

SKRIPSI

**PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA
TERHADAP PENIPUAN TRANSAKSI DALAM
*GAME ONLINE***



MUHAMMAD INDRA FIRDAUSA NOOR

NIM. 1810211110004

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BANJARMASIN, MEI 2025**

**PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP
PENIPUAN TRANSAKSI DALAM
*GAME ONLINE***

SKRIPSI

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum
Pada Program Studi Hukum Fakultas Hukum
Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh:
**MUHAMMAD INDRA FIRDAUSA NOOR
NIM. 1810211110004**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BANJARMASIN, MEI 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

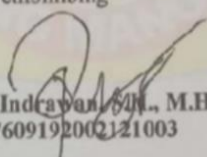
PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PENIPUAN
TRANSAKSI DALAM *GAME ONLINE*

Diajukan Oleh:

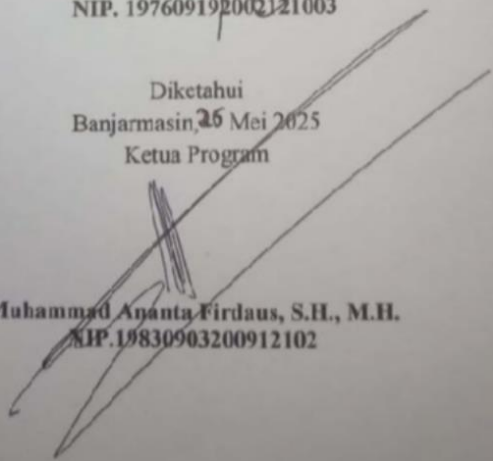
MUHAMMAD INDRA FIRDAUSA NOOR
NIM. 1810211110004

Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang panitia penguji
Pada hari, 26 Mei 2025 dan
dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing


Dr. H. Rudy Indrayan, S.H., M.H.
NIP. 197609192002121003

Diketahui
Banjarmasin, 26 Mei 2025
Ketua Program


Muhammad Ananta Firdaus, S.H., M.H.
NIP. 19830903200912102

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PENIPUAN
TRANSAKSI DALAM *GAME ONLINE***

Diajukan Oleh:

**MUHAMMAD INDRA FIRDAUSA NOOR
NIM. 1810211110004**

Skripsi ini telah memenuhi syarat untuk disahkan
sebagai persyaratan yudisium

Nomor : 395/UN0.1.11/SP/2025

Tanggal : 29 AUG 2025

Disahkan
Dekan,



**Dr. Achmad Faishal, S.H., M.H. ↓
NIP. 19760101199903200**

PENETAPAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di depan sidang panitia penguji

pada hari Kamis 19 Juni 2025

dengan susunan Panitia Penguji

SUSUNAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI

Ketua : Dr. Dadang Abdullah, S.H., M.H.

Sekretaris : Muhammad Topan, S.H., M.H.

Anggota/Pembimbing : Dr. H. Rudy Indrawan, S.H., M.H.



Ditetapkan dengan Keputusan

Dekan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat

Nomor : 1038/UN8.1.11/SP/2025

Tanggal : 19 Juni 2025

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Indra Firdausa Noor
NIM : 1810211110004
Tempat/Tgl. Lahir : Kotabaru, 11 Agustus 1999
Program Kekhususan : Hukum Pidana
Bagian Hukum : Hukum Pidana
Program : Program Sarjana (S1) Ilmu Hukum
Program Studi : Program Studi Ilmu Hukum

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

**PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PENIPUAN
TRANSAKSI DALAM GAME ONLINE**

Merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa Skripsi ini bukan hasil karya saya (dibuatkan atau plagiat), maka saya bersedia gelar keserjanaan saya dicabut sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguhnya.

Banjarmasin, 24 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Muhammad Indra Firdausa Noor
NIM. 1810211110004

PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PENIPUAN TRANSAKSI DALAM *GAME ONLINE*

Muhammad Indra Firdausa Noor

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian skripsi ini untuk mengetahui pengkualifikasian perbuatan penipuan dalam transaksi game online sebagai tindak pidana berdasarkan ketentuan KUHP dan UU ITE, dan untuk mengetahui unsur pertanggungjawaban pidana yang harus dipenuhi untuk menjerat pelaku penipuan dalam konteks transaksi game online. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif. Bahan hukum yang digunakan adalah bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Sifatnya deskriptif-analitis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: **Pertama**, Penipuan dalam transaksi *game online* merupakan bentuk *cybercrime* yang dapat dikenakan pertanggungjawaban pidana. Dalam hukum positif Indonesia, perbuatan ini dapat dijerat melalui Pasal 378 KUHP dan Pasal 28 ayat (1) juncto. Pasal 45A ayat (1) UU ITE. KUHP menitikberatkan pada unsur tipu muslihat untuk keuntungan pribadi secara melawan hukum, sedangkan UU ITE secara khusus mengatur penyebaran informasi palsu dalam transaksi elektronik. UU ITE, sebagai *lex specialis* lebih relevan untuk menangani penipuan digital. Penegakan hukum terhadap kejahatan penipuan dalam transaksi *game online* mensyaratkan terpenuhinya unsur delik, termasuk kerugian nyata, bukti elektronik, dan status korban sebagai konsumen. **Kedua**, Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku penipuan dalam transaksi *game online* dapat dikenakan apabila terpenuhi unsur-unsur hukum pidana, yaitu perbuatan melawan hukum, kesalahan, kemampuan bertanggung jawab, tidak adanya alasan penghapus pidana, dan hubungan kausalitas. Meskipun Pasal 378 KUHP masih dapat digunakan, pendekatan yang lebih tepat dalam konteks digital adalah melalui Pasal 28 ayat (1) juncto. Pasal 45A ayat (1) UU ITE, dengan memperhatikan aspek pembuktian dan perlindungan konsumen di ruang siber.

Kata kunci: Pertanggungjawaban Pidana, Penipuan, Transaksi Digital, *Game Online*

RINGKASAN

PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PENIPUAN TRANSAKSI DALAM *GAME ONLINE*

(Muhammad Indra Firdausa Noor, 2025, 61 hlm)

Perkembangan teknologi digital di Indonesia telah memengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk maraknya *game online* yang kini juga menjadi ruang ekonomi alternatif melalui praktik jual beli akun, *item*, dan fitur digital lainnya. Namun, kemajuan ini turut menimbulkan persoalan hukum baru, terutama terkait penipuan dalam transaksi *game online*. Penipuan ini umumnya dilakukan melalui platform informal seperti media sosial dan aplikasi pesan, tanpa kontrak hukum, sehingga rawan penyalahgunaan. Modus-modus yang digunakan mencakup pengiriman bukti transfer palsu, identitas fiktif, dan janji pengiriman yang tidak ditepati. Meskipun KUHP Pasal 378 dapat digunakan untuk menjerat pelaku penipuan, pasal tersebut belum secara eksplisit mengatur ruang digital. Oleh karena itu, UU ITE menjadi instrumen penting, khususnya Pasal 28 ayat (1) juncto Pasal 45A ayat (1), yang mengatur penipuan digital yang merugikan konsumen dalam transaksi elektronik. Pasal ini memberikan sanksi yang lebih berat dibandingkan KUHP, yakni pidana maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp 1 miliar. Namun, penegakan hukum masih menghadapi banyak kendala, seperti kesulitan pelacakan pelaku, kurangnya literasi teknologi di kalangan aparat penegak hukum, dan enggan korban melapor karena menganggap transaksi game tidak diakui secara hukum. Data menunjukkan 63% korban tidak melaporkan kasus penipuan yang dialami karena tidak mengetahui hak hukum mereka. Ketiadaan regulasi khusus menyebabkan kekosongan hukum (*legal vacuum*) dan ketidakpastian hukum (*rechtsonzekerheid*). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan hukum pidana yang adaptif dan progresif. Pendekatan normatif yuridis penting dilakukan dalam kajian ini untuk menelusuri celah hukum, menafsirkan ketentuan yang ada, serta menyusun rekomendasi regulasi dan penegakan hukum yang lebih efektif di era digital.

Tujuan dari penelitian skripsi ini untuk mengetahui pengkualifikasian perbuatan penipuan dalam transaksi *game online* sebagai tindak pidana berdasarkan ketentuan KUHP dan UU ITE, serta unsur-unsur pertanggungjawaban pidana yang harus dipenuhi untuk menjerat pelaku penipuan dalam konteks transaksi *game online*.

Penelitian skripsi ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif. Tipe penelitian yang digunakan adalah keaburan hukum (*vagueness of law*), yang timbul akibat belum adanya pengaturan secara eksplisit dalam peraturan perundang-undangan mengenai transaksi dalam *game online*, khususnya terkait tindak pidana penipuan digital. Meskipun Pasal 378 KUHP mengatur tentang

penipuan dan UU ITE mencakup penyebaran informasi palsu secara elektronik, penerapannya terhadap modus penipuan dalam transaksi game online belum diatur secara spesifik. Bahan hukum yang digunakan dalam penulisan ini adalah bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Sifat penelitian ini bersifat deskriptif-analitis.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa:

1. Penipuan dalam transaksi *game online* sebagai salah satu bentuk kejahatan siber (*cybercrime*) yang secara hukum dapat dikualifikasikan sebagai tindak pidana. Dalam perspektif hukum positif Indonesia, perbuatan ini bisa dijerat melalui dua instrumen hukum utama, yaitu Pasal 378 KUHP dan Pasal 28 ayat (1) juncto Pasal 45A ayat (1) UU ITE. Pasal 378 KUHP menekankan pada unsur niat menguntungkan diri secara melawan hukum dengan menggunakan tipu muslihat atau kebohongan, sedangkan UU ITE mengatur lebih lanjut mengenai penyebaran informasi palsu atau menyesatkan yang menyebabkan kerugian konsumen dalam ruang transaksi elektronik. UU ITE, sebagai *lex specialis*, dan lebih tepat diterapkan dalam kasus-kasus penipuan digital karena mengakomodasi karakteristik khusus dari kejahatan siber. Penegakan hukum terhadap kasus penipuan dalam transaksi *game online* memerlukan pemenuhan unsur-unsur delik secara komprehensif, termasuk adanya kerugian nyata, bukti elektronik, dan status korban sebagai konsumen.
2. Pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku penipuan dalam transaksi *game online* dapat dibebankan apabila terpenuhi lima unsur penting, yaitu adanya perbuatan melawan hukum, kesalahan, kemampuan bertanggung jawab, tidak adanya alasan penghapus pidana, dan adanya hubungan kausalitas. Meskipun Pasal 378 KUHP masih relevan, namun pendekatan yang lebih tepat dalam konteks digital adalah melalui Pasal 28 ayat (1) jo. Pasal 45A ayat (1) UU ITE, dengan tetap memperhatikan aspek pembuktian dan perlindungan hukum terhadap konsumen di ruang siber.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, Rabb alam semesta. Sholawat serta salam tidak lupa kita panjatkan kehadiran Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya, serta pengikut beliau hingga akhir zaman. Alhamdulillah, skripsi dengan judul **“PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PENIPUAN TRANSAKSI DALAM GAME ONLINE”** dapat diselesaikan. Skripsi ini di buat dalam rangka untuk memenuhi tugas akhir pada Program Studi Ilmu Hukum dan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Hukum.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis tidak lepas dari doa, nasihat, dukungan, dan semangat luar biasa yang diberikan oleh kedua orang tua tercinta dalam mewujudkan cita-cita yang tinggi. Ucapan terima kasih yang mendalam penulis sampaikan kepada Ayahanda Zulkifli Noor dan Ibunda Isnawati, serta kepada adik-adik tercinta Muhammad Reza Gymnastiar dan Muhammad Azka Raqilla, juga seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan, masukan, dan dorongan hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Achmad Faishal, S.H., M.H., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat beserta seluruh pimpinan, Dosen dan Karyawan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ibu Dr. Hj. Nurunnisa, S.H., M.H., selaku Ketua Bagian Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Dr. H. Rudy Indrawan, S.H., M.H., selaku sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan semangat serta koreksi dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Seluruh Dosen Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat yang telah mendidik dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat.
5. Seluruh Staf Akademik dan Pegawai Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan pelayanan dan dukungan selama penulis menjalani masa perkuliahan, serta membantu dalam proses penyelesaian administrasi penelitian dan penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, semangat, dan bantuan dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan dan belum mencapai kesempurnaan. Oleh karena itu, masukan, kritik, dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan isi serta peningkatan kualitas karya tulis ini

Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang positif sebagai referensi dan bahan kajian dalam pengembangan ilmu hukum, serta memberikan manfaat baik bagi penulis secara pribadi maupun bagi para pembaca yang budiman. Penulis juga memohon maaf atas segala kekurangan dan kekhilafan yang mungkin terdapat dalam penulisan ini, dan berharap dapat dimaklumi.

Banjarmasin, 24 Mei 2025

Muhammad Indra Firdausa Noor

DAFTAR ISI

	Hlm
ABSTRAK.....	i
RINGKASAN.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Permasalahan.....	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
D. Metode Penelitian.....	9
E. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Penipuan sebagai Tindak Pidana.....	14
B. Pertanggungjawaban Pidana.....	23
C. Pidana.....	30
D. <i>Cybercrime</i>	33
E. Transaksi <i>Game Online</i>	36
F. Perlindungan Konsumen Digital.....	38
G. Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Penipuan dalam <i>Game Online</i>	40
BAB III PEMBAHASAN.....	44
A. Pengkualifikasian Perbuatan Penipuan dalam Transaksi <i>Game Online</i> sebagai Tindak Pidana Menurut Ketentuan KUHP dan UU ITE.....	44
B. Unsur-Unsur Pertanggungjawaban Pidana yang Harus Dipenuhi untuk Menjerat Pelaku Penipuan dalam Konteks Transaksi <i>Game Online</i>	54
BAB IV PENUTUP.....	
A. Simpulan.....	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	
RIWAYAT HIDUP	