

SKRIPSI

PENERAPAN SANKSI PIDANA TERHADAP KASUS PENIPUAN PEMBELIAN UANG VIRTUAL DI *GAME ONLINE* DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 01 TAHUN 2024 TENTANG PERUBAHAN KEDUA ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK



OLEH :

IHZA AL-HAFIZH ZUBHAN

NIM : 502021338

**Skripsi ini Disusun Untuk Melengkapi Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Hukum**

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
2025**

**PENERAPAN SANKSI PIDANA TERHADAP KASUS PENIPUAN
PEMBELIAN UANG VIRTUAL DI GAME ONLINE DITINJAU DARI
UNDANG-UNDANG NOMOR 01 TAHUN 2024 TENTANG PERUBAHAN
KEDUA ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG
INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

Oleh

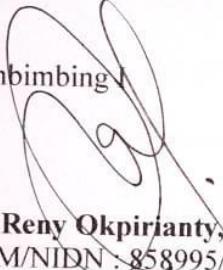
Nama : Ihza Al-Hafizh Zubhan

NIM : 502021338

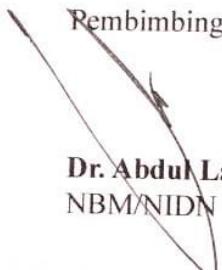
Disetujui untuk diajukan dalam sidang Skripsi

Palembang, 6 September 2025

Pembimbing I


Dr. Reny Okpirianty, S.H., M.Hum
NBM/NIDN : 858995/0215106401

Rembimbing II


Dr. Abdul Latif, M.S.H., M.Kn.
NBM/NIDN : 1174789/0230048303

Mengetahui
Program Studi Hukum
Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang



FAKULTAS HUKUM

HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : PENERAPAN SANKSI PIDANA TERHADAP KASUS PENIPUAN PEMBELIAN UANG VIRTUAL DI GAME ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 01 TAHUN 2024 TENTANG PERUBAHAN KEDUA ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK



NAMA : IHZA AL-HAFIZH ZUBHAN
NIM : 502021338
PROGRAM STUDI : HUKUM PROGRAM SARJANA
PROGRAM KEKHSUSAN : HUKUM PIDANA

Pembimbing,

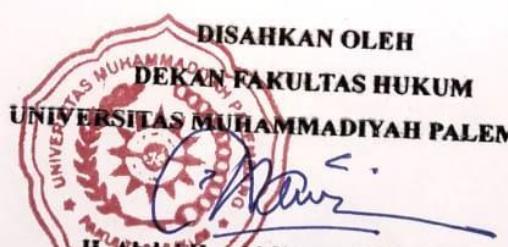
1. Dr. Reny Okpirianty, S.H.,M.Hum
2. Dr. Abdul Latif, M. S.H.,M.Kn

Palembang, 6 September 2025

PERSETUJUAN OLEH TIM PENGUJI:

- Ketua : Dr. Reny Okpirianty, S.H.,M.Hum
- Anggota : 1. Dr. Mulyadi Tanzili, S.H.,M.H
2. Dea Justicia Arda, S.H.,M.H

DISAHKAN OLEH
DEKAN FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG



H. Abdul Hamid Usman, S.H., M.Hum.
NIM/NIDN : 725300/210116301

PENDAFTARAN SKRIPSI

Pendaftaran Skripsi Sarjana Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang Strata 1:

NAMA : Ihza Al-Hafizh Zubhan

NIM : 502021338

PRODI : Hukum Program Sarjana

JUDUL : PENERAPAN SANKSI PIDANA TERHADAP KASUS PENIPUAN PEMBELIAN UANG VIRTUAL DI GAME ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 01 TAHUN 2024 TENTANG PERUBAHAN KEDUA ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

Dengan diterimanya skripsi ini, sesudah lulus dan Ujian Komprehensif, Penulis berhak memakai gelar.

SARJANA HUKUM

Pembimbing I

Dr. Reny Okpirianty, S.H., M.Hum
NBM/NIDN: 858995/0215106401

Pembimbing II

Dr. Abdul Latif M, S.H., M.Kn.
NBM/NIDN: 1174789/0230048303



FAKULTAS HUKUM

HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : PENERAPAN SANKSI PIDANA TERHADAP KASUS PENIPUAN PEMBELIAN UANG VIRTUAL DI GAME ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 01 TAHUN 2024 TENTANG PERUBAHAN KEDUA ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK



NAMA : IHZA AL-HAFIZH ZUBHAN
NIM : 502021338
PROGRAM STUDI : HUKUM PROGRAM SARJANA
PROGRAM KEKHLUSUSAN : HUKUM PIDANA

Pembimbing,

1. Dr. Reny Okpironi, S.H.,M.Hum
2. Dr. Abdul Latif ,M. S.H.,M.Kn

Palembang, 6 September 2025

PERSETUJUAN OLEH TIM PENGUJI:

- Ketua : Dr. Reny Okpironi, S.H.,M.Hum ()
Anggota : 1. Dr. Mulyadi Tanzili, S.H.,M.H ()
 2. Dea Justicia Arda, S.H.,M.H ()

DISAHKAN OLEH
DEKAN FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG

H. Abdul Hamid Usman, S.H., M.Hum.
NRP/NTDN : 725300/210116301

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Kekuatan sejati bukanlah tentang melampaui orang lain, melainkan melampaui dirimu sendiri di hari kemarin. Batasan hanyalah ilusi yang menantangmu untuk meloncat lebih tinggi”

“Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”
(QS. Al- Ra'd : 11)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kepada Kedua orang tua yang tercinta, yaitu bapak Zubhan dan ibu Helma Dewi, terima kasih atas doa, kasih sayang, perjuangan, pengorbanan, dan dukungan yang tak ternilai harganya. Setiap tetes keringat dan doa kalian telah menjadi kekuatan terbesar dalam perjalanan hidup dan penyelesaian studi.
2. Terima kasih kepada adik kecilku tersayang, yaitu Rizky Al-Hikam Zubhan, terima kasih atas semangat, dukungan, dan tawa yang selalu menguatkan di kala Lelah. Semoga keberhasilan ini menjadi motivasi dan inspirasi untuk mengejar cita-cita.
3. Terima kasih kepada Ibu Dr. Reny Okpiriandy, SH., M.Hum dan Bapak Dr. Abdul Latif M, SH., M.Kn selaku dosen pembimbing yang bukan membimbing secara akademik, tetapi juga menjadi pengarah, penyemangat, dan motivator yang luar biasa. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas waktu, kesabaran, dan perhatian yang luar biasa yang bapak dan ibu berikan selama proses penulisan skripsi ini. Tanpa bimbingan dan dukungan Bapak serta ibu yang tulus mungkin skripsi belum selesai bisa selesai. Setiap nasihat dan motivasi dari bapak serta ibu selalu menjadi penyemangat saat penulis saat merasa Lelah. Terima kasih telah mempermudah setiap proses, selalu membuka pintu konsultasi dengan lapang, dan memahami setiap kesulitan yang penulis hadapi.
4. Terima kasih kepada teman-teman terkhusus Panji Dwi Putra dan Revi Handika yang telah menemaninya dari awal perkuliahan dan juga banyak membantu baik secara materil ataupun moral dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Terima kasih juga kepada Almamater Hijau Universitas Muhammadiyah Palembang.

BIODATA PENULIS



Data Pribadi

Nama : Ihza Al-Hafizh Zubhan
NIM : 502021338
Tempat, Tanggal Lahir : Tangerang, 01 Desember 2003
Status : -
Agama : Islam
Pekerjaan : -
Alamat : Jl. Pulau Beringin, Desa Suka Banjar, Kec. Muaradua, Kab. Ogan Komering Ulu Selatan
No. Telp : 082184858229
Email : ihzazubhan@gmail.com

No. Hp : 082281007558
Nama Ayah : Zubhan
Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
Alamat : Jl. Pulau Beringin, Desa Suka Banjar, Kec. Muaradua, Kab. Ogan Komering Ulu Selatan

No. Hp : 081379818225
Nama Ibu : Helma Dewi
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Jl. Pulau Beringin, Desa Suka Banjar, Kec. Muaradua, Kab. Ogan Komering Ulu Selatan

No. Hp : -
Wali : -

Riwayat Pendidikan : -

TK : -
SD : SDN BUAY SANDANG AJI
: SDN 05 OGAN KOMERING ULU
SMP : MTS AL-ITTIFAQIAH INDRALAYA
: MTSN 1 OGAN KOMERING ULU
SMA : SMAN 1 BUAY SANDANG AJI

Mulai mengikuti perkuliahan Program Strata-1 pada Jurusan/Program Studi Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang bulan September 2021

ABSTRAK

PENERAPAN SANKSI PIDANA TERHADAP KASUS PENIPUAN PEMBELIAN UANG VIRTUAL DI *GAME ONLINE* DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 01 TAHUN 2024 TENTANG PERUBAHAN KEDUA ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

IHZA AL-HAFIZH ZUBHAN

Perkembangan teknologi digital telah memunculkan fenomena transaksi uang virtual pada *game online* yang membuka peluang tindak pidana penipuan. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah penerapan sanksi pidana terhadap kasus penipuan pembelian uang virtual di *game online* ditinjau dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan (2) Apa saja kendala yang dihadapi dalam penerapan sanksi pidana terhadap kasus penipuan pembelian uang virtual di *game online* ditinjau dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa KUHP dapat dijadikan dasar pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku penipuan pembelian uang virtual karena menimbulkan kerugian materiil bagi konsumen. Akan tetapi, penerapannya masih menghadapi sejumlah kendala, yaitu antara lain terbatasnya kemampuan aparat penegak hukum dalam menelusuri dan mengamankan bukti elektronik, sulitnya melacak identitas pelaku karena penggunaan akun palsu dan server luar negeri, serta rendahnya literasi digital masyarakat yang membuat korban mudah tertipu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun UU ITE telah memberikan landasan hukum yang kuat, efektivitas penegakan hukum masih perlu diperkuat melalui pembaruan regulasi dan peningkatan kapasitas aparat penegak hukum di bidang teknologi informasi.

Kata Kunci: Sanksi Pidana, Penipuan, Uang Virtual, *Game Online*, UU ITE 2024.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF CRIMINAL SANCTIONS FOR FRAUD CASES PURCHASING VIRTUAL MONEY IN ONLINE GAMES AS REVIEWED FROM LAW NUMBER 01 OF 2024 CONCERNING THE SECOND AMENDMENT TO LAW NUMBER 11 OF 2008 CONCERNING ELECTRONIC INFORMATION AND TRANSACTIONS

IHZA AL-HAFIZH ZUBHAN

The development of digital technology has given rise to the phenomenon of virtual money transactions in online games that open up opportunities for criminal fraud. The issues studied in this study are: (1) How is the application of criminal sanctions against cases of virtual money purchase fraud in online games reviewed from Law Number 1 of 2024 Concerning Information and Electronic Transactions, and (2) What are the obstacles faced in the application of criminal sanctions against cases of virtual money purchase fraud in online games reviewed from Law Number 1 of 2024 Concerning Information and Electronic Transactions. This research uses a normative legal research method with a literature study approach. The research results show that the Criminal Code can be used as the basis for criminal accountability against the perpetrators of virtual money purchase fraud because it causes material losses to consumers. However, its implementation still faces a number of obstacles, including the limited ability of law enforcement officers in searching and securing electronic evidence, the difficulty of tracking the identity of the perpetrator due to the use of fake accounts and foreign servers, and the low digital literacy of the community that makes victims easily deceived. Thus, it can be concluded that although the ITE Law has provided a strong legal foundation, the effectiveness of law enforcement still needs to be strengthened through regulatory updates and increasing the capacity of law enforcement officers in the field of information technology.

Keywords: *Criminal sanctions, Deception, Virtual Money, Online Games, Electronic Information and Transactions Law 2024.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayahnya, dan shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW, utusan Allah SWT. Yang membawa Cahaya petunjuk kepada seluruh umat manusia, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Kasus Penipuan Pembelian Uang Virtual di Game Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”**

Penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang.

Pada menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan serta motivasi dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Bapak H. Abdul Hamid Usman, S.H., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang.

3. Bapak Yudistira Rusydi, S.H., M.Hum. selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang Dan Dosen Pembimbing Akademik pada Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Ibu Dr. Khalisah Hayatuddin, S.H., M.Hum selaku Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang.
5. Bapak Dr. Helwan Kasrah, S.H., M.Hum selaku Ketua Prodi Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang.
6. Ibu Dea Justicia Ardha, S.H., M.H. selaku Sekretaris Prodi Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang.
7. Ibu Dr. Reny Okprianty, SH.,M.Hum selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan petunjuk serta arahan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Abdul Latif M,SH.,M.Kn selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah banyak memberikan petunjuk dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
9. Bapak dan ibu dosen serta karyawan dan karyawati Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang.
10. Bapak Zubhan dan Ibu Helma Dewi serta adik saya Rizky Al-Hikam Zubhan, yang selalu memberikan doa dan dukungan untuk penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan selama di perkuliahan yang selalu memberi dukungan agar skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan wawasan dan manfaat bagi siapa saja yang membacanya. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap segala bentuk masukan, baik berupa saran maupun kritik yang membangun, guna memperbaiki serta meningkatkan kualitas penulisan ini di masa mendatang.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Palembang, 06 September 2025

Penulis.

IHZA AL-HAFIZH ZUBHAN
NIM : 502021338

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	iii
PENDAFTARAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
BIODATA PENULIS.....	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Ruang lingkup.....	7
D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	7
E. Kerangka Konseptual.....	8
F. Review Studi Terdahulu yang Relevan	10
G. Metode Penelitian	12
H. Sistematika Penelitian.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Tinjauan Umum Penerapan	Error! Bookmark not defined.
B. Tinjauan Umum Sanksi Pidana.....	Error! Bookmark not defined.
C. Tinjauan Umum Tentang Uang Virtual	Error! Bookmark not

defined.

- D. Tinjauan Umum Tindak Pidana**Error! Bookmark not defined.**
- E. Tinjauan Umum Penipuan**Error! Bookmark not defined.**
- F. Tinjauan Umum Tentang *Game Online* **Error! Bookmark not defined.**

BAB III PEMBAHASAN**Error! Bookmark not defined.**

- A. Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Kasus Penipuan Pembelian Uang Virtual di Game Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik**Error! Bookmark not defined.**
- B. Kendala Yang Dihadapi Dalam Penerapan Sanksi Pidana Pada Kasus Penipuan Pembelian Uang Virtual Di *Game Online***Error! Bookmark not defined.**

BAB IV PENUTUP**Error! Bookmark not defined.**

- A. Kesimpulan**Error! Bookmark not defined.**
- B. Saran**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA **16**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara hukum, sebagaimana yang tercantum dalam “Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945”. Asas hukum tersebut menegaskan bahwa segala aspek kehidupan bermasyarakat, bernegara, dan bernegara harus tunduk pada hukum. Hukum merupakan aturan yang bersifat memaksa yang ditetapkan untuk melindungi kepentingan setiap orang dalam masyarakat.

Hukum Pidana merupakan keseluruhan kerangka dan peraturan yang ditetapkan oleh negara untuk melaksanakan tugas penegakan hukum, khususnya dengan melarang perbuatan yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan dan memberikan sanksi kepada orang yang melanggar norma tersebut.¹ Penipuan merupakan suatu tindakan kejahatan yang sering terjadi di lingkungan masyarakat bahkan di media internet dimana tindak kejahatan sering menggunakan bisnis online.²

Bisnis online adalah kegiatan usaha untuk mendapatkan keuntungan yang bisa dilakukan dengan melalui internet sebagai sarana untuk menarik

¹ Imanuhadi Imanuhadi et al., “Penegakan Hukum Terhadap Pengemudi Yang Lalai Dalam Kecelakan Lalu Lintas Yang Menyebakan Korban Meninggal Dunia Di Wilayah Hukum Polrestabes Palembang,” *Jurnal Darma Agung* 30, no. 1 (2022): 1121, <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v30i1.3073>.

² Faizal Muhamad Rizki and Muhammad Zaky, “*Analisis Kriminologis Korban Cyber Fraud Pada Transaksi Game Online Melalui Steam*,” *Anomie* 1, no. 1 (2019): 1–19, <https://jom.fisip.budiluhur.ac.id/index.php/anomie/article/view/192>.

minat dengan menggunakan media sosial atau situs tertentu, dan tak jarang penggunaan media sosial sebagai media pemasaran dan tempat transaksi tersebut dalam hal ini semakin banyaknya peminat bisnis online menjadinya sebagai kesempatan bagi orang yang tidak bertanggung jawab untuk melangsungkan kejadian yang dapat mengakibatkan kerugian pada seseorang.

Media sosial adalah alat interaksi sosial yang berbasis jaringan informasi melakukan suatu kegiatan sosial. Pada hakikatnya, penipuan online serupa dengan penipuan konvensional, dengan satu-satunya perbedaan adalah pelaksanaannya melalui internet, yang biasa disebut sebagai penipuan online.³

Penipuan online atau bisa dikenal dengan istilah “*cyber fraud*” adalah salah satu jenis penipuan yang sering terjadi di kalangan masyarakat yang menggunakan uang virtual. Uang Virtual adalah alat yang digunakan di dalam media internet untuk melakukan pembelian atau mendapatkan sesuatu yang diinginkan, khususnya di dalam game online, dan untuk mendapatkan uang virtual seseorang harus melakukan transaksi untuk melakukan penukaran antara mata uang resmi (rupiah) dengan uang virtual itu.⁴

Game online merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh individu atau kelompok secara bersamaan yang berbasis internet yang bisa diakses

³ Putri Prameswari Sudin et al., “*Penyalahgunaan Akun Instagram Perihal Penipuan Jual Beli Secara Online Ditinjau Dari UU ITE Dan Pasal 378 KUHP Tentang Penipuan*,” *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 5, no. 1 (2022): 20–26, <https://doi.org/10.34007/jehss.v5i1.842>.

⁴ Abdul Latief Mahfuz, “*Legal Implications For Victims Of Telegram Fraud In The Jurisdiction Of The South Sumatra Polda*” 9, no. June (2024): 130–36, <https://doi.org/10.30596/dll.v9i1.18514>.

melalui berbagai *platform*.⁵ Game online memiliki jangkauan pemain atau komunitas tidak terbatas secara internasional, seiring dengan berkembangnya teknologi game online dimana pemain bisa melakukan interaksi dengan pemain lain, melakukan kompetisi dan melakukan kerja sama tim di dalam berbagai lingkungan virtual game tersebut yang membuat permainan lebih menyenangkan secara emosional.

Pemain bisa mendapatkan sesuatu berupa pencapaian maupun barang yang bisa digunakan di dalam game baik secara gratis maupun berbayar, dan pemain juga bisa melakukan pembelian *item-item* untuk meningkatkan status kekuatan atau hanya sekedar memperindah karakter, penggunaan uang virtual di *game online* bisa digunakan untuk melakukan pembelian sesuatu di dalam game tersebut, bukan hanya pembelian tapi pemain juga bisa melakukan suatu pertukaran baik dengan pemain lain maupun komunitas atau kelompok *game online* tersebut.

Berkembangnya industri *game online* membuat cara untuk mendapatkan uang virtual tersebut semakin banyak mulai dari membeli uang virtual tersebut secara resmi melalui *website* atau layanan aplikasi di dalam *game online* tersebut atau melalui aplikasi pihak ketiga yang menyediakan layanan pembelian uang virtual, tetapi kemungkinan terjadinya tindak kejahatan penipuan online sangat besar.

⁵ Eryzal Novrialdy, “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya,” *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148, <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

Penggunaan dari “Undang-undang” dan Kitab “Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)” yang menjadi dasar dalam pencegahan tindak kejahatan penipuan online, seperti pasal 378 KUHP yang menjabarkan bahwa “ 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 diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama 4 tahun” dan Pasal 45A ayat (1) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menjabarkan bahwa “Setiap Orang yang 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 sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)

ITE adalah informasi dan transaksi elektronik yang diatur oleh peraturan negara yang memanfaatkan teknologi informasi, yang sangat penting bagi perdagangan dan kemajuan ekonomi nasional yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Pemerintah harus mendukung pengembangan teknologi informasi melalui kerangka hukum dan badan regulasi untuk memastikan pemanfaatan teknologi ini secara aman, sehingga

mencegah penyalahgunaan dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai agama, sosial, dan budaya masyarakat Indonesia.⁶

Dalam beberapa kasus penipuan pembelian uang virtual yang terjadi, dimana salah satu kasus korban mengalami kerugian berupa uang senilai Rp.600.000 setelah tergiur promo pembelian uang virtual murah yang ada di media sosial dan pada beberapa kasus lainnya tindak kejahatan penipuan seperti ini sudah sangat sering terjadi dan apabila masuk di laporan kepolisian hanya berakhir pada proses penyelidikan karena tidak memenuhi unsur-unsur hukum pidana..⁷

Pada konteks tersebut, baik “Pasal 378 KUHP” ataupun “Pasal 45A ayat (1) Undang-Undang No 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik” tidak mengatur dengan detail terkait tindak pidana penipuan dan tindak pidana penipuan *online*.

Kepastian hukum terkait kasus tindak pidana penipuan ini dan kesadaran dari Masyarakat akan pentingnya keamanan siber dalam menggunakan internet dan tidak mudah terjebak dalam bujuk rayu penawaran yang terlihat mengiurkan. Perkembangan teknologi juga membuat pelaku

⁶ Irfan Santoso et al., “Kebijakan Hukum Pidana Terhadap Perbuatan Melawan Hukum Dalam UU ITE Pasca Berlakunya Pedoman Implementasi Pasal - Pasal Tertentu UU ITE,” *Locus Journal of Academic Literature Review* 3, no. 4 (2024): 329–35, <https://doi.org/10.56128/ljoalr.v3i4.312>.

⁷ RMT, “Hati-Hati! Penipuan Sasar Pemain Mobile Legends, Uang Korban Dikuras Setelah Top Up Diamond,” tangerangonline.id, 2024, <https://tangerangonline.id/2024/06/16/hati-hati-penipuan-sasar-pemain-mobile-legends-uang-korban-dikuras-setelah-top-up-diamond/?amp>.

tindak kejahatan ini semakin kreatif dalam membuat berbagai macam metode-metode penipuan online yang sulit untuk dideteksi.⁸

Berdasarkan pada penjelasan tersebut, Peneliti memutuskan melangsungkan kajian akademis berjudul “Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Kasus Penipuan Pembelian Uang Virtual di *Game Online* Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.” yang diharapkan penelitian ini dapat menyumbangkan pemikiran baru dalam ranah hukum pidana, khususnya dalam upaya pencegahan tindak kejahatan penipuan *online*.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang serta fenomena yang sudah dijabarkan sebelumnya, peneliti menetapkan rumusan masalah seperti berikut:

1. Bagaimanakah Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Kasus Penipuan Pembelian Uang Virtual di *Game Online* Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik?
2. Apakah kendala yang dihadapi dalam Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Kasus Penipuan Pembelian Uang Virtual di *Game Online* Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang perubahan Kedua Atas

⁸ Andika Dwi, “6 Cara Jitu Menghindari Modus Penipuan Online,” tempo, 2023, <https://www.tempo.co/ekonomi/6-cara-jitu-menghindari-modus-penipuan-online-164474>.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik?

C. Ruang lingkup

Penelitian ini mengkhususkan pada aspek-aspek hukum pidana, untuk mengkaji “Penerapan Sanksi Pidana Terhadap Kasus Penipuan Pembelian Uang Virtual di Game Online Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.”. Peneliti akan fokus membahas penerapan sanksi pidana dan kendala dalam penerapan sanksi pidana, terutama pada penerapan sanksi pidana dalam tindak pidana penipuan pada *game online*. Studi ini juga akan meneliti alternatif atau upaya pencegahan yang bisa di terapkan oleh masyarakat.

Studi ini diproyeksikan bisa menawarkan perspektif yang lebih komprehensif tentang tindak pidana penipuan online, mulai dari efektifitas penerapan sanksi pidana oleh aparat penegak hukum maupun pencegahan yang bisa dilakukan oleh masyarakat, sehingga mungkin bisa menjadi pedoman untuk pengembangan hukum tentang tindak pidana penipuan yang lebih optimal di masa depan.

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, target atau tujuan dari studi ini yaitu :

- a. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam penerapan sanksi pidana pada kasus penipuan pembelian uang virtual di game online.
 - b. Untuk mengetahui bagaimana penerapan dari sanksi pidana dalam pencegahan tindak pidana penipuan pembelian uang virtual di game online.
2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mengkaji penerapan dan efektivitas Undang-Undang ITE dalam pencegahan tindak pidana penipuan pembelian uang virtual, serta mengkaji tentang permasalahan yang kerap ditemui aparat penegak hukum untuk mencegah tindak pidana penipuan. Studi ini juga diproyeksikan bisa menjadi acuan bagi aparat dalam pencegahan tindak pidana penipuan di masa yang akan datang. Maka, temuan studi ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang betapa berharganya edukasi tentang pencegahan tindak pidana penipuan di Indonesia.

E. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual ialah rancangan yang mengilustrasikan keterkaitan antara beberapa konsep yang saling berhubungan. Fungsi dari kerangka ini adalah untuk membantu memahami arti dari istilah yang sedang diteliti. Kerangka ini diharapkan dapat mengatur pemikiran dan penyampaian penjelasan mengenai materi yang dibahas secara lebih tersusun.⁹

⁹ Irfan Kharisma Putra, “*Family Business Succession Sebagai Option Business Exit Pada Family Owned Business Dalam Upaya Menjaga Keberlangsungan Bisnis Jawa Pos Nasional Network*,” 2016, 65–67.

Merujuk pada penjabaran tersebut, konseptualisasi pada studi ini yakni seperti berikut :

1. Penerapan adalah perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode atau hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.¹⁰
2. Sanksi berasal dari bahasa Belanda, yaitu sanctie, yang artinya ancaman hukuman. Sanksi dimaknai sebagai suatu alat pemaksa guna ditaatinya suatu kaidah atau norma peraturan perundang-undangan.¹¹
3. Sanksi pidana adalah hukuman yang diberikan oleh negara kepada seseorang yang melakukan suatu perbuatan tertentu yang diatur dalam peraturan perundang-undang yang berlaku sebagai perbuatan pidana.¹²
4. Uang Virtual merupakan mata uang virtual untuk membeli item-item menarik di dalam game yang dijual bersama banyak promo dan bonusnya. Uang virtual dapat dibeli di dalam game online tersebut atau melalui pihak ketiga.¹³

¹⁰ Adela Putri Handayani et al., “*JURNAL OF DINDA Sistem Inferensi Fuzzy: Pengertian, Penerapan, Dan Manfaatnya*,” *Data Institut Teknologi Telkom Purwokerto* 1, no. 2 (2021): 12–21, <http://journal.ittelkom-pwt.ac.id/index.php/dinda>.

¹¹ Ahmad Mathar, “*Saksi Dalam Peraturan Perundang Undangan*,” *Jurnal Hukum Keluarga Islam* 3, no. 1 (2023): 45–60.

¹² UMAR SAID SUGIARTO, “*PENGANTAR HUKUM INDONESIA*,” in *PENGANTAR HUKUM INDONESIA*, ed. IHSAN TARMIZI (Jakarta Timur: Sinar Grafika, 2020), 366.

¹³ M H B Shairozi, “Transaksi Jual Beli Dalam Aplikasi Game Online Player Unknown’s BattleGround (PUBG) Dari Perspektif Keabsahan Mabi,” 2023, <https://repository.ar-raniry.ac.id/eprint/34616/>, 2023, <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/34616/>.

5. Tindak pidana merupakan salah satu istilah yang sering dipergunakan untuk menterjemahkan istilah *strafbaar feit* dalam bahasa Belanda. Tindak pidana merupakan salah satu sendi penting dari hukum pidana selain kesalahan, dan pidana. Tindak pidana merupakan tindakan yang dirumuskan dalam perundang-undang pidana sebagai perbuatan yang dilarang. Perbuatan ini bila dilakukan dengan kesalahan maka orang yang melakukan perbuatan dapat dikenakan sanksi pidana.
6. Penipuan merupakan tindak pidana yang menggunakan sarana teknologi untuk menjalankan aktivitasnya. Gagasan tentang aktivitas pidana penipuan, baik online maupun konvensional, menunjukkan kesamaan, karena setiap kejadian mengharuskan adanya korban yang menderita kerugian dan orang lain yang secara tidak sah memperoleh keuntungan.¹⁴
7. *Game Online* adalah Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan; dapat dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.¹⁵

F. Review Studi Terdahulu yang Relevan

¹⁴ Amelia Amelia, “Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Secara Online,” *Jurnal Inovasi Global* 1, no. 1 (2023): 14–25, <https://doi.org/10.58344/jig.v1i1.3>.

¹⁵ Yosua Falentino Rompas, John D. Zakarias, and Evelin J.R Kawung, “Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi,” *Jurnal Ilmiah Society* 3, no. 1 (2023): 2–4.

No.	NAMA & TAHUN	JUDUL	KESIMPULAN
1	Adam Reza Valensia (2020)	“Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Game Mobile Legend Melalui Media Sosial”	Peneliti membahas tentang pandangan hukum islam terhadap praktik jual beli top up game mobile legend yang melalui media sosial
2	Jason Samuel (2022)	“Perlindungan Konsumen Terhadap Transaksi Jual-Beli <i>Voucher Game Online</i> Menurut Undang-Undang No 8 Tentang Perlindungan Konsumen Dan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Transaksi Elektronik”	Peneliti membahas hak perlindungan untuk konsumen dan tanggung jawab dari penjual dalam melakukan transaksi jual-beli sesuai peraturan perundang-undangan.
3	Romilanio Markiseldy Pratama(2022)	“Pencegahan Penipuan Dalam Transaksi Jual-Beli Game Online Dengan Media Animasi”	Peneliti membahas penggunaan media animasi untuk memberikan informasi yang mudah dipahami dalam transaksi jual-beli agar mengurangi resiko terjadinya penipuan

G. Metode Penelitian

Sejalan dengan studi ini yang memiliki tujuan dalam meneliti terkait pengimplementasian sanksi pidana pada kasus penipuan pembelian uang virtual di game online ditinjau dari “UU No 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”, maka tahap-tahapan pada studi ini aspek-aspek yang hendak dikaji yakni seperti berikut :

1. Jenis Penelitian

Peneliti akan menggunakan metodologi penelitian normatif. Penelitian ini akan melibatkan analisis dokumen yang memanfaatkan berbagai sumber sekunder yang ada, termasuk undang-undang dan peraturan, buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan penerapan sanksi pidana dalam situasi penipuan mata uang virtual dalam *game online*

2. Jenis Dan Sumber Data

a. Bahan Hukum Primer

Bahan ini merupakan sumber hukum yang bersifat otoratif, yaitu memuat ketentuan dan norma hukum yang mengikat secara resmi.¹⁶

Pada studi ini bahan hukum primer yang dimanfaatkan yaitu : “Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945”, ”Kitab Undang-Undang Hukum Pidana” dan “Undang-Undang No 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.”

b. Bahan Hukum Sekunder

¹⁶ Bayu Wicaksono, “*Analisis Yuridis Terhadap Tindak Pidana Penipuan Berbasis Transaksi Elektronik*,” Skripsi, 2021, 89.

Bahan hukum sekunder adalah sumber hukum yang berperan untuk memberikan penjelasan dan analisis yang lebih mendalam yang berhubungan dengan bahan hukum primer.¹⁷ Pada studi ini bahan hukum sekunder yang diterapkan yaitu : Buku, jurnal, dan artikel yang membahas penerapan sanksi pidana terhadap kasus penipuan pembelian uang virtual di *game online*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pada studi ini, peneliti berfokus pada metode untuk mengumpulkan data, yaitu studi pustaka . Metode ini bertujuan untuk memperkaya analisis dan hasil yang diperoleh. Studi pustaka dilakukan untuk menggali literatur yang relevan dan membangun dasar teori yang kuat.

4. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis yuridis normatif untuk mengkaji secara mendalam terkait kasus penipuan pembelian uang virtual di *game online*. Melalui teknik ini, peneliti berupaya menguraikan berbagai aspek hukum terkait permasalahan yang dikaji dengan mengacu pada ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Dalam menganalisis data yang terkumpul, peneliti menempuh beberapa langkah yang sistematis. Langkah awal yang ditempuh adalah menghimpun berbagai ketentuan hukum yang mengatur tentang tindak pidana penipuan online. Ketentuan-ketentuan tersebut dikaji mulai dari

¹⁷ Nur Fadhillah Mappaselleng, "Analisis Kriminologis Tindak Pidana Penipuan Melalui Transaksi Online(Studi Kasus Di Polrestabes Makassar)," *Indonesian Journal of Legality of Law* 6, no. 2 (2024): 265–75.

tingkat konstitusi hingga peraturan pelaksanaannya, dan peneliti juga akan mengumpulkan buku, jurnal dan artikel yang berkaitan dengan tindak pidana penipuan *online*. Setelah terhimpun, peneliti melakukan pengolahan data dengan mengelompokkan ketentuan-ketentuan yang saling berkaitan dan melakukan pengkajian dari buku-buku dan jurnal-jurnal yang telah dikumpulkan untuk menambah pemahaman terkait kasus penipuan pembelian uang virtual. Hal ini dilakukan untuk memastikan adanya kesesuaian antara peraturan yang lebih tinggi dengan peraturan yang lebih rendah. Selain itu, peneliti juga mengidentifikasi ada tidaknya pertentangan antar peraturan yang dapat mempengaruhi penerapan hukum pidana terhadap kasus penipuan pembelian uang virtual. Dalam proses analisis, peneliti juga mempertimbangkan pandangan para ahli yang diperoleh melalui studi pustaka. Masukan dari para pakar ini memperkaya pemahaman terhadap ketentuan hukum yang berlaku dan membantu memberikan perspektif yang lebih luas dalam menganalisis permasalahan. Tahap terakhir dari proses analisis adalah penyusunan argumentasi hukum berdasarkan hasil kajian terhadap peraturan perundang-undangan dan informasi dari para ahli yang dikumpulkan melalui studi pustaka. Argumentasi ini menjadi landasan dalam merumuskan kesimpulan penelitian dan mengajukan saran-saran yang konstruktif terkait penerapan sanksi pidana terhadap kasus penipuan pembelian uang virtual di game online.

H. Sistematika Penelitian

Skripsi ini tersusun dari empat bab yang memiliki sistematika seperti berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini tersusun dari beberapa bagian, yaitu Latar Belakang, Permasalahan, Ruang Lingkup dan Tujuan Penelitian, Kerangka Konseptual, Tinjauan Pustaka, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, disajikan dasar-dasar yang berkaitan langsung dengan objek penelitian, yaitu: Tindak Pidana, Penipuan, Transaksi Elektronik, *Game Online*. Dengan pemaparan landasan ini, diharapkan pembaca dapat menangkap konteks dari penelitian, serta mendapatkan gambaran yang jelas mengenai struktur analisis yang akan dibahas.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini mengkaji kendala yang dihadapi dalam penerapan sanksi pidana pada kasus penipuan pembelian uang virtual di *game online*, serta penerapan sanksi pidana dalam pencegahan tindak pidana penipuan uang virtual di dalam *game online*.

BAB IV PENUTUP

Bagian ini menjabarkan terkait kesimpulan dan saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

Buku-Buku:

Hamzah, Andi. *Delik-Delik Tertentu (Speciale Delicten) Di Dalam KUHP*. 2nd ed. Jakarta: Sinar Grafika, 2015.

SUGIARTO, UMAR SAID. “PENGANTAR HUKUM INDONESIA.” In *PENGANTAR HUKUM INDONESIA*, edited by IHSAN TARMIZI, 366. Jakarta Timur: Sinar Grafika, 2020.

Sugono, Dendy. *Kamus Bahasa Indonesia*. Edited by Kamus Pusat Bahasa. Jakarta: pusat bahasa, 2008.

Yuhelson. *Pengantar Ilmu Hukum*. Gorontalo: Ideas Publishing, 2017.

Perundang-Undang:

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Jurnal Dan Sumber Lain

A. Muh Yusran P Tanri. *PENIPUAN YANG DILAKUKAN MELALUI MEDIA SOSIAL SECARA BERLANJUT (Studi Kasus Putusan No . 472 / Pid . Sus / 2020 / PN Mks)*, 2021.

Abunawar, Hadri, Intan Pelangi, and Prima Angkupi. “Tinjauan Hukum Terhadap Penegakan Hukum Tindak Pidana Kekerasan Yang Dilakukan Secara Bersama Sama.” *Justice Law: Jurnal Hukum Universitas Muhammadiyah Metro* 2, no. 2 (2022): 54–61.

Afi Parnawi, Bayu Mujrimin, Yuli Fatimah Waro Sari, Bagus Wahyudi Ramadhan. “Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Praktek Salat Siswa Kelas IV Di SD Al-Azhar 1 Kota Batam.” *Journal on Education* 05, no. 02 (2023): 4603–11.

Alief Tanding Pamungkas, Andi Mulyono, and Nurjana Lahangatubun. “Tracing Legal Regulations in Dealing with Cybercrime in Indonesia: Examining Obstacles and Solutions.” *DELICTUM : Jurnal Hukum Pidana Islam* 2, no. 2 (2024): 71–83. <https://doi.org/10.35905/delictum.v2i2.10613>.

- Amelia, Amelia. "Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Secara Online." *Jurnal Inovasi Global* 1, no. 1 (2023): 14–25.
<https://doi.org/10.58344/jig.v1i1.3>.
- Aprilianti, Astri. "Efektivitas Dan Implementasi Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Sebagai Hukum Siber Di Indonesia: Tantangan Dan Solusi." *Begawan Abioso* 15, no. 1 (2025): 41–50.
<https://doi.org/10.37893/abioso.v15i1.1002>.
- Damayanti, Savita. "PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM PELAKU TINDAK PIDANA PENIPUAN BERDASARKAN PASAL 378 KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PIDANA (Analisis Putusan Pengadilan Negeri Tangerang No : 1989 / Pid . B / 2020 / PN . Tng)." *Jurnal IKAMAKUM* 3, no. 1 (2023): 246–63.
- Dwi, Andika. "6 Cara Jitu Menghindari Modus Penipuan Online." tempo, 2023.
<https://www.tempo.co/ekonomi/6-cara-jitu-menghindari-modus-penipuan-online-164474>.
- Falentino Rompas, Yosua, John D. Zakarias, and Evelin J.R Kawung. "Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi." *Jurnal Ilmiah Society* 3, no. 1 (2023): 2–4.
- Handayani, Adela Putri, Muhammad Yusril Aldean, Novantri Prasetya Putra, and Rafian Ramadhani. "JOURNAL OF DINDA Sistem Inferensi Fuzzy : Pengertian, Penerapan, Dan Manfaatnya." *Data Institut Teknologi Telkom Purwokerto* 1, no. 2 (2021): 12–21. <http://journal.ittelkom-pwt.ac.id/index.php/dinda>.
- Hanik, nurul wahidah. "FUNGSI HUKUM PIDANA" 13, no. 4 (2025).
- Herlambang, Pratama Herry, Yos Johan Utama, and Aju Putrijanti. "Harmonisasi Hukum UU Peraturan Dan UU ITE Dalam Ketentuan Alat Bukti Elektronik Sebagai Alat Bukti Tambahan Dalam Sistem Peradilan Tata Usaha Negara." *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia* 6, no. 1 (2024): 61–81.
- Hisyam, Ciek Julyati, Mayang Puti Seruni, Alya Fatma Hadi, Dina Lestari, Fatimah Az-Zahra, Ginola Muhammad Safier, Nadiya Salsabila, and Pendidikan Sosiologi. "Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik Dan Sosial Indonesia Volume," no. April (2025): 115–32.
<https://journal.appihi.or.id/index.php/Aktivisme>.
- Imanuhadi, Imanuhadi, Abdul Latif Mahfuz, Saipuddin Zahri, and Erli Salia. "Penegakan Hukum Terhadap Pengemudi Yang Lalai Dalam Kecelakan Lalu Lintas Yang Menyebakan Korban Meninggal Dunia Di Wilayah Hukum Polrestabes Palembang." *Jurnal Darma Agung* 30, no. 1 (2022):

1121. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v30i1.3073>.
- Jamaludin, Haris, and Sigit Sugiyanto. "Monthly Revenue Prediction for HeroGame Businesses Using Time Series Analysis." *Jurnal Media Pratama* 17, no. 2 (2023): 2023–2159.
- Kamran, Muhammad, Ahmadi Miru, and Maskun. "Online Selling and Buying Fraud: The Law of Electronic Transaction Perspective Penipuan Berbasis Jual Beli Online: Perspektif Hukum Transaksi Elektronik □." *JCH (Jurnal Cendekia Hukum)* Volume 6 N (2021): 270–88.
<https://doi.org/10.3376/jch.v6i2.304>.
- Kristika, Cindy, Elnita Rahayu, and Syifa Qharamithah. "Eksplorasi Perilaku Konsumtif Generasi Alpha Terhadap Top Up Game Online." *Dinamika Ekonomi*, 2025, 160–64. <https://doi.org/10.29313/jde.v16i2.7436>.
- Mahfuz, Abdul Latief. "Legal Implications For Victims Of Telegram Fraud In The Jurisdiction Of The South Sumatra Polda" 9, no. June (2024): 130–36.
<https://doi.org/10.30596/dll.v9i1.18514>.
- Mathar, Ahmad. "Saksi Dalam Peraturan Perundang Undangan." *Jurnal Hukum Keluarga Islam* 3, no. 1 (2023): 45–60.
- Mertha, Ketut. "Buku Ajar Hukum Pidana." *Buku Ajar Hukum Pidana Universitas Udayana*, 2016, 313.
- Novrialdi, Eryzal. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Nur Fadhillah Mappaselleng. "Analisis Kriminologis Tindak Pidana Penipuan Melalui Transaksi Online(Studi Kasus Di Polrestabes Makassar)." *Indonesian Journal of Legality of Law* 6, no. 2 (2024): 265–75.
- Pratama, Gandi Aditya, and Arif Surya Kusuma. "Kepercayaan Di Internet: Studi Kasus Pada Korban Layanan Top Up Game Online Di Media Sosial." *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi* 5, no. 3 (2024): 2300–2312. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i3.892>.
- Putra, Irfan Kharisma. "Family Business Succession Sebagai Option Business Exit Pada Family Owned Business Dalam Upaya Menjaga Keberlangsungan Bisnis Jawa Pos Nasional Network," 2016, 65–67.
- Rajab, Achmadudin, Nanda Yoga Rohmana, Hardianto Djanggih, Nasrun Hipan, Alan M. Dunn, Owen S. Hofmann, Brent Waters, et al. "Urgensi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Sebagai Solusi Guna Membangun Etika Bagi Pengguna Media." *Dialogia*

Iuridica: Jurnal Hukum Bisnis Dan Investasi 9, no. October (2017): 463–72.

- Rizki, Faizal Muhamad, and Muhammad Zaky. “Analisis Kriminologis Korban Cyber Fraud Pada Transaksi Game Online Melalui Steam.” *Anomie* 1, no. 1 (2019): 1–19.
<https://jom.fisip.budiluhur.ac.id/index.php/anomie/article/view/192>.
- RMT. “Hati-Hati! Penipuan Sasar Pemain Mobile Legends, Uang Korban Dikuras Setelah Top Up Diamond.” *tangerangonline.id*, 2024.
<https://tangerangonline.id/2024/06/16/hati-hati-penipuan-sasar-pemain-mobile-legends-uang-korban-dikuras-setelah-top-up-diamond/?amp>.
- RR Ella Evrita H, S.E, M.M, RR Ella Evrita H, S.E. M.M. “Industri Kreatif Pada Fenomena Game Online.” *Profil Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman Dan Pertelevision* 2, no. 1 (2025): 70–84. <https://doi.org/10.56849/jpf.v2i1.25>.
- Sandhi Amukti Bahar, Supanto, Riska Andi Fitriono. “Penerapan Sanksi Pidana Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Penghinaan Melalui Media Sosial (Studi Putusan Nomor 382/Pid.Sus/2014/Pn.Yyk).” *Jurnal Recidive* 4, no. 1 (2015): 110–19.
- Santoso, Irfan, Alvi Syahrin, Mahmud Mulyadi, and Agusmidah Agusmidah. “Kebijakan Hukum Pidana Terhadap Perbuatan Melawan Hukum Dalam UU ITE Pasca Berlakunya Pedoman Implementasi Pasal - Pasal Tertentu UU ITE.” *Locus Journal of Academic Literature Review* 3, no. 4 (2024): 329–35. <https://doi.org/10.56128/ljoalr.v3i4.312>.
- Shairozi, M H B. “Transaksi Jual Beli Dalam Aplikasi Game Online Player Unknown’s BattleGround (PUBG) Dari Perspektif Keabsahan Mabi’,” 2023. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/34616/>.
- Siregar, Erni Yusnita. “Pengaruh Komunikasi Dan Kebijakan Uu Ite Terhadap Tindak Pidana Penipuan Jual Beli Barang Online Di Instagram.” *Eksekusi* 3, no. 1 (2021): 46. <https://doi.org/10.24014/je.v3i1.12592>.
- Sudin, Putri Prameswari, Roria Magdalena, Enni Soerjati Priowirjanto, and Deasy Soekromo. “Penyalahgunaan Akun Instagram Perihal Penipuan Jual Beli Secara Online Ditinjau Dari UU ITE Dan Pasal 378 KUHP Tentang Penipuan.” *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 5, no. 1 (2022): 20–26. <https://doi.org/10.34007/jehss.v5i1.842>.
- SUGIARTO, UMAR SAID. “PENGANTAR HUKUM INDONESIA.” In *PENGANTAR HUKUM INDONESIA*, edited by IHSAN TARMIZI, 366. Jakarta Timur: Sinar Grafika, 2020.

- Sugono, Dendy. *Kamus Bahasa Indonesia*. Edited by Kamus Pusat Bahasa. Jakarta: pusat bahasa, 2008.
- Suplig, Maurice Andrew. “The Effect of Online Game Addiction of Class X High School Students on the Social Intelligence of Private Christian Schools in Makassar.” *Jurnal Jaffray* 15, no. 2 (2017): 177.
- Triadi, Iqbal Teguh, Sukamto Sukamto, and Ervina Eka Subekti. “Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pegandan 02.” *Literasi (Jurnal Pendidikan Dasar)* 4, no. 2 (2024): 306–14. <https://doi.org/10.26877/literasi.v4i2.20487>.
- Trisnawati, Devi. “Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Penipuan Secara Onlineberdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.” *JISOS: Jurnal Ilmu Sosial* 2, no. 9 (2023): 1991–2006.
- Walla, Ghufran Syahputera, Hendrik Salmon, Julista Mustamu. “Kajian Terhadap Pengaturan Sanksi Denda Administratif Dalam Peraturan Daerah Tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar.” *Ekp* 13, no. 3 (2017): 27. file:///C:/Users/user/Downloads/Pedoman AUTP 2017.pdf%0D.
- Wicaksono, Bayu. “Analisis Yuridis Terhadap Tindak Pidana Penipuan Berbasis Transaksi Elektronik.” *Skripsi*, 2021, 89.
- Wiharyangti, Dwi. “Implementasi Sanksi Pidana Dan Sanksi Tindakan Dalam Kebijakan Hukum Pidana Di Indonesia.” *Pandecta Research Law Journal* 6, no. 1 (2011): 80–85. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/pandecta/article/view/2326>.