

Studi Kasus Jual Beli Akun di *Game Online* sebagai Kejahatan Penipuan Ditinjau dari Perspektif Kriminologi

Fauzan Bintang Nurzaman*, Dian Alan Setiawan

Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*fauzanbintang67@gmail.com, dianalan.setia@yahoo.com

Abstract Fraud with the mode of buying and selling accounts in online games is criminally different from fraud in general in the Criminal Code, but uses criminal rules in the ITE Law. This study aims to determine the factors that cause the rise of cybercrime which prioritizes the crime of fraudulent buying and selling of accounts in online games, the effectiveness of law enforcement in efforts to tackle cybercrime, and the obstacles faced by police officers in their countermeasures. Then reveal the modus operandi carried out by the perpetrator in committing fraud in buying and selling online game accounts, through this internet media making a gap and weakness where it is not known by consumers, the perpetrator will plunge the victim to follow the method planned by the perpetrator conothnya take back the game account that has been sold to the detriment of consumers Based on the results of the study, it is known that in revealing the motives of the perpetrators of criminal fraud with the mode of buying and selling accounts in online games requires a criminological point of view which finally found out that the factors causing the perpetrators to commit fraud crimes are due to low public legal awareness, the lack of adequate facilities, the lack of firmness of law enforcement officials, and a weak security system, then regarding the method carried out, among others, in the form of falsifying proof of transfer, account boosting services, hackback and phishing. The approach method used is normative juridical, the research specification in this research is descriptive analytical, the data collection technique in this research is literature study and the analysis method in this research uses qualitative analysis method.

Keywords: *Crime, Fraud, Online Game, Mode..*

Abstrak.Penipuan dengan modus jual beli akun di *game online* ini secara kaidah pidana berbeda dengan penipuan pada umumnya dalam KUHP, namun menggunakan kaidah pidana dalam Undang-Undang ITE. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang menyebabkan maraknya *cybercrime* yang utamakan pada kejahatan penipuan jual beli akun di *game online*, efektivitas penegakan hukum dalam upaya penanggulangan tindak pidana *cybercrime*, serta kendala yang dihadapi oleh aparat kepolisian dalam upaya penanggulangannya. Kemudian mengungkap modus operandi yang dilakukan oleh pelaku dalam melakukan penipuan jual beli akun *game online*, melalui media internet ini menjadikan adanya suatu celahdan kelemahan dimana hal tersebut tidak diketahui oleh konsumen, pelaku akan menjerumuskan korban untuk mengikuti modus operandi yang telah direncanakan oleh pelaku conothnya mengambil kembali akun game yang sudah dijual sehingga merugikan konsumen Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dalam mengungkap motif pelaku tindak pidana penipuan dengan modus jual beli akun di *game online* membutuhkan sudut pandang kriminologi yang akhirnya diketahui faktor penyebab pelaku melakukan kejahatan penipuan ialah dikarenakan rendahnya kesadaran hukum masyarakat, kurangnya fasilitas yang memadai, kurang tegasnya aparat penegak hukum, dan sistem keamanan yang lemah, kemudian mengenai modus operandi yang dilakukan antara lain dalam bentuk pemalsuan bukti transfer, jasa boosting akun, *hackback* dan *phising*. Metode pendekatan yang digunakan adalah yuridis normatif, spesifikasi penelitian dalam penelitian ini bersifat deskriptif analitis, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini studi kepustakaan serta metode analisis dalam penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif. (Syawali & Maniyati, 2000)

Kata kunci: *Kejahatan, Penipuan, Modus, Game Online.*

A. Pendahuluan

Tindak pidana muncul karena beberapa faktor seperti ekonomi, pergaulan, kesempatan yang ada dan lainnya. Faktor tersebut bisa membawa dampak negatif, banyak masyarakat yang melakukan kejahatan hanya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. (Gonaricha Amelia & Ade Mahmud, 2022)

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak perubahan sosial yang berarti. Teknologi informasi kali ini ibaratkan sebagai pedang bermata dua, karena selain membagikan bantuan bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan serta peradaban manusia, sekaligus menjadi alat efektif perbuatan melawan hukum. (Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, 2011)

Bentuk kriminalitas yang meningkat di dalam masyarakat antara lain yaitu penipuan, dalam Pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Tindak pidana penipuan mengikuti berkembangnya zaman serta kemajuan teknologi, banyak modus penipuan di internet yang kini berinovasi, salah satunya dalam bentuk *game online*. *Game online* adalah satu diantara sikap yang muncul karena adanya digitalisasi yang berkembang secara pesat saat ini,

Bertambahnya minat masyarakat kepada *game online* maka separuh orang memanfaatkan *game online* ini sebagai pekerjaan dengan cara menjual akun *game online*. Para penjual kebanyakan melakukan pemasaran melalui media sosial. Salah satu contoh penipuan jual beli akun di dalam *game online* yang diungkap oleh Penyidik Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Polda Jawa Barat, dengan kronologi kejadian yang berawal dari pelaku yang bernama Vincent menanyakan harga akun *game Mobile Legends* yang akan dijual oleh korban melalui *Whatsapp*, kemudian pelaku dan korban sepakat dengan harga yang ditentukan akan tetapi pelaku menipu korban dengan cara membawa kabur uang tersebut.

Meski penipuan dalam jual beli akun *game online* telah sebagian terungkap, namun tindakan terhadap penipu tidak banyak sampai ke ranah hukum. Sebab, korban penipuan online tidak mau melaporkan ke pihak yang berwajib, padahal di dalam pasal penipuan merupakan tindak pidana untuk dilaporkan, akan tetapi kebanyakan yang menjadi korban tidak mempunyai bukti yang kuat untuk mengajukan tuntutan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan tinjauan terhadap pelaku tindak pidana penipuan jual beli akun di dalam *game online* dengan fokus pada aspek-aspek seperti motif pelaku, metode penipuan yang digunakan, dan dampaknya terhadap korban, Berdasarkan hal tersebut penulis mengajukan skripsi yang berjudul: **STUDI KASUS JUAL BELI AKUN DI GAME ONLINE SEBAGAI TINDAK PIDANA PENIPUAN DITINJAU DARI PERSPEKTIF KRIMINOLOGI**

Identifikasi Masalah

1. Apakah faktor - faktor penyebab pelaku melakukan penipuan jual beli akun di dalam *game online*?
2. Bagaimana modus operandi pelaku dalam melakukan kejahatan penipuan jual beli akun di dalam *game online*?

B. Metodologi Penelitian

Jenis Metode Pendekatan yang dilakukan didalam penelitian ini adalah pendekatan secara yuridis normatif. Dalam yuridis normatif hukum dirancang sebagai apa yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan atau hukum dirancang sebagai kaidah atau norma yang merupakan dasar berperilaku manusia yang dianggap pantas. Pendekatan ini juga disebut pendekatan kepustakaan yaitu dengan cara mempelajari buku – buku, jurnal ilmiah, doktrin, asas- asas hukum, norma – norma, dan perundang undangan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Apakah faktor - faktor penyebab pelaku melakukan penipuan jual beli akun di dalam *game online*?

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh penulis kepada peningkatan dan bermacam – macam kejahatan siber salah satunya mengenai jual beli akun di *game online* sebagai kejahatan penipuan, diantaranya disebabkan karena faktor – faktor sebagai berikut:

Rendahnya kesadaran hukum masyarakat

Kurangnya kesadaran hukum masyarakat berimplikasi dan pemahaman serta ketidaktaatan mereka terhadap hukum, hal ini disebabkan antara lain oleh kurangnya pemahaman dan pengetahuan (*lack of information*) masyarakat terhadap jenis kejahatan *cybercrime*. *Lack of information* ini menyebabkan upaya penanggulangan *cybercrime* mengalami kendala. Tanpa pengetahuan masyarakat para pelaku *cybercrime* akan merajalela karena masyarakat tidak mengerti mengenai *cybercrime*

1. Aparat Penegak Hukum

Tindakan penegak hukum terhadap pelaku tindak pidana dunia maya adalah untuk melindungi pengguna *cyberspace* dari para *cracker* yang menggunakan media internet dalam melakukan kejahatannya.

Dalam hal menangani kasus *cybercrime* khususnya tindak pidana penipuan transaksi elektronik dibutuhkan spesialisasi aparat penyidik yang bisa dipertimbangkan sebagai salah satu cara untuk melaksanakan upaya penegakan hukum terhadap *cybercrime*.

Terdapat beberapa alasan menurut penulis mengenai lemahnya penegakan hukum terhadap kejahatan siber, yaitu:

- a. Kurangnya Sumber Daya Manusia yang Kompeten, Sumber daya manusia yang kompeten merupakan orang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan tugas dan tanggung jawab dalam menangani kejahatan siber ini.
- b. Kurangnya Fasilitas dan Peralatan yang Memadai, Fasilitas dan peralatan memadai merupakan sarana dan prasarana yang berperan penting demi menunjang proses penegakan hukum terhadap kejahatan siber.

2. Perkembangan Teknologi

Adanya perkembangan teknologi ini tentu saja menimbulkan suatu kejahatan yang dilakukan oleh para oknum untuk melakukan kejahatan yang semakin hari semakin berinovasi dan meningkat pesat.

3. Sistem Keamanan

Pesatnya perkembangan di era digital, keamanan siber menjadi sangat penting untuk melindungi masyarakat dari kejahatan siber, penjahat siber semakin pintar dan terampil dalam mencari celah keamanan dalam sistem digital. Untuk mengantisipasi kejahatan siber, penting untuk melibatkan ahli teknologi memiliki kemampuan mendukung pengembangan sistem pertahanan negara yang canggih serta modern.

Bagaimana modus operandi pelaku dalam melakukan kejahatan penipuan jual beli akun di dalam *game online*? Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh penulis mengenai modus operandi yang dilakukan untuk melakukan penipuan jual beli akun di dalam *game online* yaitu sebagai berikut:

a. Pemalsuan Bukti Transfer

Modus operandi yang dilakukan oleh penipu biasanya dengan cara memalsukan bukti transfer dengan mengedit foto dengan menggunakan aplikasi yang terdapat di dalam smartphone pelaku. Sebenarnya modus seperti ini sudah tidak asing lagi bagi para pemain *game online*, akan tetapi masih banyak yang tertipu.

b. Jasa Boosting Akun

Jasa boosting atau lebih dikenal dengan joki akun saat ini menjadi salah satu mata pencaharian bagi sebagian pemain. Akan tetapi jasa boosting akun ini menyebabkan adanya celah bagi para oknum untuk memanfaatkan konsumen yang ingin mendapatkan jasa tersebut dengan cara merubah *Id* dan *password* milik konsumen yang kemudian akun tersebut bisa saja dijual kembali oleh oknum untuk mendapatkan uang yang lebih banyak tersebut.

c. *Hackback*

Hackback merupakan metode pengambilan alih data akun dengan terencana tanpa diketahui oleh pemilik data akun tersebut. Kasus *hackback* biasa terjadi di dalam transaksi jual beli akun di game online.

d. *Phising*

Phising ini sebenarnya berniat untuk memikat orang demi memberi informasi

pribadi tanpa disadari oleh korban, padahal informasi tersebut akan dilakukan dengan tujuan kejahatan.

D. Kesimpulan

Faktor penyebab pelaku melakukan penipuan jual beli akun di dalam *game online* yaitu:

1. Kurangnya kesadaran hukum masyarakat serta ketidaktaannya terhadap hukum yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan terhadap kejahatan *cybercrime*,
2. Aparat penegak hukum masih lemah dalam menangani kasus – kasus *cybercrime* yang terjadi di Indonesia, hal ini disebabkan karena kurangnya sumber daya manusia yang kompeten, kurangnya fasilitas yang memadai, serta kurangnya kerja sama antar lembaga untuk bersama – sama menangani kasus *cybercrime*,
3. Adanya perkembangan teknologi yang menyebabkan *cybercrime* meningkat pesat karena dengan meningkatnya perkembangan teknologi menjadikan celah bagi kejahatan untuk berinovasi,
4. Sistem keamanan juga menjadi faktor adanya kejahatan di dunia siber, penjahat siber yang semakin terampil dalam mencari celah keamanan sistem menjadikan hal yang harus diwaspadai khususnya di Indonesia.

Modus operandi pelaku dalam melakukan kejahatan penipuan jual beli akun di dalam *game online* di Indonesia yaitu sebagai berikut: Pemalsuan bukti transfer, pelaku biasanya mengedit foto bukti transfer dengan menggunakan aplikasi agar para korban menjadi percaya, kemudian jasa boosting akun menjadi cara bagi pelaku untuk mendapatkan akun yang diperoleh yang kemudian dijual kembali oleh pelaku, kemudian hackback menjadi cara yang menggunakan proses mengambil alih akun tanpa sepengetahuan pemilik melalui verifikasi email, selanjutnya phising yang merupakan cara yang digunakan pelaku dengan membuat website yang menyerupai website resmi suatu game online.

Daftar Pustaka

- [1] Amiruddin dan Zainal Asikin, Pengantar Metode Penelitian Hukum, Raja Grafindo Persada Jakarta, 2012.
- [2] Ahmad M Ramli, *Cyber Law dan Haki Dalam Sistem Hukum Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, 2004.
- [3] Hendy Sumadi, Kendala Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Penipuan Transaksi Elektronik di Indonesia, *Jurnal Wawasan Hukum*, Vol. 33, No. 2, 2015.
- [4] Miftakhur R, Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) dan Penanggulangannya dalam Sistem Hukum Indonesia, Al Qanun, *Jurnal Pemikiran dan Pembaharuan Hukum Islam*, Vol. 23, No. 2, 2020.
- [5] Rony Hanitio Soemitro, *Metologi Penelitian Hukum*, Chalia Indonesia, Jakarta, 1990.
- [6] <https://bukanlapakmu.blogspot.com/2016/03/online-gaming-hackback-itu-apa-sih.html>,
- [7] Gonaricha Amelia, & Ade Mahmud. (2022). Penegakan Hukum terhadap Pelaku Tindak Pidana Penipuan Investasi Ilegal Uang Kripto di Perusahaan E-Dinar Coin Cash (EDCCash) Ditinjau dari Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 1(2), 117–123. <https://doi.org/10.29313/jrih.v1i2.529>
- [8] Syawali, H., & Maniyati, N. S. (2000). *Aspek Hukum Transaksi Online*. CV. Mandar Maju.
- [9] Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (2011).