postingan di *Facebook* yang isinya memuat penawaran

⁹ EA Sports, *Fifa 23*, Diakses dari <https://www.ea.com/games/fifa/fifa-23> tanggal 27 Juli 2023 pada pukul 22:30 WIB.

¹⁰ Muhammad Kamran dan Maskun, "Penipuan Dalam Jual Beli Online: Perspektif Hukum Telematik," *Balobe Law Journal* 1, no. 1 (2021): 41–56. Diakses dari fhukum.unpatti.ac.id/jurnal/balobe/article/view/501 tanggal 2 Agustus 2023 pada pukul 13:21 WIB

¹¹ *ActivePlayer, Fifa 23 Live Player Count and Statistics*, Diakses dari <https://activeplayer.io/fifa-23/> tanggal 27 Juli 2023 pada pukul 23:15 WIB

penjualan akun *Game Online* FIFA 23 yang memiliki pemain sepakbola langka yang tersedia di *Game Online* tersebut seperti Pele dan Karim Benzema yang bila dirupiahkan Pemain tersebut bernilai hingga Rp. 700.000.00 (tujuh ratus ribu rupiah) Karena berminat ia pun menghubungi penjual akun tersebut melalui pesan di *Messenger Facebook*. Selanjutnya mereka melakukan komunikasi terkait dengan tawar menawar harga tersebut yang pada akhirnya korban membeli dengan harga Rp.500.000,00 (lima ratus ribu rupiah) dan proses pembayaran dilakukan menggunakan aplikasi *Dana*. Setelah transaksi pembelian selesai dilakukan, pelaku memberikan *ID* dan *Password* yang salah kepada korban, Sehingga pembeli menanyakan kepada pelaku mengapa pembeli tidak dapat mengakses akun *Game Online* tersebut. Namun, setelah menunggu beberapa menit pelaku ternyata telah menghapus akun *Facebook* miliknya dan memblokir *Facebook* korban tanpa memberikan akun *Game Online* yang telah menjadi kesepakatan dalam transaksi jual beli tersebut.

Kemudian, terdapat juga kasus penipuan yang dimana seorang pelajar berusia 16 tahun di Kota Ambon berinisial RP, diduga telah melakukan penipuan dalam jual beli akun *Game Online* dengan korban sesama pelajar di Samarinda, Kalimantan Timur. Kasus ini bermula pada saat korban yang sedang mencari jasa penjualan akun *Game Online* di media sosial (Instagram) korban menemukan akun atas nama @amangkuma, milik pelaku pada story Instagram. Korban yang merasa tertarik kemudian menghubungi akun pelaku. Lalu, terjadilah komunikasi antara korban dan pelaku, serta persetujuan harga penjualan akun *Game Online* dengan harga yang disepakati sebesar Rp. 2 juta rupiah. Selanjutnya korban mengirimkan uang tersebut kepada rekening terlapor. Usai menerima uang, terlapor kemudian mengirimkan akun *Game Online* kepada korban. Mirisnya, akun *Game Online* tersebut tidak sesuai dengan yang

ditulis pada story Instagram akun milik terlapor. Yang dikirim adalah akun *Game Online* palsu, sehingga pelapor merasa tertipu.¹²

Penyalahgunaan teknologi informasi menjadi kewajiban hukum untuk meluruskannya, Perlu adanya aturan ataupun regulasi dari pemerintah yang dapat menjamin penegakan hukum demi terciptanya masyarakat yang tertib, beradab dan mencegah kelakuan yang bertentangan dengan asas – asas ketertiban sosial dan hukum.¹³ Sehingga permasalahan tentang penyalahgunaan teknologi informasi yang kian marak tidak menjadi keresahan dan tidak merugikan masyarakat.¹⁴

Transaksi jual beli yang dilakukan secara tidak langsung, antara pembeli dan penjual, menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya tindak pidana penipuan dalam jual beli akun *Game Online* Kegiatan jual beli yang dilakukan secara *online* mempermudah pelaku dalam menjalankan *modus operandi* nya. Secara hukum itu sendiri penipuan dalam jual beli akun *Game Online* ini sebagaimana tindak pidana penipuan yang diatur dalam KUHP. Aturan mengenai Tindak Pidana Penipuan diatur pada Pasal 378 KUHP yang berbunyi sebagai berikut :¹⁵

“Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat ataupun dengan rangkaian kebohongan menggerakkan orang lain untuk menyerahkan sesuatu benda kepadanya, atau supaya memberi hutang maupun menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama 4 tahun”.

¹² Winda Herman, “*Polisi tangkap pelajar di Ambon karena penipuan game online*”, 2022. Diakses pada tanggal 15 Desember 2023 pada pukul 13:07 WIB dari <https://ambon.antarane.ws.com/berita/125185/polisi-tangkap-pelajar-di-ambon-karena-penipuan-game-online>

¹³ Teguh Sulistia and Aria Zurnetti, *Hukum Pidana Horizon Baru Pasca Reformasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 143.

¹⁴ Abdul Wahidi dan M. Labib, *Kejahatan Mayantara (cybercrime)*, (Bandung. Refika Aditama, 2005), hlm. 25.

¹⁵ *Kitab Undang- Undang Hukum Pidana (Wetboek Van Strafrecht)*, Diterjemahkan oleh Moeljatno (Jakarta: Pradya Paramitha, 1976), Ps. 378.

Aturan mengenai tindak pidana penipuan juga diatur dalam Pasal 28 ayat (1) UU ITE yang berbunyi:¹⁶

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik, adalah penjaranya paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”

Kebijakan hukum pidana menurut Soedarto adalah suatu hal yang mempunyai arti keseluruhan kebijakan yang dilakukan melalui peraturan perundang – undangan dan lembaga negara yang bertujuan untuk menegakan hukum sehingga terciptanya ketertiban di masyarakat.¹⁷ Pemerintah selaku lembaga yang memiliki kewajiban untuk mencegah kejahatan yang terjadi di masyarakat membentuk peraturan perundang – undangan melalui Badan Negara *Legislatif* lalu, bagaimana peraturan perundang – undangan tersebut diberlakukan oleh Badan Negara *Eksekutif* sehingga norma – norma yang ada di masyarakat dapat ditegakkan. Kebijakan hukum pidana yang digunakan untuk menanggulangi Tindak pidana penipuan dalam Jual beli akun *Game Online* dengan penerapan Pasal 28 ayat (1) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE atau menggunakan Pasal 378 KUHP jo Pasal 7 huruf (b) ayat 1 UU No.13 Tahun 2014 tentang perlindungan saksi dan korban, yang dimana korban berhak untuk memperoleh restitusi yang berupa : ganti rugi yang ditimbulkan akibat penderitaan yang disebabkan oleh Tindak pidana yang dilakukan oleh Pelaku Penipuan.¹⁸

¹⁶ Pasal 28 ayat (1), Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

¹⁷ Kenedi, John, *Kebijakan Hukum Pidana*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017) hlm 40

¹⁸ Rifky Dayuchandra Pangestu dan H.R. Adianto Mardijono. “*Upaya Perlindungan Hukum Bagi Korban Penipuan Credit Point Call Of Duty Mobile*”. Vol 2 No.1 (2023). 116. Diakses dari <https://jurnal.untagsby.ac.id/index.php/sosialita/article/view/8643> tanggal 1 Agustus 2023 pada pukul 23:42 WIB

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Kebijakan hukum pidana dalam penanggulangan tindak pidana penipuan dalam jual beli akun *Game Online* dengan judul penelitian **“KEBIJAKAN HUKUM PIDANA DALAM PENANGGULANGAN TINDAK PIDANA PENIPUAN DALAM JUAL BELI AKUN GAME ONLINE.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Tindak Pidana Penipuan dalam jual beli akun *Game Online*?
2. Bagaimana suatu perbuatan dapat dikategorikan sebagai Tindak Pidana Penipuan dalam Jual beli akun *Game Online*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui dan Menganalisis Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Tindak Pidana Penipuan Dalam Jual Beli Akun *Game Online*.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis perbuatan yang dapat dikategorikan sebagai Tindak Pidana Penipuan dalam Jual Beli akun *Game Online*.

D. Manfaat Penelitian

Dalam Penelitian ini terdapat manfaat yang diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi para akademisi, mahasiswa yang ingin mengkaji tentang penelitian ini, yang dimana penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi. Menambah pengetahuan ilmu hukum yang berkaitan tentang kebijakan hukum pidana terhadap penipuan dalam jual beli akun *Game Online*.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat dijadikan sumber pengetahuan bagi masyarakat mengenai penegakan hukum pidana terhadap Tindak Pidana Penipuan menurut Pasal 378 KUHP atau Pasal 28 ayat (1) UU ITE.
- b. Dapat dijadikan dasar bagi masyarakat untuk melapor apabila menjadi korban dalam tindak pidana penipuan dalam jual beli akun *Game Online*. Sehingga dapat meminimalisir terjadinya tindak pidana penipuan dalam jual beli akun *Game Online*.
- c. Dapat dijadikan sebagai referensi bagi penegak hukum yang sedang menangani perkara tentang tindak pidana penipuan dalam jual beli akun *Game Online*.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup adalah suatu hal yang menggambarkan batas penelitian dan mempersempit permasalahan yang sedang diteliti oleh penulis.¹⁹ Penulis membatasi ruang lingkup dari penelitian dengan menitikberatkan pada suatu permasalahan tentang tindak pidana penipuan dalam jual beli akun *Game Online* berdasarkan hukum positif Indonesia dan tolak ukur suatu penipuan agar dapat menjadi suatu tindak pidana.

¹⁹ Muhammad Siddiq Armia, *Penentuan Metode dan Pendekatan Penelitian*, (Aceh:Penerbit LKKI, 2022), hlm 32.

F. Kerangka Teori

Penulis dalam melakukan penelitian ini menggunakan dua teori yang akan dijadikan landasan dalam melakukan penelitian ini, yang dimana teori hukum ini dikembangkan oleh ahli hukum melalui kajian dan temuan. Adapun kedua teori ini adalah :

1. Teori Tujuan Pidana

Pidana adalah sanksi yang hanya ada pada hukum pidana dan pidana adalah sanksi yang paling dikeras dibandingkan bidang hukum lain. Pidana dalam pemberlakuanya merupakan sanksi yang sangat keras yaitu berupa pidana badan, pidana jiwa dan pidana atas kemerdekaan. Secara umum Tujuan pidana memiliki dua tujuan yaitu :²⁰

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

Tujuan pidana juga tertetara pada Pasal 51 Rancangan KUHP yang menyatakan tentang:²¹

²⁰ Effendi Erdianto, 2014, *Hukum Pidana Indonesia Suatu Pengantar*, (Bandung: PT Refika Aditama) hlm 139.

²¹ *Ibid* hlm 141.

1. Untuk mencegah dilakukanya 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. Pidanaan tidak dimaksudkan untuk menderitakan dan tidak diperkenakan untuk merendahkan martabat manusia.

2. Teori Politik Hukum Pidana

Teori ini merupakan usaha rasional dari negara untuk menanggulangi kejahatan, Politik kriminal merupakan bagian dari politik penegakan hukum yang merupakan bagian dari politik sosial (*social policy*) yang merupakan usaha dari masyarakat ataupun negara dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Prof. Soedarto berpendapat bahwa terdapat 3 (tiga) arti kebijakan kriminal yaitu :

1. Dalam arti sempit, merupakan keseluruhan dari asas dan metode yang merupakan dasar dari reaksi terhadap pelanggaran hukum berupa pidana;
2. Dalam arti luas, merupakan keseluruhan fungsi dari aparaturnya penegak hukum yang didalamnya terdapat cara kerja dari Kepolisian, Kejaksaan dan Pengadilan.

3. Dalam arti paling luas, merupakan keseluruhan kebijakan yang diterapkan melalui peraturan perundang – undangan dan oleh badan – badan resmi yang memiliki tujuan untuk menegakkan norma – norma sentral dari masyarakat.

Politik kriminal dapat diartikan sebagai kebijakan untuk melakukan kriminalisasi atau deskriminalisasi terhadap sebuah perbuatan. Dalam hal ini terdapat suatu permasalahan atau isu hukum yang dirumuskan sebagai suatu tindak pidana ataupun bukan, serta memilih alternatif yang ada mengenai apa yang menjadi tujuan dari hukum pidana pada masa yang akan datang. Dengan adanya politik kriminal, negara memiliki kewenangan untuk merumuskan atau menentukan bahwa suatu permasalahan atau isu hukum tersebut dapat dikategorikan sebagai tindak pidana, dan kemudian dapat dijadikan sebagai tindakan *represif* bagi setiap orang yang melanggar aturan tersebut.²²

3. 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.²³ Oleh sebab itu, kebijakan hukum pidana dapat 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

²² Yesmil Anwar, 2008, *Pembaruan Hukum Pidana (Reformasi Hukum Pidana)*, (Jakarta : PT Grasindo) hlm 58.

²³ Kenedi, John, *Kebijakan Hukum Pidana*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017) hlm 5.

lembaga yang membuat kebijakan yang merupakan lembaga birokrasi yang memiliki kewenangan untuk mengatur seluruh hal yang berkaitan dengan berbagai macam bentuk cara penyelesaian.²⁴

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.²⁵ 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.²⁶

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.²⁷

Kebijakan hukum pidana merupakan kebijakan publik yang diperuntukan untuk menanggulangi kejahatan serta untuk melihat reaksi formal dari masyarakat.

²⁴ Muhammad Mustofa, “Kriminologi Kajian Sosiologis Terhadap Kriminalitas, Perilaku Menyimpang dan Pelanggaran Hukum”, (Depok: Fisip UI Press, 2007), hlm. 44.

²⁵ *Ibid*

²⁶ Jacob Hattu. “Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Kejahatan Anak, Vol 20 No.2 (2014). 48. Diakses dari <https://fhukum.unpatti.ac.id/jurnal/sasi/article/download/326/153> pada 14 agustus 2023 pukul 14:41 WIB

²⁷ Soedarto, *Op.Cit*, hlm 51-52.

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.²⁸

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.²⁹

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.³⁰ Penanggulangan kejahatan atau dengan hukum pidana ditempuh melalui tiga tahap yaitu:³¹

- 1) Tahap Formulasi/ Legislatif;
- 2) Tahap Aplikasi/ Yudikatif;

²⁸ Sumadikara, Subarsyah, *Penegakan Hukum (Sebuah Pendekatan Politik Hukum dan Politik Kriminal)*, (Bandung, Kencana Utama, 2010), hlm 96.

²⁹ Muladi, *Kapita Selekta Hukum Sistem Peradilan Pidana*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2002), hlm 13

³⁰ Barda Nawawi Arief, *Kebijakan Hukum Pidana (Perkembangan Penyusunan KUHP Baru)*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011) hlm 28.

³¹ Syarifuddin Pettanasse dkk, *Kebijakan Kriminal*, (Palembang: Penerbit Universitas Sriwijaya, 2008) hlm 6.

3) Tahap Eksekusi/ Pelaksanaan Pidana.

Menurut pendapat Prof. Barda Nawawi Arief, diantara ketiga tahap diatas, tahap yang paling strategis terletak pada tahap formulasi/legislatif.³²

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode yuridis normatif. Metode ini pada dasarnya menekankan metode induktif sebagai pegangan utama dan metode deduktif sebagai penunjang. Analisis yuridis normatif mempergunakan bahan – bahan kepustakaan sebagai sumber data dalam penelitian.³³

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti dalam menulis skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Pendekatan Perundang – Undangan (*Statue Approach*)

Pendekatan ini dilakukan dengan cara menelaah isi dari undang – undang yang memiliki keterkaitan dengan isu hukum yang menjadi objek penelitian, yaitu tentang tindak pidana penipuan dalam jual beli akun *Game Online* menurut Pasal 378 KUHP dan Pasal 28 ayat (1) UU ITE.

b. Pendekatan Kasus

Pendekatan ini didapatkan dengan cara isu-isu hukum yang ditelaah dan dipelajari guna memperoleh gambaran terhadap dampak dimensi

³² Barda Nawawi Arief, *Op. Cit*, hlm 28.

³³ Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010) hlm.166.

penormaan dalam aturan hukum dalam praktik hukum, dan menggunakan hasil analisis untuk bahan masukan dalam eksplanasi hukum.³⁴

3. Jenis dan Sumber Bahan Hukum

Dalam menyelesaikan permasalahan mengenai hukum serta memberikan apa yang seharusnya dijelaskan dengan semestinya, penulis memerlukan sumber – sumber penelitian yang disebut sebagai bahan hukum berupa bahan hukum primer maupun bahan hukum sekunder.³⁵

Pengolahan dan analisis data pada hakikatnya tergantung dengan jenis datanya, pada penelitian hukum normatif hanya mengenal data sekunder berupa : bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Oleh sebab itu, dalam mengelola dan menganalisis bahan hukum tidak dapat melepaskan diri dari berbagai penafsiran yang dikenal dalam ilmu hukum.³⁶

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum ini didapat dengan cara mencari peraturan perundang – undangan yang memiliki kaitan dengan permasalahan yang diteliti oleh penulis. Bahan hukum primer terdiri dari :

- a) Undang – Undang Nomor 1 tahun 1946 tentang Kitab – Kitab Undang Hukum Pidana (KUHP), menggunakan buku kedua tentang Kejahatan. (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1958

³⁴ Ibrahim, Johni, *Teori & Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, (Malang: Bayumedia Publishing, 2007), hlm 321.

³⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana Penada Media Group, 2011) hlm 141.

³⁶ Amiruddin dan Zainal Asikin, *Op. Cit.*, hlm 163.

Nomor 127, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia No.1660).³⁷

- b) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016. (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952).³⁸

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan penjelasan tentang bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder yang digunakan pada penelitian ini berupa pendapat hukum yang didapat dari jurnal hukum, karya ilmiah, artial tentang hukum dan sumber – sumber lainnya yang dapat mendukung penelitian ini.³⁹

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier merupakan bahan hukum yang memberikan penjelasan maupun petunjuk tentang bahan hukum primer dan sekunder, seperti kamus (hukum) dan ensiklopedia.⁴⁰

4. Teknik Pengumpulan Bahan

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan studi kepustakaan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan – bahan yang telah berbentuk

³⁷ Indonesia, *Undang-Undang Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*, UU No 1 Tahun 1946, LN No.127 Tahun 1958, TLN No.1660.

³⁸ Indonesia, *Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, UU No 19 Tahun 2016, LN No.251 Tahun 2016, TLN No.5952.

³⁹ Soerjono Soekanto dan Sri Madmuji, *Penelitian Hukum Normatif ; Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta :Rajawali Pers, 2014) hlm. 13.

⁴⁰ Amiruddin dan Zainal Asikin, *Op. Cit.*, hlm. 32.

sebuah tulisan yang disebut sebagai ”bahan hukum”. Dan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder.

5. Teknik Analisa Bahan

Teknik analisis bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian yuridis normatif yang bersifat kualitatif merupakan penelitian yang mengacu pada norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang – undangan, putusan pengadilan dan norma yang ada dan berkembang didalam masyarakat.⁴¹

6. Teknik Penarikan Kesimpulan

Teknik penarikan kesimpulan yang diambil dengan menggunakan cara berfikir secara induktif. Dalam kasus tentang tindak pidana penipuan dalam jual beli akun *Game Online* yang dimana *Game Online* termasuk kedalam Undang – Undang ITE yang merupakan Undang – Undang yang bersifat khusus sehingga menerapkan asas *lex specialis derogat lex generalis* yang memiliki arti bahwa aturan yang bersifat khusus mengesampingkan aturan yang bersifat umum sehingga kasus yang diangkat penulis merupakan suatu hal – hal yang bersifat khusus yang kemudian selanjutnya penulis menarik kesimpulan yang bersifat umum.⁴²

⁴¹ Ali, Zainuddin, *Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), hlm 79.

⁴² Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI-Press, 2006), hlm. 67

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Ali, Zainuddin. 2013. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Abdul Wahidi & M. Labib. 2005. *Kejahatan Mayantara (cybercrime)*. Bandung: Penerbit Refika Aditama.
- Arief, Barda Nawari. 2011. *Kebijakan Hukum Pidana (Perkembangan Penyusunan KUHP Baru)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Anwar, Yesmil. 2008. *Pembaruan Hukum Pidana (Reformasi Hukum Pidana)*. Jakarta: PT Grasindo.
- Amiruddin & Zainal Asikin. 2010. *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Didik M Arief Mansur. 2009. *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung :Penerbit Aditama.
- Kitab Undang- Undang Hukum Pidana (Wetboek Van Strafrecht)*. 1976. Diterjemahkan oleh Moeljatno. Jakarta : Penerbit Pradya Paramitha.
- Mustofa, Muhammad. 2007. “*Kriminologi Kajian Sosiologis Terhadap Kriminalitas, Perilaku Menyimpang dan Pelanggaran Hukum*”. Depok : Fisip UI Press.
- Marzuki, Peter Mahmud. 2011. *Penelitian Hukum*. Jakarta : Kencana Penada Media Group.
- Sunarso, Siswantoro. 2009. *Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik*. Jakarta : Penerbit Rineka Cipta.
- Sitompul, Asril. 2004. *Hukum Internet: Pengenalan Mengenai Masalah Hukum Di Cyberspace*. Bandung : Penerbit Citra Aditya Bakti.
- Soedarto. 1981. *Hukum dan Hukum Pidana*. Bandung : Penerbit Alumni.
- Syarifuddin Pettanasse dkk. 2008. *Kebijakan Kriminal*. Palembang : Penerbit Universitas Sriwijaya.
- Soerjono Soekanto & Sri Madmuji. 2014. *Penelitian Hukum Normatif; Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta : Rajawali Pers.
- Soekanto, Soerjono. 2006. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta : UI-Press.
- Sunggono, Bambang. 1981. *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Teguh Sulistia & Aria Zurnetti. 2011. *Hukum Pidana Horizon Baru Pasca Reformasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

B. Jurnal

Muhammad Kamran & Maskun, 2021. "Penipuan Dalam Jual Beli Online: Perspektif Hukum Telematik," *Balobe Law Journal* 1, no. 1.

C. Peraturan Perundang – Undangan

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang – Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Kitab Undang – Undang Hukum Pidana (KUHP)

D. Internet

Pengertian Game Menurut Ahli. Diakses pada 26 Juli 2023 pada pukul 23:00 WIB dari <http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli>.

EA Sports FIFA 23. 2023. Diakses pada 27 Juli 2023 pada pukul 22:30 WIB dari <https://www.ea.com/games/fifa/fifa-23>.

Fifa 23 Live Player Count And Statistics. 2023. Diakses pada 27 Juli 2023 pada pukul 23:15 WIB dari <https://activeplayer.io/fifa-23/>.