

**TINJAUAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA  
PENIPUAN PRAKTIK REAL MONEY TRADING  
PADA GAME ONLINE  
(Studi Kasus Polrestabes Medan)**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**Siti Chairun Nisa  
18.840.0090**



**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2023**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 13/7/23

Access From (repository.uma.ac.id)13/7/23

**TINJAUAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA  
PENIPUAN PRAKTIK REAL MONEY TRADING  
PADA GAME ONLINE  
(Studi Kasus Polrestabes Medan)**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu  
Hukum di Universitas Medan Area*

**OLEH:**

**Siti Chairun Nisa  
18.840.0090**



**PROGRAM STUDI ILMU HUKUM**

**FAKULTAS HUKUM**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2023**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 13/7/23

Access From (repository.uma.ac.id)13/7/23

UNIVERSITAS MEDAN AREA  
FAKULTAS HUKUM

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : TINJAUAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA  
PENIPUAN PRAKTIK REAL MONEY TRADING  
PADA GAME ONLINE

Nama : Siti Chairun Nisa  
NPM : 188400090  
Program studi : Ilmu Hukum  
Program kekhususan : Hukum Pidana

Disetujui Oleh Komisi Pembimbing :  
Pembimbing I Pembimbing II

  
Dr. Rizkan Zulyadi S.H.M.H

  
Riswan Munthe S.H.M.H

Dekan



  
Hira Ramadhan S.H.M.H

## SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Chairun Nisa

NPM : 188400090

Tempat/ Tgl Lahir : Medan 01-09-2000

Pekerjaan : Mahasiswa

Agama : Islam

Alamat : Jl. Amaliun Gg Senggo No. 19b

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa disertai yang berjudul  
"TINJAUAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PENIPUAN  
PRAKTIK REAL MONEY TRADING PADA GAME ONLINE " adalah  
benar-benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan didalamnya, maka kesalahan dan  
kekeliruan itu menjadi tanggungjawab saya.

Demikian Surat Pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Medan, 25 Februari 2023  
Yang Membuat Pernyataan



( Siti Chairun Nisa )

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademis Universitas Medan Area, saya bertanda dengan  
dibawah ini :

Nama : Siti Chairun Nisa

NPM : 188400090

Bidang : Ilmu Hukum Kependanaan

Fakultas : Hukum

Jenis Karya : Skripsi

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area hak bebas royalti non eksklusif ( *Non Exclusive Royalty Free Right* ) atas karya ilmiah yang berjudul “ Tinjauan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Praktik Real Money Trading Pada Game Online ”. Beserta Perangkat yang ada (jika diperlukan) dengan hak bebas royalti non eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya buat dengan sebenar-benarnya.

Medan, 25 Februari 2023

Yang Membuat Pernyataan



Siti Chairun Nisa

NPM : 188400090

## ABSTRAK

### TINJAUAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PENIPUAN PRAKTIK REAL MONEY TRADING PADA GAME ONLINE (Studi Kasus Polrestabes Medan)

**Siti Chairun Nisa**  
**18.840.0090**  
**Hukum Keadanaan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk tindak pidana penipuan praktik real money trading pada game online dan penerapan sanksi pidana bagi pelaku penipuan praktik real money trading pada game online. Metodologi penelitian ini adalah penelitian yuridis dengan pendekatan empiris dengan sifat deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk tindak pidana penipuan praktik real money trading pada game online terjadi karena beberapa faktor internal yang terdiri dari akibat publisher game online mengenalkan real money trading, publisher memberikan batasan ijin tertentu dalam melakukannya, dan adanya batasan dalam permainan. Selain itu ada juga faktor eksternal yang terdiri dari karena pemain mendapat keuntungan, mempersingkat waktu untuk mencapai level tertentu, memperkuat karakter pemain, dan memiliki skin karakter menarik yang tidak dimiliki banyak pemain. Penerapan sanksi pidana kasus penipuan dalam praktik real money trading antar pemain game online terjadi karena adanya berita bohong dan menyesatkan yang menyebabkan kerugian terhadap pemain game online selaku konsumen dalam transaksi elektronik menggunakan Pasal 28 Ayat (1) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) beserta sanksinya yang terdapat dalam Pasal 45A Ayat (1) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Oleh karena itu, jika terjadi penipuan dalam praktik real money trading antar pemain game online, pasal yang dapat diterapkan adalah Pasal 28 Ayat (1) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) jo. Pasal 45A Ayat (1) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) selama unsur-unsurnya terpenuhi.

**Kata kunci:** Penipuan, Real Money Trading, Game Online

## ABSTRACT

### **LEGAL REVIEW ON THE CRIMINAL ACTS OF REAL MONEY TRADING PRACTICES IN ONLINE GAMES (Case Study Polrestabes Medan)**

**Siti Chairun Nisa**  
**18.840.0090**  
**Criminal Law**

*This study aims to determine the form of criminal acts of fraudulent real money trading practices in online games and the application of criminal sanctions for perpetrators of fraudulent real money trading practices in online games. The research methodology is a juridical research with an empirical approach with a descriptive nature. The results of this study indicate that the criminal act of defrauding the practice of real money trading in online games occurs due to several internal factors consisting of online game publishers introducing real money trading, publishers giving certain permission restrictions in doing so, and there are restrictions in the game. Apart from that, there are also external factors, which consist of players getting an advantage, shortening the time to reach a certain level, strengthening player characters, and having attractive character skins that not many players have. The application of criminal sanctions for fraud cases in the practice of real money trading between online game players occurs because of false and misleading news that causes harm to online game players as consumers in electronic transactions using Article 28 Paragraph (1) of Law No.19 of 2016 concerning amendments to Law no. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions (ITE) and the sanctions contained in Article 45A Paragraph (1) of Law no. 19 of 2016 concerning amendments to Law no. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions (ITE). Therefore, if fraud occurs in the practice of real money trading between online game players, the article that can be applied is Article 28 Paragraph (1) of Law no. 19 of 2016 concerning amendments to Law no. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions (ITE) jo. Article 45A Paragraph (1) Law No. 19 of 2016 concerning amendments to Law no. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions (ITE) as long as the elements are met.*

**Keywords:** *Fraud, Real Money Trading, Online Games*

## RIWAYAT HIDUP

### 1. Data Pribadi

Nama : Siti Chairun Nisa  
Tempat : Medan,  
Tgl Lahir : 01-09-2000  
Alamat : Jl. Amaliun Gg Senggo No 19b  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Status Pribadi : Belum Menikah

### 2. Data Orang Tua

Ayah : Abdul Kadar Jailani  
Ibu : Zuraida Z  
Anak ke : 5 (Lima) dari 5 (Lima) bersaudara

### 3. Pendidikan

SD : SD Negeri 060825 Medan  
SMP : SMP Negeri 2 Medan  
SMA : SMA Kemala Bhayangkari 1 Medan

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur Penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Tinjauan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Praktik Real Money Trading Pada Game Online (Studi Kasus Polrestabes Medan)”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana hukum pada fakultas hukum Universitas Medan Area.

Penulis sangat menyadari bahwa penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, terkhususnya kepada kedua orang tua tercinta untuk Ayahanda Abdul Kadar Jailani, Ibunda Zuraida Z yang telah menjadi orang tua terhebat yang selalu memberikan perhatian, dan kasih sayang serta doa yang takkan dapat penulis balas dan tidak lupa penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

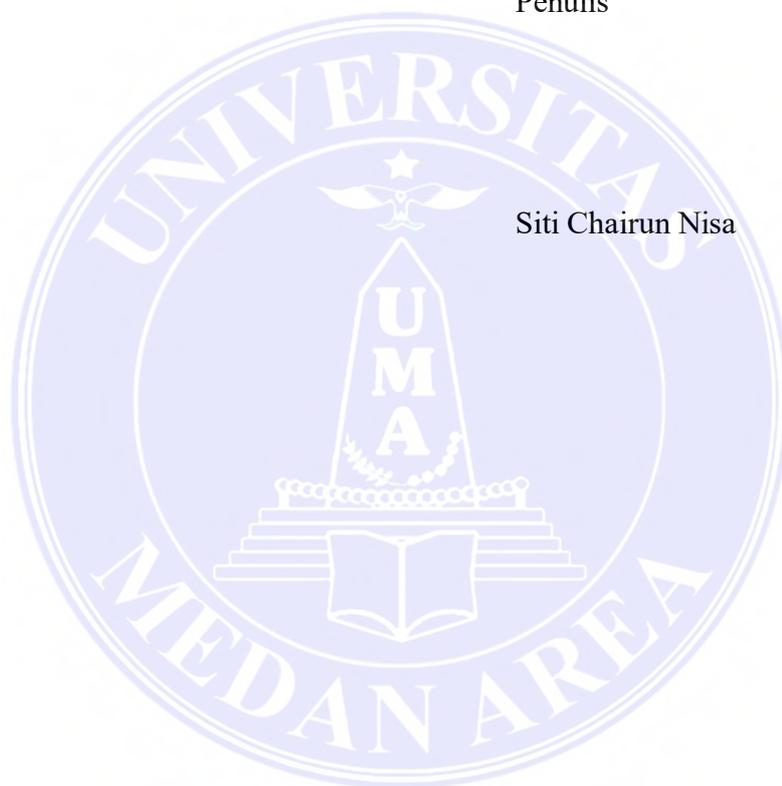
1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc, selaku Rektor Universitas Medan Area atas kesempatan dan fasilitas yang telah diberikan kepada kami untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Medan Area.
2. Bapak Dr. M. Citra Ramadhan, S.H., M.H. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Medan Area, atas kesempatan yang diberikan untuk dapat menjadi mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Medan Area.
3. Ibu Anggreni Atmei Lubis, S.H., M.Hum, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Hukum Universitas Medan Area.
4. Bapak Nanang Tomi Sitorus, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan 3 Bidang Kemahasiswaan.

5. Ibu Arie Kartika, S.H., M.H. selaku Ketua Jurusan Bidang Hukum Kependanaan Fakultas Hukum Universitas Medan Area.
6. Bapak Dr. Rizkan Zulyadi, S.H., M.H. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, motivasi, bantuan, saran, dan kritik dengan sabar dan tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Riswan Munthe, S.H., M.H. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Sri Hidayani, S.H., M.Hum. selaku sekretaris dalam skripsi penulis.
9. Seluruh Ibu/Bapak Dosen yang mengajar di Fakultas Hukum Universitas Medan Area dan jajaran staf administrasi yang membantu meluangkan waktunya membantu mahasiswa.
10. Bapak Bripka Okma Brata selaku Unit Pidum Satreskrim Polrestabes Medan.
11. Saudara tersayang Abdul Karim S.T, Siti Afsyah S.K.M, Junaidy Syahputra S.M, Abdul Aziz, Yona Yuri Wiranda S.Kom atas semangat dan do'anya.
12. Sahabat-sahabat penulis, Ade Chyntia Rizana, Alsya Karin Princess, S.H, Dinda Kurnia . Terima kasih atas semua dukungan, tawa, dan doa yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Seluruh rekan-rekan seperjuangan mahasiswa stambuk 2018 Fakultas Hukum Universitas Medan Area dan khususnya kelas Reg B Pidana yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
14. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sesuai dengan amalannya dalam penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan mengingat keterbatasan kemampuan penulis, untuk itu perlu kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini dan berguna bagi orang lain.

Medan, Januari 2023  
Penulis

Siti Chairun Nisa



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.5 Hipotesis Penelitian.....	8
<b>BAB II     TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
2.1 Tindak Pidana Penipuan.....	9
2.1.1 Pengertian Tindak Pidana Penipuan.....	9
2.2 Unsur-Unsur Tindak Pidana Penipuan.....	12
2.3 Tinjauan Umum Tentang <i>Real Money Trading</i> .....	14
2.3.1 Pengertian <i>Real Money Trading</i> .....	14
2.3.2 Skema <i>Real Money Trading</i> .....	16
2.4 Pertimbangan Dalam <i>Real Money Trading</i> .....	18
2.5 Tinjauan Umum Tentang <i>Game Online</i> .....	19
2.5.1 Pengertian <i>Game Online</i> .....	19
2.5.2 Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	23
2.5.3 Ragam Bentuk <i>Game Online</i> .....	25

	2.5.4 Macam-Macam Modus Tindak Pidana Penipuan pada <i>Game Online</i> .....	30
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>35</b>
	3.1 Waktu dan Tempat Penelitian .....	35
	3.1.1 Waktu Penelitian .....	35
	3.1.2 Tempat Penelitian .....	35
	3.2 Metodologi Penelitian .....	36
	3.2.1 Jenis Penelitian.....	36
	3.2.2 Sifat Penelitian .....	36
	3.2.3 Teknik Pengumpulan Data .....	37
	3.2.4 Analisis Data .....	37
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>39</b>
	4.1 Hasil Penelitian .....	39
	4.1.1 Gambaran Umum <i>Real Money Trading</i> dalam <i>Game</i> <i>Online</i> .....	39
	4.1.2 Aturan Hukum Tindak Pidana Penipuan pada Sistem <i>Real</i> <i>Money Trading</i> .....	41
	4.1.3 Faktor Penyebab Terjadinya <i>Real Money Trading</i> Antar Pemain .....	46
	4.2 Pembahasan.....	48
	4.2.1 Bentuk Tindak Pidana Penipuan Praktik <i>Real Money</i> <i>Trading</i> Pada <i>Game Online</i> .....	48
	4.2.2 Sanksi Pidana Bagi Pelaku Penipuan Praktik <i>Real Money</i> <i>Trading</i> Pada <i>Game Online</i> .....	52

<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>60</b>
	5.1 Kesimpulan .....	60
	5.2 Saran .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>63</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini terlihat tidak dapat di prediksi lagi, karena perkembangannya begitu pesat hanya dalam waktu singkat, hingga mencakup seluruh negara. Salah satunya adalah negara Indonesia yang juga merasakan perkembangan pesat dalam bidang teknologi. Khususnya teknologi komunikasi seperti internet, sehingga mampu menjadikan internet di masa ini sebagai salah satu kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat.

Bukan tanpa alasan bahwa internet tidak dapat di pisahkan dari masyarakat saat ini, karena segala sesuatunya saat ini berhubungan dan membutuhkan internet seperti berbelanja, bepergian, hingga bermain *game*. Bermain *game* saat ini adalah salah satu hal yang tidak dapat terpisah dari internet, karena semua aktivitasnya membutuhkan koneksi internet. Bermain *game* dulu kerap dipandang sebelah mata dan dianggap hanya membuang waktu saja. Namun seiring dengan perkembangan teknologi yang kian pesat, bermain *game* kini tak hanya aktivitas untuk mengisi waktu luang, tapi bagi beberapa orang merupakan sebuah profesi yang cukup menjanjikan dengan pendapatan bisa mencapai miliaran rupiah.<sup>1</sup>

*Game online* merupakan jenis permainan komputer maupun *smartphone* yang menggunakan jaringan internet. *Game online* biasanya sudah disediakan oleh perusahaan penyedia jasa *online* sebagai tambahan layanan atau dapat diakses langsung melalui sistem yang telah ada. Permainan ini dapat dimainkan

---

<sup>1</sup> Kumparan.com, *kumparan*, <https://kumparan.com/kumparantech/perkembangan-game-online-dari-hobi-jadi-peluang-menjanjikan-1uyzq22lrgF>, diakses 20 Januari 2022.

secara bersamaan asalkan komputer atau *smartphone* telah terkoneksi dalam jaringan tertentu. *Game online* memiliki banyak jenis dan variannya, dimulai dari permainan sederhana dengan basis teks sampai menggunakan grafik kompleks yang berbentuk dunia *virtual* lengkap dengan tempat dan lingkungan yang banyak ditempati pemain sekaligus, hingga *game* berperangan seperti *battle royal*.

Karena itu sangat banyak saat ini orang yang berlomba-lomba untuk bermain *game online* serta unggul dalam *game* tersebut. Bagi beberapa orang, bermain *game* adalah sebuah cara untuk meraih kesuksesan. Sehingga dengan menyelesaikan *game* dalam waktu sesingkat-singkatnya atau menemukan segala hal yang ada dalam *game* itu, ada sebuah kepuasan akan kesuksesan yang diraih.<sup>2</sup>

Sebuah *game online* banyak sekali cara yang dapat dipergunakan pemain untuk memperoleh uang. Seperti menjadi joki dengan memainkan karakter dari pemilik karakter *game online* itu sendiri yang tidak sempat atau tidak mampu bermain *game* karena sibuk ataupun hanya ingin menginginkan hasil instan saja. Harga dari jasa ini tergantung dari permintaan pemilik karakter, seperti kenaikan *level* yang diinginkan, *job* yang dipilih, fasilitas, serta waktu pengerjaannya dan umumnya pemain *game online* adalah pekerja kantoran yang super sibuk sampai karakter *game* miliknya tidak dapat diurus sendiri.

Bukan hanya itu, sebuah *game online* juga menyediakan fitur agar para pemain bisa melakukan transaksi jual beli dengan pemain lain. Biasanya jual beli hanya bisa dilakukan untuk item dalam *game* dan hanya bisa dilakukan dalam *game* yang sama saja. *Publisher game online* banyak melakukan pembatasan terhadap item apa yang bisa diperjual belikan dan biasanya melarang memperjual

---

<sup>2</sup> Idntimes.com, <https://www.idntimes.com/tech/games/abraham-herdyanto/6-alasan-utama-mengapa-kita-bermain-video-game-menurut-ahli>, diakses 5 Juli 2022.

belikan item-item tertentu. Hal ini disebabkan untuk menghindari penyalahgunaan karena banyak yang menjual item *game* dengan uang tunai tanpa melalui pihak *publisher game online*. Hal tersebut adalah salah satu yang menarik dan tak terduga dari *game online* dimana peluang para pemainnya untuk berbisnis melalui jual beli menjadi terbuka karena keterbatasan tersebut. Jual beli antar pemain *game online* yang melibatkan pertukaran item *game* dengan uang inilah yang disebut dengan *real money trading*. *Real money trading* bagi pengguna atau pemain *game* bisa dimanfaatkan sebagai sumber pendapatan, namun bagi *publisher game online* bisa menjadi sebuah kerugian karena bisa kehilangan sumber pendapatan. Ketika item atau bahkan *gold* ada di dalam sebuah *game online*, dan *game* itu menyediakan fasilitas *trading* antar pemain, maka para pemain tentu saja bisa berjualan item atau *gold* itu kepada pemain lain yang membutuhkan. Mungkin sebagian orang akan sulit percaya bahwa akan ada orang yang bersedia membeli produk tidak *real*. Namun yang terjadi justru perdagangan barang-barang digital melalui *real money trading* tetap terus tumbuh. *Real money trading* menjadi sebuah perdagangan barang *virtual* yang menghasilkan uang yang nyata.<sup>3</sup>

*Real money trading* biasa dilakukan oleh pemain *game online* yang memiliki alokasi *budget* rendah untuk sebuah *game* yang itemnya memiliki *budget* besar. Sehingga untuk memenuhi hal tersebut pemain *game* akan berusaha agar dia mampu mendapatkan item *game* yang diinginkan agar mampu meningkatkan kemampuan secara signifikan sehingga perkembangan permainannya dapat meningkat dengan mudah hanya dengan membayar.

---

<sup>3</sup> DailySocial.id, <https://dailysocial.id/post/kontroversi-bisnis-real-money-trading-dalam-game>, diakses 20 Januari 2022.

Sebagai contoh dalam sebuah *game online* misalnya *publisher* menciptakan sistem *central market* dimana pemain harus melakukan *pre-order* untuk membeli item sebuah *game*. Celah untuk bisa terjadi *real money trading* antar pemain dalam *game* ini hanya ketika tidak ada pemain lain yang melakukan *pre-order* item tersebut, karena jika ada pemain lain yang ikut *pre-order*, maka begitu item masuk ke *central market*, maka pembeli dengan *pre order* tertinggi yang akan mendapatkan item tersebut atau jika *pre-order* dengan harga sama, maka sistem akan secara *random* memilih siapa yang akan mendapatkan item tersebut. Ketika *pre-order* kosong si pembeli biasanya akan memasang *pre-order* dan membayarkan uang kepada penjual baru kemudian konfirmasi kepada penjual lalu penjual memasukkan item ke *central market*. Sistem seperti ini memang tidak didesain untuk menghilangkan *real money trading*, hanya saja untuk *real money trading* akan sangat sulit dilakukan.<sup>4</sup>

Apabila seorang pemain *game online* terlalu tertarik dengan sebuah praktik *real money trading* yang dilakukan secara berlebihan, maka dapat mengalami kecanduan yang akan sangat berbahaya terlebih lagi jika telah lupa akan segala tanggung jawab. Akibat dari tren seperti ini banyak menimbulkan potensi buruk antara *publisher* dan pemain, bahkan hingga terjerat tindak pidana.

Tindak pidana adalah suatu perbuatan atau tindakan yang terlarang dan diancam dengan hukuman oleh undang-undang. Hukum pidana sendiri merupakan hukum sanksi istimewa dan hanya mengambil alih hukum lain dan kepadanya dilekatkan sanksi pidana. Hukum pidana adalah aturan hukum yang mengikatkan kepada suatu perbuatan tertentu yang memenuhi syarat-syarat tertentu suatu akibat

---

<sup>4</sup> IpankInt.com, <https://ipankint.com/game/mengenal-transaksi-rmt-dalam-game/>, diakses 20 Juni 2022.

yang berupa pidana.<sup>5</sup>

Terkait dengan tindak pidana yang dilakukan oleh para pemain *game online* dalam praktik *real money trading*, *publisher game online* bahkan sering menerima keluhan tentang transaksi yang buruk atau tindak pidana penipuan dari pemain lainnya. Kondisi ini membuat banyak *publisher game* kewalahan dalam menyikapinya karena transaksi dilakukan di luar sistem atau *game* itu sendiri.

Pengertian penipuan secara konvensional yang diatur dalam Pasal 378 KUHP belum mencakup secara komprehensif mengenai penipuan online dalam transaksi elektronik. Oleh karena itu, perlu diketahui mengenai aturan yang secara khusus mengenai transaksi elektronik. Aturan itu adalah Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 11 Tahun 2008 jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Meskipun dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tidak secara khusus mengatur tindak pidana penipuan, namun dalam pasal 28 ayat (1) mengatur larangan menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan timbulnya kerugian konsumen dalam transaksi elektronik, yang berbunyi “*setiap orang dengan sengaja, dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik*”.<sup>6</sup>

Karena banyaknya kejadian seperti itu, maka sebagian besar *publisher game online* menegaskan dalam peraturan ketika pemain melakukan pendaftaran maupun instalasi *game* bahwa mereka melarang adanya *real money trading* diluar

---

<sup>5</sup> Ernst Utrecht, 2016, Pengantar Hukum Administrasi Negara Indonesia, Penerbit dan Balai Buku Ichtiar, Jakarta, hlm. 71.

<sup>6</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

sistem serta tidak bertanggung jawab apabila terjadi penipuan dan sebagainya apabila pemain tetap nekat melakukannya. Hal tersebut membuat *real money trading* berada pada status hukum yang belum jelas antara *legal* atau *ilegal*, kembali kepada kebijakan dari *publisher game online* yang terkait. Beberapa contoh kasus *real money trading*, tidak jarang para pemain menjual barang-barang ilegal seperti akun atau item curian dari hasil membajak kaun milik orang lain dan menjual akun atau *gold* tetapi setelah pembeli melakukan transaksi pembayaran, penjual tidak kunjung memberikan akun atau *gold* tersebut kepada pembeli.

Masalah hukum yang sering kejadian pada penipuan *real money trading* antar pemain *game online* adalah pemain selaku konsumen sudah membayar tetapi penjual tidak mengirim item yang dijanjikan sampai waktu yang lama bahkan tidak dikirimkan sama sekali, karena item tersebut memang tidak pernah ada sebelumnya, item yang sampai ke pemain *game online* terkadang tidak sebagaimana mestinya sehingga pemain *game online* tidak dapat menggunakannya. Praktik *real money trading* antar pemain *game online* ini rawan terjadinya penipuan karena dalam praktiknya tidak dilakukan pertemuan langsung dan para pihak kadang tidak saling mengenal. Melihat hal-hal dan fenomena tersebut tentunya peran hukum dalam kasus-kasus seperti ini sangat penting agar pelaku-pelaku yang melakukan *real money trading* secara *ilegal* atau dengan menipu dapat di hukum sesuai dengan hukum yang berlaku.

Berdasarkan uraian latar belakang dalam penelitian ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan tindak pidana yang dapat terjadi dalam sebuah aktivitas *real money trading* pada *game online* dengan judul penelitian **“Tinjauan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Praktik**

## ***Real Money Trading pada Game Online (Studi Kasus Polrestabes Medan)***

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang dilakukan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk tindak pidana penipuan praktik *real money trading* pada *game online*?
2. Bagaimana menerapkan sanksi pidana bagi pelaku penipuan praktik *real money trading* pada *game online*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah dalam penelitian ini, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bentuk tindak pidana penipuan praktik *real money trading* pada *game online*.
2. Untuk mengetahui penerapan sanksi pidana bagi pelaku penipuan praktik *real money trading* pada *game online*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai kalangan.

## 2. Manfaat praktis

Penelitian ini di harapkan dapat memberi masukan informasi serta menjadi bahan pertimbangan bagi aparat penegak hukum khususnya kepolisian dan kejaksaan dalam menangani kasus tindak pidana yang terjadi dalam praktik *real money trading* dalam *game online*.

### 1.5 Hipotesis Penelitian

Penelitian ilmu hukum pada dasarnya bukanlah untuk melakukan pembuktian atau menguji hipotesis sebagaimana penelitian ilmu sosial maupun penelitian ilmu alamiah. Karena di dalam penelitian hukum menurut sebagian ahli hukum tidak ada dikenal istilah data. Sehingga maksud dari hipotesis dalam penelitian hukum adalah sebuah maksud dan tujuan secara lebih khusus perlunya dilakukan penelitian, seperti mengetahui apa yang telah atau sedang terjadi, memecahkan masalah, atau menguji suatu teori.<sup>7</sup>

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yang berdasarkan kerangka pemikiran adalah sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya ragam bentuk tindak pidana penipuan praktik *real money trading* pada *game online*.
2. Terdapat beberapa sanksi pidana yang dapat diterapkan bagi pelaku penipuan praktik *real money trading* pada *game online*.

---

<sup>7</sup> Muhaimin, 2020, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, Nusa Tenggara Barat, hlm. 21.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Tindak Pidana Penipuan

##### 2.1.1 Pengertian Tindak Pidana Penipuan

Pidana merupakan sebagian daripada keseluruhan hukum yang berlaku di suatu negara, yang mengadakan dasar-dasar aturan untuk menentukan perbuatan-perbuatan mana yang tidak boleh dilakukan, yang dilarang, dengan disertai ancaman atau sanksi yang berupa pidana tertentu bagi barangsiapa melanggar larangan tersebut. Kemudian menentukan kapan dan dalam hal-hal apa kepada mereka yang telah melanggar larangan-larangan tersebut dapat dikenakan atau dijatuhi pidana sebagaimana yang diancamkan. Serta menentukan dengan cara bagaimana penerapan pidana itu dapat dilaksanakan apabila ada orang yang di sangka telah melanggar larangan tersebut.<sup>8</sup>

Tindak pidana merupakan suatu istilah yang mengandung pengertian dasar dalam ilmu hukum sebagai istilah yang dibentuk dengan kesadaran dalam memberikan ciri tertentu pada peristiwa hukum pidana. Tindak pidana adalah suatu pelanggaran norma atau gangguan terhadap ketertiban hukum yang dengan sengaja ataupun tidak sengaja telah dilakukan oleh seorang pelaku, dimana penjatuhan hukuman terhadap pelaku tersebut adalah perlu demi terpeliharanya tertib hukum dan terjaminnya kepentingan hukum. Tindak pidana merupakan suatu istilah yang mengandung suatu pengertian dasar dalam ilmu hukum sebagai istilah yang dibentuk dengan kesadaran dalam memberikan ciri tertentu pada

---

<sup>8</sup> Moeljatno, 2015, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Bina Aksara, Jakarta, hlm. 1.

peristiwa hukum pidana.<sup>9</sup>

Tindak pidana merupakan suatu istilah yang mengandung suatu pengertian dasar dalam ilmu hukum, sebagai istilah yang dibentuk dengan kesadaran dalam memberikan ciri tertentu pada peristiwa hukum pidana. Tindak pidana mempunyai pengertian yang abstrak dari peristiwa-peristiwa yang konkrit dalam lapangan hukum pidana, sehingga tindak pidana haruslah diberikan arti yang bersifat ilmiah dan ditentukan dengan jelas untuk dapat memisahkan dengan istilah yang dipakai sehari-hari dalam kehidupan masyarakat.<sup>10</sup>

Adapun hal-hal termasuk dari tindak pidana yang dapat diproses berdasarkan hukum pidana seperti kejahatan dan pelanggaran, kesengajaan dan kealpaan, perbuatan yang melanggar undang-undang, delik formil (menitik beratkan pada perbuatan), delik tunggal (hanya dilakukan sekali dalam perbuatan), serta delik biasa (penuntutan bisa dilakukan tanpa adanya aduan).<sup>11</sup>

Tindak pidana dapat dibagi-bagi dengan menggunakan berbagai kriteria. Pembagian ini berhubungan dengan berat/ringannya ancaman, sifat, bentuk dan perumusan suatu tindak pidana. pembedaan ini erat pula hubungannya dengan ajaran-ajaran umum hukum pidana. Dengan membagi sedemikian itu sering juga dihubungkan dengan sebab-akibat hukum.<sup>12</sup>

Penipuan adalah tindakan seseorang dengan tipu muslihat, rangkaian kebohongan, nama palsu dan keadaan palsu dengan maksud menguntungkan diri sendiri dengan tiada hak. Rangkaian kebohongan ialah susunan kalimat-kalimat

---

<sup>9</sup> Alam dan Amir Ilyas, 2018, *Kriminologi: Suatu Pengantar*, Kencana, Jakarta, hlm. 79.

<sup>10</sup> Fitri Wahyuni, 2017, *Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia*, PT Nusantara Persada Utama, Tangerang, hlm. 35.

<sup>11</sup> Barda Nawawi, 2016, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana*, Citra Aditya Bakti, Jakarta, hlm. 56.

<sup>12</sup> Fitri Wahyuni, *Op cit.*, hlm. 38.

bohong yang tersusun demikian rupa yang merupakan cerita sesuatu yang seakan-akan benar.

Biasanya seseorang yang melakukan penipuan, adalah menerangkan sesuatu yang seolah-olah betul atau terjadi, tetapi sesungguhnya perkataannya itu adalah tidak sesuai dengan kenyataannya, karena tujuannya hanya untuk meyakinkan orang yang menjadi sasaran agar diikuti keinginannya, sedangkan menggunakan nama palsu supaya yang bersangkutan tidak diketahui identitasnya, begitu pula dengan menggunakan kedudukan palsu agar orang yakin akan perkataannya.

Pasal 378 KUHP menjelaskan bahwa penipuan sebagai suatu perbuatan dengan maksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya atau supaya memberi utang maupun menghapuskan piutang.<sup>13</sup>

Secara lengkap isi dari Pasal 378 KUHP berbunyi “barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan dirinya sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan mempergunakan sebuah nama palsu atau suatu sifat palsu, dengan mempergunakan tipu muslihat maupun dengan mempergunakan susunan kata-kata bohong, menggerakkan seseorang untuk menyerahkan sesuatu benda, untuk mengadakan perjanjian hutang ataupun untuk meniadakan piutang, karena salah telah melakukan penipuan, dihukum dengan hukuman penjara selamalamanya

---

<sup>13</sup> Raden Soesilo, 2013, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*, Politea, Bogor, hlm. 221.

empat tahun”.<sup>14</sup>

Kemudian Pasal 379 KUHP menjelaskan bahwa “perbuatan yang dirumuskan dalam Pasal 378, jika barang yang diserahkan itu bukan ternak dan harga daripada barang, hutang atau piutang itu tidak lebih dari dua puluh lima rupiah diancam sebagai penipuan ringan dengan pidana penjara paling lama tiga bulan atau pidana denda paling banyak dua ratus lima puluh rupiah”.<sup>15</sup>

Buku II KUHP berjudul “*Bedrog*” yang berarti penipuan pada Pasal 378 menjelaskan mengenai tindak pidana “*oplichting*” yang berarti penipuan tetapi dalam arti sempit, sedang pasal-pasal lain dari buku tersebut memuat tindak pidana lain yang bersifat penipuan dalam arti luas.<sup>16</sup> Barangsiapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan memakai nama palsu atau martabat (*hoedanigheid*) palsu, dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya member hutang maupun menghapus piutang, diancam, karena penipuan, dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun.<sup>17</sup>

## 2.2 Unsur-Unsur Tindak Pidana Penipuan

Terdapat beberapa unsur tindak pidana penipuan yang terkandung dalam Pasal 378 KUHP, yaitu:

### 1. Membujuk atau menggerakkan hati

<sup>14</sup> Teguh Prasetyo, 2017, *Hukum Pidana*, Rajawali Press, Jakarta, hlm. 229.

<sup>15</sup> *Ibid.*

<sup>16</sup> Wirjono Prodjodikoro, 2013, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, hlm. 36.

<sup>17</sup> Moch. Anwar, 2010, *Hukum Pidana Bagian Khusus*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 62.

2. Menyerahkan (*afgifte*) suatu barang atau supaya membuat suatu hutang atau menghapuskan suatu hutang
3. Menggunakan upaya-upaya atau cara-cara:
  - a. Memakai nama palsu
  - b. Memakai kedudukan palsu
  - c. Memakai tipu muslihat
  - d. Memakai rangkaian kata-kata bohong

Semua upaya tersebut dilakukan dengan maksud hendak menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan membawa hukum.<sup>18</sup>

Secara lebih rinci tindak pidana penipuan yang diatur didalam Pasal 378 KUHP memiliki unsur-unsur pokok dalam rumusannya sebagai berikut:

1. Adanya tujuan memberikan keuntungan secara pribadi ataupun orang lain dengan cara melawan hukum. Tujuan atau maksud memiliki makna yaitu target yang terdekat dari pelaku tindak pidana penipuan. Target utama dari pelaku ialah keuntungan yang dilakukan dengan cara melawan hukum. Jika target pelaku belum tercapai maka pelaku masih membutuhkan tindakan atau cara lain untuk menggapainya. Kesimpulannya bahwa pelaku harus dengan sadar mengetahui keuntungan yang diperolehnya yang menjadi target terdekat harus memiliki sifat melawan hukum.
2. Adanya penggunaan suatu alat untuk menggerakkan tindakan penipuan. Suatu alat penggerak tersebut dapat berupa nama palsu, tipu

---

<sup>18</sup> Teguh Prasetyo, *Op cit.*, 14, hlm. 229.

muslihat, identitas palsu, dan sebagian besar kebohongan lainnya. Alat penggerak tersebut yang digunakan haruslah melawan hukum atau dapat memiliki makna lain yaitu berlawanan dengan nilai yang berlaku di dalam masyarakat pada umumnya. Adanya hubungan sebab akibat antara penggunaan alat penggerak tersebut dengan diperolehnya keuntungan untuk diri pribadi. Mencaari sebuah keuntungan merupakan hal yang lumrah tetapi apabila dengan menggunakan alat penggerak yang dimaksud diatas, hal tersebut berubah menjadi suatu perbuatan yang dimana keuntungan yang diperolehnya menjadi melawan hukum.<sup>19</sup>

## **2.3 Tinjauan Umum Tentang Bisnis *Real Money Trading***

### **2.3.1 Pengertian Bisnis *Real Money Trading***

Bisnis adalah organisasi yang menyediakan barang atau jasa untuk dijual dengan maksud agar mendapatkan laba.<sup>20</sup> Pengertian bisnis ditujukan pada sebuah kegiatan berorientasi profit yang memproduksi barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Bisnis juga dapat diartikan sebagai suatu lembaga yang menghasilkan barang dan jasa yang dibutuhkan oleh masyarakat.<sup>21</sup> Bisnis diartikan juga sebagai kegiatan untuk memperoleh keuntungan semua orang atau individu maupun kelompok melakukan kegiatan bisnis pastinya untuk mencari keuntungan agar kebutuhan hidupnya terpenuhi. Tidak ada orang yang

---

<sup>19</sup> *Ibid.*

<sup>20</sup> Jill Griffin, 2017, *Customer Loyalty: Menumbuhkan dan Mempertahankan Kesetiaan Pelanggan*, Erlangga, Jakarta, hlm. 4.

<sup>21</sup> Buchari Alma, 2014, *Kewirausahaan*, Alfabeta, Bandung, hlm. 5.

melakukan bisnis untuk mencari kerugian.<sup>22</sup>

*One type of business that is currently being carried out in tandem with the times and technology is the real money trading business. The term real money trading can be interpreted as buying and selling activities between users or members in a digital service, be it online games or other things that involve exchanging items in a service with cash or real money, yang artinya “salah satu jenis bisnis yang saat ini marak dilakukan dengan seiring perkembangan jaman dan teknologi adalah bisnis *real money trading*. Istilah *real money trading* dapat diartikan sebagai aktivitas jual beli antar pengguna atau anggota dalam sebuah layanan digital, baik itu *game online* atau lainnya yang melibatkan pertukaran item dalam sebuah layanan tersebut dengan uang tunai atau uang asli”.*<sup>23</sup>

*Real money trading* biasa digunakan atau dilakukan dalam *game online* dan *publisher game* atau *developer* hanya diijinkan untuk item-item yang tidak menambah status atau kemampuan atau kesempatan menang dalam *game* seperti item kosmetik atau item untuk mempercantik karakter dalam *game* saja dan tidak mempengaruhi jalan dan perkembangan permainan masing-masing pemain. Untuk itu pihak *publisher* biasanya membatasi item apa saja yang dapat di *trade* dalam *game* miliknya atau menciptakan sistem jual beli dalam *game* yang dapat meminimalisir terjadinya *real money trading* antar pemain. Karena jika semua item *game* dapat di *trade* dengan pemain lain, maka akan terjadi transaksi yang melibatkan uang diluar *game* tersebut.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> Ung-gi Yoon, 2014, *Real Money Trading in MMORPG Items From a Legal and Policy Perspective*, SSRN, Korea, hlm. 1.

<sup>24</sup> *Ibid.*

*Real money trading* adalah suatu proses di mana seorang pemain *game online* melakukan transaksi jual beli item, jasa, atau akun dengan pemain lainnya menggunakan mata uang yang berlaku di dunia nyata. *Real money trading* dalam proses jual beli antara kedua pihak terjadi melalui *game online*, tahapan proses dalam transaksi jual belinya ialah dengan mengiklankan barang dagangannya melalui media elektronik di antaranya adalah menggunakan media *chatting in game* juga melalui media sosial yang bersifat terbuka luas bagi pemain secara menyeluruh.<sup>25</sup>

### 2.3.2 Skema Bisnis *Real Money Trading*

Skema *real money trading* dapat dibagi menjadi 2 (dua) model yang umum ditemui, yaitu:

1. *Real money trading* antara pemain dengan *publisher*

Pemain akan langsung melakukan transaksi dengan *publisher game* yang sedang dimainkan dan hal ini biasanya didelegasikan dan didukung oleh *publisher*, karena keuntungan utama *publisher* berasal dari *real money trading*. Sehingga tidak heran jika banyak *publisher* berlomba-lomba untuk membuat *game* semenarik mungkin dan seadiktif mungkin untuk membuat pemain *game* tersebut semakin meningkat dari hari kehari. Umumnya dalam skema ini *publisher* akan membuat pilihan kepada para pemain *game* seperti berupa *free to play* dan *freemium*. *Free to play*, yaitu pemain bisa secara gratis memainkan *game* yang ada tanpa perlu mengeluarkan uang sama sekali. Sedangkan

---

<sup>25</sup> Masykur, 2020, *Praktik Real Money Trading Dalam Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah (Studi Kajian Pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh)*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Banda Aceh.

*freemium*, yaitu pemain akan meningkatkan pengalamannya bermainnya dengan cara melakukan *real money trading* atau membeli item dan berlangganan layanan dalam sebuah *game*. Hal yang umumnya terlihat sangat jelas perbedaan antara *free to play* dengan *freemium* adalah dari fitur yang didapat hingga peningkatan kualitas *game* atau *avatar* yang digunakan dan masih banyak lagi perbedaan-perbedaan yang mencolok. Skema *real money trading* jenis ini jelas terlihat lebih aman, karena transaksinya langsung kepada *publisher* dan bukan perorangan, sehingga segala sesuatu halnya bisa dipertanggungjawabkan apabila ada kesalahan.

2. *Real money trading* antara pemain dengan pemain

Pemain akan bertransaksi dengan pemain lainnya dalam *game* yang sama dan hal yang biasa dilakukan oleh pemain adalah apabila ada salah satu pemain yang ingin pensiun/berhenti memainkan *game* tersebut dengan alasan tertentu, maka ia akan menjual akun tersebut kepada seseorang yang ingin memainkan *game* tanpa ingin bersusah payah terlebih dahulu atau memulai permainan dari awal, sehingga terciptalah *real money trading* antara pemain dengan pemain. Skema *real money trading* yang seperti ini sangat sering sekali terjadi permasalahan, mulai dari penipuan hingga masalah kecurangan dalam memperoleh barang yang akan diperjualbelikan. Kebanyakan kasus-kasus yang terjadi adalah penipuan, karena banyak para pemain yang sudah mentransfer uangnya tetapi akun atau item *game* yang diinginkan

tidak sampai kepada mereka.<sup>26</sup>

## 2.4 Pertimbangan Dalam Bisnis *Real Money Trading*

Sebelum memulai sebuah bisnis, termasuk dalam bisnis *real money trading* haruslah ada studi kelayakan terkait bisnis tersebut agar bisnis tersebut dapat berjalan dengan lancar dan tidak merugikan pihak-pihak tertentu. Adapun hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam bisnis *real money trading* adalah sebagai berikut:

1. Menghindari resiko kerugian

Untuk menghindari resiko kerugian di masa yang akan datang, karena di masa yang akan datang terdapat ketidakpastian. Kondisi ini yang dapat diramalkan akan terjadi atau memang dengan sendirinya terjadi tanpa dapat diramalkan. Dalam hal ini fungsi studi kelayakan adalah untuk meminimalkan resiko yang tidak kita inginkan baik resiko yang dapat kita kendalikan maupun yang tidak dapat kita kendalikan.

2. Memudahkan perencanaan

Jika dapat meramalkan apa yang akan terjadi pada masa yang akan datang, maka akan mempermudah kita dalam melakukan perencanaan. Perencanaan meliputi beberapa jumlah dana yang diperlukan, kapan usaha akan dijalankan, dimana lokasi akan di bangun, siapa-siapa yang melaksanakannya, bagaimana cara menjalankannya, berapa besar keuntungan yang akan diperoleh, serta bagaimana mengawasinya jika terjadi penyimpangan.

---

<sup>26</sup> Muhammad Afrizal Rizky, 2015, *Real Money Trading dalam Perspektif Islam*, School of Islamic Economics, Jakarta, hlm. 8–10.

3. Mempermudah pelaksanaan pekerjaan

Dengan adanya berbagai rencana yang sudah disusun akan sangat memudahkan pelaksanaan bisnis. Para pelaksana yang mengerjakan bisnis tersebut telah memiliki pedoman yang dapat dikerjakan. Sehingga pekerjaan berjalan pada tujuan yang jelas dengan pembagian tugas-tugas yang telah dirancang dengan baik.

4. Mempermudah pengawasan

Dengan telah dilaksanakan suatu usaha atau proyek sesuai dengan rencana yang sudah disusun, maka akan memudahkan perusahaan untuk melakukan pengawasan terhadap jalannya usaha. Pelaksanaan pengawasan dapat dilakukan berdasarkan hasil yang ditimbulkan berdasarkan target dari rencana bisnis tersebut.

5. Mempermudah pengendalian

Tujuan pengendalian adalah untuk mengembalikan pelaksanaan pekerjaan yang melenceng ke arah yang sesungguhnya, berdasarkan kebijakan-kebijakan tertentu.<sup>27</sup>

## 2.5 Tinjauan Umum Tentang *Game Online*

### 2.5.1 Pengertian *Game Online*

Secara umum *game* diartikan sebagai suatu bentuk permainan dan *game* tidak hanya terbatas pada barang elektronik.<sup>28</sup> *Game is an activity that is done for fun or fun that has rules so that someone wins and someone loses. In addition,*

<sup>27</sup> Kamsir dan Jakfar, 2015, *Studi Kelayakan Bisnis*, Kencana, Jakarta, hlm. 12–13.

<sup>28</sup> Candra Zebeh Aji, 2016, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Bouna Books, Yogyakarta, hlm. 1.

*games carry the meaning of a contest, physical or mental, according to certain rules, for entertainment, recreation, or to win bets. Games or games are part of playing and playing is also part of the game, the two are related, yang artinya “game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Game atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan”.*<sup>29</sup>

*Game online* merupakan sebuah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.<sup>30</sup> *Online games are a type of computer game that utilizes computer networks as the medium. Online games are games where many people can play at the same time through online communication networks (internet), yang artinya “game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer sebagai medianya. Game online adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (internet)”.*<sup>31</sup>

*Game online* atau sering disebut *online games* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan, baik LAN maupun internet. Sepuluh (10) tahun terakhir permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online*

---

<sup>29</sup> Kimberly Young, “Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical disorder,” *Cyber Psychology*, Vol. 1, No. 3, 2011. hlm. 51

<sup>30</sup> Samuel Henry, 2018, *Cerdas dengan Game*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, hlm. 7.

<sup>31</sup> Kimberly Young, *Op cit.* hlm. 62

telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali *game center* yang muncul. *Game center* itu sendiri tidak seperti halnya warnet, yaitu memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi. *Game* saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan.<sup>32</sup> *Online games are a type of game that can only be played if the device used to play the game is connected to the internet network. If someone wants to play online games, the device he uses must be connected to the internet network. If it is not connected, the online game cannot be played. Usually online games allow one game player to be able to connect with other game players. So that this can allow players to contact each other, be it in the form of a game or sending messages to each other, yang artinya “game online salah satu jenis permainan yang hanya bisa dimainkan apabila perangkat yang digunakan untuk bermain game terkoneksi dengan jaringan internet. Jika seseorang ingin bermain game online, maka perangkat yang dia gunakan harus terhubung dengan jaringan internet. Jika tidak terhubung, maka game online tersebut tidak bisa dimainkan. Biasanya game online memungkinkan satu pemain game untuk dapat saling terhubung dengan pemain game yang lain. Sehingga hal tersebut dapat memungkinkan pemain satu dengan pemain yang lainnya saling berkontak, baik itu dalam bentuk permainan atau saling berkiriman pesan”.*<sup>33</sup>

<sup>32</sup> *Ibid.*

<sup>33</sup> Ung-gi Yoon, *Op cit.* hlm. 60

*The development of online games itself cannot be separated from the development of computer technology and computer networks themselves. The explosion of online games itself is a reflection of the rapid growth of computer networks that used to be small-scale to become the internet and continue to grow until now. Today's online games are not the same as when online games were introduced for the first time. When it first appeared in 1960, computers could only be used by 2 people to play games. Then came computers with time-sharing capabilities so that more players could play the game and didn't have to be in the same room, yang artinya “perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Games online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Kemudian muncul komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama”.*<sup>34</sup>

*In 1970 when packet-based computer networks or packet-based computer networking emerged, computer networks were not only limited to LANs but included WANs and became the Internet. The first online games that appeared were mostly war or aircraft simulation games that were used for military purposes which were finally released and then commercialized, these games then*

---

<sup>34</sup> *Ibid.*

*inspired other games to emerge and develop and in 2001 was the peak of the dotcom fever so that the spread of information about online games is getting faster, yang artinya “pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket atau packet based computer networking, jaringan Komputer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang dan pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom sehingga penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat”.*<sup>35</sup>

### **2.5.2 Jenis-Jenis Game Online**

*Game online* dapat dibagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan karakteristik atau *genre game* itu sendiri, antara lain adalah:

1. *Shooter game*

Merupakan *game online* berjenis tembak-menembak, antara lain seperti Counter Strike, Point Blank, Mercenary Ops, dan lain-lain. *Shooter game* dahulunya hanya dinominasi oleh *First Person Shooter* (FPS), tetapi setelah berkembang sekarang menjadi *Thrid Person Shooter* (TPS) dan *Multi Massive Online FPS* (MMO-FPS).

2. *Adventure game*

*Advanture game* atau *game* petualangan adalah *game* yang paling menarik untuk dimainkan. *Game* dengan konsep petualangan adalah jenis permainan awal yang kemudian berkembang.

---

<sup>35</sup> *Ibid.*

3. *Action game*

*Game action* mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Game action* pada perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi *genre* baru *action adventure game*, *game* yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan.

4. *Role playing game*

*Game* ini sangat cocok untuk dimainkan secara *online* konsep *role playing game* disini artinya setiap pemain yang memainkan *game* tersebut “bebas” melakukan apa saja yang diinginkan pada *game* itu sendiri. Bebas maksudnya adalah bebas memilih fitur-fitur yang disediakan *game* tersebut. *Game* ini mempunyai banyak *quest* dan tingkatan level yang membuat para pemainnya tidak dapat meninggalkan *game* ini.

5. *Real time strategy*

*Real time strategy* pada dasarnya adalah permainan yang mengandalkan kemampuan para pemain dalam mengolah taktik dan strategi. Permainan ini memicu pemainnya untuk berpikir lebih cepat. Menang tidaknya kita dalam *game* ini juga ditentukan oleh pengalaman kita dalam bermain *game real time strategy*.

6. *Simulation*

Permainan simulasi adalah permainan yang dikembangkan untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dari sebuah obyek. Permainan simulasi tidak jauh beda dengan aslinya, bahkan sebagian

perusahaan mengembangkan *game* simulasi sebagai test seperti simulasi pesawat terbang. *Game* simulasi dikembangkan untuk mengurangi resiko yang muncul jika menggunakan objek tersebut secara *real*.

#### 7. *Society game*

Permainan sosial adalah permainan yang fokus kepada kehidupan sehari-hari. Permainan ini bertujuan untuk membentuk karakter kita sesuai dengan yang kita inginkan di dunia *game* itu sendiri.

#### 8. *Browser game*

*Game browser* adalah jenis permainan yang termasuk “baru” dikalangan *developer game*. Permainan ini mulai dikenal ketika internet menyebar ke seluruh dunia. Permainan ini mengedepankan “*simple*”, kita tinggal membuka *browser* dan dapat bermain tanpa ada syarat apapun. Permainan ini lebih cenderung dimainkan untuk mengisi waktu luang ketika bosan, misalnya *game zynga*.<sup>36</sup>

### 2.5.3 Ragam Bentuk *Game Online*

Berdasarkan jenis dan perkembangan awalnya terdapat beberapa bentuk atau nama-nama *game online* yang ada di Indonesia, yaitu:

#### 1. Ragnarok

*Game* yang kisahnya diambil dari sebuah komik karya komikus terkenal korea ini, sudah terkenal sebelum masuk ke Indonesia. Banyak *gamer* Indonesia telah antusias menunggu *game* ini hingga rela memainkannya dengan *lag-lag* di server internasional. Ketika *game*

---

<sup>36</sup> Candra Zebeh Aji, *Op cit.*, hlm. 15–19.

yang *booming* di mancanegara ini masuk ke Indonesia pada bulan Mei tahun 2003 *game* ini langsung diserbu para *gamer* melebihi *game-game* sebelumnya. *Game* buatan *gravity* mempunyai *gameplay* dan gambar anime yang sangat cocok dengan kegemaran *gamer* asia, bahkan *game* ini cukup sukses juga di berbagai negara Eropa. *Game* keluaran PT Lyto ini dengan mudah menarik banyak penggemar baru bahkan dari kalangan yang *non-gamer*. *Game* yang sangat sukses ini bahkan tidak hanya menguntungkan *publisher*-nya, tapi juga beberapa *gamer* bahkan membeli mobil atau apartemen dengan jual beli barang di dalam *game* ini. Ragnarok *online* memakai grafik *rendered* 3D dengan karakter yang lucu-lucu, hingga menarik banyak pemain *gamer* perempuan untuk memainkannya. Bukan rahasia lagi kalau beberapa *gamer* juga mendapatkan pasangannya bahkan pasangan hidup dari *game* ini. Kelebihan *game* ini antara lain memiliki dunia luas yang bisa dijelajahi oleh para pemainnya. Selain itu pembagian karakter dan job-nya sendiri sangat baik bila dibanding dengan *game-game* lainnya. Monster item dan peta juga dibuat dengan sangat baik. Fitur-fitur lainnya pada *game* seperti karakter bisa membuka *chat room* (PUB), karakter yang bisa berjualan, menempa barang, mengambil *quest* dan masih banyak lagi, merupakan salah satu yang membuat *game* ini tidak membosankan. Ragnarok sampai saat ini masih bertahan di Indonesia walau banyak bermunculan *game-game online* baru dan dapat dikatakan bahwa Ragnarok merupakan *game online* tersukses di Indonesia.

## 2. *Gunbound*

*Gunbound* merupakan *game online* ber-genre *action* pertama yang masuk ke Indonesia dan dirilis sekitar tahun 2004. *Gunbound* sangat menarik jika dimainkan untuk mengisi waktu luang. Tidak seperti *game online* RPG, *game* keluaran Boleh Game ini tidak menuntut *gamer* harus berdiam di depan komputer untuk berjam-jam. Sistem permainannya sendiri bisa berkelompok atau sendiri-sendiri, dimana karakter yang dimainkan akan mengendarai sebuah kendaraan yang bisa menembaknya amunisi kepada lawan mainnya. *Gunbound* merupakan *game* pertama yang memanfaatkan sistem *item mall*, yaitu pemain dapat membeli item-item atau avatar yang bisa dipakai oleh karakter untuk mendandani karakternya. Pembelian item bisa menggunakan *voucher* yang diterbitkan oleh Boleh Game. *Gunbound* juga merupakan *game* gratis selamanya pertama di Indonesia, dimana pemain tidak perlu harus membeli *voucher* untuk bisa memainkannya. *Gunbound* juga merupakan *game action* pertama yang masuk di *World Cyber Game* (WCG). *Game* ini sempat sangat digandrungi ketika pertama kali dirilis di Indonesia, dan hingga kini *Gunbound* masih bertahan dengan para penggemarnya yang terlihat masih cukup setia untuk memainkan *game* ini.

## 3. *Xian*

*Game 2.5D* ini cukup kreatif memakai sistem strategi-RPG dengan latar belakang oriental Asia. *Xian* memiliki *gameplay* yang berdasarkan berdagang dan mencari keuntungan sebesar besarnya. Uang di dalam

*game* ini adalah segalanya dan semua item bisa di uangkan serta mungkin tujuan akhir dari *game* ini adalah mendapatkan uang sebanyak-banyaknya. *Game* yang sangat unik keluaran Boleh *Game* ini mengambil *setting* Asia Timur pada tahun 1500. Ketegangan politik melanda di seluruh negeri Asia Timur setelah perang saudara yang panjang di Jepang, akhirnya Jepang bersatu dan merencanakan perluasan daerah jajahan. Dinasti Ming di Cina yang sedang berperang melawan musuhnya, sudah mulai kehilangan kekuatan dan semangat. Keadaan damai yang panjang di Korea membuat penduduk negeri itu menjadi tidak peduli dengan perubahan yang terjadi di sekitar negeri mereka. Saat itu keadaan ekonomi dan sosial sedang mengalami saat yang sangat sulit. Tapi keadaan seperti ini dimanfaatkan oleh para pedagang untuk mewujudkan impian mereka. Pedagang-pedagang dari Korea, Jepang, dan Cina berkelana ribuan kilometer jauhnya melewati gunung-gunung yang tinggi, sungai-sungai yang panjang dan melintasi lautan luas dan ganas untuk memperoleh kemashuran dan kekayaan. Petualangan seperti ini yang harus dijalani oleh pemain *game* yang ingin menjadi seorang pedagang termasyur. Xian masih bertahan hingga kini karena memakai sistem *item mall* yang gratis selamanya. Pemain *game* fanatik terhadap sistem pola permainan yang unik ini tampaknya sulit untuk berpaling terhadap *game online* lainnya.

#### 4. *Rissk your life*

*Game online* RPG 3D bergaya *gothic* dengan tema dua bangsa yang bermusuhan, yaitu *human* (manusia) dan *akhan*. *Game* keluaran PT

Dream Web Technology masuk sekitar pertengahan tahun 2004. *Game* ini membutuhkan spek komputer yang sangat tinggi untuk bisa memainkan *game* ini dengan lancar, yaitu *processor* setidaknya harus setara dengan Pentium 4 dan dengan kartu grafik yang mempunyai kemampuan *rendering* tinggi, dalam RYL pemain dapat menyerang dan menguasai para monster, pemain, *group*, *guild*, kebangsaan lainnya, dan karakter akan berkembang dengan latihan. Karakter pemain akan berkembang tidak hanya dari level, tapi juga dari mengumpulkan sumber alam dan pemain harus melindungi para teman, *guild*, bahkan kebangsaan sendiri. Jika tidak, pemain lain akan menguasai sumber alam tersebut. Terdapat 3 jenis peperangan di dalam *game* RYL, yaitu *Guild War*, *Siege War* dan *Race War*. RYL hingga kini juga masih bertahan dengan tiga buah servernya, dan sejak tahun 2005 RYL telah melakukan *upgrade* versinya menjadi RYL versi 2.

#### 5. Tantra *online*

Tidak lama setelah RYL muncul, Tantra muncul sebagai saingan yang cukup serius untuk *gameplay* yang hampir sama. *Game online* RPG 3D ini menampilkan tema berbeda dari *Middle Earth* ataupun futuristik. Tantra *online* mengambil *setting* dari legenda-legenda di India. Grafiknya sendiri terlihat indah dan cukup mendetail, dimana pemain dapat melihat ukiran-ukiran pada *armor* yang kamu pakai, peta dan bangunan di dalam *game* juga terkesan khas India kuno. Tantra juga menawarkan sejumlah *dungeon/area* bawah tanah, bahkan area

istimewa yang dipersiapkan khusus untuk para pemain melakukan pertempuran dan pertandingan antar dewa 8 Karakter berbeda, dalam Tantra terdapat 4 kelas dan 8 suku, setiap suku dilengkapi dengan pakaian dan item yang unik ditambah dengan fasilitas menambah level karakter guna meningkatkan kemampuan tempurnya. Sistem war yang dapat dilakukan kapan saja dan sistem *Guild Castle Siege* juga merupakan keunggulan *game* ini. *Game* keluaran Playon ini tampaknya sudah banyak ditinggalkan oleh para pemainnya, tapi masih sempat bertahan saat ini. tampaknya Playon ingin tetap bertahan dan lebih konsentrasi terhadap game-game baru mereka di masa mendatang. Sejak tanggal 5 Maret 2008 Tantra bisa dimainkan gratis selamanya. Selain itu sejak tanggal 1 Maret telah ada event *Double XP* selamanya.<sup>37</sup>

#### 2.5.4 Macam-Macam Modus Tindak Pidana Penipuan pada *Game Online*

Secara umum modus atau upaya dalam melakukan penipuan dalam pasal 378 KUHP terdiri dari:

1. Menggunakan akal palsu

Nama palsu adalah nama yang berlainan dengan nama yang sebenarnya, meskipun perbedaan itu tampak kecil, misalnya orang yang sebenarnya bernama Aris, padahal yang sebenarnya adalah orang lain, yang hendak menipu itu mengetahui, bahwa hanya kepada orang yang bernama Aris orang akan percaya untuk memberikan suatu barang. Supaya ia mendapatkan barang itu, maka ia memalsukan namanya dari

---

<sup>37</sup> Candra Zebeh Aji, *Op cit.*, 24.

Ari menjadi Aris. Akan tetapi kalau si penipu itu menggunakan nama orang lain yang sama dengan namanya sendiri, maka ia tidak dikatakan menggunakan nama palsu tetapi ia tetap dipersalahkan.

2. Menggunakan kedudukan palsu

Seseorang yang dapat dipersalahkan menipu dengan menggunakan kedudukan palsu, misalnya X menggunakan kedudukan sebagai pengusaha dari perusahaan P, padahal ia sudah diberhentikan, kemudian mendatangi sebuah toko untuk dipesan ke toko tersebut, dengan mengatakan bahwa ia X disuruh oleh majikannya untuk mengambil barang-barang itu. Jika toko itu menyerahkan barang-barang itu kepada X yang dikenal sebagai kuasa dari perusahaan P, sedangkan toko itu tidak mengetahuinya, bahwa X dapat dipersalahkan setelah menipu toko itu dengan menggunakan kedudukan palsu.

3. Menggunakan tipu muslihat

Tipu muslihat adalah perbuatan-perbuatan yang dapat menimbulkan gambaran peristiwa yang sebenarnya dibuat-buat sedemikian rupa sehingga kepalsuan itu dapat mengelabui orang yang biasanya hati-hati.

4. Menggunakan susunan belit dusta

Kebohongan itu harus sedemikian rupa berbelit-belitnya sehingga merupakan suatu atau seluruhnya yang nampaknya seperti benar dan tidak mudah ditemukan dimana-mana. Tipu muslihat yang digunakan oleh seorang penipu itu harus sedemikian rupa, sehingga orang yang mempunyai taraf pengetahuan yang umum (wajar) dapat dikelabui.

Jadi selain kecurangan penipu, harus pula diperhatikan keadaan orang yang kena tipu itu. Tiap-tiap kejahatan harus dipertimbangkan dan harus dibuktikan, bahwa tipu muslihat yang digunakan adalah begitu menyerupai kebenaran, sehingga dapat dimengerti bahwa orang yang ditipu sempat percaya. Suatu kebohongan saja belum cukup untuk menetapkan adanya penipuan. Bohong itu harus disertai tipu muslihat atau susunan belit dusta, sehingga orang percaya pada cerita bohong itu.<sup>38</sup>

Tidak jauh berbeda dengan modus penipuan secara umum dalam pasal tersebut, penipuan dalam *game online* juga menjadi salah satu bentuk kejahatan siber yang kini marak terjadi. Beberapa modus penipuan pada *game online* umumnya terlihat sederhana dengan memanfaatkan aktivitas digital yang sering dilakukan. Saat ini begitu banyak macam tindak pidana penipuan dalam *game online*, mulai dari cara yang mudah hingga cara yang sulit. Beberapa macam bentuk penipuan yang sudah sering terjadi di dalam dunia *game online* antara lain adalah:

1. Menyamarkan nama atau kamufase *nick*

Sebagai contoh dari menyamarkan nama atau kamufase *nick*, yaitu ada seorang *player* terkenal yang sudah *super recommended* dalam proses jual beli, misalnya *nickname* yang dimilikinya adalah “Superman” maka si penipu itu akan menggunakan nama yang hampir sama atau nyaris susah dibedakan, seperti “Svperman” atau “Supperman” sehingga target yang ingin ditipu mengira jika kita

---

<sup>38</sup> Teguh Prasetyo, *Op cit.*, hlm. 232.

adalah pengguna asli nama itu. Biasanya penipu ini menarget *player* yang dekat dengan pemain yang namanya dia pakai.

2. Menggunakan karakter orang lain

Penipu jenis ini susah ditebak karena pelaku umumnya membeli akun karakter dari pemain yang sudah tenar dan menggunakan akun tersebut untuk menipu. Sama seperti modus kamuflase *nick*, hanya saja ini memang bentuk karakter aslinya tetapi sudah berbeda kepemilikan, biasanya penipu ini memanfaatkan hal-hal seperti ini untuk menipu teman terdekat pemilik akun sebelumnya dengan cara mengaku bahwa penipu sebagai pemilik akun sebelumnya. Sebagai untuk menghindari hal ini pemain harus selalu mengikuti kabar dalam *game* yang dimainkan.

3. Reputasi

Setiap bertransaksi umumnya harus ada salah satu pihak yang memberikan barang atau membayar uang terlebih dulu. Biasanya mereka yang punya reputasi tinggi di dalam *game* memanfaatkan hal ini. Kebanyakan dari mereka yang merasa terkenal di dalam *game*, ketika bertansaksi pemain tidak mau membayar duluan, pemain hanya mau bayar setelah menerima barang duluan. Tetapi yang sering terjadi kebanyakan orang memanfaatkan hal ini dan yang terjadi setelah dia menerima barang akhirnya dia akan lari begitu saja.

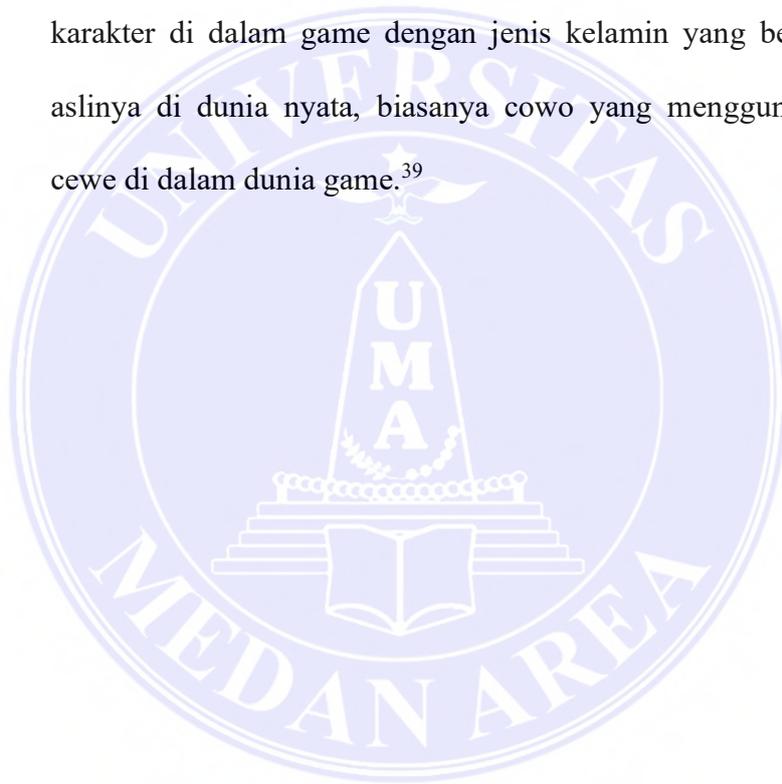
4. Pemalsuan bukti transfer

Penipu yang memakai cara ini biasanya dia yang sudah pintar dalam mengedit foto, biasanya penipu ini memalsukan bukti transfer dengan

mengedit foto seolah-olah bahwa dia telah memberikan bukti transfer yang benar. Modus seperti ini sudah tidak asing lagi bagi para pemain *game online*. Meskipun begitu masih tetap ada yang tertipu dan banyak yang menjadi faktornya, mulai dari kurangnya pengetahuan, kurang teliti, tidak mengecek ulang saldo di bank, dan lain sebagainya.

5. Menyamar menjadi pemain perempuan

Biasa digunakan di dalam dunia game dengan ciri-ciri mempunyai karakter di dalam game dengan jenis kelamin yang berbeda dengan aslinya di dunia nyata, biasanya cowo yang menggunakan karakter cewe di dalam dunia game.<sup>39</sup>



---

<sup>39</sup> Odie Septo Nugorho, 2015, *Modus Penipuan Transaksi Barang Dalam Game Online dan Prospek Penyelesaiannya*, Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, hlm. 46.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

##### 3.1.1 Waktu Penelitian

Adapun jadwal penelitian ini dilakukan pada Januari 2022 hingga Juli 2022 dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

**Tabel 3.1.**  
**Jadwal Penelitian**

Kegiatan	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli					
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
Pengajuan judul dan penyusunan proposal																														
Seminar proposal skripsi																														
Bimbingan dan perbaikan skripsi																														
Seminar hasil																														
Pengajuan berkas meja hijau																														
Meja hijau																														

Sumber: Diolah Peneliti

##### 3.1.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian dipertimbangkan berdasarkan kemungkinan dapat tidaknya dimasuki dan dikaji lebih mendalam terkait dengan masalah yang hendak dipecahkan. Hal ini sesuai dengan permasalahan yang diteliti, maka lokasi yang dipilih harus memiliki sumber data yang dapat diperoleh informasinya secara

lengkap, khususnya terkait dengan *real money trading* pada *game online*. Maka untuk itu dilakukan penelitian di Polrestabes Medan yang beralamat di Jl. HM. Said No.1, Sidorame Bar. I, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara.

## 3.2 Metodologi Penelitian

### 3.2.1 Jenis Penelitian

Metodologi penelitian ini adalah penelitian yuridis dengan pendekatan empiris, yang merupakan jenis penelitian sosiologis dan dapat disebut pula dengan penelitian lapangan, yaitu mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta apa yang terjadi dalam kenyataan masyarakat, atau dengan kata lain suatu penelitian yang dilakukan terhadap keadaan yang sebenarnya atau keadaan nyata yang terjadi di masyarakat dengan maksud untuk mengetahui dan menemukan fakta-fakta dan data yang dibutuhkan, setelah data yang dibutuhkan terkumpul kemudian menuju kepada identifikasi masalah yang pada akhirnya menuju pada penyelesaian masalah.<sup>40</sup>

### 3.2.2 Sifat Penelitian

Sifat penelitian ini sesuai dengan jenisnya adalah penelitian dengan sifat deskriptif. Penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang bersifat pemaparan dan bertujuan untuk memperoleh gambaran (deskripsi) lengkap tentang keadaan hukum yang berlaku di tempat tertentu, atau mengenai gejala yuridis yang ada, atau suatu peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Bambang Wayulo, 2016, *Tentang Penelitian Hukum Dalam Praktek*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 15–16.

<sup>41</sup> Muhaimin, *Op cit.*, hlm. 26.

### 3.2.3 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu sistem penelitian dilakukan dengan maksud memperoleh dengan cara membaca berbagai bahan hukum, seperti bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang dapat memberikan petunjuk terhadap bahan hukum primer dan sekunder, dalam penulisan ini bahan hukum tersier seperti kamus, ensiklopedia, dan lain sebagainya.
- b. Penelitian lapangan (*field research*), yaitu dengan melakukan wawancara langsung studi di Polrestabes Medan yang beralamat di Jl. HM. Said No.1, Sidorame Bar. I, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara dan dengan beberapa pemain *game online*.

### 3.2.4 Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif, yaitu dari data yang diperoleh kemudian disusun secara sistematis kemudian dianalisis secara kualitatif untuk mencapai kejelasan masalah yang dibahas. Analisis data kualitatif adalah suatu cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif analisis, yaitu apa yang dinyatakan oleh responden secara tertulis atau lisan dan juga perilakunya yang nyata, diteliti dan dipelajari sebagai sesuatu yang utuh.<sup>42</sup>

Setelah data dikumpulkan kemudian diolah dan di analisa dengan analisa kualitatif dengan logika induktif dan logika reflektif.<sup>43</sup> Pola berpikir induktif ini

---

<sup>42</sup> Soerjono Soekanto, 2018, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 12.

<sup>43</sup> Soeharti Sigit, 2015, *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 32.

untuk menganalisis data-data yang bersifat khusus untuk ditarik kepada yang umum. Kemudian dari hasil analisa data yang diperoleh akan di deskripsikan secara urut dan teliti sesuai dengan permasalahan yang dikaji. Sedangkan logika reflektif adalah kombinasi logika deduktif dan induktif.

Setelah analisis data selesai maka hasilnya akan disajikan secara deskriptif, yaitu dengan menuturkan dan menggambarkan apa adanya sesuai dengan permasalahan yang diteliti.<sup>44</sup> Sehingga dari hasil tersebut kemudian ditarik suatu kesimpulan yang merupakan jawaban atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.



---

<sup>44</sup> *Ibid.*

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat diuraikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Bentuk tindak pidana penipuan praktik *real money trading* pada *game online* terjadi karena beberapa faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya praktik *real money trading* antar pemain *game online*. Faktor internal tersebut terdiri dari akibat *publisher game online* mengenalkan *real money trading*, *publisher* memberikan batasan ijin tertentu dalam melakukannya, dan adanya batasan dalam permainan. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari karena pemain mendapat keuntungan, mempersingkat waktu untuk mencapai level tertentu, memperkuat karakter pemain, dan memiliki skin karakter menarik yang tidak dimiliki banyak pemain.
2. Penerapan sanksi pidana kasus penipuan dalam praktik *real money trading* antar pemain *game online* terjadi karena adanya berita bohong dan menyesatkan yang menyebabkan kerugian terhadap pemain *game online* selaku konsumen dalam transaksi elektronik sehingga Pasal 28 Ayat (1) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) beserta sanksinya yang terdapat dalam Pasal 45A Ayat (1) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11

tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dapat diterapkan. Pasal 378 KUHP yang belum mengatur secara komprehensif mengenai penipuan dalam praktik *real money trading* antar pemain *game online* menyebabkan pasal ini sulit untuk diterapkan. Oleh karena itu, jika terjadi penipuan dalam praktik *real money trading* antar pemain *game online*, pasal yang dapat diterapkan adalah Pasal 28 Ayat (1) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) jo. Pasal 45A Ayat (1) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) selama unsur-unsurnya terpenuhi.

## 5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan terkait dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mencegah terjadinya praktik *real money trading* antar pemain *game online*, maka *publisher game online* diharapkan dapat memberikan keleluasaan bagi pemain untuk bertransaksi melalui sistem yang ada di *game* tersebut, sehingga kemungkinan terjadinya penipuan juga dapat diminimalisir.
2. Agar dapat menerapkan hukum yang pasti bagi pelaku tindak pidana penipuan dalam praktik *real money trading* antar pemain *game online*, maka pemerintah harus membuat aturan baru terkait dengan hal-hal tersebut, khususnya aturan hukum terkait jual beli *online* agar kepastian

hukum yang diperoleh, baik bagi pelaku, konsumen, dan *publisher game online* jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Aji, Candra Zebeh, 2016, Berburu Rupiah Lewat Game Online, Bouna Books, Yogyakarta.
- Alam dan Amir Ilyas, 2018, Kriminologi: Suatu Pengantar, Kencana, Jakarta.
- Alma, Buchari, 2014, Kewirausahaan, Alfabeta, Bandung.
- Anwar, Moch., 2010, Hukum Pidana Bagian Khusus, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Griffin, Jill, 2017, Customer Loyalty: Menumbuhkan dan Mempertahankan Kesetiaan Pelanggan, Erlangga, Jakarta.
- Henry, Samuel, 2018, Cerdas dengan Game, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Kamsir dan Jakfar, 2015, Studi Kelayakan Bisnis, Kencana, Jakarta.
- Moeljatno, 2015, Asas-Asas Hukum Pidana, Bina Aksara, Jakarta.
- Muhaimin, 2020, Metode Penelitian Hukum, Mataram University Press, Nusa Tenggara Barat.
- Nawawi, Barda, 2016, Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana, Citra Aditya Bakti, Jakarta.
- Nugorho, Odie Septo, 2015, Modus Penipuan Transaksi Barang Dalam Game Online dan Prospek Penyelesaiannya, Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.
- Prasetyo, Teguh, 2017, Hukum Pidana, Rajawali Press, Jakarta.
- Prodjodikoro, Wirjono, 2013, Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia, Refika Aditama, Bandung.
- Sigit, Soeharti, 2015, Pengantar Metodologi Penelitian Sosial, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Soekanto, Soerjono, 2018, Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Soesilo, Raden, 2013, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal, Politea, Bogor.
- Utrecht, Ernst, 2016, Pengantar Hukum Administrasi Negara Indonesia, Penerbit dan Balai Buku Ichtiar, Jakarta.
- Wahyuni, Fitri, 2017, Dasar-Dasar Hukum Pidana di Indonesia, PT Nusantara Persada Utama, Tangerang.

Wayulo, Bambang, 2016, Tentang Penelitian Hukum Dalam Praktek, Sinar Grafika, Jakarta.

### **Peraturan Perundang-Undangan**

Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

### **Jurnal & Artikel**

Masykur, 2020, Praktik Real Money Trading Dalam Transaksi Online Dunia Maya Menurut Perspektif Fiqh Muamalah (Studi Kajian Pada Pemain Game Online Dragon Nest Indonesia Wilayah Kota Banda Aceh), Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Banda Aceh.

Rizky, Muhammad Afrizal, 2015, Real Money Trading dalam Perspektif Islam, School of Islamic Economics, Jakarta.

Yoon, Ung-gi, 2014, Real Money Trading in MMORPG Items From a Legal and Policy Perspective, SSRN, Korea.

Young, Kimberly, "Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical disorder," Cyber Psychology, Vol. 1, No. 3, 2011.

### **Website**

DailySocial.id, <https://dailysocial.id/post/kontroversi-bisnis-real-money-trading-dalam-game>, diakses 20 Januari 2022.

Idntimes.com, <https://www.idntimes.com/tech/games/abraham-herdyanto/6-alasan-utama-mengapa-kita-bermain-video-game-menurut-ahli>, diakses 5 Juli 2022.

IpankInt.com, <https://ipankint.com/game/mengenal-transaksi-rmt-dalam-game/>, diakses 20 Juni 2022.

Kumparan.com, kumparan, <https://kumparan.com/kumparantech/perkembangan-game-online-dari-hobi-jadi-peluang-menjanjikan-luyzq22lrgF>, diakses 20 Januari 2022.



# UNIVERSITAS MEDAN AREA

## FAKULTAS HUKUM

Kampus I Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223  
Kampus II Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122  
Website: [www.uma.ac.id](http://www.uma.ac.id) E-Mail: [uni\\_medanarea@uma.ac.id](mailto:uni_medanarea@uma.ac.id)

Nomor 808 /FH/01.10/MI/2022  
Lampiran —  
Hal Permohonan Pengambilan Data/Riset dan Wawancara

11 Juli 2022

Kepada Yth  
Kepala Polrestaes Medan  
C q Kepala Unit Reskrim Polrestaes Medan  
di-  
Medan

Dengan hormat, bersama surat ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk membenkan Izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami berikut ini .

Nama Siti Chairun Nisa  
N I M 168400090  
Fakultas Hukum  
Bidang Hukum Kepadanaan

Untuk melaksanakan Pengambilan Data/Riset dan Wawancara di Polrestaes Medan, guna penyusunan Skripsi Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Medan Area dengan judul "*Tinjauan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Praktik Real Money Trading pada Game Online*".

Perlu kami sampaikan bahwa Pengambilan Data/Riset Dan Wawancara dimaksud adalah semata-mata untuk penulisan ilmiah dan penyusunan skripsi yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa untuk mengikuti Ujian Skripsi di Fakultas Hukum Universitas Medan Area

Apabila mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data/riset Dan Wawancara, kami mohon agar dapat dibenkan Surat Keterangan telah selesai melaksanakan riset di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih

Dekan,

Dr. M. Citra Ramadhan, SH, MH



KEPOLISIAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA  
DAERAH SUMATERA UTARA  
RESOR KOTA BESAR MEDAN

Medan, 11 Agustus 2022

Nomor : B / 2439 / VIII / RES. 1.24. / 2022  
Klasifikasi : BIASA  
Lampiran : satu Berkas  
Perihal : hasil data/riset

Kepada

Yth. REKTOR UNIVERSITAS  
MEDAN AREA

di

Medan

u.p. Dekan Fakultas Hukum

1. Rujukan surat Universitas Medan Area Nomor: 808/FH/01.10/VII/2022 tanggal 11 Juli 2022 perihal permohonan pengambilan data/riset dan wawancara.

2. Sehubungan dengan rujukan tersebut di atas, bersama ini diberitahukan kepada Dekan Fakultas Hukum Universitas Medan Area bahwa Mahasiswa/wi yang tersebut dibawah ini:

- a. nama : SITI CHAIRUN NISA
- b. NIM : 188400090
- c. Fakultas : Hukum

dengan judul Skripsi " Tinjauan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Praktek Real Money Trading Pada Game Online " Benar telah melakukan pengambilan data/riset di Sat Reskrim Polrestabes Medan.

3. Demikian untuk menjadi maklum.

a.n. KEPALA KEPOLISIAN RESOR KOTA BESAR MEDAN  
KASAT RESKRIM



Tembusan :

- 1. Kapolrestabes Medan
- 2. Kabag SDM Polrestabes Medan.

1. Apakah Bapak/Ibu tahu tentang *real money trading*?

Ya saya tau apa itu real money trading.

2. Apakah pernah ada kasus tentang *real money trading* pada *game online* yang menyebabkan kerugian?

Salah satu kasus yang pernah kami terima laporannya terkait dengan real money trading adalah kasus penipuan jual beli item game online yang dilakukan oleh seorang remaja di Kota Medan. Hal tersebut bisa terjadi karena perkembangan real money trading didukung oleh terbentuknya berbagai grup jual beli yang memunculkan pedagang-pedagang online yang menjual item atau identitas akun sebuah game online dan peluang bisnis ini dimanfaatkan oleh oknum-oknum tidak bertanggungjawab untuk melakukan penipuan.

3. Bagaimana bentuk tindak pidana penipuan praktik *real money trading* pada *game online*?

Penipuan dalam praktik real money trading pada dasarnya sama dengan penipuan konvensional yang diatur dalam Pasal 378 KUHP dan yang menjadi perbedaan mendasar dalam penipuan konvensional dengan penipuan secara online terdapat pada sarana perbuatannya. Hal ini disebabkan karena penipuan konvensional adalah jenis penipuan yang pada umumnya terjadi dan diperuntukkan pada semua hal yang terjadi dalam dunia nyata, bukan pada dunia maya atau virtual seperti pada praktik real money trading. Penipuan dalam praktik real money trading sarana perbuatannya menggunakan sistem elektronik seperti komputer, internet, smartphone, dan media elektronik lainnya.

4. Seberapa sering kasus seperti itu terjadi dalam beberapa waktu belakangan ini?

Tidak terlalu sering, karena hanya sedikit kasus yang diketahui atau terjadi hingga saat ini.

5. Bagaimana menerapkan solusi pidana bagi pelaku penipuan praktik *real money trading* pada *game online*?

Saat ini mengacu pada pasal 378 KUHP dan dikaitkan dengan Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

6. Apakah pernah ada kasus terkait yang sampai ke persidangan?

Ada beberapa contoh kasus penipuan yang terjadi dalam real money trading pada game online, yaitu transaksi palsu dimana item game yang dijual tidak sesuai dengan kesepakatan, penjual yang melarikan diri setelah menerima bayaran sampai, hingga kasus identitas akun pemain yang sudah dijual diambil lagi atau biasa disebut dengan istilah hack back untuk digunakan dalam proses penipuan selanjutnya.

7. Bagaimana pertanggungjawaban hukum terhadap pelaku penipuan praktik *real money trading* pada *game online*?

Pelaku penipuan dalam praktik real money trading antar pemain game online melakukan pelanggaran sesuai dengan Pasal 28 Ayat (1) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), maka dapat diancam pidana penjara maksimal 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000 (satu miliar rupiah) dan hal ini termuat juga dalam Pasal 45A Ayat (1) Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).