

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

Farhan Maulana Ashari¹, Budi Parmono², Rahmatul Hidayati³

Fakultas Hukum Universitas Islam Malang
Jalan Mayjen Haryono No 193 Malang 65144, Telepon (0341) 551932, Fax (0341) 552249
Email : 22101021127@unisma.ac.id

ABSTRACT

This paper discusses the frequency of fraud in the purchase and sale of game accounts on social media, which generally harms buyers as consumers. This situation often occurs when buyers send money but do not receive the promised account or got hackback. Victims struggle to assert their rights because perpetrators typically use fake identities and disappear after the transaction. The methodology used is normative legal, utilizing primary legal sources (laws), secondary sources (publications, journals, expert opinions, and articles), and tertiary sources (general and legal dictionaries). The research findings indicate that perpetrators (rippers) often sell accounts at low prices, disappear after the money transfer process, impersonate admins of shared account services on social media apps, and carry out hackbacks. The perpetrator's liability requires an element of fault, based on the Criminal Code Article 378 for the present and Article 492 for the future, the ITE Law Article 28 paragraph (1), and the UUPK Article 8 letter f, which reinforce each other.

Key words: Legal Protection, Fraud, Sale and Purchase of Game Accounts, Social Media.

ABSTRAK

Artikel ini membahas frekuensi penipuan dalam pembelian dan penjualan akun game di media sosial, yang umumnya merugikan pembeli sebagai konsumen. Situasi ini sering terjadi ketika pembeli telah mengirimkan uang tetapi tidak menerima akun yang dijanjikan atau terkena hackback. Korban kesulitan menuntut hak mereka karena pelaku biasanya menggunakan identitas palsu dan menghilang setelah transaksi. Metodologi yang digunakan adalah yuridis normatif, dengan menggunakan sumber hukum primer (undang-undang), sumber sekunder (publikasi, jurnal, pendapat ahli, dan artikel), serta sumber tersier (kamus umum dan hukum). Hasil penelitian menunjukkan pelaku (ripper) sering menjual akun dengan harga yang murah, menghilang setelah proses transfer uang, menyamar sebagai admin jasa rekening bersama pada aplikasi media sosial dan melakukan hackback. Pertanggungjawaban pelaku memerlukan unsur kesalahan, dengan dasar hukum KUHP Pasal 378 untuk saat ini dan Pasal 492 di masa depan, UU ITE Pasal 28 ayat (1), dan UUPK Pasal 8 huruf f.

Kata kunci: Perlindungan Hukum, Penipuan, Jual Beli Akun Game, Media Sosial

PENDAHULUAN

Media sosial adalah jenis jejaring sosial yang masih dalam tahap awal. Media sosial akan memfasilitasi para penggunanya untuk merupakan bentuk yang hampir sama dengan fungsi komputer yang pertama kali kita kenali, yaitu kerja sama, komunikasi, dan pengenalan yang

menciptakan sebuah sistem antara manusia dan masyarakat.¹ Media Sosial adalah media yang tepat dalam menghubungkan diri kita kepada masyarakat luas dimana jika mereka menggunakan media sosial dengan pengguna terbesar seperti Instagram, X, Facebook, Tiktok dll yang memiliki basis pengguna besar pasti semua postingan yang diatur publik akan dilihat oleh masyarakat dan tak sedikit juga yang berlomba-lomba dalam mencari engagement tinggi agar postingannya dilihat oleh pengguna lain.

Dalam penelitian ini, penulis akan mencoba mengkaji objek penelitiannya melalui game dari perusahaan MiHoYo atau sekarang lebih dikenal dengan nama HoYoverse. 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.² 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 menu 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 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

¹ Mulawarman dan Nurfitri, "Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terepan". Buletin Psikologi, Yogyakarta, 2017, Hlm. 25

² 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

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.

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 akun 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.

Meskipun transaksi telah dinyatakan selesai dan berhasil tak akan membuat akun yang telah dibeli bisa sepenuhnya aman karena masih ada beberapa penjual 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. 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 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.

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.³

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 pembeli bisa menuntut hal ini.

Maka dari itu, berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan dua rumusan masalah pada artikel ini, yakni:

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?

Metode penelitian yang dilakukan ialah menggunakan Penelitian yuridis normatif yang mana penelitian ini mengambil sumber dari Undang-Undang yang menjadi rujukan utamanya sebagai dasar dalam memecahkan masalah.⁴ Pendekatan yang digunakan ialah Pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Dimana pendekatan perundang-undangan ialah pendekatan dengan mengidentifikasi isi dari dalam undang-undang serta memahami hieraki dalam asas-asas pada undang-undang tersebut⁵ dan pendekatan konseptual adalah

³ 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

⁴ Soejono Soekanto, Sri Mamudji ”Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat”,ed.1,cet 10.Jakarta, Raja Grafindo Persada,2007,Hlm.13

⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, Jakarta, Kencana, 2023, Hlm. 137

pendekatan yang memiliki 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.⁶ Teknik dari analisisnya menggunakan teknik analitis pendekatan deskriptif analitis yang memusatkan perhatian pada suatu masalah tertentu berdasarkan temuan-temuan masyarakat hukum dan sesuai dengan hukum yang berlaku.

PEMBAHASAN

A. Modus Operandi pada Penipuan Jual Beli Akun Game di Media Sosial

Dalam kasus penipuan jual beli akun game di media sosial, penulis akan lebih memfokuskan kasus dari penipuan jual beli akun Genshin Impact di media sosial yang peneliti gunakan yakni Facebook & Instagram. Di kedua media sosial itu sangatlah ramai dengan jual beli akun game Genshin Impact, harga dan spesifikasi akun yang bervariasi cukup menggiurkan bagi pemain baru atau pemain yang ingin mengganti akunnya karena tak memiliki karakter favoritnya yang mana mendapatkannya hanya bisa di periode tertentu.

Para ripper dalam komunitas jual beli sangat banyak dijumpai, ripper yang mana dalam istilah jual beli ini disebut sebagai penipu yang menggunakan taktik curang untuk mengambil keuntungan dan merugikan korban. Ripper sendiri memiliki modus-modus yang cukup meyakinkan karena mereka dapat membuat hal-hal fake bisa menjadi 90% mirip dengan sumber asli untuk mengelabui korban apabila mereka tidak fokus.

Maka dari itu modus operandi dari ripper untuk mencari korbannya ialah:

1. Memasang Harga yang murah

Dalam ingin mencari korban yang ditipu, penjual atau *ripper* yang sedang menyamar ini mereka menggunakan taktik memasang harga yang murah demi mencari korbannya. Semisal, dengan spesifikasi akun *end game* biasanya akan dijual dengan harga yang selangit dan itu wajar karena memang semakin bagus spesifikasinya, semakin mahal harga akunnya.⁷ Namun mereka menggunakan cara ini untuk menarik perhatian korban karena jika orang-orang telah tergiur dengan harga murah mereka tidak akan pikir panjang untuk mengambilnya karena takut orang lain akan mengambil duluan kesempatan itu.

⁶ Ibid., Hlm. 177-178

⁷ 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.

Dalam *game* Genshin Impact sendiri biasanya yang paling ramai dijual ialah karakter bintang 5 *limited* dan senjata bintang 5 *limited* dimana 2 item itu sangat diincar oleh banyak pemain, apabila semakin banyak 2 hal itu maka harga akun semakin mahal dan ada juga *konstelasi* yang didapatkan setelah mendapatkan karakter bintang 5 *limited* dan batasnya sampai enam. Alasan mengapa karakter dan senjata bintang 5 *limited* sangat diincar oleh pemain dalam *game* ini ialah setiap item di *game* gacha seperti Genshin Impact ini memiliki peringkat kelangkaan antara tiga hingga lima bintang, dengan bintang lima adalah yang paling langka dan biasanya memiliki statistik yang lebih besar.⁸

Memang jika ingin membeli barang murah kita sendiri tidak akan begitu peduli mengecek kebenarannya dua kali, karena dalam hati kita “kalau sudah menemukan harga murah kapan lagi?”. Maka dari itu sangat penting sekali untuk mengecek kebenarannya dan tidak malu bertanya ke komunitas apakah penjual yang kita ketahui di media sosial ini terpercaya atau tidak dan memakai jasa rekening bersama yang terpercaya agar transaksi di akun yang ingin dibeli bisa aman sampai selesai.

2. Menghilang setelah mentransfer uang

Kasus ini sebenarnya banyak ditemukan diluar penipuan jual beli akun *game* di media sosial, hal ini subyek-subyek yang terlibat biasanya hanya dilakukan antara penjual dan pembeli tanpa menggunakan jasa *middleman* atau rekening bersama atau lebih disebut *direct transfer* *Direct transfer* adalah cara yang berbeda yang digunakan oleh platform e-commerce yang sering digunakan seperti Tokopedia, Shopee, dan sejenisnya, dimana *Direct transfer* menransfer dana langsung dari pembeli ke penjual tanpa menggunakan perantara seperti rekening bersama atau rekening penampungan.⁹

Dalam melakukan transaksi jual beli ini, pembeli akan langsung mentransfer uang dengan harga yang telah disepakati setelah bernego dengan penjual akun. Dimana jika memang mendapatkan penjual yang dari awal niat menipu maka tak akan berjalan mulus transaksinya. Penipu yang menyamar jadi penjual nih pun setelah mendapati pembeli mengirim bukti pembayarannya akan menghilang atau memblokir akun pembeli dan tak memberikan hak pembeli.

⁸ Lisa Martijn, Ameer Khalid, “What aspect of Genshin Impact makes players spend money?”, Journal of Uppsala Universitet, Hlm. 7, Diakses Tanggal 7 Juli 2025

⁹ 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

Dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen pasal 5 huruf c yang menyebutkan “membayar sesuai dengan nilai tukar yang disepakati.”, pembeli telah melaksanakan kewajibannya pada transaksi jual beli, namun penjual tidak melaksanakan kewajibannya yang mana diatur pada pasal 7 huruf c menyebutkan “Memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif.” Dimana penjual disini tidak melakukan kejujuran dan berbohong kepada pembeli yang sudah melakukan kewajibannya dan tak mendapatkan hak dari apa yang sudah uangnya keluarkan.

Pada kasus penipuan jual beli akun Genshin Impact di media sosial ini, yang penulis ketahui sangatlah jarang. Karena dalam kurun waktu skripsi ini dibuat, banyak orang sudah menyadari dan berhati-hati apabila ingin melakukan *direct transfer* dan lebih sering memakai jasa rekening bersama akun-akun yang menyediakan di media sosial.

3. Menyamar menjadi admin rekening bersama

Di Media sosial itu sangat banyak sekali akun-akun yang menyediakan jasa rekening bersama. *Escrow*, yang berarti Perjanjian dalam bahasa Inggris, adalah akar dari kata “rekening bersama”. Ini menunjukkan bahwa tanggung jawab untuk menyimpan catatan dan uang selama proses pengalihan hak milik dari penjual ke pembeli telah ditempatkan pada pihak tertentu. Selain itu, rekening bersama bukanlah rekening yang dibentuk dan dikelola dalam satu rekening bank oleh dua orang atau lebih secara bersamaan. Sebaliknya, ini adalah pengaturan hukum di mana pihak ketiga (agen escrow) memegang suatu barang (biasanya uang, meskipun apa pun bisa digunakan) sampai persyaratan kontrak terpenuhi.¹⁰

Biasanya, geng terorganisir bertanggung jawab atas penipuan ini. Di grup jual beli Facebook, tak hanya jual beli akun *game* namun juga mereka menjual gadget seperti sepeda motor, ponsel, dan produk elektronik lainnya dengan harga yang menggiurkan. Para *ripper* menggunakan rekening bersama sebagai teknik transaksi untuk membujuk pembeli, yang seharusnya menjamin keamanan transaksi. Namun ternyata, admin rekening bersama tersebut palsu dan berada di bawah kendali komplotan.¹¹

¹⁰ Aditya Rahadian Rahman, Perjanjian Rekening Perantara (Escrow) Dalam Transaksi Jual beli Elektronik Ditinjau dari Aspek Hukum Perdata. Mataram :Universitas Mataram, 2015, Hlm. 7, Diakses Tanggal 11 Juli 2025

¹¹ 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

Dalam melakukan aksinya ini, para penipu akan menyamar menjadi akun rekening bersama yang terverifikasi di media sosial tersebut dengan menggunakan teknik *phising*. Teknik *phising* ialah aktivitas penjahat siber yang menyamar sebagai situs web terpercaya untuk menipu konsumen agar mengungkapkan informasi sensitif. Untuk melakukan penipuan jual beli *online*, *ripper* akan berpura-pura menjadi akun admin rekening bersama dengan verifikasi terpercaya. Metode utama yang digunakan oleh para pencuri untuk menjangkau korbannya termasuk foto profil, nama akun dan template pesan yang diposting di media sosial. Korban phishing rentan terhadap penipu yang mencuri dan menggunakan informasi pribadi mereka.¹²

Teknik *phising* ini jelas melanggar UU ITE Pasal 35 UU ITE yang menyatakan:

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak, memanipulasi, menciptakan, mengubah, menghilangkan informasi elektronik atau dokumen elektronik. seolah-olah data tersebut asli.”

Yang mana dalam kasus ini geng komplotan tersebut memakai foto & nama akun yang serupa dengan admin rekening bersama ternama agar korban gampang tertipu.

Saat awal-awal bertransaksi, pembeli tak akan menyadari kalau admin rekening bersama yang disetujui olehnya itu *clone* atau akun palsu yang berpura-pura menjadi admin rekening bersama terpercaya, pembeli baru menyadarinya setelah dua komplotan yang bekerja sama itupun kabur dari hasil transfer uang yang telah diberikan pembeli. Meninggalkan pembeli dengan rasa penyesalan.

4. *Hackback*

Hackback adalah situasi di mana pembeli menerima akun *game* yang telah dibeli tetapi tidak dapat memilikinya untuk jangka waktu yang telah ditentukan.¹³ *Hackback* dilakukan setelah pembeli memiliki akunnya dan telah mengganti semua data pribadi akun seperti email & password dari *first owner* atau penjual dari akun tersebut.

Dalam contoh kasus *hackback* ini, penjual ini akan bersengkokol dengan temannya untuk menjadi admin rekening bersama abal-abal mempromosikan akun *game* di Instagram dengan imbalan sebagian dari penghasilan. Dalam jangka waktu tertentu setelah menjual akun kepada pembeli, *ripper* yang menyamar menjadi penjual akan

¹² 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, Hlm. 284, Diakses Tanggal 8 Juli 2025

¹³ Muhammad Nurhuda, “Analisis Hukum Positif Dan Hukum Islam Terhadap Kasus Scam Dan Hackback Jual Beli Akun Game Genshin Impact Di Instagram”, Skripsi UIN Ponorogo, 2024, Hlm. 63, Diakses Tanggal 8 Juli 2025

mengubah kata sandi dan alamat email dengan memverifikasi nomor telepon pembeli. Alamat email dan nomor telepon tetap terhubung. Penjual menekankan bahwa dia tidak dapat mengganti uang pembeli setelah dia mengeluh bahwa HackBack telah berdampak pada akunnya karena itu bukan tugasnya. Untuk mencegah hal ini terjadi lagi, dia mungkin akan memposting Instagram si penipu sendiri.¹⁴

Berdasarkan hukum yang berlaku sekarang, adanya *HackBack* dalam jual beli akun *game* Genshin Impact di Media Sosial terutama Instagram membuat transaksi tersebut menjadi batal karena tidak memenuhi syarat dari undang-undang, khususnya KUHPerdara pasal 1320 syarat ketiga yang menyatakan bahwa barang yang diperjanjikan dalam perjanjian telah ada atau berada dalam kekuasaan debitur (pembeli) pada saat perjanjian dibuat.

Berdasarkan UU ITE pasal 31 yang menyatakan bahwa : “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain.” Telah disebutkan bahwa jika melakukan *hackback* itu sendiri juga melanggar hukum dengan mengubah email dan *password* akun yang telah dibeli dengan secara paksa.

Adanya *hackback* ini sangat merugikan pembeli yang telah membeli harga akun yang sudah dijanjikan. Karena pasti sudah senang bisa membeli spesifikasi akun yang diinginkan dan memainkannya lalu tiba-tiba kita mendapati tak bisa login ke akun yang telah dibeli karena orang-orang yang suka mengambil keuntungan pribadi. Maka dari itu uang yang sudah dihaburkan tersebut hangus sia-sia.

B. Pertanggungjawaban Pidana Penjual yang Telah Melakukan Penipuan dalam Jual Beli Akun Game Di Media Sosial

Pertanggungjawaban didasarkan pada kesalahan. Kondisi mental dan hubungan mental antara individu tersebut dan tindakan adalah apa yang merupakan kesalahan. Jika seseorang ditemukan memiliki kesalahan, mereka dapat ditegur. Apa yang sering disebut “kemampuan bertanggung jawab” mengacu pada kondisi mental orang yang melakukan suatu tindakan, sedangkan kesengajaan, kelalaian, dan pembenaran adalah hubungan internal antara pencipta dan tindakannya. Oleh karena itu, untuk memastikan kesalahan, subjek hukum harus memperhatikan beberapa poin berikut yakni:¹⁵

¹⁴ Ibid., Hlm. 79

¹⁵ Muladi, Lembaga Pidana Bersyarat, Bandung: Alumni, 1985, Hlm. 89

1. Adanya kemauan tanggung jawab dari pelaku;
2. Hubungan dalam hati yang bersifat batin antara pencipta dan perbuatannya, yang dimanifestasikan sebagai kecerobohan (*culpa*) atau kesengajaan (*dolus*);
3. Tak ada keinginan untuk minta maaf atau tak adanya alasan pemaaf.

Maka dari ketiga unsur itu harus dipenuhi, agar unsur kesalahan bisa terjadi karena tanpa salah satunya unsur kesalahan tidak akan bisa didefinisikan.

Konsep kesengajaan dalam sejumlah teori yang ditemukan dalam literatur, seperti teori “pengetahuan” dan “kehendak”. Yang tertua adalah pandangan kehendak, yang menyatakan bahwa tindakan yang memiliki konsekuensi-baik yang direncanakan maupun yang tidak direncanakan-adalah sebuah kewajiban. Teori pengetahuan mendefinisikan kesengajaan sebagai tekad untuk bertindak berdasarkan pengetahuan tentang unsur-unsur yang disyaratkan oleh perumusan hukum.¹⁶

Seseorang dapat melakukan perbuatan melawan hukum tanpa “kesalahan” atau perbuatan hukum tanpa “kehendak”, menurut hukum yang telah berkembang pada praktik acara peradilan, karena ia dapat dimintai pertanggungjawaban atas suatu perbuatan melawan hukum atau perbuatan hukum berdasarkan norma-norma hukum yang telah ditetapkan, yang didasarkan pada kepentingan masyarakat.¹⁷

Mengenai pertanggungjawaban pidana dari pelaku penipuan jual beli akun game di media sosial, korban yang berada dalam posisi sebagai konsumen juga harus diperhitungkan sebagai dasar hukum untuk meminta pertanggungjawaban pelaku. Kedua belah pihak memiliki hak dan kewajiban yang harus dipenuhi sebelum berbicara mengenai landasan hukum pidana.

Pasal 4 huruf h Undang-Undang Perlindungan Konsumen yang menyatakan: “hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya;” Menurut apa yang dinyatakan dalam pasal tersebut, konsumen berhak mendapatkan ganti rugi jika barang yang mereka terima tidak sesuai dengan harapan. Karena hak dan kewajiban saling terkait erat, maka tidak mungkin untuk memisahkannya. Akibatnya, penjual juga harus memberikan ganti rugi jika barang yang dijualnya tidak sesuai dengan perjanjian.

¹⁶ Eddy O.S Hiariej, *Prinsip Prinsip Hukum Pidana*, Jakarta, Cahaya Pustaka Utama, 2014, Hlm. 133

¹⁷ M. Van Dunne dan Gr. Van der Burght dalam Anwar Borahima, *Kedudukan Yayasan di Indonesia*, Jakarta, Kencana, 2010, Hlm.259

Undang-undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan atas Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 dan Undang-undang 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), Tidak secara langsung mengendalikan penipuan dalam *online* sebagai kejahatan. Dalam hal ini, publikasi tersebut tidak menyebutkan “penipuan”.

Pasal 28 ayat (1) UU ITE memuat ketentuan yang melarang penyebaran informasi yang menyesatkan dan merugikan konsumen. Pasal 28 ayat (1) mengatkan: “Setiap Orang dengan sengaja mendistribusikan 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.”

Pada pasal tersebut praktik menyebarkan atau mengirimkan informasi yang menyesatkan dalam konteks transaksi elektronik secara tegas dilarang. Selama tindakan tersebut dilakukan di wilayah yurisdiksi Indonesia atau memiliki dampak di Indonesia, redaksi pasal ini secara jelas menyatakan bahwa subjek yang dimaksud adalah “setiap orang,” yang mencakup individu dan badan hukum dari semua kewarganegaraan. Di sini, unsur niat sangat penting, artinya pelaku harus memiliki pengetahuan dan tujuan atas perbuatannya, bukan bertindak ceroboh. Penyebaran atau distribusi dokumen atau materi elektronik yang mengandung pernyataan menyesatkan atau palsu dilarang. Informasi yang sepenuhnya bertentangan dengan fakta disebut sebagai informasi palsu. Di sisi lain, informasi yang sebagian benar namun disampaikan dengan cara yang dapat membuat orang lain salah menafsirkan keadaan yang sebenarnya dikenal sebagai informasi yang menyesatkan.

Pasal tersebut juga lebih lanjut menekankan bahwa jika tindakan tersebut mengakibatkan kerugian yang signifikan, terutama bagi konsumen dalam transaksi elektronik, larangan tersebut berlaku. Kerugian aktual yang dapat diukur dalam bentuk moneter, seperti kerugian uang, barang, atau hak untuk menerima layanan, disebut sebagai kerugian material. Tindakan hukum yang melibatkan sistem elektronik, seperti pembelian dan penjualan online, layanan digital, dan kontrak berbasis platform, disebut sebagai “transaksi elektronik.” Pasal 45 ayat (2) menjatuhkan pidana paling lama 6 (enam) tahun penjara dan/atau denda paling banyak 1 (satu) miliar rupiah terhadap pelanggaran ketentuan Pasal 28 ayat (1).

Selain UU ITE ada juga KUHP yang memiliki kesamaan dalam membahas penipuan yang dimana untuk KUHP yang saat ini berlaku ada pada Pasal 378 yang nantinya akan berlaku yakni Undang-Undang No.1 Tahun 2023 Pasal 492 yang menyatakan: “Setiap

Orang yang dengan maksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan memakai nama palsu atau kedudukan palsu, menggunakan tipu muslihat atau rangkaian kata bohong, menggerakkan orang supaya menyerahkan suatu Barang, memberi utang, membuat pengakuan utang, atau menghapus piutang, dipidana karena penipuan, dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau pidana denda paling banyak kategori V.”

Pada pasal ini, siapa pun yang menggunakan nama atau jabatan palsu, melakukan penipuan atau serangkaian kebohongan, dan kemudian meyakinkan orang lain untuk menyerahkan barang, memberikan pinjaman, mengakui utang, atau menghapus utang dengan niat untuk memperoleh keuntungan secara ilegal bagi diri sendiri atau orang lain, akan dikenakan sanksi pidana. Dibandingkan dengan istilah “kedudukan palsu” dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana sebelumnya, unsur “kedudukan palsu” memberikan penekanan yang lebih spesifik, merujuk pada situasi di mana pelaku secara sengaja mengklaim atau memalsukan kedudukan atau status tertentu untuk menipu korban. Frasa “serangkaian kebohongan” telah diubah menjadi “serangkaian pernyataan palsu,” yang menegaskan bahwa jenis penipuan yang dimaksud berpusat pada manipulasi verbal atau komunikasi yang secara sengaja dirancang untuk menipu. Dengan memasukkan unsur “pengakuan utang,” ruang lingkup pasal ini diperluas untuk mencakup situasi di mana korban dipaksa atau diancam untuk menandatangani dokumen pengakuan utang melawan kehendak mereka. Dalam praktiknya, hal ini dapat menjadi dasar hukum untuk penagihan atau penyitaan aset korban.

Hukuman dalam pasal ini masih mempertahankan hukuman penjara maksimal empat tahun dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana sebelumnya, tetapi kini ditambah dengan denda alternatif kategori V yang besar yang berjumlah Rp.500.000.000 (lima ratus juta rupiah), yang memungkinkan pedoman hukuman yang lebih ringan. Dari segi substansi, pasal ini memberikan kewenangan kepada hakim untuk memilih antara denda atau penjara berdasarkan tingkat keparahan tindak pidana, menggabungkan perlindungan bagi korban penipuan dengan pendekatan kontemporer dalam hukuman pidana.

Dalam Undang-undang perlindungan konsumen, pada pasal 8 huruf f menyatakan bahwa: “tidak sesuai dengan janji yang dinyatakan dalam label, etiket, keterangan, iklan atau promosi penjualan barang dan/atau jasa tersebut;” Pada pasal ini melarang pemilik usaha untuk menawarkan, memasarkan, atau menjual produk dan/atau jasa yang kuantitas, fungsi, keunggulan, atau sifatnya tidak sesuai dengan apa yang dijanjikan melalui label

kemasan, label cetak, deskripsi lisan atau tertulis, iklan media, atau bahan promosi lainnya. Istilah “tidak sesuai” dalam konteks ini menyoroti unsur ketidaksesuaian atau ketidakakuratan antara janji yang diberikan oleh pengusaha dan keadaan sebenarnya dari barang atau jasa yang diterima oleh pelanggan.

Yang dimana dalam pasal tersebut memiliki implikasi bahwa semisal penjual telah memberikan janji pada pembeli bahwa akun game yang dimilikinya itu aman dan anti hackback namun nyatanya masih tetap terkena hackback hal tersebut juga perbuatan tindak pidana penipuan dan dikenakan denda sesuai pada Pasal 62 ayat 1 menjatuhkan pidana 5 tahun penjara atau denda paling banyak Rp 2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah),

Dalam hal ingin menangkap pelaku penipuan pada media sosial atau platform di internet, terdapat beberapa kendala yang antara lain:¹⁸

1. Pelaku yang menggunakan identitas palsu
2. Kesulitan dalam Membuka Rekening Pelaku
3. Kurangnya kerja sama dengan pihak yang kompeten
4. Kesulitan dalam menyita barang bukti
5. Kurangnya profesionalitas penegak hukum
6. Minimnya fasilitas, alat, perlengkapan, instrumen, dan infrastruktur
7. Kurangnya keterlibatan masyarakat

Maka dari itu lebih baik dilakukan pencegahan agar tindak pidana penipuan ini terjadi karena memang mengurus kasus ini dalam biro kepolisian cukuplah rumit.

KESIMPULAN

1. Modus operandi yang dilakukan *ripper* pada penipuan jual beli akun game di media sosial ialah:
 - a. 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.
 - b. 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

¹⁸ 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, Hlm, 421-424, Diakses Tanggal 12 Juli 2025

kepada akun yang telah dibeli pembeli. Biasanya hal ini terjadi apabila dilakukan *direct transfer* atau tanpa jasa rekening bersama.

- c. 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 menghilangkan setelah uangnya ditransfer oleh korban.
 - d. 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.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Eddy O.S Hiariej, Prinsip Prinsip Hukum Pidana, Jakarta, Cahaya Pustaka Utama, 2014.

M. Van Dunne dan Gr. Van der Burght dalam Anwar Borahima, Kedudukan Yayasan di Indonesia, Jakarta, Kencana, 2010.

Muladi, Lembaga Pidana Bersyarat, Bandung: Alumni, 1985

Mulawarman dan Nurfitri, “Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terepan”. Buletin Psikologi, Yogyakarta, 2017.

Peter Mahmud Marzuki, Penelitian Hukum Edisi Revisi, Jakarta, Kencana, 2023.

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

Daftar Perundang-Undangan

Undang-Undang No.1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-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

Jurnal dan Skripsi

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.

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.

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

Lisa Martijn, Ameer Khalid , “What aspect of Genshin Impact makes players spend money?”, Journal of Uppsala Universitet, 2023, Diakses Tanggal 7 Juli 2025.

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.

Muhammad Nurhuda, “Analisis Hukum Positif Dan Hukum Islam Terhadap Kasus Scam Dan Hackback Jual Beli Akun Game Genshin Impact Di Instagram”, Skripsi UIN Ponorogo, 2024, Diakses Tanggal 8 Juli 2025.

Artikel Internet

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.

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.

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.

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.