

BAB I

PENGKUALIFIKASIAN TIDAK PIDANA PENIPUAN TERKAIT GAME ONLINE

1.1. Latar belakang

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut untuk mengetahui macam jenis kejahatan yang juga ikut berkembang, dampak dari perkembangan teknologi itu sendiri mengakibatkan kejahatan juga dapat dilakukan di internet *cyber crime* (kejahatan di dunia internet) pengertian *cybercrime* (tindak pidana mayantara) merupakan bentuk dimensi baru kejahatan masa kini yang penaggulangnya sulit karena berada dalam ruang lingkup elektronik¹. salah satunya penipuan barang dalam game online, semakin mudahnya mengakses internet semakin banyak orang memainkan permainan online dan menyalah gunakannya yang tujuan awalnya untuk hiburan dan melepas penat menjadi hal yang dapat merugikan orang lain.

Permainan online menjadi topik hangat belakangan ini karena menjadi bisnis yang menjanjikan tak terkecuali di Indonesia itu sendiri, lembaga survey Newzoo dan gamescom Asia mengatakan pemain game online menghabiskan total \$1,1 Miliar untuk game online dan menjadikan Indonesia sebagai pasar terbesar di Asia Tenggara, 94% diantaranya mengeluarkan uangnya untuk barang dan kebutuhan pada permainan online. data diambil dalam enam bulan terakhir . Penikmat permainan online sebagian menggantungkan hidupnya dengan bisnis ini, mulai dari pembuat (developer) serta pengembang (publisher) memerlukan modal yang tidak sedikit untuk membuat dan menjalankan sistem pada permainan online tersebut agar terus hidup dan diminati banyak orang.

¹ Barda Nawawi Arief, Tindak Pidana Mayantara: Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia, Raja Grafindo, Jakarta, 2006.

Sebagai pemain (*player*) yang mencari uang dalam pemain online yang sering diistilahkan sebagai *farmer* yang dapat menghasilkan uang dengan upaya jual beli barang pada permainan online, biasanya banyak dijumpai di permainan MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role- Playing Game*)²

Penikmat permainan online beragam mulai dari anak-anak sampai orang dewasa tidak ragu untuk mengeluarkan uangnya (*spending*) untuk membeli barang dalam *game* tersebut untuk menjadikan karakter dalam permainannya keren atau yang terkuat dan tidak terkalahkan oleh pemain lain, yang menjadi permasalahan sebenarnya, masyarakat *awam* pada bidang ini beranggapan bahwa penipuan barang dalam permainan online apakah bisa dilaporkan dan diskualifikasikan sebagai tindak pidana, sehingga penyelesaiannya susah di proses oleh hukum, dalam tingkat penyidikan mengalami kesulitan karena kurangnya alat bukti serta sulitnya melacak lokasi pelaku, karenabanyak modus yang sering tidak diketahui, maka tinjauan yuridis terhadap penipuan barang permainan online memerlukan perlindungan hukum yang lebih jelas mengatur tentang hal tersebut.

Sedangkan modus yang sering dipergunakan oleh pelaku terdapat berbagai jenis: 1) pemalsuan bukti transfer Bank 2) pemalsuan nama (Scam) 3) triangel transaction 4) jasa rekber (rekening bersama) palsu. Dalam hukum positif sebenarnya telah ada yang mengatur, pada Undang Undang Nomer 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya biasa di katakan UU ITE, itu de jelaskan “Setiap orang dengan sengaja, dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik ” “Setiap orang yang memenuhi unsur dalam pasal 28 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4)

² Permainan yang berbasis menyerupai karakter di dunia nyata yang dapat terhubung dengan pemain lainnya dalam satu server serta dapat terinteraksi dengan pemain lainnya.

dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) dan Kitab Undang Undang Hukum Pidana mengatur pada pasal 378.

Dalam permainan online transaksi barang terkadang dilakukan menggunakan RMT (Real Money Trading) pembayarannya menggunakan uang sungguhan yang dapat menimbulkan kerugian yang tidak sedikit pula. Sehingga terdapat ketidak kecukupan aturan hukum

sehingga menimbulkan titik buntu pada prosesnya. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGKUALIFIKASIAN TINDAK PIDANA PENIPUAN TERKAIT GAME ONLINE”**

1.2. Rumusan Masalah

Apakah Penipuan Barang Dalam Game Online dapat di kualifikasi sebagai tindak pidana?

1.3. Tujuan

Dalam penelitian tinjauan yuridis ini, penulis memiliki tujuan untuk mengetahui apakah pelaku penipuan barang dalam permainan online dapat di kualifikasikan sebagai tindak pidana.

1.4. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan tentang aturan penipuan barang dalam permainan online dan kepastian hukumnya.
- 2) Memperluas dan mengembangkan ilmu pengetahuan hukum dan dapat menjadi rujukan bagi penelitian-penelitian skripsi hukum selanjutnya.

1.5. Keaslian

Tabel 1.1 Keaslian

No	Nama/ Universitas	Judul	Kesimpulan	Pembeda
1	Agung Mahardika/ Universitas Trunojoyo Madura	Tinjauan Yuridis hacking game online dalam prespektif hukum positif Indonesia	Pada kejahatan <i>cybercrime</i> mengenal istilah <i>hacking</i> atau meretas sesuatu <i>server</i> dalam permainan online, hukum positif manakah yang dapat menjerat pelaku kejahatan tersebut.	Pada skripsi yang ditulis oleh Agung Mahardika smembahas tentang hacking dalam <i>game online</i> , sedangkan pada skripsi ini membahas metode pendekatan tentang penipuan serta modus dalam <i>game online</i> . adapun tinjauan yuridis yang dapat menagani kasus penipuan dalam permainan <i>online</i> serta perlindungan hukum bagi korban.

2	Rizki Andrianto Harijadi/ Universitas Padjajaran	Tindakan Hukum Yang Dapat Dilakukan Oleh Bagus Permadi Terhadap HW Tentang penipuan Jual Beli Akun Game Online COC (Clash Of Clan) Menurut Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik	Menjamin Hak hak para pengguna alat elektronik serta berharap pada penegak hukum untuk lebih serius dalam menyelesaikan kasus dalam melalui proses hukum pidana	Pada skripsi Rizki Andrianto menjelaskan secara subjektif yang mengarah pada <i>game mobile online</i> COC (clash of clan) dan juga terdapat posisi kasus dengan serangkaian kejadian peristiwa kerugian dalam transaksi jual beli akun <i>game Online</i> , sedangkan pada tulisan ini menjelaskan secara menyulur rangkaian serta alur, maupun modus operandi dan lebih bertumpu pada <i>game online</i> yang jual beli barang secara virtual dilakukan transaksi dengan uang RMT (<i>real money Trading</i>).
---	---	---	---	--

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Jenis Penelitian

Penipuan game online dengan pandangan masyarakat dan penegak hukum. Jenis penelitian yang digunakan adalah bersifat normatif yang didukung dengan data lapangan. Penelitian normative

memiliki konsep yang dikaitkan dengan norma yang diambil dari peraturan perundang-undangan tertulis (law in books) yang mana sebagai kaidah yang menjadi patokan masyarakat dalam berperilaku yang pantas³. Dengan didukung adanya data lapangan bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan hukum.

1.6.2. Pendekatan Penelitian

Dalam menulis penelitian ini, penulis mengambil sumber data sekunder. Yang mana dapat ditemui di perpustakaan, antara lain mencakup dokumen-dokumen resmi, buku-buku, hasil beberapa penelitian yang sudah ada atau laporan dan sebagainya.⁴

1.6.3. Sumber Bahan Hukum

1. Bahan Hukum Primer.

Bahan hukum primer yaitu data yang diambil dari sumber aslinya yang berupa undang-undang yang memiliki otoritas tinggi yang bersifat mengikat untuk penyelenggaraan kehidupan bermasyarakat.⁵

- a. Undang – Undang Kitab Hukum Pidana.
- b. Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2. Bahan Hukum Sekunder

³ Amiruddin dan Aksin Zainal, Pengantar Metode Penelitian Hukum, Jakarta: Rajawali Pers, 2012, hlm.34.

⁴ Ibid , hlm. 31

⁵ Marzuki, Peter Mahmud, Penelitian Hukum, Jakarta: Kencana Prenada Group, 2005, hlm. 142

Bahan Hukum Sekunder yaitu merupakan bahan hukum yang memberikan keterangan terhadap bahan hukum primer dan diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya atau dengan kata lain dikumpulkan oleh pihak lain⁶.

3. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum ini memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder yang mana dikenal sebagai acuan bidang hukum, contohnya kamus hukum, indeks majalah hukum, jurnal penelitian hukum dan penelitian yang berwujud laporan dan bukubuku hukum yang berkaitan mengenai efektifitas tolak ukur penegakan hukum⁷

1.6.4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Karakteristik teknik pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini ialah sifat kepustakaan atau studi dokumen. Informasi yang didapat dari kepustakaan seperti, buku, perundang-undangan dan pendapat para ahli yang terkait sehingga penelitian ini disebut sebagai penelitian hukum normatif (*legal search*).

1.6.5. Analisis Bahan Hukum

Dalam penelitian ini penulis menganalisis data secara kualitatif. Sedangkan dalam hal menarik kesimpulan, penulis menarik suatu kesimpulan secara deduktif, yaitu menarik kesimpulan dari hal-hal yang

⁶ Ibid., hlm. 36

⁷ Soekanto Soerjono, Op. Cit., hlm. 8-9

bersifat umum kepada bersifat khusus, dimana kedua fakta tersebut dijembatani oleh teori-teori⁸.

Analisa normatif dimaksudkan agar penulis mendapat kejelasan dari permasalahan yang di teliti dengan berpedoman kepada perundang-undangan yang berlaku sebagai hukum positif dengan menyesuaikan pada fakta-fakta dan data-data yang didapat dilapangan yang pada bentuk hasil analisis data penelitian berupa kalimat-kalimat.

1.7. Sistematika Penulisan

Penelitian skripsi ini terdiri atas empat Bab yang disusun secara sistematis, dimana antara bab saling berkaitan sehingga merupakan suatu rangkaian yang berkesinambungan, adapun sistematika dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang berisikan gambaran singkat akan hal mengenai keseluruhan isi skripsi yang terdiri dari latar belakang, pembatasan dan perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka pemikiran, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.⁹

Bab II adalah tinjauan pustaka yang berisikan uraian dasar dari skripsi ini yang meliputi tinjauan yuridis tentang penipuan yang dilakukan dalam game online, tinjauan umum tentang permainan online (pengertian game online secara menyeluruh, dan kualifikasi modus tindak pidana apa saja yang oleh pelaku , cara penyelesaian yang dilakukan oleh aparaturnya).

⁸ Rasyat Aslim, Metode Ilmiah : Persiapan Bagi Peneliti, Universitas Riau Press, Pekanbaru, 2005, hlm. 20.

⁹ <http://eprints.ums.ac.id/31966/2/04%20BAB%20%20I.pdf> di akses pada Tanggal 25 September 2020.

Bab III adalah hasil penelitian dan pembahasan mengenai regulasi (aturan) yang lebih spesifik mengenai *cyberime* khususnya dalam permainan online, realita menyatakan bahwa kegiatan ini tidak dihiraukan, dan belum mencapai pada proses yang maksimal dalam penyelesaiannya.

Bab IV adalah kesimpulan dan saran, yang berisikan kesimpulan dari uraian skripsi pada bab-bab terdahulu, serta saran menjadi penutup.