



## Kajian Hukum Pidana Dalam Penipuan Jual Beli Akun Permainan *Online* Melalui Media Sosial

Jefferson Meiggers Herrenauw<sup>1</sup>, Juanrico Alfaromona Sumarezs Titahelu<sup>2</sup>,  
Judy Marria Saimima<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Hukum Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia.

@ : jeffersonherrenauw@gmail.com

doi : xxxxxxxxxxxxxxxxx



### Info Artikel

#### Keywords:

Fraud; Buy And Sell; Online Gaming Accounts; Social Media.

#### Kata Kunci:

Penipuan; Jual Beli; Akun Permainan Online; Media Sosial.

### Abstract

**Introduction:** Fraud in the sale and purchase of online game accounts, it is a legal obligation to straighten it out for the sake of creating an orderly civilized society and to try to prevent anti-social behavior, namely behavior that is contrary to the principles of social order and law. So that the problem of misuse of this technology does not become social unrest and is detrimental to the community.

**Purposes of the Research:** The purpose of this study is to examine and explain fraud in the sale and purchase of online game accounts that can be qualified as perpetrators of criminal acts, to examine and explain the perpetrators of fraud in the sale and purchase of online game accounts being held criminally responsible.

**Methods of the Research:** The method used is a normative juridical research method with a qualitative analysis type with an interactive analysis and conceptually tends to be directed at finding, identifying, managing, and analyzing legal materials to understand the meaning, significance, and relevance.

**Results of the Research:** The results show that fraud in buying and selling online game accounts can be categorized as a criminal act of fraud because of the fact that fraud in buying and selling online game accounts has fulfilled the elements of fraud in Article 378 of the Criminal Code as well as in Article 28 paragraph (1) of the ITE Law. Fraud perpetrators can be held criminally responsible based on the condition that digitally impose criminal liability for fraud, namely the fulfillment of all elements of crime according to criminal law and/or according to the ITE Law. The police as law enforcement officers must really understand the ITE Law so that they can qualify online game account trading fraud as a criminal act of fraud so that the perpetrators can be processed to account for their actions. Gamers who are victims of online game account trading scams report this to the authorities so that they can be processed according to applicable law.

### Abstrak

**Latar Belakang:** Penipuan dalam jual beli akun permainan game online, menjadi kewajiban hukum untuk meluruskannya demi terciptanya masyarakat tertib beradab dan untuk berusaha mencegah kelakuan anti sosial, yakni kelakuan yang bertentangan dengan asas-asas ketertiban sosial dan hukum. Supaya masalah penyalahgunaan teknologi ini tidak menjadi keresahan sosial dan merugikan bagi masyarakat.

**Tujuan Penelitian:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dan menjelaskan penipuan dalam jual beli akun permainan online dapat dikualifikasikan sebagai pelaku tindak pidana, mengkaji dan menjelaskan

pelaku penipuan jual beli akun permainan online dimintai pertanggungjawaban pidana.

**Metode Penelitian:** Metode yang digunakan adalah metode penelitian yuridis normatif dengan tipe analitis kualitatif dengan analisis yang interfratif dan secara konseptual cenderung diarahkan untuk menemukan, mengidentifikasi, mengelola, dan menganalisis bahan hukum untuk memahami makna, signifikansi, dan relevansi.

**Hasil Penelitian:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penipuan dalam jual beli akun permainan online dapat dikategorikan sebagai tindak pidana penipuan karena faktanya penipuan dalam jual beli akun permainan online telah memenuhi unsur-unsur penipuan dalam Pasal 378 KUHP maupun di dalam Pasal 28 ayat (1) UU ITE. Pelaku penipuan dapat dimintai pertanggungjawaban pidana berdasarkan syarat membebani pertanggungjawaban pidana penipuan secara digital yakni terpenuhinya segala unsur kejahatan menurut hukum pidana dan/atau menurut UU ITE. Kepolisian sebagai aparat penegak hukum haruslah benar-benar memahami UU ITE sehingga dapat mengkuualifikasikan penipuan jual beli akun permainan online sebagai tindak pidana penipuan sehingga pelakunya dapat diproses untuk mempertanggungjawabkan perbuatannya. Terhadap para gamers yang menjadi korban penipuan jual beli akun permainan online melaporkan hal tersebut kepada pihak berwajib agar dapat diproses sesuai hukum yang berlaku.

## 1. Pendahuluan

Pengaruh globalisasi dengan penggunaan sarana teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola hidup masyarakat, dan berkembang dalam tatanan kehidupan baru serta mendorong terjadinya perubahan sosial, ekonomi, budaya, keamanan, dan penegakan hukum.<sup>1</sup> Kemajuan teknologi ini menghasilkan beberapa produk yang canggih, termasuk didalamnya teknologi informasi computer, dengan teknologi komputer tersebut telah banyak membantu aktivitas masyarakat Indonesia seperti salah satunya perkembangan teknologi yang sangat membantu dan memudahkan dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari ialah internet. Hal ini guna meningkatkan daya kerja, baik dari segi ilmu pengetahuan, teknologi medis, pengolahan data maupun sebagai salah satu sarana hiburan.<sup>2</sup> Perkembangan teknologi dan transaksi elektronik begitu berkembang pesat sehingga pemerintah mengeluarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Hukum dianggap tidak dapat lagi mengikuti perkembangan masyarakat.<sup>3</sup>

Generasi muda merupakan aset bangsa yang harus dijaga, dilindungi, dibimbing, dan dibina agar tidak terjebak dalam pengaruh negatif perkembangan teknologi,

<sup>1</sup> Siswanto Sunarso, *Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 39.

<sup>2</sup> *Ibid*, h. 39

<sup>3</sup> Erwin Ubwarin, "Kebijakan Formulasi Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (Internet Gambling)," *SASI* 23, no. 1 (2017): 73-81, <https://doi.org/10.47268/sasi.v23i1.161>.

komunikasi, dan informasi<sup>4</sup>. Perkembangan IT bagi generasi muda membawa dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya adalah mencari akses informasi apapun lebih cepat, akurat, terbaru di bumi bagian manapun, dapat berkomunikasi dengan teman, keluarga jauh hanya dengan teknologi yang tersedia serta memberikan kemudahan atau cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Selain itu dapat menghemat waktu dan biaya dalam beraktivitas. Sedangkan dampak negatif dari IT adalah dengan jejaring sosial menjadikan orang jarang berhubungan langsung dengan orang lain (pola interaksi yang berubah), semakin lemahnya sikap ramah tamah, gotong royong, sopan santun. Penggunaan IT dapat disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu untuk tujuan tertentu. Yang harus diwaspadai oleh generasi muda dalam menghadapi ada perkembangan IT adalah munculnya beberapa kejahatan IT diantaranya Penipuan, pornografi, teror berbau seksual, religious serta kegiatan melanggar privasi orang lain.<sup>5</sup>

Jaringan internet adalah suatu jaringan komunikasi digital yang telah menghubungkan lebih dari 25.000 (dua puluh lima ribu) jaringan dari hampir seluruh negara. <sup>6</sup> Adanya jaringan internet membuat penggunaanya semakin banyak dan berkembang, tidak hanya masyarakat Indonesia tetapi hampir seluruh dunia. Internet juga mempunyai pengaruh yang besar atas ilmu pengetahuan, dan pandangan dunia. Perkembangan teknologi internet disadari telah memberikan kemudahan, terutama dalam membantu pekerjaan manusia. Selain itu, perkembangan teknologi internet juga banyak menyebabkan munculnya kejahatan-kejahatan baru bagi banyak orang.

Salah satu dampak negatif teknologi saat ini adalah dapat munculnya penipuan melalui media internet yang sudah sering terjadi di masyarakat. Tindak pidana penipuan dengan menggunakan media *online* melalui media portal seperti Bukalapak, Tokopedia, dan Lazada atau media sosial seperti *Twitter*, *Facebook*, dan *Instagram*.<sup>7</sup> Internet dan jejaring sosial tidak hanya berfungsi sebagai media informasi dan media komunikasi saja, namun juga sebagai tempat jual beli. Maka kini, berbelanja tak harus lagi dilakukan dengan penjual ditempat mereka. Pengguna media sosial yang ingin bertransaksi jual beli *online*, masih banyak disalahgunakan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab. Penyalahgunaannya seperti menerima transfer uang dari pembeli *online* namun barang yang telah dipesan tidak dikirimkan oleh pemilik barang tersebut atau barang tersebut tidak sesuai dengan apa yang diiklankan.<sup>8</sup>

Semakin berkembang *smartphone*, semakin berkembang pula aplikasi-aplikasi yang digunakan pada *smartphone* tersebut, mulai dari aplikasi sosial media, aplikasi toko *online*, aplikasi *game*, dan masih banyak lainnya. Aplikasi *game* termasuk salah satu aplikasi favorit

---

<sup>4</sup> Rory Jeff Akyuwen et al., "Penyuluhan Hukum Perkembangan Informasi Dan Teknologi Serta Dampak Penyalahgunaan Jejaring Sosial Pada Generasi Muda Di Negeri Lesluru Maluku Tengah," *AIWADTHU: Jurnal Pengabdian Hukum* 1, no. 1 (2021): 1-7, <https://doi.org/10.47268/aiwadthu.v1i1.485>.

<sup>5</sup> Yonna Beatrix Salamor and Anna Maria Salamor, "Etika Bermedia Sosial Bagi Generasi Muda Gereja," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2021): 228-31.

<sup>6</sup> Asril Sitompul, *Hukum Internet: Pengenalan Mengenai Masalah Hukum Di Cyberspace* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004), h. 5.

<sup>7</sup> Josua Sitompul, *Cyber Space Cybercrime Cyberlaw, Tinjauan Aspek Hukum Pidana* (Jakarta: Tatanusa, 2012), h. 1.

<sup>8</sup> Judhrariksawan, *Pengantar Hukum Telekomunikasi* (Jakarta: Rajawali Press, 2005), h. 45.

dalam *smartphone*, *game* merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak dipakai dan dinikmati oleh pengguna media elektronik saat ini.<sup>9</sup>

Hampir setiap pengguna *smartphone* baik tua maupun muda mempunyai aplikasi *game* didalam *smartphone* miliknya. Secara garis besar *game* terbagi kepada dua jenis, yang pertama adalah *game offline* dan yang kedua adalah *game online*. *Game offline* maksudnya adalah *game* yang bisa digunakan pada komputer atau *smartphone* tanpa harus terhubung ke internet. Hal tersebut dimungkinkan untuk dilakukan karena semua perintah dan data *game* sudah terpasang di dalam komputer, sedangkan *game online* ini sifatnya terpusat pada suatu server. Sehingga untuk menjalankannya dibutuhkan akses ke server tersebut melalui jaringan internet.<sup>10</sup>

*Game online Free Fire* adalah salah satu *game* yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game Free Fire* adalah *game* diterbitkan oleh Garena. Garena adalah platform hiburan digital, yang mengembangkan dan menerbitkan PC (*Personal Computer*) *online* dan konten digital seluler di Asia Tenggara dan Taiwan. Didirikan di Singapura pada 2009, oleh *Chairman* dan Group CEO saat ini, Forrest Li.

*Free Fire* secara resmi dipublikasikan oleh Garena pada 4 Desember 2017. Sampai saat ini *Free Fire* bisa dimainkan pada perangkat *smartphone* atau *handphone* yang bersistem operasikan *iOS* (*iPhone OS* adalah sistem operasi perangkat bergerak) dan *Android*,<sup>11</sup> dalam *game online Free Fire* ini ternyata banyak dimainkan oleh kalangan orang dewasa, remaja, maupun anak-anak. Saking maraknya *game online* ini membuat para pelaku melakukan praktik kejahatan berupa penipuan dalam jual beli *online* itu sendiri.

Dalam proses pembelian secara *online*:

- a) pembeli dapat memesan contohnya akun *game online Free Fire* yang telah dipasarkan melalui situs / *website* penjual dan sosial media;
- b) pembeli melakukan penawaran harga dan transaksi;
- c) pembeli dapat melakukan pembayaran melalui rekening bank;
- d) setelah uang diterima oleh penjual maka penjual wajib memberikan akun *game online* yang telah ditawarkan kepada pembeli. Jual beli didalam *game online* ini memanfaatkan media sosial seperti: *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter* dan sebagainya, untuk memasarkan produk-produk yang ingin dijual.

Maraknya perkembangan jual beli online di media social saat ini, juga diikuti oleh tingginya rawan terjadinya penipuan online<sup>12</sup>. Para pelaku melakukan praktik kejahatannya dengan memanfaatkan proses pembelian *online* yaitu, membuat akun *instagram*, menggunakan nama toko *online*, dan mempostingkan akun *game online Free fire* palsu yang mau di jualnya. Berkaitan dengan uraian diatas terkait penipuan dalam jual beli akun permainan *game online*, salah satu kasus yang terjadi di kota Ambon yang dialami oleh salah seorang pemuda bernama Viandro yakni pada Tahun 2020, ia melihat sebuah

---

<sup>9</sup> C Ivan Sibero, *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker* (Yogyakarta: Media Kom, 2010), h. 7.

<sup>10</sup><http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli>.

<sup>11</sup> <https://translate.google.com/translate?u=https://en.wikipedia.org/wiki/Garena&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp>.

<sup>12</sup> Muhammad Kamran and Maskun, "Penipuan Dalam Jual Beli Online: Perspektif Hukum Telematik," *Balobe Law Journal* 1, no. 1 (2021): 41-56, <https://doi.org/10.47268/balobe.v1i1.501>.

postingan di *instagram* yang isinya memuat penawaran penjualan akun *game online free fire* yang memiliki ID 8 digit dan mempunyai *skin* senjata dan *skin* pakaian dengan harga Rp.1.500.000,00. Karena berminat ia pun menghubungi penjual akun tersebut *via* pesan di *instagram* atau yang dikenal dengan istilah *Direct Message* (DM). Setelah berkomunikasi *via* DM, mereka saling bertukar kontak *whatsApp* dan selanjutnya mereka melakukan komunikasi *via whatsApp* terkait tawar menawar harga tersebut yang pada akhirnya korban membeli dengan harga Rp.1.200.000,00 dan proses pembayaran dilakukan menggunakan aplikasi *GoPay*. Setelah transaksi pembelian selesai dilakukan, berselang beberapa jam kemudian penjual lalu menghilangkan jejak digitalnya yakni menghapus akun *instagram* juga menonaktifkan semua nomor kotaknya yang terhubung dengan aplikasi *whatsApp* tanpa memberikan akun permainan *online* yang telah dijualnya.

Penyalahgunaan teknologi informasi menjadi kewajiban hukum untuk meluruskannya, demi terciptanya masyarakat tertib beradab dan untuk berusaha mencegah kelakuan anti sosial, yakni kelakuan yang bertentangan dengan asas-asas ketertiban sosial dan hukum.<sup>13</sup> Supaya masalah penyalahgunaan teknologi ini tidak menjadi keresahan sosial dan merugikan bagi masyarakat.

Tindak lanjut dari korban penipuan *online*, yakni melaporkan kepada aparat penegak hukum agar para pelaku yang melakukan jual beli melalui *online* yang dilakukan dengan rangkaian kebohongan, dimana pembeli mentransfer uang, sebagai perbuatan yang dapat dikualifikasikan sebagai perbuatan tindak pidana penipuan yang diatur dalam Pasal 378 KUHP atau Pasal 28 ayat (1) UU ITE. Pasal 28 ayat (1), yang berbunyi sebagai berikut: "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik, juncto Pasal 45 ayat (2) adalah penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)"

Pasal 378 KUHP, yang berbunyi sebagai berikut: "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 member hutang maupun menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama 4 tahun".

Sehingga Perlindungan hukum dapat diberikan kepada korban penipuan dengan menerapkan Pasal 28 ayat (1) jo. Pasal 45 ayat (2) UU ITE atau Pasal 378 KUHP dan Pasal 7 huruf (b) ayat 1 UU. No. 31 Tahun 2014, tentang perlindungan saksi dan korban, yaitu korban tindak pidana berhak memperoleh restitusi berupa: ganti kerugian yang ditimbulkan akibat penderitaan yang berkaitan langsung sebagai akibat tindak pidana.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode penelitian yuridis normatif dengan tipe analisi kualitatif dengan analisis yang interfratif dan secara konseptual cenderung

---

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

diarahkan untuk menemukan, mengidentifikasi, mengelola, dan menganalisis bahan hukum untuk memahami makna, signifikansi, dan relevan.

### 3. Hasil Dan Pembahasan

#### 3.1 Kualifikasi Tindak Pidana Penipuan Dalam Jual Beli Akun *Game Online*

Kualifikasi Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, definisi kualifikasi adalah keahlian yang diperlukan untuk melakukan sesuatu, atau menduduki jabatan tertentu. Jadi, kualifikasi mendorong seseorang untuk memiliki suatu “keahlian atau kecakapan khusus”. Kualifikasikan perbuatan tindak pidana penipuan yang dilakukan melalui media sosial secara berlanjut dalam pandangan hukum pidana diatur pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Macam-macam penipuan *online* melalui *platform digital* yakni :<sup>14</sup>

- a) *Scam* adalah bentuk tindakan penipuan yang sudah direncanakan, biasanya bertujuan untuk mendapatkan uang dengan cara menipu atau membohongi orang lain. Biasanya terjadi melalui kontak komunikasi, baik melalui media chat, telepon, dll.
- b) *Social Engineering istilah* ini digunakan untuk berbagai tindak kejahatan yang dilakukan dengan memanfaatkan interaksi dengan manusia. Penipu akan menggunakan manipulasi psikologis untuk menipu targetnya agar melakukan kesalahan keamanan.
- c) *Phising* adalah suatu bentuk tindakan penipuan dengan mencuri informasi penting dengan *mengarahkan* korban untuk masuk ke halaman atau situs palsu dengan maksud menjebak korban. Kejahatan ini kerap menyasar layanan *streaming* berbayar, perbankan, *e-commerce*, dan UMKM. Penipuan lewat *phising* berkedok transfer perbankan, pembobolan data pengguna *e-commerce*, dan penipuan layanan *streaming* berbayar dengan iming-iming gratis.
- d) *Share Login Info (SLI)* suatu bentuk tindakan penipuan dengan mencuri informasi *sensitif* terkait akun media sosial, seperti *PIN*, *OTP* dan *Password*. Dengan memberikan informasi bohong atau palsu yang menyebabkan korban tanpa sadar memberikan informasi sensitif tersebut.
- e) *ATO (Account Take Over)* adalah bentuk tindak penipuan pengambil alihan akun tanpa melakukan komunikasi antara korban dan pelaku, namun korban langsung merasakan dampaknya. *Account Take Over (ATO)* yang biasanya terjadi pada *customer* adalah dari pihak keluarga atau kerabat terdekat yang mengetahui data-data akun *customer*.
- f) *Carding* atau *Card Stolen* adalah suatu bentuk tindakan pengambil alihan Kartu Kredit atau Debit korban tanpa mengalami komunikasi apapun. Biasa untuk *case carding* adalah orang terdekat, keluarga atau kerabat.
- g) *Share Care Info* adalah suatu bentuk tindakan penipuan dengan mencuri informasi data data kartu, baik nomor kartu atau kode *OTP* dari Bank penerbit. Modus yang

---

<sup>14</sup> <https://www.eidupay.com/1515/>

paling sering digunakan pelaku, adalah dengan menghubungi korban mengatasnamakan Bank dengan beralasan untuk satu dan lain hal yang tanpa disadari korban memberikan informasi penting terkait akun kartu debit atau credit seperti nomor kartu, *OTP* atau *PIN*.

- h) *ID Theft* adalah suatu bentuk tindakan penipuan dengan mencuri kartu identitas korban untuk didaftarkan pada akun pelaku. Modus yang paling sering digunakan pelaku, adalah dengan menghubungi korban mengatasnamakan pihak tertentu kemudian meminta user untuk mengirimkan kartu identitas (KTP) untuk di daftarkan ke akun tersebut sebagai nomor yang akan dikirimkan hadiah. Yang pada intinya pelaku dapat akses untuk mempunyai akun tersebut dengan menggunakan kartu identitas (KTP) orang lain.

Kualifikasi tindak pidana penipuan adalah merupakan kasus formil-materil, maka secara yuridis teoritis juga diperlukan pembuktian bahwa korban penipuan dalam menyerahkan suatu benda dan seterusnya kepada pelaku tersebut, haruslah benar-benar kausa liteit (berhubungan dan disebabkan oleh cara-cara pelaku penipuan) sebagaimana ditentukan dalam Pasal 378 KUHP dalam hal jual beli akun *game online*, berkaitan dengan jual beli akun *game online* maka Pasal 378 KUHP yang dikenakan para pelaku penipuan jual beli akun permainan *online* tersebut.

### **3.2 Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Penipuan Dalam Jual Beli Akun Permainan Online**

Pertanggungjawaban pidana ada dua istilah yang menunjuk pada pertanggungjawaban dalam kamus hukum, yaitu *liability* dan *responsibility*. *Liability* merupakan istilah hukum yang luas yang menunjuk hampir semua karakter risiko atau tanggung jawab, yang pasti, yang bergantung atau yang mungkin meliputi semua karakter hak dan kewajiban secara aktual atau potensial seperti kerugian, ancaman, kejahatan, biaya atau kondisi yang menciptakan tugas untuk melaksanakan undang-undang. *Responsibility* berarti hal yang dapat dipertanggungjawabkan atas suatu kewajiban, dan termasuk putusan, ketrampilan, kemampuan dan kecakapan meliputi juga kewajiban bertanggung jawab atas undang-undang yang dilaksanakan, dalam pengertian dan penggunaan praktis, istilah *liability* menunjuk pada pertanggungjawaban hukum, yaitu tanggung gugat akibat kesalahan yang dilakukan oleh subjek hukum, sedangkan istilah *responsibility* menunjuk pada pertanggungjawaban politik.<sup>15</sup>

Hukum pidana terhadap seseorang yang melakukan pelanggaran atau suatu perbuatan tindak pidana maka dalam pertanggungjawaban diperlukan asas-asas hukum pidana. Salah satu asas hukum pidana adalah asas hukum "*nullum delictum nulla poena sine praevia lege poenali*" atau yang sering disebut dengan asas *legalitas*, asas ini menjadi dasar pokok yang tidak tertulis dalam menjatuhkan pidana pada orang yang telah melakukan perbuatan pidana "tidak dipidana jika tidak ada kesalahan", Dasar ini adalah mengenai dipertanggungjawabkannya seseorang atas perbuatan yang telah dilakukannya. Asas *legalitas* mengandung artinya seseorang baru dapat diminta pertanggungjawabannya apabila seseorang tersebut melakukan kesalahan atau melakukan perbuatan yang melanggar peraturan perundang-undangan. Asas legalitas ini mengandung pengertian,

---

<sup>15</sup> Ridwan HR, *Hukum Administrasi Negara* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), h. 335-337.

tidak ada perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana kalau hal itu terlebih dahulu belum dinyatakan dalam suatu aturan perundang-undangan. Maksud dari hal tersebut adalah seseorang baru dapat dimintakan pertanggungjawaban apabila perbuatan itu memang telah diatur, tidak dapat seseorang dihukum atau dimintakan pertanggungjawabannya apabila peraturan tersebut muncul setelah adanya perbuatan pidana. Untuk menentukan adanya perbuatan pidana tidak boleh menggunakan kata kias, serta aturan-aturan hukum pidana tersebut tidak berlaku surut.

Pertanggungjawaban adalah bentuk untuk menentukan apakah seseorang akan dilepas atau dipidana atas tindak pidana yang telah terjadi, dalam hal ini untuk mengatakan bahwa seseorang memiliki aspek pertanggungjawaban pidana maka dalam hal itu terdapat beberapa unsur yang harus terpenuhi untuk menyatakan bahwa seseorang tersebut dapat dimintakan pertanggungjawaban. Unsur-unsur tersebut ialah:

1) Adanya suatu tindak pidana

Unsur perbuatan merupakan salah satu unsur yang pokok pertanggungjawaban pidana, karena seseorang tidak dapat dipidana apabila tidak melakukan suatu perbuatan dimana perbuatan yang dilakukan merupakan perbuatan yang dilarang oleh undang-undang hal itu sesuai dengan asas legalitas yang kita anut. Asas legalitas *nullum delictum nulla poena sine praevia lege poenali* artinya tidak dipidana suatu perbuatan apabila tidak ada Undang-Undang atau aturan yang mengatur mengenai larangan perbuatan tersebut.<sup>16</sup>

Hukum pidana Indonesia menghendaki perbuatan yang konkret atau perbuatan yang tampak, artinya hukum menghendaki perbuatan yang tampak kelaur, karena didalam hukum tidak dapat dipidana seseorang karena atas dasar keadaan batin seseorang, hal ini asas *cogitationis poenam nemo patitur*, tidak seorang pun dipidana atas yang ada dalam pikirannya saja.

2) Unsur kesalahan

Kesalahan yang dalam bahasa asing disebut dengan *schuld* adalah keadaan psikologi seseorang yang berhubungan dengan perbuatan yang ia lakukan yang sedemikian rupa sehingga berdasarkan keadaan tersebut perbuatan tersebut pelaku dapat dicela atas perbuatannya.<sup>17</sup> Pengertian kesalahan di sini digunakan dalam arti luas. Dalam KUHP kesalahan digunakan dalam arti sempit, yaitu dalam arti kealpaan sebagaimana dapat dilihat dalam rumusan bahasa Belanda yang berada dalam Pasal 359 dan 360.

Istilah kesalahan dapat digunakan dalam arti psikologi maupun dalam arti normatif. Kesalahan psikologis adalah kejahatan yang sesungguhnya dari seseorang, kesalahan psikologis ini adalah kesalahan yang ada dalam diri seseorang, kesalahan mengenai apa yang orang itu pikirkan dan batinnya rasakan, kesalahan psikologis ini sulit untuk dibuktikan karena bentuknya tidak nyata, kesalahan psikologis susah dibuktikan karena wujudnya tidak dapat diketahui,<sup>18</sup> dalam hukum pidana di Indonesia sendiri yang digunakan adalah kesalahan dalam arti normatif. Kesalahan normatif adalah kesalahan dari sudut pandang

---

<sup>16</sup> Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana* (Jakarta: Bina Aksara, 2018), h. 25.

<sup>17</sup> Frans Maramis, *Hukum Pidana Umum Dan Tertulis Di Indonesia* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 85.

<sup>18</sup> *Ibid*, h. 115.

orang lain mengenai suatu perbuatan seseorang. Kesalahan normatif merupakan kesalahan yang dipandang dari sudut norma-norma hukum pidana, yaitu kesalahan kesengajaan dan kesalahan kealpaan.

Syarat di dalam membebani pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku tindak pidana penipuan jual beli melalui *online* merupakan terpenuhi segala unsur-unsur kejahatan dan maksud dari tujuan perbuatan tersebut dapat dibuktikan bahwa memang sengaja diperbuat dengan kondisi sadar akan di langgarnya perbuatan tersebut oleh perundang-undangan. Sudarto dalam bukunya Amiruddin dan Zainal menyatakan bahwa agar seseorang memiliki aspek pertanggungjawaban pidana dalam arti dipidananya pembuat terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi, yaitu:<sup>19</sup>

- a) Adanya suatu tindak pidana yang dilakukan oleh pembuat;
- b) Adanya unsur kesalahan berupa kesengajaan atau kealpaan;
- c) Adanya pembuat yang mampu bertanggung jawab;
- d) Tidak ada alasan pemaaf.

Bentuk pertanggung jawaban pidana terhadap pelaku penipuan melalui *online* hanya dapat dikenakan memakai Pasal 28 ayat (1) jo. Pasal 45A ayat (1) UU ITE. Pasal 378 KUHP tidak dapat dipakai untuk menjerat pelaku kejahatan penipuan melalui *online* untuk mempertanggungjawabkan perbuatannya. Walaupun dalam Pasal 10 jo. Pasal 62 UU perlindungan konsumen secara khusus mengatur larangan memberikan informasi yang menyesatkan kepada konsumen, hanya saja tidak terdapat pembuktian menggunakan alat bukti elektronik dalam pasal tersebut, dikarenakan terdapatnya beberapa suatu kendala didalam pemberian sanksi pidana terhadap pelaku kejahatan seperti kendala dalam hal pembuktian dimana alat bukti yang dibatasi dalam KUHP, dalam Pasal 378 KUHP hanya mengenal subyek hukum orang dan Pasal 10 jo. Pasal 62 UU perlindungan konsumen mengenal subjek badan hukum namun keterbatasan dalam alat bukti elektronik.

#### 4. Kesimpulan

Penipuan dalam jual beli akun permainan *online* dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana penipuan karena pada faktanya praktek penipuan dalam jual beli akun permainan online tersebut telah memenuhi unsur-unsur penipuan. Pelaku penipuan jual beli akun permainan *online* dapat dimintai pertanggungjawaban pidana, sebagaimana adanya suatu tindak pidana yang dilakukan oleh pembuat, adanya unsur kesalahan berupa kesengajaan atau kealpaan, adanya pembuat yang mampu bertanggung jawab, tidak ada alasan pemaaf, dan berdasarkan syarat membebani pertanggungjawaban pidana penipuan secara digital yakni terpenuhinya segala unsur kejahatan menurut hukum pidana dan/atau menurut UU ITE. Hal ini menunjukkan bahwa telah terpenuhinya unsur-unsur pertanggungjawaban pidana yakni adanya suatu tindak pidana, adanya kesalahan dan perbuatan tersebut telah diatur di dalam Undang-undang sehingga menjadi suatu keharusan untuk dipertanggungjawabkan.

---

<sup>19</sup> Amrani Hanafi and Mahrus Ali, *Sistem Pertanggungjawaban Pidana Perkembangan Dan Penerapannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 22.

## Daftar Referensi

- Akyuwen, Rory Jeff, Marselo Valentino Geovani Pariela, Yosia Hetharie, and Zacilasi Wasia. "Penyuluhan Hukum Perkembangan Informasi Dan Teknologi Serta Dampak Penyalahgunaan Jejaring Sosial Pada Generasi Muda Di Negeri Lesluru Maluku Tengah." *AIWADTHU: Jurnal Pengabdian Hukum* 1, no. 1 (2021): 1-7. <https://doi.org/10.47268/aiwadthu.v1i1.485>.
- Hanafi, Amrani, and Mahrus Ali. *Sistem Pertanggungjawaban Pidana Perkembangan Dan Penerapannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Judhrariksawan. *Pengantar Hukum Telekomunikasi*. Jakarta: Rajawali Press, 2005.
- Kamran, Muhammad, and Maskun. "Penipuan Dalam Jual Beli Online: Perspektif Hukum Telematik." *Balobe Law Journal* 1, no. 1 (2021): 41-56. <https://doi.org/10.47268/balobe.v1i1.501>.
- Maramis, Frans. *Hukum Pidana Umum Dan Tertulis Di Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Moeljatno. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Bina Aksara, 2018.
- Ridwan HR. *Hukum Administrasi Negara*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018.
- Salamor, Yonna Beatrix, and Anna Maria Salamor. "Etika Bermedia Sosial Bagi Generasi Muda Gereja." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2021): 228-31.
- Sibero, C Ivan. *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*. Yogyakarta: Media Kom, 2010.
- Sitompul, Asril. *Hukum Internet: Pengenalan Mengenai Masalah Hukum Di Cyberspace*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004.
- Sitompul, Josua. *Cyber Space Cybercrime Cyberlaw, Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Jakarta: Tatanusa, 2012.
- Sulistia, Teguh, and Aria Zurnetti. *Hukum Pidana Horizon Baru Pasca Reformasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sunarso, Siswantoro. *Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Ubwarin, Erwin. "Kebijakan Formulasi Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (Internet Gambling)." *SASI* 23, no. 1 (2017): 73-81. <https://doi.org/10.47268/sasi.v23i1.161>.