

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan sosial media dan game online saat ini mencerminkan transformasi lanskap digital yang mengubah cara interaksi, komunikasi, dan sosialisasi manusia. Sosial media telah menjadi pusat aktivitas online bagi miliaran pengguna di seluruh dunia, menyediakan platform bagi mereka untuk berbagi informasi, berkomunikasi dengan teman dan keluarga, serta terlibat dalam berbagai konten multimedia. Hal ini mengubah paradigma komunikasi tradisional dan membuka pintu bagi konektivitas global yang tak terbatas (Ubwarin, 2021). Industri game online juga mengalami perkembangan pesat dengan munculnya berbagai platform dan genre permainan yang menarik minat dari berbagai lapisan masyarakat. Dari game mobile hingga game PC dan konsol, industri ini menyajikan pengalaman interaktif yang semakin realistis dan mendalam. Baik sebagai sumber hiburan pribadi maupun sebagai bentuk kompetisi daring, game online telah menjadi bagian integral dari gaya hidup modern (Multiyani & Hariyanto, 2022).

Penting untuk diakui bahwa sosial media dan game online juga membawa dampak positif yang signifikan (Indahningrum & lia dwi jayanti, 2020). Mereka memungkinkan individu untuk terhubung dengan teman dan keluarga di seluruh dunia, menyediakan platform untuk ekspresi kreatif, dan bahkan menjadi sumber pendapatan bagi beberapa individu melalui konten kreator atau industri esports. Globalisasi, yang didorong oleh penggunaan teknologi informasi dan

komunikasi, telah mengubah cara hidup orang dan menghasilkan tatanan kehidupan baru, serta perubahan dalam bidang ekonomi, budaya, keamanan, dan penegakan hukum. Kemajuan teknologi ini telah menghasilkan beberapa produk yang canggih, termasuk teknologi informasi komputer. Teknologi komputer ini telah banyak membantu aktivitas masyarakat Indonesia. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat membantu dan memudahkan dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari adalah internet, yang meningkatkan daya kerja dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi medis, pengolahan data, dan sumber daya manusia. Hukum dianggap tidak dapat lagi beradaptasi dengan kemajuan masyarakat.

Pengaruh globalisasi dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami transformasi signifikan terhadap pola kehidupan masyarakat, memunculkan paradigma baru, serta mendorong perubahan dalam beragam bidang seperti sosial, ekonomi, budaya, keamanan, dan penegakan hukum (Dzulkairnain, 2023). Perkembangan teknologi ini menghasilkan ragam produk inovatif, termasuk teknologi komputer yang memberikan manfaat besar bagi masyarakat Indonesia, seperti kemudahan akses internet yang mendukung kebutuhan sehari-hari mereka (Bagus et al., 2022).

Fenomena dari globalisasi memberikan efisiensi dalam berbagai sektor, seperti ilmu pengetahuan, teknologi medis, pengolahan data, dan juga sebagai media hiburan. Pertumbuhan teknologi dan transaksi elektronik telah berlangsung dengan cepat, sehingga pemerintah menanggapi dengan menerbitkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Sri

Setia Wati, Satria Aldi, Shofwatul Islamia Az-Zahra, Muh. Ramdan Yulia Saputra, & Arwan, 2023).

Namun, bersamaan dengan perkembangan tersebut, muncul pula tantangan dan perdebatan terkait dampak sosial media dan game online. Ketergantungan terhadap sosial media meningkat, menimbulkan kekhawatiran akan kesehatan mental, stres, kecemasan, atau isolasi sosial akibat penggunaan berlebihan. Selain itu, masalah privasi dan keamanan data menjadi perhatian serius, terutama dalam konteks penyalahgunaan informasi pribadi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab (Ahmad, 2024).

Dalam dunia game online, kekhawatiran serupa muncul terkait efek adiktif dari beberapa permainan, khususnya pada kalangan muda. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemain dapat mengalami gangguan kesehatan mental seperti kecanduan atau depresi karena penggunaan yang berlebihan. Isu keamanan juga menjadi perhatian, termasuk risiko penipuan, peretasan akun, dan perilaku toksik dalam komunitas game. Media sosial dan internet bukan hanya sebagai sarana komunikasi dan informasi, tetapi juga sebagai tempat untuk melakukan transaksi jual beli. Namun, masih banyak penyalahgunaan yang terjadi, seperti penipuan dalam transaksi online di platform e-commerce dan media sosial. Berkembangnya smartphone juga diikuti oleh kemajuan aplikasi, termasuk aplikasi media sosial, e-commerce, game, dan lainnya (Dzulkairnain, 2023).

Analisis hukum pidana terhadap pelaku penipuan dalam jual beli akun permainan online yang dilakukan melalui media sosial merupakan refleksi dari kompleksitas hubungan antara teknologi modern dan sistem hukum tradisional.

Fenomena ini semakin merajalela seiring dengan berkembangnya industri permainan online yang menarik minat jutaan pengguna di seluruh dunia. Melalui media sosial, individu dapat dengan mudah berkomunikasi dan bertransaksi, termasuk dalam konteks jual beli akun permainan (Rizky & Gorda, 2020).

Namun, praktik jual beli akun permainan online ini juga seringkali menjadi ajang bagi pelaku penipuan untuk melakukan tindak kejahatan. Mereka dapat dengan mudah membuat akun palsu atau menggunakan akun curian untuk menipu pengguna yang tertarik untuk membeli akun permainan. Penipuan semacam ini tidak hanya merugikan secara finansial, tetapi juga merusak kepercayaan dan integritas dalam transaksi online. Dari sudut pandang hukum pidana, penipuan dalam jual beli akun permainan online dapat menjadi subjek analisis yang menarik. Pertama-tama, terdapat pertanyaan tentang bagaimana mendefinisikan tindakan penipuan dalam konteks transaksi online yang seringkali melibatkan berbagai elemen teknis seperti identitas digital dan metode pembayaran elektronik. Selain itu, aspek yurisdiksi juga menjadi tantangan karena transaksi semacam itu dapat melintasi batas negara dan berada di bawah yurisdiksi yang berbeda-beda (Gultom, 2022).

Analisis hukum pidana juga perlu mempertimbangkan kerumitan dalam mengumpulkan bukti elektronik yang diperlukan untuk menuntut pelaku penipuan secara efektif. Sementara teknologi telah memungkinkan untuk melacak jejak digital, masih ada tantangan dalam mengidentifikasi dan mengumpulkan bukti yang cukup kuat untuk mendukung dakwaan pidana. Selain itu, penting juga untuk mempertimbangkan hukuman yang sesuai bagi pelaku penipuan dalam jual beli

akun permainan online. Sanksi pidana haruslah cukup tegas untuk menjadi efektif sebagai deterren bagi pelaku kejahatan, namun juga harus mempertimbangkan konteks digital yang berbeda dengan dunia nyata. Dengan demikian, analisis hukum pidana terhadap pelaku penipuan dalam jual beli akun permainan online yang dilakukan melalui media sosial memerlukan pendekatan yang holistik dan berbasis pada pemahaman mendalam tentang interaksi antara teknologi modern dan sistem hukum. Hanya dengan demikian, kita dapat mengembangkan kerangka kerja hukum yang efektif untuk mengatasi tantangan ini dan melindungi para konsumen online (Dzulkairnain, 2023).

Adapun contoh yang peneliti temukan terkait penipuan jual beli akun game online yaitu, ketika seseorang menunggah postingan di Instagram yang menawarkan penjualan akun game online Mobile Legends dengan ID 8 digit dan skin langka, dihargai sebesar Rp.500.000,00. Tertarik dengan penawaran tersebut, individu tersebut menghubungi penjual melalui Direct Message (DM) di Instagram. Setelah berkomunikasi melalui DM, mereka menukar kontak WhatsApp dan melanjutkan pembicaraan terkait penawaran harga. Akhirnya, individu setuju untuk membeli akun tersebut dengan harga Rp.300.000,00 dan melakukan pembayaran melalui aplikasi Dana. Selesai melakukan transaksi beberapa jam kemudian, penjual menghilangkan jejak digitalnya dengan menghapus akun Instagram dan menonaktifkan nomor WhatsApp tanpa memberikan akun game yang telah dibeli (Indahningrum & lia dwi jayanti, 2020).

Penyalahgunaan teknologi informasi harus disikapi secara hukum untuk membentuk masyarakat yang tertib dan beradab serta untuk mencegah perilaku

anti-sosial yang bertentangan dengan hukum dan ketertiban sosial. Hal ini bertujuan agar masalah penyalahgunaan teknologi tidak mengganggu ketenangan masyarakat dan menimbulkan kerugian dari jual beli tersebut (Rustam, Hamler, Marlina, Handoko, & Alamsyah, 2023).

Korban penipuan online dapat melaporkan kejadian ini kepada aparat penegak hukum, menganggap tindakan penjual sebagai penipuan yang melibatkan transfer uang, yang dapat dikategorikan sebagai tindak pidana penipuan berdasarkan Pasal 378 KUHP atau Pasal 28 ayat (1) UU ITE. Pasal-pasal tersebut memberikan sanksi pidana berupa hukuman penjara dan denda. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk membahas terkait judul skripsi yang telah peneliti paparkan yaitu **“ANALISIS HUKUM PIDANA TERHADAP PELAKU PENIPUAN DALAM JUAL BELI AKUN PERMAINAN ONLINE YANG DILAKUKAN MELALUI MEDIA SOSIAL”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, dapat peneliti identifikasikan masalah penelitiannya sebagai berikut:

1. Pengguna game sering kali mengabaikan cara untuk melindungi diri dari penipuan jual beli akun permainan online di media sosial.
2. Menentukan sanksi pidana yang tepat bagi pelaku penipuan jual beli akun permainan online di media sosial..

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk membatasi masalah pada penelitian ini serta untuk menyelesaikan hasil penelitian dengan baik maka peneliti menentukan batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dibatasi oleh bagaimana cara melindungi diri dari penipuan jual beli akun permainan online di media sosial.
2. Penelitian ini hanya dibatasi atas dasar hukum apa saja yang menyatakan penipuan jual beli akun permainan online dapat dikenakan sanksi pidana.
3. Penelitian ini hanya dibatasi pada penipuan dalam jual beli akun permainan online, tidak termasuk penipuan dalam transaksi digital lainnya.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Menurut latar belakang di atas, maka peneliti dapat membuat rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kepastian hukum terkait pengaturan transaksi jual beli akun permainan online di media sosial
2. Bagaimanakah perlindungan hukum terhadap korban tindak pidana penipuan jual beli akun permainan online

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Menurut rumusan masalah di atas, maka peneliti dapat memberikan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui lebih mendalam apakah penipuan dalam jual beli akun game online dapat dikategorikan sebagai tindak pidana dan apakah ada dasar hukum yang mengaturnya.

2. Untuk memberikan informasi bagaimana semestinya masyarakat dan pihak berwenang dalam bertindak untuk mencegah dan menangani penipuan jual beli akun game online tersebut.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan membantu menggali lebih dalam tentang aspek hukum pidana yang relevan dengan penipuan dalam jual beli akun game online sehingga dengan memahami dasar hukum, kita dapat mengidentifikasi potensi pelanggaran dan tindakan yang dapat diambil untuk menegakkannya. Selain itu, penelitian ini dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang risiko penipuan dalam jual beli akun game online dengan cara memahami potensi bahaya, masyarakat dapat mengambil langkah-langkah pencegahan yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian praktis dapat membantu memperkuat penegakan hukum terhadap pelaku penipuan. Dengan memahami proses hukum dan kerjasama aparat penegak hukum, penipuan dapat lebih efektif ditindaklanjuti. Kemudian, hasil penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan pedoman praktis bagi konsumen yang ingin melakukan transaksi jual beli akun permainan online. Pedoman ini dapat mencakup langkah-langkah pencegahan, verifikasi, dan tindakan jika terjadi penipuan