

ABSTRAK

Semakin berkembangnya zaman semakin pesat dunia teknologi yang diciptakan oleh manusia. Selain menjadi sarana hiburan *game online* dapat dijadikan sebagai sarana untuk mencari penghasilan , yaitu dengan cara melakukan transaksi jual beli karakter, *item*, mata uang dll yang ada dalam fasilitas *game online*. Begitu pula dengan potensi kejahatan-kejahatan berbasis teknologi yang ditimbulkan, seperti penipuan dalam *game online* Penjual maupun pembeli dapat berpotensi sebagai oknum yang melakukan kejahatan penipuan, Modus-modus penipuan barang *game online* beragam dari memalsukan nama akun yang nyaris sama dengan akun *pro player*, *voucer game*, dupe atau duplikat sampai dengan menggunakan *web* palsu. Apapun modusnya itu merupakan perbuatan yang merugikan orang lain terutama kerugian materil karena barang *game online* memiliki nilai ekonomis. terlebih di Indonesia belum terdapat peraturan yang mengakomodir secara menyeluruh terkait hukum atau sanksi yang menjadi solusi permasalahan penipuan dalam *game online* itu sendiri.

Penulisan skripsi ini menggunakan metode penelitian normatif, yaitu metode penelitian yang menggunakan konsep perundang-undangan (*law in books*) atau hukum sebagai kaidah atau norma yang dijadikan panutan bagi masyarakat.

Pengkualifikasian tindak pidana penipuan mengacu pada Kitab undang-undang Hukum Pidana telah mengatur Tindak Pidana Penipuan, yaitu terdapat dalam Pasal 378 KUHP yang mana bagi pelanggar Pasal tersebut dapat dikenakan sanksi 4 (empat tahun penjara). Selanjutnya dapat dikenakan Pasal 28 ayat (1) UU ITE. Namun, Ketentuan dalam Pasal 28 ayat (1) UU ITE, hanya mengatur tentang tindakan penyebaran kabar tidak benar dan menyesatkan. Apabila pasal ini dipergunakan untuk proses hukum tindakan penipuan, pasal tersebut terlalu kabur dan belum mencukupi untuk memproses pelaku tindak pidana penipuan yang dilakukan melalui internet. UU ITE juga belum menjelaskan secara tepat definisi dari penipuan.

Kalimat kunci : Tindak Pidana Penipuan, *Game Online*, Kualifikasi Tindak Pidana

ABSTRACT

With the development of the times, the world of technology created by humans is getting faster. In addition to being a means of entertainment, online games can be used as a means to earn income, namely by buying and selling characters, items, currencies, etc. in online game facilities. Likewise with the potential for technology-based crimes that are caused, such as fraud in online games. Sellers and buyers can potentially be individuals who commit fraud crimes. The modes of online game item fraud vary from falsifying account names which are almost the same as pro player accounts, vouchers game, dupe or duplicate up to using fake web. Whatever the mode, it is an act that harms other people, especially material losses because online game items have economic value. especially in Indonesia, there are no regulations that fully accommodate laws or sanctions that are a solution to the problem of fraud in online games themselves.

The writing of this thesis uses a normative research method, namely a research method that uses the concept of legislation (law in books) or law as a rule or norm that is used as a role model for the community.

The qualification of the criminal act of fraud refers to the Criminal Code which regulates the Crime of Fraud, which is contained in Article 378 of the Criminal Code which violators of this Article can be subject to a sanction of 4 (four years in prison). Furthermore, Article 28 paragraph (1) of the ITE Law can be imposed. However, the provisions in Article 28 paragraph (1) of the ITE Law, only regulates the act of spreading false and misleading news. If this article is used for legal proceedings for fraudulent acts, the article is too vague and not sufficient to process perpetrators of fraudulent crimes committed via the internet. The ITE Law also does not explain precisely the definition offraud.

Key words: Fraud, Online Games, Criminal Qualifications