

Analisis Yuridis Tindak Pidana Penipuan Dalam Transaksi Jual Beli Item Virtual Di Game Online

Muhammad Akil¹, Nasrullah Arsyad², Muhammad Adzam Ilham³

Fakultas Hukum, Universitas Muslim Indonesia, Indonesia

Email Koresponden: muhammadakilo2404@gmail.com

Abstract:

This study aims to determine the criminal law regulations in Indonesia in handling cases of fraud in the sale and purchase of virtual items in online games. It also aims to determine the criminal liability of perpetrators of fraud in the sale and purchase of virtual items in online games. The research method used in this study is the normative research method, which involves obtaining legal materials from legislation, literature, legal articles, and other readings related to the issue under discussion. The legal materials used include primary, secondary, and tertiary legal materials. The results of this study indicate that criminal fraud in the sale and purchase of virtual items in online games is regulated in Law No. 19 of 2016 concerning Amendments to Law No. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions, in Article 28 paragraph 1, and criminal fraud is regulated in Articles 378-395 of the Criminal Code.

Keywords: *Fraud, Social Media, Criminal Offences.*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaturan hukum pidana di Indonesia dalam menangani kasus penipuan dalam transaksi jual beli item virtual di game online. Dan untuk mengetahui bagaimana pertanggungjawaban pidana bagi pelaku penipuan dalam transaksi jual beli item virtual di game online. Metode Penelitian yang digunakan dalam penulisan hasil penelitian ini adalah metode penelitian Normatif, yaitu bahan hukum yang diperoleh dari peraturan perundang-undangan, buku-buku literatur, artikel hukum, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan masalah yang dibahas. Adapun sumber bahan hukum yang digunakan yaitu bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Hasil penelitian ini menunjukkan tindak pidana penipuan dalam transaksi jual beli item virtual di game online diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pada Pasal 28 ayat 1 dan tindak pidana penipuan diatur dalam Pasal 378-395 KUHP.

Kata Kunci: *Penipuan, Media Sosial, Tindak Pidana.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi Internet telah menciptakan sebuah masyarakat baru yang disebut sebagai masyarakat berjejaring yang melakukan interaksi sosial secara maya, seperti juga dalam interaksi sosial tanpa media, dalam interaksi maya terdapat perilaku menyimpang dari peserta interaksi. Salah satunya adalah penipuan dalam media sosial.[1]

Lahirnya media sosial dengan fasilitas teknologi yang lengkap membuat penggunaannya dapat berkomunikasi dengan pengguna lain secara berjauhan, dan dapat terjadi seolah-olah mereka berada pada jarak yang dekat. Kehadiran media sosial juga memberikan banyak kemudahan, mulai dari mudahnya bertukar pesan dan informasi, sampai pada kemudahan seorang pengguna yang ingin mempublikasikan karyanya agar dapat diketahui orang lain, menghilangkan batasan generasi dan memperluas wacana yang dapat di pertukarkan. Media sosial juga banyak berperan dalam bidang ekonomi dan perdagangan dengan kemampuannya mendukung kegiatan pemasaran produk sampai pada kegiatan jual beli. Ketika internet telah menjadi kebutuhan bagi sebagian masyarakat proses jual beli melalui internet sudah tidak asing lagi.[2] Terutama meningkatnya minat terhadap game online. Game online tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menciptakan pasar baru, yaitu jual beli item dalam game (in-game-items) yang memiliki nilai ekonomis. Item game ini beragam, mulai dari karakter, senjata, kostum, hingga aksesoris khusus yang dapat meningkatkan pengalaman bermain atau memberikan keunggulan dalam permainan. Fenomena ini membuat item dalam game menjadi komoditas yang memiliki nilai jual, sehingga transaksi jual beli item game semakin marak, baik dalam game itu sendiri maupun platform media sosial dan situs pihak ketiga. Bisnis secara online memang mempermudah para pelaku penipuan dalam melakukan aksinya.[3] Penipuan dengan modus penjualan via internet akhir-akhir ini, dengan mengklaim harga murah di pasaran sehingga membuat banyak orang tertarik untuk membelinya, meski sebagian penipuan transaksi elektronik sudah terkuak, namun penindakan oknum terhadap tindakan tersebut banyak yang belum sampai karena hukum. Ini disebabkan para korban penipuan transaksi elektronik enggan untuk melaporkan kepada penegak hukum sedangkan tindak pidana penipuan dikategorikan sebagai delik biasa.

Transaksi elektronik (E-commerce) merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan media internet, dimana untuk pemesanan, pengiriman sampai bagaimana sistem pembayaran dikomunikasikan melalui internet. Keberadaan e-commerce merupakan alternatif yang menjanjikan untuk diterapkan pada saat ini karena e-commerce memberikan banyak kemudahan bagi kedua belah pihak, yaitu pihak penjual dan pihak pembeli di dalam melakukan perdagangan sekalipun para pihak berada di wilayah yang berbeda.[4]

Dengan, seiring dengan meningkatnya transaksi jual beli item game online, muncul juga berbagai masalah, salah satunya adalah tindak pidana penipuan. Pelaku penipuan memanfaatkan celah dalam transaksi online yang umumnya dilakukan tanpa jaminan keamanan. Dalam banyak kasus, korban mengirimkan uang kepada penjual untuk membeli item game yang diinginkan, tetapi setelah pembayaran dilakukan, penjual tidak memberikan item yang dijanjikan. Modus lainnya adalah penggunaan akun atau identitas palsu yang memperoleh kepercayaan korban, kemudian menghilang setelah transaksi selesai. Bisnis secara online memang mempermudah para pelaku penipuan dalam melakukan aksinya. Penipuan dengan modus penjualan via internet akhir-akhir ini, dengan mengklaim harga murah di pasaran sehingga membuat banyak orang tertarik untuk membelinya, meski sebagian penipuan transaksi elektronik sudah terkuak, namun penindakan oknum terhadap tindakan tersebut banyak yang belum sampai karena hukum. Ini disebabkan para korban penipuan transaksi elektronik enggan untuk melaporkan kepada penegak hukum sedangkan tindak pidana penipuan dikategorikan sebagai delik biasa.[5]

Hukum merupakan keseluruhan peraturan tingkah laku yang berlaku dalam suatu kehidupan bersama yang dapat dipaksakan dengan suatu sanksi. Pelaksanaan hukum dapat berlangsung secara formal dan damai tetapi dapat terjadi juga karena pelanggaran hukum harus ditegakkan. Penegakan hukum yang kurang tegas dan jelas terhadap pelaku tindak pidana penipuan berbasis transaksi elektronik, seringkali menjadi pemicu tindak pidana penipuan ini. Dimana Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik memberikan sanksi hukum

terhadap pelaku tindak pidana penipuan ini. Untuk kasus seperti ini maka akan ditegakan dengan menggunakan kedua pasal ini, sebagai berikut :[6]

Pasal 378 KUHP :Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat 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. 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. [7]

Pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 : Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik. E-commerce merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet, dimana untuk pemesanan, pengiriman sampai sistem pembayaran dikomunikasikan melalui internet. Keberadaan e-commerce merupakan alternatif bisnis yang cukup menjanjikan untuk diterapkan pada saat ini, karena e-commerce memberikan banyak kemudahan bagi kedua belah pihak, yaitu pihak penjual (merchant) dan pihak pembeli (buyer) didalam melakukan transaksi perdagangan sekalipun para pihak berada di dua dunia berbeda. Dengan e-commerce setiap transaksi yang dilakukan kedua belah pihak yang terlibat (penjual dan pembeli) tidak memerlukan pertemuan langsung atau tatap muka untuk melakukan negosiasi. Sekelompok mengenai kondisi yang terjadi dalam masyarakat ini dapat menimbulkan berbagai isu dalam penyelesaian tindak pidana di bidang teknologi informasi. Kondisi paper-less ini menimbulkan masalah dalam pembuktian mengenai informasi yang diproses, disimpan, atau dikirim secara elektronik. Mudah-mudahan seseorang menggunakan identitas apa saja untuk melakukan berbagai jenis transaksi elektronik dapat menyulitkan aparat

penegak hukum dalam menentukan identitas dan lokasi pelaku yang sebenarnya. Eksistensi alat bukti elektronik tersebut dapat diterima di persidangan sebagai alat bukti yang sah akan menjadi topik penting dalam beberapa tahun ke depan, terlebih dengan ditetapkan UU No. 19 Tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik. Perkembangan teknologi informasi termasuk internet di dalamnya juga memberikan tantangan tersendiri bagi perkembangan hukum di Indonesia. Hukum di Indonesia dituntut untuk dapat menyesuaikan dengan perubahan sosial yang terjadi. Perubahan sosial dan perubahan hukum atau sebaliknya tidak selalu berlangsung bersama-sama. Artinya pada keadaan tertentu perkembangan hukum mungkin tertinggal oleh perkembangan unsur-unsur lainnya dari masyarakat serta kebudayaannya atau mungkin hal yang sebaliknya.[7]

Cybercrime merupakan bentuk-bentuk kejahatan yang timbul karena pemanfaatan teknologi internet. Perkembangan yang pesat dalam pemanfaatan jasa internet mengundang untuk terjadinya kejahatan. Dengan meningkatnya jumlah permintaan terhadap akses internet, kejahatan terhadap pengguna teknologi informatika semakin meningkat mengikuti perkembangan dari teknologi itu sendiri. Semakin banyak pihak yang dirugikan atas perbuatan dari pelaku kejahatan cyber tersebut apabila tidak ada ketersediaan hukum yang mengaturnya. Sebelum diberlakukan undang-undang ITE, aparat hukum menggunakan KUHP dalam menangani kasus-kasus kejahatan dunia cyber.[8]

Berdasarkan uraian latar belakang di atas menurut penulis, ternyata perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat selalu diikuti atau diiringi dengan perkembangan kejahatan atau tindak pidana yang makin canggih dan maju pula. Hal ini ditandai dengan pesatnya perkembangan cara melakukan modus operan maupun alat yang digunakannya. Oleh karenanya perlu diketahui lebih jauh mengenai tindak pidana penipuan berbasis transaksi elektronik ini serta peraturan yang digunakan untuk upaya penanggulangan oleh aparat penegakan hukum. Selain itu, terdapat di dalam surah Al-Maidah ayat 1, ayat ini menjelaskan tentang pentingnya memenuhi janji dan kesepakatan transaksi yang menjadi landasan etika dan hukum sebagai bentuk transaksi. Yang artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman penuhilah janji-janji” (Q.S. Al-Maidah : 1) Hal ini menjadi alasan peneliti tertarik memilih judul ini karena kasus penipuan

berbasis transaksi elektronik semakin marak di dunia bahkan di Indonesia yang menggunakan perkembangan teknologi maka penulis ingin memberi judul “Analisis Yuridis Tindak Pidana Penipuan Dalam Transaksi Jual Beli Item Virtual di Game Online”.

B. METODE

Adapun penelitian ini termasuk kategori penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif adalah metode atau cara yang dipergunakan di dalam penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka yang tersedia. penulis menggunakan pendekatan penelitian perundang-undangan. Pendekatan perundang-undangan ini dilakukan dengan melakukan pengakajian terhadap beberapa pasal yang ada kaitannya dengan objek penelitian. Bahan Hukum yang diperoleh dari penelitian akan dianalisis secara kualitatif dan disajikan secara deskripsi yaitu menjelaskan menguraikan dan menggambarkan sesuai dengan permasalahan yang erat kaitannya dengan penelitian ini, kemudian menarik suatu kesimpulan berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Dimana penelitian ini nantinya akan memberikan gambaran secara jelas dan tepat perihal pengaturan pelecehan seksual di media sosial di dalam sistem hukum pidana di Indonesia.

C. PEMBAHASAN

Pengaturan Hukum Pidana di Indonesia Terkait Penanganan Kasus Penipuan Dalam Transaksi Jual Beli Item Virtual di Game Online **Pengertian PPAT Sebagai Pejabat Umum**

1. Tindak Pidana Penipuan berdasarkan Ketentuan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dalam bab XXV diatur tentang Perbuatan Curang atau dalam arti yang luas tindak pidana ini disebut bedrog. Dalam bab XXV bedrog terdiri dari berbagai macam bentuk tindak pidana penipuan yang diatur mulai dari pasal 378 sampai dengan 395 KUHP. Tindak pidana penipuan baik secara konvensional dan online pada prinsipnya sama, yang membedakannya terletak pada sarana perbuatan itu dilakukan yakni menggunakan sistem elektronik seperti komputer, internet, serta perangkat telekomunikasi. Secara hukum, penipuan secara online

dapat diberlakukan sama dengan delik konvensional yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).[9]

Tindak pidana yang diatur dalam pasal 378 KUHP ini disebut tindak pidana penipuan dalam bentuk pokok yang lazim disebut “oplichting”. Ketentuan pasal 378 KUHP menyatakan: “Barang siapa dengan maksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama hukum 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 empat tahun”

Berdasarkan pengertian pada pasal diatas, penipuan dapat diartikan sebagai:

a) Tujuan tindakan: menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum; b) Cara yang digunakan: diatur secara limitatif diperluas dan ditunjukkan kepada orang lain; c) Akibat dari perbuatan: tergeraknya orang lain untuk menyerahkan atau memberi sesuatu yang berada dalam penguasaannya.

Ketentuan Pasal 378 KUHP tersebut diatas, maka tindak pidana penipuan (dalam bentuk pokok) mempunyai unsur-unsur sebagai berikut: 1) Unsur-unsur objektif, yang terdiri dari: Menggerakkan; Orang lain; Untuk menyerahkan suatu barang/benda; Untuk memberi hutang; Untuk menghapus piutang; Dengan menggunakan daya upaya seperti: memakai nama atau, martabat palsu, dengan tipu muslihat dan rangkaian kebohongan. 2) Unsur-unsur subjektif, terdiri dari: Dengan maksud, Untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain, dan Secara melawan hukum.

Berkaitan dengan unsur menggerakkan orang lain dalam pasal 378 KUHP ini perlu dikemukakan, bahwa pengertian menggerakkan orang lain dalam pasal ini berbeda dengan pengertian menggerakkan orang lain atau uitlokking dalam konteks Pasal 55 ayat (1) KUHP. Konteks Pasal 55 ayat (1) KUHP menerangkan bahwa menggerakkan orang lain dengan menggunakan upaya memberi atau menjanjikan sesuatu atau, menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, ancaman atau penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, sarana atau keterangan. Sedangkan menggerakkan orang lain dalam Pasal 378 KUHP tidak dipersyaratkan dipakainya upaya-upaya diatas. Perbuatan menggerakkan dalam konteks Pasal

378 KUHP ialah dengan menggunakan tindakan-tindakan, baik berupa perbuatan-perbuatan maupun perkataan-perkataan yang bersifat menipu.

Penipuan yang diatur dalam KUHP perlu dilihat dari setidaknya dua sisi. Pertama, pelaku tindak pidana secara langsung melakukan penipuan terhadap orang. Kedua, cara yang diatur dalam pasal 378 KUHP bersifat limitative yang diperluas, yaitu memakai nama palsu martabat palsu, tipu muslihat, rangkaian kebohongan. Maksud limitative diperluas ialah bahwa cara yang ditentukan oleh Pasal 378 KUHP hanya empat cara, dan tidak disebutkan cara lain. Akan tetapi, tipu muslihat dan rangkaian kebohongan memperluas cara yang diatur tersebut. Unsur menyerahkan suatu barang/benda dalam tindak pidana penipuan tidaklah harus dilakukan sendiri secara langsung oleh orang yang tertipu kepada orang yang menipu. Hal penyerahan ini juga dapat dilakukan oleh orang yang tertipu itu kepada orang suruhan dari orang yang menipu. Perlu diketahui bahwa dalam hal ini, oleh karena unsur kesengajaan maka ini berarti unsur penyerahan haruslah merupakan akibat langsung dari adanya daya upaya yang dilakukan oleh si penipu. Perbuatan menyerahkan dalam hal ini berarti penyerahan suatu barang atau benda yang dilakukan oleh orang yang terkena tipu dengan daya upaya yang dilakukan oleh penipu harus ada hubungan kasual.[10]

Unsur selanjutnya yaitu dengan memakai nama palsu dan martabat palsu yaitu bahwa unsur memakai nama palsu ini terjadi apabila seseorang yang memakai nama yang bukan namanya, oleh karena hal tersebut menerima barang yang harus diserahkan kepada orang yang namanya disebutkan tadi. Maksudnya seseorang yang berpura-pura dengan upayanya dengan memakai nama palsu yang diketahuinya nama itu adalah nama orang lain sehingga barang yang seharusnya diserahkan kepada orang lain menjadi diserahkan kepadanya karena menggunakan nama si penerima sebenarnya. Unsur martabat palsu yang dimaksudkan adalah menyebutkan dirinya dalam suatu keadaan yang tidak benar dan yang mengakibatkan si korban percaya kepadanya, dan berdasarkan kepercayaan itu ia menyerahkan sesuatu barang atau memberi hutang atau menghapus piutang. Termasuk dalam pengertian memakai martabat palsu misalnya adalah, menyebutkan dirinya seseorang pejabat tertentu, atau seorang kuasa dari orang lain, atau seseorang ahli waris dari seorang wafat, yang meninggalkan harta warisan.

Unsur memakai tipu muslihat dan unsur memakai rangkaian kebohongan terdapat hubungan yang sangat erat antar keduanya. Unsur tipu muslihat adalah rangkaian kata-kata dari suatu perbuatan yang sedemikian rupa, sehingga perbuatan tersebut menimbulkan kepercayaan terhadap orang lain. Sedangkan yang dimaksud dengan rangkaian kebohongan adalah rangkaian kata-kata dusta atau kata-kata yang bertentangan dengan kebenaran yang memberikan kesan seolah-olah apa yang dikatakan itu adalah benar adanya. Perbedaan antara kedua unsur tersebut adalah, jika unsur tipu muslihat merupakan perbuatan yang dibuat sedemikian rupa, sehingga perbuatan tersebut menimbulkan kebenaran, sedangkan rangkaian kebohongan merupakan kata-kata bohong yang menimbulkan kesan kebenaran.[11]

Menurut Clerin delik penipuan adalah dengan adanya akibat (*gevolgsdelicten*) dan delik berbuat (*gedragsdelicten*) atau delik komisi. Umumnya delik dalam bab kecurangan adalah dengan akibat (*gevolgsdelicten*) dan dengan delik berbuat (*gedragsdelicten*). Pembuat undang-undang memandang delik penipuan adalah delik kecurangan yang paling penting. Itu merupakan prototype delik kecurangan berdasarkan sejarah undang-undang. Rumusan delik penipuan sudah beberapa kali diubah di Belanda. Di belakang kata-kata menggerakkan orang lain memberikan suatu barang ada kata-kata untuk menguasai data yang mempunyai nilai uang dalam lalu lintas perdagangan.

Penipuan yang terjadi di dunia siber dapat dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Penipuan dengan cara yang sederhana misalnya dengan mengirimkan pemberitaan palsu atau bertindak sebagai orang lain secara tidak sah dan melakukan penipuan melalui internet. Melihat hal tersebut pengaturan penipuan dalam KUHP akan menemukan keterbatasan dalam mengakomodir perbuatan yang dilakukan tersebut. Pertama, pelaku kejahatan melakukan penipuan terhadap sistem komputer. Kedua, rangkaian perbuatan pelaku tindak pidana sulit untuk dikategorikan ke dalam cara-cara yang diatur dalam KUHP karena sebagaimana disebutkan sebelumnya cara-cara yang diatur dalam KUHP ditujukan kepada orang bukan kepada sistem komputer. Hukum pidana di bidang teknologi informasi juga dapat difungsikan sebagai sarana perubahan masyarakat menuju tatanan yang lebih baik. Hal ini terjadi jika ada ketentuan pidana terhadap suatu kegiatan yang dilakukan

masyarakat dalam kegiatan pemanfaatan teknologi informasi. Hukum pidana di bidang teknologi ini diatur diluar KUHP, sehingga jika tidak ketentuan khusus dalam UU tersebut, maka pemberlakuannya mengikuti pola asa dalam Buku I KUHP sebagai general rules.

Asas legalitas sebagai asas fundamental dalam hukum pidana maksudnya asas umum yang mengutamakan kualifikasi atas suatu tindak pidana yang harus dicantumkan dalam peraturan perundang-undangan terlebih dahulu. Asas ini juga dianut dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu sebagaimana tampak dalam Pasal 54 ayat (1) bahwa Undang-Undang ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan, artinya ketentuan pidana dalam UU ITE akan digunakan setelah diberlakukan sejak tanggal ditetapkan. Asas ini adalah asas umum yang mengutamakan kualifikasi atas suatu tindak pidana dicantumkan dalam peraturan perundang-undangan terlebih dahulu, jika setelah itu terjadi perbuatan subjek hukum yang memenuhi unsur sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan maka perbuatan tersebut dapat dikualifikasikan sebagai perbuatan pidana dan dapat dipidana. Selain asas legalitas tersebut, asas-asas pemberlakuan hukum pidana di bidang teknologi informasi sama dengan asas-asas umum pada hukum pidana, yaitu asas teritorialitas, asas nasionalitas aktif, asas nasionalitas pasif, dan asas universalitas. Berkaitan dengan pemberlakuan asas tersebut, maka asas-asas pemberlakuan hukum pidana diatur dalam Pasal 2 sampai Pasal 9 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).[12]

Asas-asas berlakunya hukum pidana sebagaimana diuraikan tidak mudah diterapkan dalam menangani kejahatan yang berhubungan dengan komputer, karena kejahatan ini dapat dilakukan lintas Negara (transnasional), dan dalam ruang maya (virtual), dengan demikian, asas tersebut tetap dapat digunakan sebagai acuan dasar dalam menangani perkara kejahatan yang berhubungan dengan komputer di Indonesia.

Pengaturan kejahatan mayantara diluar Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) diatur dalam beberapa peraturan perundang-undangan tersendiri menurut bidang khusus yang diaturnya. Tindak Pidana yang diatur dalam beberapa peraturan perundang-undangan mengenai cybercrime seperti Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memiliki

kaitan terhadap beberapa pasal-pasal yang diatur dalam KUHP yang bertujuan untuk mempermudah dalam penyelesaian suatu perkara. Mengingat tantangan dan tuntutan terhadap perkembangan komunikasi global, undang-undang diharapkan sebagai *ius constituendum* yaitu peraturan perundang-undangan yang akomodatif terhadap perkembangan serta antisipatif terhadap permasalahan, termasuk dampak negatif dari kemajuan teknologi informasi yang berdampak luas bagi masyarakat.

2. Tindak Pidana Penipuan Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-undang informasi dan transaksi elektronik merupakan cyberlaw pertama yang dimiliki Indonesia dan menjadi landasan hukum bagi anggota masyarakat dalam beraktivitas di dunia siber. Pengaturan tindak pidana siber (cybercrime) dalam UU ITE dan perundang-undangan lainnya mengandung implikasi adanya perlindungan hukum terhadap kepentingan-kepentingan hukum masyarakat, khususnya berupa data komputer atau data elektronik, dokumen elektronik, informasi elektronik, dan sistem komputer atau sistem elektronik yang dilindungi dan tidak bersifat publik, baik milik pribadi maupun negara serta kepentingan hukum lainnya seperti kekayaan, kehormatan, kesusilaan, keamanan negara, dan lain-lain yang dapat menjadi objek target atau objek tindak pidana siber (cybercrime).[13] Cybercrime merupakan kejahatan yang memanfaatkan perkembangan teknologi komputer khususnya internet. Internet menghadirkan cyberspace dengan realitas virtual yang menawarkan kepada manusia berbagai harapan dan kemudahan. Kehadiran cyberspace membawa persoalan berupa kejahatan yang dinamakan cybercrime, baik melalui sistem jaringan komputer itu sendiri yang menjadi sasarannya maupun komputer itu sendiri yang menjadi sarana untuk melakukan kejahatan, dengan kata lain bahwa kejahatan dunia maya adalah istilah yang mengacu kepada aktivitas kejahatan dengan komputer atau jaringan komputer menjadi alat, sasaran atau tempat terjadinya kejahatan, Kejahatan yang menjadikan komputer sebagai sasarannya berarti tujuan dari kejahatan tersebut untuk mencuri informasi, menyebabkan kerusakan kepada komputer, sistem komputer atau jaringan komputer. Bentuk kejahatan seperti ini menjadikan sistem komputer sebagai sasarannya baik untuk mendapatkan

informasi yang disimpan pada sistem komputer maupun untuk menguasai sistem komputer tanpa otoritas. Komputer sebagai sarana kejahatan pada umumnya melibatkan ahli komputer dan internet yang melakukan pencantolan pada sistem komputer untuk mendapatkan akses- akses secara tidak sah (illegal). Komputer sebagai sarana untuk melakukan kejahatan pada umumnya sama dengan kejahatan yang dilakukan secara tradisional, akan tetapi dalam hal ini kejahatan tersebut dilakukan dengan memanfaatkan sistem komputer dan internet sebagai sarannya. Tindak pidana cybercrime berhubungan erat dengan penggunaan teknologi yang berbasis komputer dan jaringan telekomunikasi dalam beberapa literatur dan praktiknya dikelompokkan dalam beberapa bentuk, antara lain :a) Unauthorized acces to computer sistem and service, yaitu kejahatan yang dilakukan kedalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin, atau tanpa pengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya. b) Illegal Contents, yaitu kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang suatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum serta menyebabkan kerugian bagi orang lain. d) Data Forgery, yaitu kejahatan dengan memalsukan data pada dokumendokumen penting yang tersimpan sebagai scriptless document melalui internet. e) Cyber Espionage, yaitu kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer (computer network sytem) pihak sasaran. f) Cyber Sabotage and Extortion, yaitu kejahatan yang dilakukan membuat program, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung ke internet. g) Offence Againts Intellectual Property, yaitu kejahatan yang ditujukan terhadap HAKI yang dimiliki pihak lain di internet.[14]

Sebagai tindak pidana yang bersifat global, cybercrime seringkali dilakukan secara transnasional, meliputi batas negara sehingga sulit dipastikan yurisdiksi hukum negara mana yang berlaku terhadap pelaku. Sejumlah negara sudah mengatur kejahatan tersebut dalam hukum nasional, baik dengan cara mengamandemen ketentuan hukum pidana kemudian mengintegrasikan dalam kodifikasi hukum pidana, atau membuat peraturan perundang-undangan tersendiri diluar kodifikasi hukum pidana. Dalam perkembangannya, lingkup cakupan tindak pidana

cybercrime seperti pembajakan, penipuan, pencurian, pornografi, pelecehan, pemfitnahan, dan pemalsuan.

Salah satu jenis tindak pidana cybercrime yang disebutkan sebelumnya adalah penipuan berbasis transaksi elektronik. Penipuan berbasis transaksi elektronik semakin banyak terjadi disebabkan karena banyaknya masyarakat yang ingin memenuhi kebutuhan dengan cara yang mudah **berbiaya** ringan dan waktu yang sedikit. Penipuan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari cara yang sederhana sampai cara yang kompleks. Kegiatan siber bersifat virtual namun dapat dikategorikan sebagai tindakan dan perbuatan hukum yang nyata. Penipuan ini merupakan kejahatan siber yang memanfaatkan kelemahan segi keamanan dan kebiasaan pada saat berinternet.[15]

Tindak pidana penipuan berbasis transaksi elektronik termasuk dalam kelompok kejahatan Illegal Contents dalam kajian penyalahgunaan teknologi informasi berupa Computer Related Fraud. Illegal contents adalah merupakan kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke Internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum. Computer Related Fraud ini diartikan sebagai kecurangan atau merupakan penipuan yang dibuat untuk mendapatkan keuntungan pribadi atau untuk merugikan orang lain.[16]

Penipuan berbasis transaksi elektronik merupakan penipuan dengan menggunakan sarana komputer dalam bentuk pelanggaran yang dilakukan dengan cara memodifikasi data atau sistem komputer. Kriminalisasi terhadap perbuatan penipuan melalui komputer perlu dilakukan jika perbuatan tersebut menghasilkan suatu keuntungan ekonomi secara langsung, atau menyebabkan hilangnya hak milik orang lain. Keuntungan ekonomis tersebut diperoleh pelaku secara tidak sah, baik untuk kepentingan dirinya sendiri maupun orang lain. Istilah hilangnya hak milik mempunyai pengertian luas, yaitu meliputi hilangnya uang, barang berwujud atau tidak berwujud yang mempunyai nilai ekonomi. Agar dapat dikategorikan sebagai tindak pidana ini, perbuatan tersebut harus dilakukan secara sah. Dengan kata lain disebutkan bahwa penipuan berbasis transaksi elektronik adalah tindak kejahatan yang dimana pelakunya mengembangkan bentuk penipuan dengan menggunakan unsur internet untuk mengambil harta benda milik orang lain, atau kepentingan apapun, warisan maupun hak dengan

pernyataan yang tidak benar, baik dengan memberikan informasi yang menyesatkan atau dengan menyembunyikan informasi yang sesuai fakta.

Bruce D. Mandelblit mendefinisikan penipuan online atau penipuan berbasis internet (internet fraud) dengan merujuk pada jenis penipuan yang menggunakan media internet seperti chat room, email, message boards, atau website untuk melakukan transaksi penipuan dengan media lembaga-lembaga keuangan seperti bank atau lembaga-lembaga lain yang memiliki hubungan tertentu. Dari pengertian Bruce tersebut berarti penipuan berbasis transaksi elektronik adalah penipuan dengan menggunakan layanan internet atau perangkat lunak akses internet untuk menipu korban dengan tujuan mengambil keuntungan darinya. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) sebagai dasar hukum pidana di Indonesia telah mengatur tentang larangan tindak pidana penipuan sebagaimana diatur pada pasal 378 KUHP yang berbunyi “Barangsiapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan menggunakan nama palsu atau martabat (hoedanigheid) palsu; dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi utang maupun menghapuskan piutang, diancam, karena penipuan, dengan pidana penjara paling lama empat tahun.” Unsur penipuan dalam pasal 378 KUHP masih bersifat penipuan secara konvensional, yaitu penipuan yang umumnya terjadi dan diperuntukan pada semua hal yang ada dalam dunia nyata. Penggunaan pasal 378 KUHP kurang tepat apabila digunakan untuk menjerat tindak pidana penipuan berbasis transaksi elektronik yang terdapat pada dunia maya (cyberspace) dengan menggunakan media elektronik sebagai sarana untuk melakukan tindak pidananya, dikarenakan adanya keterbatasan dalam pembuktian yang secara limitatif dibatasi oleh KUHP dan permasalahan yurisdiksi dalam menangani perkara cybercrime.[17]

Akan tetapi, dalam dunia cyber, para pihak bertransaksi tidak perlu bertemu satu dengan yang lain. Dalam suatu transaksi elektronik, tiap orang yang dapat menggunakan nama orang lain untuk mempresentasikan dirinya. Hal-hal ini memudahkan pelaku menawarkan produk atau memberikan informasi di internet yang belum tentu sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Informasi ini dapat

menyesatkan konsumen dan menimbulkan kerugian baginya. Inilah yang menjadi dasar pengaturan dalam Pasal 28 ayat (1) UU ITE.

Seseorang dapat dinyatakan sebagai pelaku tindak pidana penipuan berbasis transaksi elektronik harus memenuhi segala unsur tindak pidana dan tujuan dari perbuatan tersebut dapat dibuktikan bahwa memang sengaja dilakukan dengan keadaan sadar akan dicelanya perbuatan tersebut oleh undang-undang. Meskipun unsur-unsur dalam pasal 378 KUHP tersebut terpenuhi seluruhnya, tetapi terdapat unsur dari tindak pidana penipuan berbasis transaksi elektronik yang tidak terpenuhi dalam pengaturan pasal 378 KUHP, yaitu:[18]

- 1) Tidak terpenuhinya unsur media utama yang digunakan dalam melakukan tindak pidana penipuan berbasis transaksi elektronik yaitu media elektronik yang belum dikenal dalam KUHP maupun KUHP.
- 2) Cara-cara penipuan yang berbeda antara penipuan konvensional dengan penipuan berbasis transaksi elektronik.
- 3) Terdapat keterbatasan dalam KUHP yaitu tidak dapat membebaskan pertanggungjawaban pidana pada subyek hukum yang berbentuk badan hukum (korporasi) yang melakukan tindak pidana penipuan berbasis transaksi elektronik.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik tidak secara langsung mengatur mengenai tindak pidana penipuan konvensional maupun tindak pidana penipuan berbasis transaksi elektronik. Walaupun UU ITE tidak secara langsung mengatur tentang tindak pidana penipuan, akan tetapi terkait dengan pengertian penipuan tersebut yang berdampak pada timbulnya kerugian korban dalam transaksi elektronik terdapat ketentuan yang mengatur kerugian tersebut pada pasal 28 ayat (1) UU ITE yang menyatakan bahwa "Setiap orang dengan sengaja, dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik." Unsur-unsur di dalam pasal 28 ayat (1) UU ITE identik dan memiliki beberapa kesamaan pada tindak pidana penipuan konvensional yang diatur dalam pasal 378 KUHP dan memiliki karakteristik khusus yaitu telah diakuinya bukti, media elektronik, dan adanya perluasan yurisdiksi dalam UU ITE.

Keterkaitan antara pasal 28 ayat (1) UU ITE dan pasal 378 KUHP dilihat dari unsur-unsur yang mengatur perbuatan terhadap pasal tersebut. Unsur-unsur yang terdapat pada pasal 28 ayat (1) UU ITE, yaitu: Unsur obyektif : Perbuatan menyebarkan; Yang disebarkan adalah berita bohong dan menyesatkan; Dari perbuatan tersebut timbul akibat konstitutifnya yaitu kerugian konsumen dalam transaksi elektronik.²⁾Unsur subyektif : a)Unsur kesalahan yaitu dengan sengaja melakukan perbuatan menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik; b) Melawan hukum tanpa hak

Tujuan rumusan unsur-unsur Pasal 28 ayat (1) UU ITE tersebut adalah untuk memberikan perlindungan terhadap hak-hak dan kepentingan konsumen. Perbedaan prinsipnya dengan delik penipuan pada KUHP adalah unsur “menguntungkan diri sendiri” dalam pasal 378 KUHP tidak tercantum lagi dalam pasal 28 ayat (1) UU ITE, dengan konsekuensi hukum bahwa diuntungkan atau tidaknya pelaku penipuan, tidak menghapus unsur pidana atas perbuatan tersebut dengan ketentuan perbuatan tersebut terbukti menimbulkan kerugian bagi orang lain. Rumusan unsur-unsur yang terkandung dalam pasal 28 ayat (1) UU ITE dan pasal 378 tersebut diketahui mengatur hal yang berbeda.Pasal 378 KUHP mengatur penipuan, sementara pasal 28 ayat (1) UU ITE mengatur mengenai berita bohong yang menyebabkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik. Walaupun demikian, kedua tindak pidana tersebut memiliki suatu kesamaan, yaitu dapat mengakibatkan kerugian bagi orang lain.

Pengaturan mengenai penyebaran berita bohong dan menyesatkan ini sangat diperlukan untuk melindungi konsumen yang melakukan transaksi komersial secara elektronik. Perdagangan secara elektronik dapat dilaksanakan dengan mudah dan cepat. Idealnya, transaksi harus didasarkan pada kepercayaan antara pihak yang bertransaksi. Kepercayaan ini diasumsikan dapat diperoleh apabila para pihak yang bertransaksi mengenal satu sama lain yang didasarkan pengalaman transaksi terdahulu atau hasil diskusi secara langsung sebelum transaksi dilakukan. Dari segi hukum, para pihak perlu membuat kontrak untuk melindungi kepentingan mereka dan melindungi mereka dari kerugian-kerugian yang muncul di kemudian hari. Kontrak berisi hak dan kewajiban masing-masing pihak yang bertransaksi.Selain itu, kontrak ini juga biasanya diakhiri dengan

pilihan hukum dan/atau yuridiksi hukum yang dapat diterima oleh para pihak apabila terjadi sengketa atau perselisihan. Hal ini menjadi ketentuan yang sangat penting apabila transaksi tersebut dilakukan oleh para pihak yang berbeda kewarganegaraan. Akibat adanya berita bohong tersebut menimbulkan kerugian terhadap konsumen. Kerugian yang dimaksud dalam pasal ini adalah kerugian ekonomis yang dapat diperhitungkan secara meteril. Ketentuan Pasal 28 ayat (1) UU ITE sejalan dengan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang bertujuan antara lain, untuk meningkatkan kesadaran dan kemandirian konsumen untuk melindungi dirinya dan menciptakan sistem perlindungan terhadap konsumen dengan memberikan kepastian hukum dan keterbukaan informasi serta akses untuk mendapatkan informasi yang dimaksud konsumen dalam Pasal 28 ayat (1) UU ITE adalah konsumen akhir sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 butir 2 UU 8 Tahun 1999 yaitu setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan. Dengan perkataan lain, ketentuan Pasal 28 ayat (1) UU ITE tidak dimaksudkan untuk konsumen perantara, yaitu konsumen yang menggunakan suatu produk sebagai bagian dari proses suatu produk lainnya. Oleh karena itu, penggunaan pasal ini adalah berdasarkan adanya aduan dari konsumen yang bersangkutan, atau orang yang dikuasakan oleh konsumen. Hal ini dapat dimengerti karena konsumen tersebutlah yang membuat perikatan dengan penjual produk. Pasal 28 ayat (1) UU ITE merupakan delik materil, artinya, kerugian konsumen dalam transaksi elektronik merupakan akibat yang dilarang dari perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan. menyesatkan.

Keberadaan Pasal 28 ayat (1) UU ITE dan Pasal 378 KUHP menimbulkan konflik hukum yang dapat menyebabkan disfungsi hukum artinya hukum tidak dapat berfungsi memberikan pedoman berperilaku kepada masyarakat, pengendalian sosial, dan penyelesaian sengketa untuk menciptakan keadilan dan kepastian hukum di masyarakat. Disfungsi hukum tersebut dapat diatasi dengan beberapa cara, salah satunya adalah menerapkan asas atau doktrin hukum *lex specialis derogat legi generalis*. Pasal 28 ayat (1) UU ITE memiliki karakteristik unsur yang lebih spesifik dibandingkan pasal 378 KUHP dalam konteks pemidanaan pada

tindak pidana penipuan online, dapat dikatakan bahwa pasal 28 ayat (1) UU ITE merupakan *lex specialis* derogat *legi generalis* dari pasal 378 KUHP. Selain karena memiliki karakteristik unsur yang lebih spesifik dalam konteks pemidanaan pada tindak pidana penipuan berbasis transaksi elektronik.

Terhadap pelanggaran Pasal 28 ayat (1) UU ITE diancam pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Pasal 45 A Ayat (1) UU ITE. Dua pasal antara KUHP dan UU ITE terdapat perbedaan yaitu rumusan Pasal 28 ayat (1) UU ITE tidak mensyaratkan adanya unsur “menguntungkan diri sendiri atau orang lain” sebagaimana diatur dalam Pasal 378 KUHP tentang penipuan. Namun, pada praktiknya penyidik dapat mengenakan pasal-pasal berlapis terhadap suatu tindak pidana yang memenuhi unsur-unsur tindak pidana penipuan sebagaimana diatur dalam Pasal 378 KUHP dan memenuhi unsur-unsur tindak pidana Pasal 28 ayat (1) UU ITE. Artinya, bila memang unsur-unsur tindak pidananya terpenuhi, penyidik dapat menggunakan kedua pasal tersebut, maka sangatlah diuntungkan bagi pengguna media teknologi seperti internet ketika UU ITE di sahkan sebagai Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008. Namun dengan adanya undang-undang yang mengatur tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini maka memungkinkan dapat meminalisir kejahatan lewat media-media elektronik maupun media online.

Pengaturan alat bukti elektronik dalam UU ITE diatur dalam BAB II tentang Informasi, Dokumen, dan Tanda Tangan Elektronik, serta Pasal 44 UU ITE. Pasal 5 ayat (1) UU ITE mengatur secara tegas bahwa Informasi atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah. UU ITE tidak menjelaskan apa yang dimaksud dengan perluasan dari alat bukti yang sah. Akan tetapi, Pasal 5 ayat (2) UU ITE memberikan petunjuk penting mengenai perluasan ini, yaitu bahwa perluasan tersebut harus sesuai dengan hukum acara yang berlaku di Indonesia. Perluasan tersebut mengandung makna: a)Memperluas cakupan atau ruang lingkup alat bukti yang diatur dalam Pasal 184 KUHAP; dan b)Mengatur sebagai alat bukti lain, yaitu menambah jumlah alat bukti yang diatur dalam Pasal 184 KUHAP. Mengacu kepada ketentuan-ketentuan mengenai pembuktian yang diatur dalam KUHAP maka sesuai dengan Hukum Acara yang

berlaku di Indonesia maksudnya adalah bahwa harus ada alat penguji terhadap alat bukti elektronik agar alat bukti tersebut dapat dinyatakan sah di persidangan sama seperti alat bukti lainnya, yaitu persyaratan formil dan persyaratan materil.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dapat disimpulkan bahwa pengaturan mengenai tindak pidana penipuan secara umum diatur dalam pasal 378 KUHP yaitu mengenai perbuatan 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 berbeda dengan penipuan yang dilakukan secara online diatur secara khusus dalam pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yaitu adanya perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik. Pertanggungjawaban pidana bagi pelaku penipuan dalam transaksi jual beli item virtual di game online menurut hukum Indonesia tidak dapat sepenuhnya diterapkan menggunakan pasal 378 KUHP, karena pasal tersebut hanya mengatur penipuan konvensional yang terjadi dalam dunia nyata dan belum mengakomodasi unsur media elektronik serta yurisdiksi dunia maya. Oleh karena itu, bentuk pertanggungjawaban pidana lebih tepat dikenakan melalui pasal 28 ayat (1) juncto pasal 45A ayat (1) UU ITE, karena telah mengatur unsur penyebaran berita bohong atau menyesatkan yang mengakibatkan kerugian dalam transaksi elektronik. Dengan demikian, pelaku penipuan online dalam transaksi jual beli item virtual dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan UU ITE yang telah mengatur alat bukti elektronik dan memperluas ruang lingkup yurisdiksi hukum. Oleh karena itu disarankan agar pihak kepolisian dengan berbagai instansi terkait diharapkan dapat bekerjasama dan lebih aktif untuk melakukan sosialisasi-sosialisasi mengenai bahaya tindak pidana cybercrime khususnya mengenai penipuan berbasis transaksi elektronik di dalam game online ataupun transaksi online lainnya dan mensosialisasikan Undang-Undang Informasi dan Transaksi

Elektronik sebagai upaya preventif agar masyarakat mengetahui bagaimana akibat jika terjadi pelanggaran terhadap informasi dan transaksi elektronik dan Masyarakat harus lebih cermat dan berhati-hati melihat apakah informasi tersebut benar atau tidak, serta lebih memahami melalui pembelajaran internet tentang cybercrime khususnya penipuan berbasis transaksi elektronik dan diharapkan kesadaran masyarakat secara langsung untuk melaporkan kepada pihak kepolisian apabila ada hal yang patut dicurigai merupakan tindak pidana penipuan berbasis transaksi elektronik. Karena upaya pencegahan bukan hanya tugas aparat yang berwenang melainkan kewajiban bersama untuk memberantas tindak pidana cybercrime sebagai penipuan.

E. REFERENSI

- [1] A. Mardiyah and G. A. Ahmad, "Analisis yuridis tindak pidana penipuan transaksi jual beli online terhadap pelaku usaha sebagai korban," *Novum J. Huk.*, vol. 5, no. 2, 2023.
- [2] I. G. M. D. D. Putra and D. G. P. Yustiawan, "Tafsiran transaksi akun game online serta aspek perlindungan hukum terhadap penipuan (scam)," *Demokr. J. Ris. Ilmu Hukum, Sos. dan Polit.*, vol. 1, no. 4, 2024.
- [3] M. A. M. Yunior, M. Y. Ibrahim, and M. Norman, "Perlindungan hukum terhadap korban penipuan transaksi penjualan akun dan mata uang game online," *Cermin J. Penelit.*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [4] N. Rahmad, "Kajian hukum terhadap tindak pidana penipuan secara online," *J. Huk. Ekon. Syariah*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [5] S. N. Fauzi, "Tindak pidana penipuan dalam transaksi di situs jual beli online (e-commerce)," *Recidiv. J. Huk. Pidana dan Penanggulangan Kejahatan*, vol. 8, no. 2, 2019.
- [6] M. S. Hasibuan and M. N. Sitompul, "Analisis tindak pidana penipuan jual beli melalui aplikasi online (studi putusan pengadilan)," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, no. 1, 2022.
- [7] F. Z. Ayugaez and L. A. Zainsyah, "Cyber fraud pada transaksi game online melalui perantara dalam perspektif UU ITE," *Indones. J. Crim. Law*, vol. 7, no. 2, 2024.

- [8] A. A. A. R. A. Dhariswari, I. N. P. Budiarta, and P. A. S. Wesna, "Pengaturan jual beli virtual property dalam online game dengan transaksi real money trading," *J. Konstr. Huk.*, vol. 5, no. 1, 2023.
- [9] P. B. G. Dhanandjaya, I. N. P. Budiarta, and D. G. D. Arini, "Penyalahgunaan benda virtual dalam permainan game online di Indonesia," *J. Konstr. Huk.*, vol. 3, no. 3, 2022.
- [10] A. Bernoza, Fadlan, and S. Nurkhotijah, "Analisis yuridis tindak pidana penipuan berbasis jual beli online di Kota Batam," *Zo. Huk. J. Huk.*, vol. 14, no. 3, 2020.
- [11] R. Pratama and M. Siregar, "Perlindungan hukum konsumen dalam transaksi digital berbasis game online," *J. Rechtsvinding*, vol. 10, no. 1, 2021.
- [12] D. Kurniawan, "Pertanggungjawaban pidana dalam kejahatan siber berbasis transaksi elektronik," *J. Huk. Ius Quia Iustum*, vol. 29, no. 2, 2022.
- [13] A. Wibisono and B. Santoso, "Penegakan hukum terhadap cybercrime dalam transaksi elektronik di Indonesia," *J. Huk. dan Pembang.*, vol. 50, no. 3, 2020.
- [14] F. Nugraha, "Modus penipuan dalam transaksi digital dan implikasi hukumnya," *J. Legis. Indones.*, vol. 20, no. 2, 2023.
- [15] D. P. Sari, "Tanggung jawab pidana dalam transaksi elektronik berbasis internet," *J. Arena Huk.*, vol. 14, no. 2, 2021.
- [16] D. Yuridiksi, D. I. Ruang, S. Tantangan, A. C. Cindrapole, and A. A. Mangarengi, "STRATEGI PENEGAKAN KEAMANAN LINTAS NEGARA," vol. 3, no. 1, 2025.
- [17] M. Hidayat and A. Latif, "Pengendalian kejahatan siber melalui pendekatan hukum pidana dan administratif," *J. Arena Huk.*, vol. 15, no. 2, 2022.
- [18] R. Firmansyah, "Analisis hukum terhadap praktik jual beli akun game online di Indonesia," *J. Ilmu Huk.*, vol. 9, no. 1, 2024.