



**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMBELI DALAM PENIPUAN
TRANSAKSI JUAL BELI AKUN *GAME* MELALUI MEDIA SOSIAL**

Skripsi



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS HUKUM
MALANG
2025**

RINGKASAN

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMBELI DALAM PENIPUAN
TRANSAKSI JUAL BELI AKUN *GAME* MELALUI MEDIA SOSIAL**

Farhan Maulana Ashari

Fakultas Hukum, Universitas Islam Malang

Dalam skripsi ini, penulis mengambil topik penipuan jual beli akun *game* di media sosial yang dimana kasus ini sendiri banyak sekali dalam komunitas *game* di media sosial dimana yang paling dirugikan ialah pembeli atau konsumen dalam kasus ini. Latar belakangnya terjadi karena pembeli sering kali mentransfer uang tetapi tidak menerima akun yang dijanjikan atau bahkan penjual melakukan *hackback* kembali akun mereka. Penipu sering kali menggunakan identitas palsu dan menghilang setelah transaksi, sehingga menyulitkan korban untuk mendapatkan kembali hak-hak mereka. Sehubungan dengan peneliti merumuskan hal tersebut pada rumusan masalah pada penelitian ini ialah: 1. Apa modus operandi atau pola dalam penipuan pada jual beli akun *game* di media sosial? dan 2. Bagaimana pertanggungjawaban penjual yang telah melakukan penipuan akun *game* di media sosial?

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif, yang dimana yuridis normatif ialah penelitian yang fokus mengkaji sumber-sumber bahan hukum yang paling terpenting ialah bahan hukum primer yakni undang-undang lalu bahan hukum sekunder yakni buku-buku, jurnal, pemikiran para ahli dan rujukan-rujukan artikel dalam media massa dan juga bahan hukum tersier yang memfokuskan pada ensiklopedia yakni KBBI, Kamus Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dan Kamus Hukum.

Hasil penelitian ini ialah ada para *ripper* sering kali menyamar sebagai pemilik asli akun ketika menjual akun *game* di media sosial, seperti akun Genshin Impact, Biasanya mereka menggunakan nama palsu dan profil pemasaran di platform media sosial seperti Facebook dan Instagram atau forum *game*. Di antara modus operandi yang digunakan adalah: Dijual harga murah, Menghilang setelah pembeli mentransfer, Menyamar menjadi rekening bersama dan melakukan *hackback*.

Dalam melakukan penipuan jual beli akun *game* di media sosial pembeli atau korban pasti akan meminta pertanggungjawaban pelaku dan pertanggungjawaban pelaku tersebut harus terdapat unsur kesalahan. Dasar Undang-Undang dari tindak pidana penipuan ialah KUHP Pasal 378 untuk saat ini dan nantinya KUHP Pasal 492, UU ITE Pasal 28 ayat 1, dan UUPK Pasal 8 huruf f, Masing-masing dari ketiganya saling menguatkan satu sama lain. Oleh karena itu, aturan yang lebih khusus, pendidikan hukum, kolaborasi antar sektor, dan peningkatan kapasitas aparat siber sangat diperlukan.

Kata Kunci : Perlindungan Hukum, Penipuan, Jual Beli Akun *Game*, Media Sosial.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara hukum yang dimana didasarkan pada pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dan juga dikenal memiliki jumlah populasi yang banyak bahkan berada di posisi ke-4 negara dengan populasi terbanyak di dunia dengan mencatat sebanyak 279.390.258 jiwa¹, yang artinya Indonesia telah memiliki banyak Pengguna Internet yang aktif mau yang berumur dewasa ataupun masih anak-anak semua bisa mengakses internet dengan mudah karena di masa kini jika tak menggunakan internet maka akan dikatakan masyarakat kuno atau jadul.

Media sosial merupakan suatu frase yang berasal dari dua kata, yaitu "media" dan "sosial". Media secara sederhana dapat diartikan sebagai alat atau perantara sedangkan sosial secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu relasi yang terbangun diantara sesama manusia. Dan "sosial" yang asalnya dari bahasa Latin yakni *Socius*, yang artinya berteman atau orang-orang disekitar. Sosial diartikan umum karena kemasyarakatan jika disempitkan artinya kepentingan Bersama didahulukan.²

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, media sosial adalah jenis jejaring sosial yang masih dalam tahap awal. Media sosial akan memfasilitasi para penggunanya untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan konten virtual. Keberadaan media sosial sebenarnya merupakan bentuk yang hampir sama dengan fungsi komputer yang pertama kali kita kenali, yaitu kerja sama,

¹ Diva Lufiana Putri, Rizal Setyo Nugroho, "20 Negara Penduduk Terbanyak di Dunia 2024, Indonesia Nomor Berapa", Artikel Kompas, 2024, Terdapat dalam <https://www.kompas.com/tren/read/2024/04/25/180000765/20-negara-penduduk-terbanyak-di-dunia-2024-indonesia-nomor-berapa?page=all>, Diakses Tanggal 10 April 2025.

² Agus Salim, Perubahan sosial. Yogyakarta, PT.Tiara Wacana Yogya. Djoened, 2002, Hlm. 12

komunikasi, dan pengenalan yang menciptakan sebuah sistem antara manusia dan masyarakat.³ Maka media sosial dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan atau dimanfaatkan orang untuk bersosialisasi dengan sesamanya. Melalui media sosial, setiap orang dapat bersosialisasi dengan sesamanya dengan berbagai cara, seperti: melalui dialog, bertukar informasi, dan melalui membuat suatu konten bersama

Berkembangnya teknologi yang berbasis digital ini dapat membuat perbedaan dalam keuntungan yang lebih besar dari beberapa media sosial yang sudah memberikan pelayanan kepada penggunanya secara efisien dalam beberapa hal penting. Penggunaan media sosial juga membantu pergerakan bisnis, pekerja swasta, dan beberapa perusahaan dalam meningkatkan kualitas barang dan jasa yang mereka sediakan untuk pelanggan mereka yang setia. Namun demikian, penggunaan media sosial di tempat kerja tidak selalu menguntungkan. Karena biaya yang terlalu tinggi, masalah keamanan data, dan kurangnya keahlian teknologi, beberapa pedagang merasa sulit untuk mengintegrasikan teknologi informasi.⁴

Banyaknya berbagai macam media sosial yang membuka pintu dalam berusaha, hal tersebut membuat pelaku usaha mencoba menjual barang jualannya di Media Sosial. Salah satunya adalah akun gim atau kita lebih familarnya dengan *game* dimana ada berbagai macam penjual akun yang menjual akun dari pemilik pertama atau *first owner*, ada juga yang mencoba akun *reroll* dimana penjual biasanya membuat akun baru dari gim dan mencoba peruntungan dengan

³ Mulawarman dan Nurfitri, "Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terepan". Buletin Psikologi, Yogyakarta, 2017, Hlm. 25

⁴ Anggraeni, R., & Maulani, I. E. "Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Bisnis Modern. Jurnal Sosial Dan Teknologi (Sostech)". 2023, Hlm. 95, Diakses pada 3 Mei 2025

mendapatkan *item limited* yang biasanya sangat susah sekali didapatkan saat awal-awal permainan.

Dalam penelitian ini, penulis akan mencoba mengkaji objek penelitiannya melalui *game* dari perusahaan MiHoYo atau sekarang lebih dikenal dengan nama HoYoverse yang telah berganti nama sejak 15 Februari 2022.⁵ Karena penulis adalah salah satu pemain dari *game-game* buatan mereka yang terkenal yakni salah satunya Genshin Impact.

HoYoverse berdiri pada tahun 2012 di Shanghai, Tiongkok didirikan oleh 3 Mahasiswa dari Universitas Jiao Tong Shanghai.⁶ 4 *Game* buatan mereka yang aktif saat ini memiliki sistem *gacha*, Sistem *gacha* ialah semacam mekanisme lotre untuk memenangkan item di spanduk yang akan kita coba peruntungannya. Semisal jika kita ingin membuka menu *gacha* dalam *game* buatan HoYoverse mereka membentuk ikon bintang segi empat, dan saat kita masuk ke dalam menunya akan muncul karakter di dalam spanduk sebagai karakter karakter *rate up* yang mana karakter *rate up* adalah karakter yang saat ini dipromosikan oleh *developer* dalam versi dari *game* tersebut dan biasanya akan selalu muncul karakter yang berbeda di setiap versi *game* tersebut.

Jadi dalam sistem *gacha* ini sesuai seperti lotre pasti ada menang dan kalah. Kita bisa dikatakan menang apabila mendapatkan karakter yang dipromosikan di spanduk dan bisa juga kalah dimana kita mendapatkan karakter lain yang tidak dipromosikan di spanduk. Jadi tidak heran ada beberapa pemain

⁵ Giovanni Dio Prasasti, "Developer *Game* Genshin Impact MiHoYo Ganti Nama Jadi HoYoverse, Artikel Liputan6", Terdapat dalam <https://www.liputan6.com/tekno/read/4888227/developer-game-genshin-impact-mihoyo-ganti-nama-jadi-hoyoverse>, Diakses Tanggal 10 Mei 2025

⁶ Josh Ye, "How Genshin Impact's Chinese creator miHoYo found success with otakus willing to 'pay for love'", Artikel Thestar, Terdapat dalam <https://www.scmp.com/tech/start-ups/article/3105111/how-genshin-impacts-chinese-creator-mihoyo-found-success-otakus>, Diakses Tanggal 10 Mei 2025

yang pasti berlomba-lomba dalam mendapatkan karakter favoritnya di spanduk, dan mereka akan melakukan apa saja agar bisa memulangkan karakter favoritnya di akunnya seperti membeli item *in app purchase* atau mencoba mendapatkan remahan item yang bisa digunakan buat *gacha* dengan menyelesaikan beberapa konten di dalam *game* tersebut.

Karena spanduk yang mempromosikan karakter itu sering sekali dalam waktu yang terbatas dan di dalam *game* HoYoverse ini rata-rata 21 Hari atau 3 Minggu, Pasti ada beberapa pemain yang tidak sempat mendapatkan karakter favoritnya buat dimainkan. Maka dari itu mereka mencoba membeli akun dari pemain lain yang memiliki karakter favoritnya, biasanya jika karakter tersebut lama gak dipromosikan oleh developer harga akun yang terdapat karakter tersebut akan mendapatkan harga jual akun yang tinggi dikarenakan *demand* dari pemain lain.

Jual Beli akun *game* sendiri saat ini paling populer di 3 platform media sosial Facebook, Instagram dan X. Biasanya pemilik akun pertama ada yang mencoba menjual akunnya sendiri dan mempromosikannya sendiri melalui akun pribadinya namun ada juga yang menggunakan pihak kedua yakni jasa titip akun atau lebih dikenal dengan jastip akun karena dengan akun yang menyediakan jasa titip mereka sudah dibekali dengan follower yang banyak yang mana itu membantu cepat terjualnya akun *game* dari *seller*. Jasa titip akun sendiri bisa dibilang cukup membantu untuk mengamankan keamanan dari transaksi jual beli antara *seller* dan pembeli. Karena kejahatan dunia maya ternyata menargetkan 132.000 *gamer*, dengan mayoritas korbannya adalah anak-anak yang belum menghasilkan uangnya sendiri. Menurut Kaspersky, Karena anak-anak muda sering kali tidak

menyadari bahaya yang terkait dengan perangkat digital, kecenderungan ini mengkhawatirkan.⁷

Dalam melakukan transaksi jual beli akun di media sosial hal yang pertama kali dilakukan biasanya pembeli akan menghubungi penjual dan menanyakan info akun dari penjual, jika dari info yang telah diberikan penjual makin meyakinkan pembeli untuk membeli akun, maka pembeli biasanya akan bernegosiasi harga akunnya dengan penjual, jika kedua pihak telah sepakat dengan harga akun yang ditentukan maka ikatan perikatan pun terbentuk. Biasanya jika penjual menjual akun secara pribadi maka pembeli bisa langsung mentransfer ke rekening penjual langsung atau *direct transfer*, namun ada juga beberapa pembeli yang masih belum memiliki kepercayaan dengan penjual maka pembeli akan menggunakan jasa rekening bersama.

Faktanya rekening bersama sendiri bisa dibilang metode yang cukup populer di Media Sosial, namun sayangnya tidak memiliki sumber hukum yang kuat. Jika rekening bersama atau pihak ketiga yang cukup kita familiar dengan platform *e-commerce* seperti Shopee, Tokopedia, Lazada dll jasa rekening bersama terutama di Facebook biasanya menggunakan identitas pribadi. Rekening bersama muncul karena menjawab kebutuhan akan transaksi *online* yang aman dan nyaman. Dengan adanya jasa ini pembeli tidak perlu takut lagi akan kejadian tidak sampainya barang setelah melakukan transfer sejumlah uang. Karena ketika menggunakan metode rekening peerantara, uang tersebut tidak langsung dikirim ke rekening penjual. Akan tetapi uang tersebut akan ditahan sementara oleh pihak ketiga atau Rekber sampai barang yang dibeli jatuh ke tangan pembeli,

⁷ Imam Suhartadi, Jual Beli Akun *Game* Rentan Risiko Peretasan, Artikel Investor.Id, 21 Desember 2024, Terdapat dalam <https://investor.id/business/384307/jual-beli-akun-game-rentan-risiko-peretasan>, Diakses Tanggal 16 Juni 2025.

dan baru kemudian uang tersebut dikirim ke rekening penjual. Sehingga tidak ada pihak yang dirugikan dari transaksi perdagangan elektronik semacam ini..⁸ Metode rekening bersama di Media Sosial ialah :⁹

1. Penjual, Pembeli dan Admin Jasa Rekening bersama akan dikumpulkan dalam satu grup pesan yang berisi mereka;
2. Admin Jasa Rekening Bersama akan memberikan informasi & panduan untuk menyelesaikan transaksi jual belinya;
3. Pembeli akan mentransfer sejumlah uang kepada rekening Admin Jasa Rekening Bersama dengan nominal yang telah disepakati pada negosiasi yang dilakukan dengan Penjual;
4. Jika saldo telah masuk ke rekening Admin Jasa Rekening Bersama maka Admin Jasa Rekening Bersama akan mengabarkannya di grup pesan dan Penjual diharuskan memberi informasi untuk login ke akun melalui pesan pribadi dengan Pembeli;
5. Pembeli akan mencoba login ke akun dan jika info yang diberikan Penjual sudah benar dan tidak ada hal salah sesuai yang dipromosikan Penjual, Maka Pembeli diharuskan mengamankan akun dengan mengganti email dan kata sandi nya;
6. Setelah Pembeli mengamankan akunnya, Pembeli akan mengabari di grup pesan jika akun telah aman dan sudah menjadi kendali Pembeli.
7. Maka Admin Jasa Rekening Bersma akan mentransfer saldo yang telah ditransfer pembeli sebelumnya ke rekening penjual;

⁸ Maulana Fahmi Nahar, "Konsep Rekening Bersama (RekBer) Dalam Transaksi Jual beli *Online* pada Forum Jual Beli Kaskus Menurut Pandangan Bisnis Islam", Skripsi UIN Walisongo. Semarang, 2017. Hlm. 19

⁹ Anonim. "Apa Itu Rekening Bersama dan Cara Kerja Rekber", Artikel Midtrans, Terdapat Dalam <https://midtrans.com/id/blog/rekening-bersama-rekber> , Diakses Tanggal 28 Juli 2025

8. Penjual akan mengabari apabila saldonya telah masuk atau tidak, Admin Jasa Rekening Bersma tidak akan bertanggung jawab apabila rekening yang dikasi oleh penjual itu salah atau kelupaan satu digit;
9. Maka Transaksi pun selesai.

Meskipun transaksi telah dinyatakan selesai dan berhasil tak akan membuat akun yang telah dibeli bisa sepenuhnya aman karena masih ada beberapa penjual nakal yang masih mencoba menipu. Penipuan ini merupakan kejahatan yang sering terjadi di media sosial, Bisnis jual beli akun *game* adalah bisnis yang menggunakan media sosial terutama Facebook, Instagram dan X sebagai katalog dan dijalankan melalui media sosial sebagai alat pemasaran.

Penyalahgunaan TI ini sering sekali terjadi, karenanya demi menciptakan tatanan masyarakat yang taat aturan dan berusaha mencegah perilaku yang tidak *care* dengan hukum.¹⁰ Agar hal-hal yang merugikan masyarakat seperti penyalahgunaan TI tidak menjadi keresahan sosial yang mengganggu.

Dalam KUHP yang lama pada Pasal 378 yang menyatakan:

"Barang siapa dengan maksud untuk 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 hutang maupun menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama 4 tahun."

Telah dijelaskan bahwa memperoleh sesuatu dengan cara yang tidak benar, menyakiti orang lain, atau menggunakan taktik yang tidak jujur untuk membuat seseorang menyumbangkan uang atau melakukan tindakan yang melanggar hukum. Alasannya, penipuan dilakukan dengan menggunakan berbagai taktik menipu yang dapat memengaruhi orang. Sesuai dengan prinsip dasar hukum

¹⁰ Teguh Sulistia, Aria Zurnetti, "Hukum Pidana Horizon Baru Pasca Reformasi", Jakarta Raja Grafindo Persada, 2011, Hlm. 143

pidana sebagai hukum publik, tujuan utamanya adalah untuk melindungi kepentingan masyarakat secara keseluruhan dari tindakan-tindakan yang membahayakan atau bahkan merusaknya, baik yang berasal dari individu atau kelompok lain.

Karena terdapat tindak pidana penipuan ini, pembeli telah menjadi korban dari penjual. Menurut Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014 tentang perlindungan saksi dan korban dalam Pasal 1 Angka 3 disebutkan:

“Korban adalah orang yang mengalami penderitaan fisik, mental dan/atau kerugian ekonomi yang diakibatkan oleh suatu tindak pidana.”

Jadi karena peristiwa tersebut jelas pembeli jadi mengalami trauma terlebih jika harga akunnya dijual dengan tarif yang mahal namun sebanding dengan spek akunnya.

Selain di KUHP, hal tentang penipuan ini juga diatur di Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang telah diubah menjadi Undang-Undang No.1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dimana di Pasal 28 ayat 1 nya disebutkan: “Setiap Orang dengan sengaja dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang berisi pemberitahuan bohong atau informasi menyesatkan yang mengakibatkan kerugian materiel bagi konsumen dalam Transaksi Elektronik.”

Untuk memastikan bahwa teknologi informasi digunakan dengan benar dan mencegah penyalahgunaan, pemerintah harus mendorong pertumbuhannya melalui kerangka kerja legislatif dan peraturan yang mempertimbangkan nilai-nilai yang seharusnya benar. Demi terdorongnya perdagangan dan ekonomi yang makin bertumbuh maka negara membuat ITE, atau informasi dan transaksi

elektronik dimana warga negara yang menggunakan teknologi informasi mendapatkan kepentingan umum.¹¹

Jika merujuk dari Undang-Undang perlindungan konsumen, pembeli berhak menuntut penjual melalui pasal 8 ayat 1 huruf F :

“Tidak sesuai dengan janji yang dinyatakan dalam label, etiket, keterangan, iklan atau promosi penjualan barang dan/atau jasa tersebut;”

Yang dimana apabila pembeli tak mendapatkan sesuatu yang telah disepakati oleh penjual seperti dalam hal jual beli akun *game* seperti kasus hackback akun atau spesifikasi akun tidak sesuai saat diperiksa oleh pembeli bisa menuntut hal ini.

Skripsi ini dibuat didasarkan oleh kasus penipuan yang marak di media sosial terutama Facebook dan Instagram. Penulis sering sekali melihat kasus akun *hackback* dan pembeli tak mendapatkan haknya dari harga akun yang dia beli, Karena hal itu Penulis tertarik menulis topik skripsi ini dengan tujuan mendapatkan pencerahan bagi pembeli atau pihak lain yang melakukan transaksi jual beli akun dan juga ilmu bagi penulis sendiri dengan judul **“Perlindungan Hukum terhadap Pembeli dalam Penipuan Transaksi Jual Beli Akun *Game* Melalui Media Sosial”**

B. Rumusan Masalah

1. Apa modus operandi dalam penipuan jual beli akun *game* di media sosial?
2. Bagaimana pertanggungjawaban pidana penjual yang telah melakukan penipuan jual beli akun *game* di media sosial?

¹¹ Koto Ismail, Faisal, “Penerapan Eksekusi Jaminan Fidusia Pada Benda Bergerak Terhadap Debitur Wanprestasi”, *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 2021, Hlm. 775, Diakses pada tanggal 15 Mei 2025

C. Tujuan Penelitian

1. Bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk modus penipuan yang penjual dalam hal kasus jual beli akun di media sosial, dan memahami taktik atau pola yang digunakan pada eksekusi perbuatannya.
2. Bertujuan untuk mengkaji bagaimana hukum pidana melindungi korban dalam konteks transaksi digital informal dan mempertimbangkan pertanggungjawaban hukum yang dapat dibebankan kepada penipu dengan melihat ketentuan-ketentuan dalam UU ITE Pasal 28 dan juga ketentuan-ketentuan dalam peraturan perundangan yang terkait.

D. Manfaat Penelitian

Setelah dibuatnya tujuan penelitian, maka terdapat juga manfaat penelitian yang ada pada berikut ini:

A. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian yang digarap ini diharapkan bisa dijadikan sebuah bahan referensi dalam kepustakaan ilmu hukum, terutama untuk kasus penipuan dalam jual beli terutama kasus jual beli di media sosial tak hanya jual beli akun *game* saja.
- b. Penelitian yang digarap ini menambah kebaruan yang sebelumnya tidak ada pada karya ilmiah sebelumnya.
- c. Penelitian yang digarap ini, mampu dalam memberikan nilai linguistik yang lebih *update* mengenai posisi hukum objek digital hukum positif di Negara Indonesia kita yang tercinta.

B. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, penelitian ini mengharap peneliti agar bisa menjadi penambah wawasan dalam memahami bagaimana proses jual beli akun

di media sosial dan juga secara yuridisnya. Penelitian ini diharapkan juga memberikan pembaharuan dimana sumber hukum yang digunakan lebih baru dari karya ilmiah lainnya. Penelitian ini juga menjadi syarat bagi peneliti sebagai peneliti dalam mendapatkan kredikat Sarjana 1 di Fakultas Hukum Unisma.

- b. Bagi Orang-orang yang saat ini telah mengalami kasus yang diangkat dalam penelitian ini bisa mendorong niatnya mengambil langkah-langkah hukum dan dijadikan sebagai bahan *awareness* agar tak mengalami kasus serupa lagi.
- c. Bagi orang yang telah melakukan kerugian pada orang lain, diharapkan penelitian ini menjadi bahan untuk intropeksi diri dikarenakan dengan sumber-sumber hukum yang ada maka akan merasakan dampak yang juga merugikan pada dirinya dan berhenti melakukan kasus penipuan atau kabur dari pembeli.

E. Orisinalitas Penelitian

Peneliti-penelitian berikut penelitian yang serupa dengan sebelumnya yang berkaitan mengenai penipuan jual beli akun. Membandingkan penelitian lain dengan penelitian ini mengungkapkan kesamaan, perbedaan, dan nilai-nilai, yakni:

Dari jurnal 1 dengan judul KAJIAN HUKUM PIDANA DALAM PENIPUAN JUAL BELI AKUN PERMAINAN *ONLINE* MELALUI MEDIA SOSIAL milik Jefferson Meiggers Herrenauw, Juanrico Alfaromona Sumarezs Titahelu, Judy Marria Saimima dari Universitas Pattimura Ambon. Penelitian ini memiliki persamaan dalam menganalisis jual beli akun *game* di media sosial dan metode penelitiannya juga sama yakni yuridis normatif namun perbedaannya ialah pada jurnal ini dasar hukumnya masih menggunakan Pasal 378 KUHP yang lama dan memberikan

contoh objeknya pada *game* Free Fire dari Garena sedangkan punya peneliti telah menambahkan Pasal 492 KUHP yang baru.

Jurnal ke 2 dengan judul PENYALAHGUNAAN AKUN INSTAGRAM PERIHAL PENIPUAN JUAL BELI SECARA *ONLINE* DITINJAU DARI UU ITE DAN PASAL 378 KUHP TENTANG PENIPUAN milik Putri Prameswari Sudin, Roria Magdalena, Enni Soerjati Priowirjanto & Deasy Soeikromo dari Universitas Padjajaran Bandung. Penelitian ini memiliki kesamaan yakni sama-sama membahas penipuan jual beli namun dalam jurnal ini lebih membahas mengenai jual beli yang terjadi di Instagram sedangkan punya peneliti lebih spesifik membahas jual beli akun *game* di media sosial termasuk Instagram juga.

Jurnal ke 3 dengan judul PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KORBAN PENIPUAN TRANSAKSI PENJUALAN AKUN *GAME ONLINE* milik Maechel Andrean Moudianto Yuniar, Dr. M. Yusuf Ibrahim, S.H., M.H & M. Nurman, S.H., M. dari Universitas Abdurrachman Saleh Situbondo. Penelitian ini memiliki Topik Penelitian yang sama-sama membahas penipuan jual beli akun *game* & Metode penelitian juga sama yakni yuridis normatif. Namun penelitian ini masih menggunakan dasar hukum yang lama dan sedangkan punya penulis sudah diperharui KUHP tahun 2023 dan UU ITE 2024 dan menambahkan asal usul bagaimana penipuannya bisa terjadi.

Dalam Kemiripan dan hal yang berbeda yang ada pada penelitian-penelitian tersebut, terdapat nilai kebaharuan dalam penelitian yang diteliti oleh peneliti, yakni:

No.	PROFIL	JUDUL
-----	--------	-------

1.	JEFFERSON MEIGGERS HERRENAUW, JUANRICO ALFAROMONA SUMAREZS TITAEHELU , JUDY MARRIA SAIMIMA JURNAL UNIVERSITAS PATTIMURA AMBON	KAJIAN HUKUM PIDANA DALAM PENIPUAN JUAL BELI AKUN PERMAINAN <i>ONLINE</i> MELALUI MEDIA SOSIAL
RUMUSAN MASALAH		
1. Bagaimana praktik dari Tindak Pidana Penipuan Dalam Jual Beli Akun <i>Game Online</i> ? 2. Apa Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Penipuan Dalam Jual Beli Akun Permainan <i>Online</i> ?		
HASIL PENELITIAN		
1. Penipuan dalam jual beli akun permainan <i>online</i> dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana penipuan karena pada faktanya praktek penipuan dalam jual beli akun permainan <i>online</i> tersebut telah memenuhi unsur-unsur penipuan 2. Pelaku penipuan jual beli akun permainan <i>online</i> 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.		
PERSAMAAN	Memiliki kesamaan dalam topik yang diteliti yakni jual beli akun <i>game</i> dan metode penelitian yang digunakan sama yakni yuridis normatif.	
PERBEDAAN	Terdapat perbedaan dalam dasar hukum yang digunakan dan fokus objek penelitiannya karena jurnal ini lebih fokus ke <i>game</i> Free Fire.	
No.	PROFIL	JUDUL

2.	PUTRI PRAMESWARI SUDIN, RORIA MAGDALENA, ENNI SOERJATI PRIOWIRJANTO & DEASY SOEIKROMO JURNAL UNIVERSITAS PADJAJARAN BANDUNG	PENYALAHGUNAAN AKUN INSTAGRAM PERIHAL PENIPUAN JUAL BELI SECARA <i>ONLINE</i> DITINJAU DARI UU ITE DAN PASAL 378 KUHP TENTANG PENIPUAN
RUMUSAN MASALAH		
1. Apa dasar hukum dalam mengatur penipuan jual beli di media sosial? 2. Bagaimana upaya penanggulangannya?		
HASIL PEMBAHASAN		
1. Pengaturan hukum perihal tindak pidana penipuan secara umum diatur dalam pasal 378 KUHP, yakni mengenai perbuatan menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan melawan hukum dengan memakai nama palsu atau martabat palsu dengan tipu muslihat ataupun dengan rangkaian kebohongan menggerakkan orang lain untuk menyerahkan sesuatu benda kepadanya, atau supaya memberi hutang maupun menghapuskan piutang berbeda dengan penipuan yang dilakukan secara <i>online</i> diatur secara khusus dalam pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yaitu adanya perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugiankonsumen dalam Transaksi Elektronik. Dalam hal ini juga terdapat upaya penanggulangan terjadinya tindak pidana penipuan secara <i>online</i> yang pada umumnya dilakukan dengan kebijakan kriminal (criminal policy) 2. Penanggulan tersebut dilakukan melalui kebijakan penal dan kebijakan non-penal. Kebijakan penal dapat dilakukan melalui penerapan hukum pidana, dalam hal ini diatur berdasarkan Pasal 45 (2) Jo Pasal 28 ayat (1) UU ITE, sedangkan sarana non-penal yaitu penanggulangan tindak pidana penipuan secara <i>online</i> dilakukan tanpa melaui penerapan.		
PERSAMAAN	Memiliki pemabahasan topik yang sama yakni Jual Beli akun <i>game</i> dan metode penelitiannya sama-sama menggunakan kepustakaan.	
PERBEDAAN	Perbedaan dasar hukum yakni KUHP 2023 dan UU	

		ITE 2024 serta skripsi penulis tak ada membahas upaya penanggulangan.
No.	PROFIL	JUDUL
3.	MAECHEL ANDREAN MOUDIANTO YUNIOR, DR. M. YUSUF IBRAHIM, S.H., M.H & M. NURMAN, S.H., M.H JURNAL UNIVERSITAS ABDURRACHMAN SALEH SITUBONDO	PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KORBAN PENIPUAN TRANSAKSI PENJUALAN AKUN <i>GAME ONLINE</i>
RUMUSAN MASALAH		
1. Bagaimana perlindungan yang menjadi bertuk perlindungan hukum pada pemain <i>game online</i> yang menjadi korban penipuan dalam transaksi jual beli akun <i>game</i>? 2. Apa saja akibat hukum yang dapat dikenakan kepada pelaku penipuan dalam penjualan akun <i>game online</i> menurut hukum positif di Indonesia?		
HASIL PEMBAHASAN		
1. Perlindungan hukum terhadap pemain <i>game online</i> terkait penipuan transaksi penjualan akun <i>game online</i> masih belum diatur secara komprehensif dalam UU ITE 2016. Perlindungan yang tersedia saat ini mencakup perlindungan preventif dan represif. 2. Akibat hukum bagi pelaku penipuan penjualan akun <i>game online</i> telah diatur dalam Undang Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang merupakan perubahan dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, khususnya pada Pasal 28 ayat (1), dengan ancaman pidana yang diatur dalam Pasal 45A ayat (1).		
PERSAMAAN		Topik Penelitian yang sama-sama membahas penipuan jual beli akun <i>game</i> & Metode penelitian juga sama yakni yuridis normatif.
PERBEDAAN		Pembaharuan dasar hukum yakni KUHP 2023 dan tidak menyebutkan undang-undang perlindungan konsumen seperti milik penulis.

Sedangkan penelitian ini adalah :

PROFIL	JUDUL
---------------	--------------

FARHAN MAULANA ASHARI SKRIPSI UNIVERSITAS ISLAM MALANG	PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMBELI DALAM PENIPUAN TRANSAKSI JUAL BELI AKUN <i>GAME</i> MELALUI MEDIA SOSIAL
RUMUSAN MASALAH	
1. Apa modus operandi atau pola-pola penipuan jual beli akun <i>game</i> di media sosial? 2. Bagaimanakah pertanggungjawaban pidana penjual yang telah melakukan penipuan di media sosial?	
NILAI PEMBARUAN	
1. Penulis membandingkan dasar hukum yang baru dengan lama seperti KUHP Pasal 378 yang lama dengan Pasal 492 KUHP yang baru. 2. Penulis menambahkan Undang-Undang Perlindungan Konsumen sebagai referensi tambahan. 3. Penulis menambahkan argumennya pada kasus penipuan jual beli akun <i>game</i> & memberikan objek penelitian yang berbeda dibanding penelitian yang dibandingkan diatas.	

F. Metode Penelitian

Demi memenuhi hasil dari validitas dan kredibilitas penelitian yang menjadikan syarat tugas akhir ini, maka hal-hal berikut menetap:

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan ialah menggunakan Penelitian yuridis normatif dimana metode penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau bahan sekunder belaka.¹² Penelitian ini cukup relevan pada topik yang diangkat, dimana sumber-sumber literatur akan dibedah lebih dalam untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian yang diangkat.

2. Pendekatan Penelitian

a. Pendekatan Perundang-Undangan

¹² Soejono Soekanto, Sri Mamudji "Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat", ed.1, cet 10. Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2007, Hlm.13

Pendekatan perundang-undangan atau dalam Bahasa Inggris disebut dengan *statute approach* ini ialah pendekatan dengan mengidentifikasi isi dari dalam undang-undang serta memahami hierarki dalam asas-asas pada undang-undang tersebut. Peneliti harus mampu memahami isi dari perundang-undangan yang akan diteliti karena terdapat hierarki dan asas-asas dalam peraturan perundang-undangan yang diteliti. Selain itu, karena ratio legis dari suatu undang-undang dirujuk untuk menjawab isu hukum yang sedang diteliti, maka seseorang harus dapat menilai ratio legis dalam ketentuan undang-undang yang sedang diteliti dengan cara interpretasi atau penafsiran.¹³

b. Pendekatan Konseptual

Pendekatan konseptual, atau "*conceptual approach*" dalam bahasa Inggris, menggambarkan makna gagasan hukum yang belum memiliki aturan hukum yang jelas, seperti hukum yang belum ada. Prinsip-prinsip hukum, yang dapat ditemukan dalam pendapat-pendapat para ahli atau doktrin-doktrin hukum yang sudah mapan, harus dikutip oleh para peneliti yang menggunakan pendekatan ini.¹⁴

3. Sumber Bahan Hukum

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer, atau bahan hukum yang dihasilkan dari undang-undang, lalu yang akan menjadi jenis bahan hukum yang diambil pada penelitian ini, beberapa sumber undang-undang yang peneliti ambil ialah :

1. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

¹³ Peter Mahmud Marzuki, Penelitian Hukum Edisi Revisi, Jakarta, Kencana, 2023, Hlm. 137-145

¹⁴ Ibid., Hlm. 177-178

2. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
3. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
4. Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen
5. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
6. Undang-Undang Nomor Nomor 31 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Saksi Dan Korban
7. Undang-Undang Dasar Tahun 1945
8. Undang-Undang Nomor 10 tahun 1998 Tentang Perbankan
 - b. Bahan Hukum Sekunder

Diluar bahan hukum primer ada bahan hukum sekunder yang mengambil sumber dari konsep-konsep hukum yang telah ada dan dijadikan sebuah karya. Dalam hal yang berhubungan dari penelitian ini yakni Penipuan dalam Jual Beli, bahan hukum yang diambil ialah: Pendapat hukum oleh para ahli, buku-buku hukum, artikel ilmiah seperti jurnal dan skripsi peneliti lain dan artikel-artikel di kabar berita yang juga relevan dengan penelitian ini.

- c. Bahan Hukum Tertier

Sumber hukum yang menjadi rujukan dari bahan hukum primer dan sekunder dikenal sebagai sumber hukum tersier. Dokumen-dokumen hukum ini juga merupakan referensi untuk publikasi hukum lainnya. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kamus bahasa Inggris dan bahasa Indonesia, dan Kamus Hukum (Dictonary of Law) merupakan induk dari sumber-sumber hukum pada penelitian ini.¹⁵

¹⁵ Ibid., Hlm. 76

4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

a. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Studi Kepustakaan segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain.

b. Studi Dokumen

Studi Dokumen adalah salah satu teknik untuk mengumpulkan informasi dari berbagai jenis dokumen. Teks tertulis, gambar, atau format teknologi seperti file digital, semuanya dapat digunakan untuk membuat dokumen-dokumen ini. Menganalisis isi dokumen adalah langkah berikutnya setelah dokumen dikumpulkan. Untuk mengidentifikasi hubungan, kesamaan, atau ketidaksesuaian, metode analisis ini memerlukan tinjauan menyeluruh terhadap data dalam dokumen serta perbandingan satu sama lain. Tahap terakhir adalah menggabungkan semua data untuk menghasilkan studi menyeluruh yang membahas setiap aspek yang berkaitan dengan subjek yang diteliti. Studi sistematis adalah studi yang disusun sesuai dengan pola atau kerangka kerja tertentu.¹⁶ Pada penelitian ini, penulis coba mengkaji menggunakan studi dokumen pada Putusan Pengadilan Negeri Jakarta Timur No. 1174/Pid.Sus/2021/PN Jkt.Utr tanggal 13 Januari 2022 dengan terdakwa Andrich Widipuro.

5. Teknik Analisis Bahan Hukum

¹⁶ Muhaimin, Metode Penelitian Hukum. Cetakan Pertama. Mataram: Mataram University Press, 2020, Hlm. 21, Diakses Tanggal 8 Mei 2025.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berupa deskriptif analitis yaitu penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai suatu keadaan secara sistematis, kemudian dianalisis berdasarkan peraturan perundang-undangan maupun teori hukum yang relevan.

G. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam Bab ini, pembaca akan mendapat pemanasan dari hasil penelitian ini dengan membahas mengenai latar belakang masalah yang menjadi terbutuknya skripsi ini, rumusan masalah yang akan dirumuskan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang menggunakan yuridis normatif dan orisinalitas penelitian dimana peneliti membandingkan penelitian sebelumnya dan menambahkan nilai-nilai kebaruan serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Di dalam Bab ini, akan berisi mengenai uraian perlindungan hukum untuk pembeli yang terdapat pengertian perlindungan hukum, tindak pidana penipuan yang berisi pengertian tindak pidana dan tindak pidana penipuan, pengertian penjual dan pembeli, pengertian jual beli akun *game* serta pengertian transaksi di media sosial dan penipuan menjadi fokus utamanya.

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Di dalam ini bab ini, akan ada temuan penelitian terhadap permasalahan yang telah dirumuskan yakni modus operandi pada penipuan jual beli akun *game* di media sosial dan pertanggungjawaban pihak-pihak yang telah melakukan penipuan di media sosial, khususnya yang melanggar Pasal 28 UU ITE-semuanya akan dipaparkan dalam bab ini.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini, akan diberikan jawaban yang lebih singkat dari BAB III dengan pengertian yang memudahkan untuk dibaca agar pembaca pada penelitian ini bisa paham akan isi dari skripsi ini. Lalu tak hanya kesimpulan, penulis juga akan menambahkan saran pada permasalahan dalam penelitian ini.



BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dengan 2 rumusan masalah, maka bisa disimpulkan bahwa:

1. Modus operandi yang dilakukan *ripper* pada penipuan jual beli akun *game* di media sosial ialah:
 - 1) Memasang tarif harga yang murah, demi membuat korban tidak berpikir panjang untuk membeli akunnya karena memang dengan harga yang murah dan spesifikasi yang bagus adalah 2 hal yang diincar pembeli.
 - 2) Menghilang setelah transfer uang, *ripper* yang menyamar menjadi pemilik akun ini hanya akan merespon pembeli saat pembeli menanyakan spesifikasi akun dan segera melakukan pembayaran lalu akan menghilang dan tak memberikan informasi login kepada akun yang telah dibeli pembeli. Biasanya hal ini terjadi apabila dilakukan *direct transfer* atau tanpa jasa rekening bersama.
 - 3) Menyamar menjadi admin rekening bersama, *ripper* akan melakukan teknik *phising* dimana menyamar menjadi admin rekening bersama yang memiliki reputasi terpercaya di lingkungan media sosial. Biasanya aksi ini teroganisir dengan 2 orang yang sama-sama berkomplotan untuk menipu korban salah satunya akan menjadi antara penjual atau pembeli dan akan menghilang setelah uangnya ditransfer oleh korban.
 - 4) Melakukan *Hackback* pada akun yang telah dibeli pembeli, *hackback* adalah kasus dimana pembeli tak dapat login ke akun yang telah dibeli

karena penjual mengambil alih akunnya jika informasi login beberapa dari miliknya belum diganti oleh pembeli.

2. Pertanggungjawaban pidana terhadap penjual / *ripper* yang melakukan penipuan di media sosial harus memenuhi unsur-unsur dari pertanggungjawaban pidana yakni memiliki kesahan di dalamnya dengan melihat tanggung jawab, adanya kecerobohan dan kesengajaan serta ada atau tidaknya alasan pemaaf.

Dalam menggunakan beberapa perangkat hukum pertanggungjawaban atas penipuan didasarkan pada KUHP Pasal 378 yang untuk saat ini masih berlaku dan pasal yang akan berlaku pada KUHP yang baru yakni Pasal 492, UU ITE Pasal 28 ayat 1 yang dapat membebaskan pertanggungjawaban pidana kepada mereka yang melakukan penipuan dalam jual beli akun *game* di media sosial dan Undang-Undang Perlindungan Konsumen pada pasal 8 huruf f sebagai penjamin hak atas pembeli dan kewajiban yang dilanggar oleh pelaku usaha.

Yang antara tantangan-tantangan dalam menangkap pelaku penipuan jual beli akun *game* di media sosial ialah penggunaan identitas palsu oleh para pelaku kejahatan, rumitnya birokrasi yang terlibat dalam memperoleh data digital dan perbankan, ketiadaan infrastruktur dan fasilitas siber di daerah-daerah, serta kurangnya kolaborasi antara lembaga-lembaga yang mampu dan pelibatan masyarakat.

B. Saran

Dari Hasil penelitian diatas, penulis juga ingin menambahkan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan Pemerintah Indonesia dapat membuat atau memperbaharui aturan yang secara khusus mengontrol penipuan dalam transaksi digital tidak resmi, termasuk pembelian dan penjualan akun *game*. Ini juga termasuk memperkuat perlindungan konsumen *online* dan sistem keamanan digital. Disarankan agar penegak hukum meningkatkan kemampuan dan kemahiran mereka dalam memerangi kejahatan siber, terutama yang melibatkan transaksi digital melalui media sosial. Untuk mempercepat pelacakan dan penuntutan penipu *online*, sangat penting untuk membentuk unit khusus atau organisasi seperti Kominfo, polisi siber, dan lembaga perbankan bekerja sama dengan lebih erat.
2. Platform media sosial diharap dapat mengambil pendekatan yang lebih proaktif dengan meningkatkan mekanisme pelaporan untuk akun palsu, membuat sistem verifikasi untuk akun yang lebih ketat pada objek yang diperjualbelikan, dan berkolaborasi dengan penegak hukum untuk memburu para pelaku untuk menghindari penipuan.
3. Sebelum melakukan pembelian, pembeli atau pengguna akun *game* harus meningkatkan tingkat pemahaman dan literasi digital. Disarankan untuk menggunakan jasa rekening bersama resmi layanan perantara yang dapat diandalkan untuk mengonfirmasi identitas penjual, dan menyimpan catatan transaksi sebagai bukti penipuan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adami Chazawi, Pelajaran Hukum Pidana, Bagian I: Stelsel Pidana, Teori-Teori Pidanaan & Batas Berlakunya Hukum Pidana, PT Raja Grafindo, Jakarta, 2002
- Agus Salim, "Perubahan sosial", PT.Tiara Wacana Yogya Djoened, Yogyakarta, 2022.
- Ahmadi Miru and Sakka Pati, Hukum Perjanjian (Penjelasan Makna Pasal-Pasal Perjanjian Bernama Dalam BW), Jakarta, Sinar Grafika, 2020.
- Barda Nawawi Arief, Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana, Jakarta: Prenada Media Group, 2008.
- Bassar, S, Tindak Tindak Pidana Tertentu Didalam KUHP, CV Remadja Karya, Bandung 1986.
- Badruzaman, Mariam, Kompilasi Hukum Perikatan. Jakarta: PT. Citra Aditya Bakti, 2001.
- Budi Suhariyanto, Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime), Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012
- Budiono, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Kaya Agung, Surabaya, 2005.
- Chairul Huda, Dari Tiada Pidana Tanpa Kesalahan Menuju Kepada Tiada Pertanggungjawaban Pidana Tanpa Kesalahan, Jakarta, Prenadamedia Group, 2015.
- C.S.T Kansil, Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1989.
- Alwan Hadiyanto, dkk, "Tindak Pidana Menurut KUHP dan Syariat Islam", Damara Press, Jakarta, 2023.
- Eddy O.S Hiariej, Prinsip Prinsip Hukum Pidana, Jakarta, Cahaya Pustaka Utama, 2014.
- Fransina Latumahina Dkk, Mengukir Pengabdian Di Negeri Ihamahu, Indramayu, Adanu Abimata, 2022.
- Gregorius Christison Bartholomeus, dkk, Hukum Dagang CV, Gita Lentera, Padang, 2024.
- Lawrence M. Friedman, Sistem Hukum (Perspektif Ilmu Sosial). Bandung: Nusa Media, 2009.
- Moelyatno, Asas-asas Hukum Pidana, Jakarta, Rineka Cipta, 1993.
- Mulawarman dan Nurfitri, Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terepan. Buletin Psikologi, 2017.
- M. Van Dunne dan Gr. Van der Burght dalam Anwar Borahima, Kedudukan Yayasan di Indonesia, Jakarta, Kencana, 2010.
- M. Abdul Kholiq, Buku Pedoman Kuliah Hukum Pidana, Yogyakarta, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, 2002.
- Muhaimin, Metode Penelitian Hukum. Cetakan Pertama. Mataram: Mataram University Press, 2020.

- Peter Mahmud Marzuki, Penelitian Hukum Edisi Revisi, Jakarta, Kencana, 2023
- Rachmadi Usman, Hukum Kebendaan, Ed. 1.Cet. 1. Sinar Grafika. Jakarta. 2011.
- Rena Yulia, Viktimologi Perlindungan Hukum Terhadap Korban Kejahatan, Yogyakarta, Graha Ilmu, 2010.
- Ridwan HR, Hukum Administrasi Negara, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2018.
- Satjipto Rahardjo, "Ilmu Hukum", PT Citra Aditya Bakti: Bandung, 2000.
- Salim, Hukum Kontrak: Teori Dan Teknik Penyusunan Kontrak Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Said Sampara, dkk, Buku Ajar Pengantar Ilmu Hukum, cetakan II, Total Media, Yogyakarta, 2011.
- Salim, Teknik Pembuatan Akta Perjanjian (TPA Dua), Jakarta, Rajawali Pers, 2018.
- Suharmoko, Hukum Perjanjian: Teori dan Analisa Kasus. Jakarta: Kencana, 2004
- Soejono Soekanto, Sri Mamudji, "Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat", ed.1, cet 10. Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2007.
- Teguh Sulistia and Aria Zurnetti, Hukum Pidana Horizon Baru Pasca Reformasi Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Vyctoria, Bongkar Rahasia E-Banking Security dengan Teknik Hacking dan Carding, Yogyakarta, CV Andi Offset, 2013.
- Widodo, Aspek Hukum Pidana Kejahatan Mayantara. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2011.

Peraturan Perundang-Undangan

- Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Nomor 1 Tahun 2024
- Undan-Undang No. 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
- Undang-Undang No. 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
- Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Saksi Dan Korban
- Undang-Undang Dasar Tahun 1945
- Undang-Undang No.10 tahun 1998 tentang Perbankan

Jurnal dan Skripsi

- Anggraeni, R., & Maulani, I. E, Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Bisnis Modern. Jurnal Sosial Dan Teknologi (Sostech), 2023, Diakses pada 3 Mei 2025.
- Aditya Rahadian Rahman, Perjanjian Rekening Perantara (Escrow) Dalam Transaksi Jual beli Elektronik Ditinjau dari Aspek Hukum Perdata. Mataram :Universitas Mataram, 2015, Diakses Tanggal 11 Juli 2025.
- Ahmad Ibnu Ruba'I, "Perlindungan hukum bagi konsumen dan pelaku usaha dalam jual beli akun Genshin Impact menggunakan jasa rekening bersama melalui media sosial", Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ), 2024, Diakses Tanggal 10 Juli 2025.

- Alcianno Gani, Cybercrime (Kejahatan Berbasis Komputer), JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma, 5(1), 2020, Diakses Tanggal 9 Juli 2025.
- Andika Prawira Buana et al., "Implikasi Pelaksanaan Perjanjian Jual Beli Telepon Seluler Ilegal (Black Market)," JCH (Jurnal Cendekia Hukum) 6, no. 1, 2020, Diakses Tanggal 5 Juli 2025.
- Barker Kim, 'MMORPGing - The Legalities of *Game* Play', European Journal for Law and Technology, Vol. 3, No. 1, 2012, Diakses Tanggal 7 Juli 2025.
- Beni Kharisma Arrasul, Khairul Fahmi, "Perlindungan Hukum Positif Indonesia Terhadap Kejahatan Penyalahgunaan Data Pribadi", UNES Journal of Swara Justisia, 2023, Diakses Tanggal 2 Juli 2025.
- Febriella Martinez Sitorus, Muhamad Amirulloh, dan Etty Haryati Djukardi, "Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia", Jurnal Sains Sosio Humaniora, Volume 6, Nomor 1, Juni 2022, Diakses Tanggal 7 Juli 2025.
- Haryotono, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Komunikasi Komunitas Putakawan Homo-gen Dalam Rangka Pemanfaatan Bersama Koleksi Antar Perguruan Tinggi," Jurnal EduLib, Vol.5 No.1, 2015, Diakses Tanggal 6 Juli 2025.
- Jason Aaron Riado Simanungkalit, Raihan Hertadi, Asmak ul Hosnah, "Analisis Tindak Pidana Penipuan *Online* dalam Konteks Hukum Pidana Cara Menanggulangi dan Pencegahannya", Jurnal Mahasiswa Humanis Vol. 4, No. 2, Mei 2024, Diakses Tanggal 8 Juli 2025.
- Kimpalan Sebaka, Budi Santoso, "Analisa Yuridis Keabsahan Jual Beli Akun Permainan Daring Secara Backdoor antara Para *Gamers* (Pemain Daring)", NOTARIUS, Volume 17 Nomor 2, 2024, Hlm. 699, Diakses Tanggal 7 Agustus 2025.
- Lisa Martijn, Ameer Khalid, "What aspect of Genshin Impact makes players spend money?", Journal of Uppsala Universitet, Diakses Tanggal 7 Juli 2025.
- Luthfiah Adinda & Listyati Setyo Palupi S.Psi, M.DevPract, Pengaruh Adiksi *Game Online* terhadap Intensi Pembelian Item dalam *Game* pada Pemain *Game* Gacha, Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental, e-ISSN: 2776-1851, 2023, Diakses Tanggal 5 Juli 2025.
- Mahendra Adi Purwanta, "Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan *Online*", Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012, Diakses Tanggal 7 Juli 2025.
- Maulana Fahmi Nahar, "Konsep Rekening Bersama (RekBer) Dalam Transaksi Jual beli *Online* pada Forum Jual Beli Kaskus Menurut Pandangan Bisnis Islam", Skripsi UIN Walisongo. Semarang, 2017.
- M. Nurhuda, "Analisis Hukum Positif Dan Hukum Islam Terhadap Kasus Scam Dan Hackback Jual Beli Akun *Game* Genshin Impact Di Instagram", Skripsi UIN Ponorogo, 2024.

- M. Ihsan, Burhayan, Hambatan Dalam Menangani Tindak Pidana Penipuan Melalui Media Sosial (*Online*) oleh Siber Dit Reskrimsus Polda Sumsel, Rio Law Jurnal Volume. 5 Nomor. 2 2024, Diakses Tanggal 12 Juli 2025.
- Noor Rahmad, "Kajian Hukum terhadap Tindak Pidana Penipuan Secara *Online*", Jurnal Hukum Ekonomi Syariah Vol.3 No.2, 2019, Diakses Tanggal 11 Juli 2025.
- Peter Brown dan Richard Raysman, Property Right In Cyberspace *Games* and Other Novel Legal Issues In Virtual Property, The Indian Journal of Law and Technology, Volume 2, 2006, Diakses Tanggal 7 Juli 2025.
- Ramadhani, A, Hubungan Motif Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresifitas Remaja Awal, eJurnal Ilmu Komunikasi 1 (1), 2019, Hlm. 20, Diakses Tanggal 7 Agustus 2025.
- Silvony Kakoe, Masruchin Ruba'I, Abdul Madjid, "Perlindungan Hukum Korban Penipuan Transaksi Jual Beli *Online* Melalui Ganti Rugi Sebagai Pidana Tambahan.", Jurnal Legalitas, 2020, Diakses Tanggal 9 Juli 2025.
- Zabindin, Analisis Penegakan Hukum Tindak Pidana Penipuan *Online* Di Indonesia, Jurnal Spektrum Hukum, 2019, Diakses Tanggal 11 Juli 2025.

Rujukan Website

- Anonim, "Aturan Pidana dalam KUHP terbaru", Artikel patenku.id, Terdapat dalam <https://patenku.id/aturan-pidana-denda-dalam-kuhp-terbaru/>, Diakses tanggal 31 Agustus 2025.
- Anonim, Artikel Brave.com, <https://brave.com/glossary/terms-of-service/>, Diakses Tanggal 8 Juli 2025.
- Asland, "Apa itu Direct TF dalam Jual Beli *Online*?", Artikel sorotmedia.com, Terdapat dalam <https://www.sorotmedia.com/apa-itu-direct-tf-dalam-jual-beli-online/>, Diakses tanggal 9 Juli 2025
- Ayo Poer, 5 Model dan Harga PS5 Terbaru, Artikel Datascripmall.id, Terdapat dalam <https://datascripmall.id/blog/hargaps5/#:~:text=Tidak%20lupa%20memiliki%20ruang%20penyimpanan,harga%20Rp8.199.000%2C00,> 2025, Diakses tanggal 20 Mei 2025.
- Diva Lufiana Putri, Rizal Setyo Nugroho, "20 Negara Penduduk Terbanyak di Dunia 2024, Indonesia Nomor Berapa", Artikel Kompas, 2024, Terdapat dalam <https://www.kompas.com/tren/read/2024/04/25/180000765/20-negara-penduduk-terbanyak-di-dunia-2024-indonesia-nomor-berapa?page=all>, Diakses tanggal 10 April 2025.
- Giovani Dio Prasasti, Developer *Game* Genshin Impact MiHoYo Ganti Nama Jadi HoYoverse, Artikel Liputan6, Terdapat dalam <https://www.liputan6.com/tekno/read/4888227/developer-game-genshin-impact-mihoyo-ganti-nama-jadi-hoyoverse>, Diakses tanggal 10 Mei 2025.
- Josh Ye, How Genshin Impact's Chinese creator miHoYo found success with otakus willing to 'pay for love', Artikel Thestar, Terdapat dalam <https://www.scmp.com/tech/start-ups/article/3105111/how-genshin->

[impacts-chinese-creator-mihoyo-found-success-otakus](#), Diakses tanggal 10 Mei 2025.

Imam Suhartadi, Jual Beli Akun *Game* Rentan Risiko Peretasan, Artikel Investor.Id, 21 Desember 2024, Terdapat dalam <https://investor.id/business/384307/jual-beli-akun-game-rentan-risiko-peretasan>, Diakses tanggal 16 Juni 2025.

Rifki, Penipuan Berbasis *Game*: Item Dijual, Uang Tak Dikirim, Artikel Polprespangenderan.id, Terdapat dalam <https://polrespangandaran.id/spkt/penipuan-berbasis-game-item-dijual-uang-tak-dikirim/>, Diakses Tanggal 8 Juli 2025.

Sidik Ristiawan Yusuf, Apa itu Ripper? Memahami Penipu di Dunia Jual Beli *Online*, Artikel szetoaccurate, Terdapat dalam <https://www.szetoaccurate.com/apa-itu-ripper/>, Diakses tanggal 7 Juli 2025.

Tengku Daniel, Komplotan Penipu Jual Beli Berkedok Rekber di Facebook, Artikel Kompasiana.com, Terdapat dalam <https://www.kompasiana.com/tengku15686/66eabf79c925c452f4065952/komplotan-penipu-jual-beli-berkedok-rekber-di-facebook>, Diakses tanggal 8 Juli 2025.

Terms of Service Genshin Impact, Terdapat dalam: <https://genshin.hoyoverse.com/en/company/terms>, Diakses tanggal 30 Juli 2025.

