

## **PERLINDUNGAN KONSUMEN TERHADAP PELANGGARAN DALAM TRANSAKSI *TOP-UP GAME ONLINE***

Fairuza Haya, Wasis Susetio, Rizka Amelia Azis, Horadin Saragih, Anna Bertha  
Jl. Arjuna Utara Nomor.9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat - 11510  
[fairuzahaya79@gmail.com](mailto:fairuzahaya79@gmail.com), [rizka.amelia@esaunggul.ac.id](mailto:rizka.amelia@esaunggul.ac.id)

### **Abstract**

*The development of technology has significantly impacted electronic transactions, including online purchases and game top-ups. Electronic transactions, as regulated in Article 1 Paragraph 2 of the Electronic Information and Transactions Law (UU ITE), offer convenience but also pose risks such as fraud and legal violations. Game top-ups have become a popular activity, allowing players to purchase items or virtual currency to support character development in games. However, this practice is often vulnerable to fraud, especially through illegal websites or third parties. This research aims to examine the legal protection for victims of game top-up fraud and the mechanisms for dispute resolution. A normative research method is employed with a legislative approach, involving the analysis of primary legal sources from the UU ITE, Consumer Protection Law (UUPK), and the Criminal Code (KUHP). Fraud in top-up transactions violates Article 378 of the KUHP and Article 28 Paragraph 1 of the UU ITE, which stipulate criminal penalties and fines for offenders. The study results indicate that victims can claim compensation through non-litigation mechanisms, such as complaints to BPKN, LPKSM, or BPSK, as well as through litigation in court. Firm legal protection is necessary to provide justice for consumers and to create a deterrent effect for perpetrators of fraud in game top-up transactions.*

**Keyword :** *Electronic Transactions, Online Games*

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi membawa dampak signifikan pada transaksi elektronik, termasuk dalam jual beli online dan top-up game. Transaksi elektronik yang diatur dalam Pasal 1 Angka 2 UU ITE menawarkan kemudahan, tetapi juga memunculkan risiko, seperti penipuan dan pelanggaran hukum. Top-up game online menjadi aktivitas populer, memungkinkan pemain membeli item atau uang virtual untuk mendukung perkembangan karakter dalam permainan. Namun, praktik ini sering kali rawan penipuan, terutama melalui situs atau pihak ketiga ilegal. Penelitian ini bertujuan mengkaji perlindungan hukum bagi korban penipuan top-up game online dan mekanisme penyelesaian sengketa. Metode penelitian normatif digunakan dengan pendekatan peraturan perundang-undangan, melibatkan analisis hukum primer dari UU ITE, UUPK, dan KUHP. Penipuan dalam transaksi top-up melanggar Pasal 378 KUHP dan Pasal 28 Ayat 1 UU ITE, yang menetapkan sanksi pidana dan denda bagi pelaku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa korban dapat menuntut ganti rugi melalui mekanisme non-litigasi, seperti pengaduan ke BPKN, LPKSM, atau BPSK, serta melalui jalur litigasi di pengadilan. Perlindungan hukum yang tegas diperlukan untuk memberikan keadilan bagi konsumen, sekaligus menciptakan efek jera bagi pelaku penipuan dalam transaksi top-up game online.

**Kata Kunci :** *Transaksi Elektronik, Game Online*

### **Pendahuluan**

Kemudahan berbelanja *online* atau daring hanyalah salah satu contoh bagaimana pertumbuhan teknologi yang

eksponensial telah mengubah kehidupan sehari-hari masyarakat. Sesuai dengan UU ITE, Pasal 1, Angka 2, setiap perbuatan hukum yang dilakukan melalui komputer,

jaringan komputer, atau media elektronik lainnya disebut sebagai transaksi elektronik. Kemampuan untuk berbelanja secara elektronik dari mana saja dan kapan saja merupakan salah satu dari sekian banyak manfaat melakukan transaksi bisnis secara daring (Jaelani E et al., 2022). Dalam Pasal 17 Ayat 1 UU ITE juga menjelaskan bahwa transaksi elektronik dapat dilakukan secara publik maupun privat.

Transaksi adalah kegiatan antara dua pihak atau lebih yang berpotensi menimbulkan hubungan dan konsekuensi hukum. Tidak perlu lagi bagi penjual dan pembeli untuk bertemu langsung atau terlibat dalam diskusi yang sulit saat berbisnis melalui internet seiring perkembangan teknologi yang juga berpengaruh terhadap perkembangan internet dan juga ponsel yang kini berubah menjadi ponsel pintar atau *smartphone*. (Jayuska, 2016) Di zaman sekarang penggunaan *smartphone* juga sudah umum untuk melakukan pembelian dan penjualan secara *online*. Majunya teknologi didalamnya juga terjadi pengembangan *game online* yang tersedia untuk dinikmati oleh berbagai kelompok di waktu luang mereka.

Berbagai perangkat elektronik, termasuk komputer desktop, laptop, ponsel mampu memainkan *game online*. Banyak pemain dapat menikmati game ini sekaligus dalam mode multipemain. *Game online* sangat populer dikalangan remaja dan anak-anak. Dalam *game online* juga tidak terlepas dari kegiatan jual beli. Transaksi *top-up game online* menjadi salah satu aktivitas yang populer. Jumlah pemain dan persaingan dalam *game online* pasti akan bertambah seiring dengan kepopuleran *game* tersebut. Untuk memenangkan dan mencapai tingkat tertinggi, dimana para pemain dapat membeli berbagai macam *item* dan *top-up cash* dalam *game*.

Jual beli barang *virtual* atau *item* sudah sangat umum dan penjualannya dapat melalui platform seperti *website* atau sosial media. Para pemain juga dapat membeli berbagai *item* dan *top-up cash* melalui sistem transaksi. Sebagian besar, mereka yang bermain *game online* telah membeli dan menjual barang virtual untuk digunakan dalam *game* (Gunawan et al., 2024). Sebagai fitur yang ditawarkan oleh *developer game* atau pengembang game untuk memungkinkan pengguna membeli atau meningkatkan karakter mereka menggunakan dolar sungguhan sehingga *top-up* menghasilkan pendapatan bagi banyak game. Dalam video game, *top-up* memungkinkan pengguna untuk berkontribusi langsung pada pekerjaan pengembang game dengan membeli item dalam game (Samuel & Soemartono, 2022).

Transaksi perdagangan melalui sistem elektronik tentunya mempermudah para konsumen, selain itu adanya transaksi elektronik dapat menjanjikan beberapa keuntungan, namun tidak sedikit potensi terdapatnya sejumlah kerugian yang dialami (Yitawati et al., 2017).

Pesatnya perkembangan ini juga memunculkan berbagai dampak negatif, terutama terkait pelanggaran dalam transaksi *online*. Berbagai bentuk pelanggaran yang terjadi dalam transaksi elektronik yaitu penipuan, pencurian data pribadi, hingga penggunaan metode pembayaran ilegal. Dalam kebanyakan situasi, orang-orang yang ceroboh adalah mereka yang melakukan pelanggaran dengan beberapa modus yang dilakukan pelaku salah satunya memanfaatkan celah keamanan di platform digital untuk merugikan konsumen yang kurang memahami hak-haknya sebagai pengguna layanan digital. Laporan penipuan transaksi daring berjumlah 405.000 antara tahun 2017 dan 2024, menurut statistik yang dihimpun oleh Kemenkominfo.

Banyak orang menggunakan *top up* atau fitur isi ulang untuk keuntungan pribadi atau bisa disebut penjualan secara ilegal dan melakukan penipuan dalam prosesnya. Pembayaran beberapa *item* dalam *game online* sering kali melalui situs pihak ketiga yang rawan terjadi penipuan, saat para pemain ingin membeli beberapa *item* melalui pihak ketiga para pemain harus memasukkan *username* dan *password* akun *game* miliknya. Pembelian *item game* secara ilegal meningkatkan risiko penipuan, salah satu contohnya terjadi pada remaja berumur 15 tahun asal Bandung yang mengalami kerugian akibat dari penipuan transaksi *top-up game online* saat ia ingin membeli *diamond* pada *game Mobile Legends* melalui media sosial.

Penelitian ini mengkaji tentang pelanggaran terhadap transaksi *top-up game online* berdasarkan UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), UU No 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK), dan juga merujuk pada ketentuan-ketentuan dalam KUHP.

Hukuman pidana untuk penipuan dapat berupa penjara hingga empat tahun, sebagaimana dijelaskan pada bagian 378 dan 492 KUHP, dan berlaku bagi siapa saja yang meyakinkan orang lain untuk memberikan suatu produk dengan alasan palsu, seperti identitas atau keadaan yang tidak benar. Pasal 15 UU ITE mengatur penyedia layanan permainan daring dan menetapkan bahwa semua penyelenggara sistem elektronik bertanggung jawab untuk memastikan berfungsinya sistem tersebut secara aman dan bertanggung jawab. UUPK sejak saat itu telah menetapkan perlindungan hukum bagi pelanggan layanan permainan daring, terutama dalam peraturannya yang berkaitan dengan hak konsumen (Pasal 4).

Berdasarkan hal tersebut di atas, rumusan masalah untuk studi ini ialah (a) Bagaimana perlindungan hukum bagi

korban dalam pelanggaran transaksi *top-up game online*?; dan (b) Bagaimanakah upaya penyelesaian hukum dalam pelanggaran transaksi *top-up game online*?

### **Metode Penelitian**

Sebagai metode penelitian hukum normatif, penelitian ini mengkaji aspek hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan atau undang-undang yang terhimpun dalam buku (*law in books*). Hukum dipandang sebagai aturan yang digunakan manusia untuk mengatur tindakan dan perilakunya (Rahayu, 2020). Pendekatan perundang-undangan dimanfaatkan pada studi ini, dengan bahan hukum utamanya adalah peraturan undang-undang yang relevan. Dalam penerapannya, bahan hukum yang digunakan ada dua jenis, ialah:

1. KUHP, KUHPerdata, UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK), UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008 UU ITE, dan peraturan UU lainnya.
2. Buku, publikasi ilmiah, dan artikel berita yang berkaitan dengan pokok bahasan merupakan sumber bahan hukum sekunder.

Penerapan persyaratan yang ditetapkan oleh undang-undang dan peraturan merupakan tujuan utama analisis bahan hukum kualitatif yang menjadi dasar studi. Pengumpulan bahan hukum yang dilakukan melalui studi pustaka terhadap berbagai sumber tertulis yang dihasilkan akan diuraikan secara deskriptif untuk mempermudah analisis masalah pada studi ini.

### **Hasil Dan Pembahasan Perlindungan Hukum Bagi Korban Dalam Pelanggaran Transaksi Top-Up Game Online**

Kata transaksi dimanfaatkan untuk mewakili adanya kewajiban atau hubungan hukum yang terjadi karena dapat dilihat

sebagai kesepakatan antara pihak-pihak untuk membeli dan menjual (Benny et al., 2020). Saat ini, internet telah digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat.

Sebagai media elektronik modern, internet mampu mendukung aktivitas transaksi *online* dan menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Transaksi *top-up game online* telah menjadi bagian penting dalam industri *game online* yang berkembang pesat. Akan tetapi, seiring pertumbuhan ini, pelanggaran hukum seperti penipuan, transaksi palsu, dan atau metode pembayaran ilegal sering kali terjadi dan merugikan konsumen.

Dalam pelaksanaannya, jual beli *online* dilakukan dengan cara penjual menawarkan barang melalui situs web atau platform jual beli *online*. Seiring dengan perkembangan teknologi, aktivitas *game online* juga mengalami kemajuan. Dalam *game online*, terdapat aktivitas jual beli yang dikenal sebagai *top-up*, yaitu pembelian uang *virtual* di dalam permainan, dikarenakan dalam *game online* terdapat beberapa benda *virtual* yang memungkinkan para pemain untuk memperoleh berbagai *item virtual* yang tersedia. Biasanya, pemain melakukan *top-up* untuk mendapatkan barang yang diinginkan dan melalui aktivitas ini pengembang *game* memperoleh pendapatan (Keizerina Devi Azwar et al., 2023).

Beberapa aspek *game online* atau permainan daring mendorong pemain untuk terlibat dalam aktivitas *top-up* dalam permainan, seperti meningkatkan kemampuan karakter mereka atau membeli item dalam permainan untuk menaikkan level mereka lebih cepat. Hal ini memungkinkan pemain untuk fokus mencapai level yang mereka inginkan dengan lebih cepat dan mudah. Seiring berkembangnya jaman bahwa teknologi berkembang pesat dan menjadi salah satu faktor yang membuat *game* tersebut akan

selalu berkembang yang dapat memberikan dampak negatif.

Saat ini, pelaku dapat menipu korbannya secara daring atau bahkan di ruang virtual, tanpa perlu bertemu langsung sama sekali. Dengan memanfaatkan teknologi, pelaku penipuan dapat menjalankan aksinya, misalnya dengan membujuk korban melalui tawaran harga yang sangat murah dibandingkan harga pasar. Setelah korban mengirim sejumlah uang dengan metode transfer, namun barang yang dijanjikan tidak dikirim. Oleh karena itu, di zaman sekarang ini, orang-orang dari segala usia, apa pun demografinya, perlu sangat berhati-hati saat melakukan pembelian daring atau berinteraksi dengan orang asing di media sosial (Adi, 2024).

Permainan daring juga rentan terhadap penipuan seperti platform daring lainnya, termasuk jejaring sosial dan pasar. Alasan di balik hal ini adalah, seperti halnya media sosial, pemain permainan daring dapat berkomunikasi dengan banyak orang, dan sayangnya, ada beberapa kasus penipuan dalam permainan daring.

Salah satu contoh adalah seorang anak yang tertipu pada saat melakukan transaksi *top-up* salah satu *game online Mobile Legends*. Ryan, nama samaran, berusia 15 tahun saat ia menjadi korban penipuan. Awalnya Ryan bermaksud untuk melakukan *top-up diamond Mobile Legends* melalui salah satu akun yang mengaku sebagai distributor resmi dan transaksi tersebut berjalan dengan lancar.

Dalam transaksinya, Ryan setuju untuk mengirim *diamond* atau berlian tersebut ke rekening yang ditentukan segera setelah pembayaran berhasil, jadi ia mentransfer sejumlah uang ke rekening tersebut. Berlian yang dibeli Ryan secara misterius menghilang dari rekeningnya beberapa hari kemudian. Ryan telah mencoba menghubungi akun distributor tersebut, namun tidak mendapatkan balasan, dan pada saat itu ia menyadari

bahwa dia adalah korban penipuan dan akun yang mengaku sebagai distributor resmi tersebut adalah akun palsu.

Contoh kasus lainnya yang pernah terjadi adalah dengan metode promosi yang dilakukan oleh pemilik akun palsu di media sosial dengan memberikan harga murah untuk *top-up diamond game online*. Biasanya Admin dari akun itu meminta biaya pendaftaran dan akan dikembalikan setelah transaksi berhasil. Akan tetapi, setelah transaksi berhasil dilakukan, kebanyakan pembeli akan kembali diminta untuk melakukan *top-up* asuransi agar dapat dikirim *top-up game online* tersebut.

Penipuan dalam permainan daring mencakup praktik-praktik yang disebutkan di atas; mengatakan hal-hal yang tidak benar untuk mendapatkan keuntungan dengan mengorbankan pemain lain merupakan suatu tindak pidana.

Dalam Pasal 378 KUHP berisikan “Meyakinkan orang lain untuk menyerahkan uang atau produknya dengan cara penipuan dapat dikenakan hukuman penjara maksimal empat tahun”. Pasal tersebut menjelaskan bahwa pelaku penipuan itu memiliki niat untuk mendapatkan keuntungan untuk diri sendiri dengan cara melawan hukum serta menyampaikan kebohongan untuk menipu menggunakan identitas palsu atau mengaku-ngaku agar korban menyerahkan uang hal tersebut bertentangan dengan aturan hukum yang berlaku.

UU ITE juga menjelaskan dan dapat digunakan dalam kasus penipuan pada *top-up game online*, menurut Pasal 9 UU ITE telah memaparkan jika “Setiap perusahaan atau individu yang melakukan penjualan produk melalui sarana elektronik berkewajiban menyediakan informasi yang akurat dan lengkap mengenai barang, pembuatnya, dan ketentuan penjualan”.

Dalam Pasal 28 butir (1) UU ITE, memaparkan jika “Merupakan tindak pidana yang dapat dihukum oleh hukum apabila secara sengaja dan gegabah

menyebarkan informasi yang tidak akurat atau menipu dengan tujuan menimbulkan kerugian finansial kepada pembeli daring”.

Selain itu, jika terdapat informasi yang dapat menyesatkan konsumen, sehingga mereka dirugikan seperti salah satunya adalah penipuan dalam transaksi *top-up game online*, maka pelaku bisa dikenakan sanksi yang disebutkan pada Pasal 45A butir (1) UU ITE “dapat dikenakan hukuman maksimal Rp1.000.000.000,00 (Satu Miliar Rupiah) dan hukuman penjara paling lama 6 tahun karena dengan sengaja menyebarkan informasi yang tidak benar dan menyesatkan tanpa izin”.

Dalam kasus ini, yang menjadi korban adalah konsumen. Konsumen sendiri telah dilindungi dengan UU No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (UUPK).

Pada Pasal 2 UUPK memaparkan jika “Sejumlah faktor, termasuk keuntungan, keadilan, keseimbangan, keselamatan dan keamanan konsumen, dan kejelasan hukum, berkontribusi pada perlindungan konsumen”. Pada bagian 4 UUPK juga menjelaskan tentang hak-hak para konsumen dan pada bagian 5 UUPK menjelaskan tentang kewajiban konsumen.

Berlandaskan bagian 7 UUPK, tanggung jawab pelaku usaha diatur dalam peraturan perundang-undangan. Pelaku usaha yang melakukan praktik penipuan, seperti menjual barang dengan label yang salah atau tidak memberikan informasi yang benar kepada konsumen, jelas melanggar bagian 7 huruf b UUPK yang menyebutkan jika “Semua pihak yang terlibat dalam transaksi komersial memiliki tanggung jawab untuk bersikap jujur dan akurat saat mengomunikasikan rincian tentang kualitas, garansi, penggunaan, perbaikan, dan pemeliharaan suatu produk”.

Perusahaan mempunyai kewajiban untuk memberikan ganti rugi kepada pelanggan yang terdampak sesuai dengan

Pasal 7 huruf f, yaitu apabila pelanggan yang terdampak merasa dirugikan akibat tindakan perusahaan “Orang-orang yang terlibat dalam dunia bisnis memiliki tanggung jawab untuk memberikan kompensasi, merugikan, atau mengganti kerugian orang lain yang terjadi akibat penggunaan, konsumsi, atau perdagangan produk dan layanan”.

Bisnis memiliki kewajiban hukum untuk mematuhi undang-undang perlindungan konsumen dan memberikan kompensasi kepada korban pelanggaran hak konsumen. Jadi, penipu yang memanfaatkan kepercayaan masyarakat terhadap media game daring atau platform digital lainnya cenderung berpikir dua kali sebelum melanggar undang-undang ini.

### **Upaya Penyelesaian Hukum Dalam Pelanggaran Transaksi Top-Up Game Online**

Pada era digital saat ini, tindak kejahatan siber atau *cybercrime* semakin marak terjadi. Banyak modus pelanggaran yang terjadi di Indonesia seperti penipuan yang dilakukan dalam transaksi *online*. Pelanggaran seperti ini sering terjadi di zaman sekarang dan sulit untuk diberantas.

Pelanggaran dalam transaksi elektronik bukan sekedar terjadi pada jual beli barang-barang seperti pakaian, alat elektronik, atau peralatan rumah tangga, tetapi juga dapat terjadi dalam *game online* yang sering dialami oleh para pemain. Pelanggaran dalam *game online* ini cukup banyak jenisnya. Di antara berbagai kemungkinan pelanggaran adalah yang melibatkan layanan top-up game palsu, pembelian dan penjualan akun game online palsu, pencurian informasi pribadi, dan sebagainya.

Tingginya tingkat pengguna *game online* di Indonesia menjadikan banyaknya transaksi *top-up game online* yang menjadi wadah penipuan dengan menawarkan *top-up game online* secara fiktif. Untuk itu, para pemain *game online* yang merasa

dirugikan dari tindakan tersebut dapat melakukan upaya hukum.

Pemain *game online* dalam hal ini adalah berlaku sebagai konsumen. Jika konsumen merasa hak-haknya dirugikan oleh pelaku usaha, maka ada beberapa tahapan untuk melakukan upaya penyelesaian dari masalah tersebut yang sesuai dengan mekanisme hukum yang ada di Indonesia. Di Indonesia, terdapat metode penyelesaian sengketa konsumen yang bersifat informal (di luar pengadilan) dan formal (di dalam pengadilan) (Kadavi, 2024)

Menurut Pasal 45 sampai dengan Pasal 48 UUPK, terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan konsumen korban penipuan dari transaksi *top-up game online* untuk mencapai keadilan dan mempertahankan haknya sebagai konsumen, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, penyelesaian sengketa konsumen formal, yang melibatkan proses pengadilan, dan non-litigasi, yang melibatkan penyelesaian di luar pengadilan.

Mekanisme non-litigasi dapat dilakukan dengan pengaduan oleh korban ke BPKN (Badan Perlindungan Konsumen Nasional). Para korban dapat mengajukan pengaduan atas masalah penipuan ini ke BPKN untuk menyelesaikan masalah sengketa terkait hak-haknya sebagai konsumen, dengan hal ini BPKN dapat bertindak sebagai fasilitator untuk mendamaikan konsumen atau pelaku usaha.

Mekanisme non-litigasi yang selanjutnya korban dapat melakukan pengaduan kepada LPKSM yang merupakan lembaga yang dapat memberikan perlindungan dan mendampingi konsumen dengan memberikan informasi, nasihat, membantu memperjuangkan hak konsumen dengan melakukan pengawasan pada pelaksanaan perlindungan konsumen hal ini bisa dilihat dari Peraturan Pemerintah RI no 59 Tahun

2001 Tentang Lembaga Perlindungan Konsumen Swadaya Masyarakat.

Lebih jauh, korban memiliki pilihan untuk mengajukan pengaduan ke BPSK (Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen), sebuah organisasi yang dapat memberikan temuan atau putusan terkait pelanggaran perlindungan konsumen. Ketika pelaku korporasi melanggar hukum dengan melakukan kegiatan ilegal seperti penipuan, BPSK bertanggung jawab untuk memberlakukan konsekuensi administratif kepada mereka. (Mairul & Irianto, 2018)

Mekanisme penyelesaian sengketa lainnya adalah secara litigasi atau melalui pengadilan. Dalam hal ini para korban dapat mengajukan permasalahan terkait penipuan transaksi *top-up game online* ke pengadilan jika korban telah melakukan pengaduan melalui non-litigasi dan tidak berhasil. senada dengan bagian 1365 KUHPerdara yang mengatur tentang perbuatan melawan hukum, korban penipuan dapat menggugat perusahaan yang melakukan penipuan di pengadilan perdata untuk mendapatkan ganti rugi. Sebab, siapa pun yang melakukan perbuatan melawan hukum dan menimbulkan kerugian kepada orang lain harus membayar ganti rugi.

Bagian 19 butir (1) UUPK memaparkan jika “Perusahaan harus membayar segala kerugian, polusi, atau kerugian yang diderita konsumen akibat membeli dan menggunakan produk dan layanan mereka” Dan bagian 19 butir 2 UUPK juga memaparkan jika “Penggantian atas kerugian atau kerusakan sebagaimana dimaksud butir (1) dapat dilakukan dalam bentuk pembayaran tunai, barang atau jasa pengganti yang sejenis atau sebanding, perawatan medis, atau manfaat lain sebagaimana diwajibkan oleh UU” Dikarenakan penipuan merupakan salah satu contoh dari perbuatan melawan hukum dan merugikan korban sehingga perusahaan harus membayar harga yang ditetapkan oleh pelanggannya.

Ketika pelaku usaha tidak dapat dimintakan pertanggung jawabannya untuk ganti rugi terhadap kerugian yang dialami oleh korban, maka korban juga dapat mengajukan gugatan pidana. Hal itu karena penipuan merupakan unsur pidana seperti yang sudah dijelaskan pada bagian 378 KUHP terkait penipuan dan bagian 28 butir (1) UU ITE bahwa pelaku usaha yang dengan sengaja melakukan penipuan kepada korban dapat dikenakan pidana penjara dan juga dapat dikenakan denda senilai Rp 1.000.000.000,00 (Satu Miliar Rupiah).

Walaupun pelaku usaha telah memberikan ganti rugi kepada korban, namun hal ini tidak membebaskan mereka dari tanggung jawab pidana berdasarkan bagian 19 butir 4 UUPK, apabila korban menderita kerugian finansial akibat penipuan yang dilakukan pelaku usaha, maka pelaku usaha dapat dimintai pertanggungjawaban pidana atas kerugian tersebut (Agung et al., 2022)

Dalam bagian 492 KUHP UU No. 1 Tahun 2023 tentang KUHP baru menyatakan bahwa “Seseorang dapat diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau denda paling banyak Rp. 500 juta atas tindak pidana penipuan jika secara sadar dan sengaja melakukan penipuan, tipu daya, atau serangkaian kebohongan untuk memperoleh keuntungan secara melawan hukum bagi diri sendiri atau orang lain. Hal ini termasuk memaksa orang lain untuk menyerahkan barang, memberikan utang, membuat pengakuan utang, atau menghapuskan piutang”. Pasal tersebut memaparkan regulasi terakit tindak pidana penipuan, yang berarti penipuan harta benda. Penipuan secara material mencakup memaksa seseorang guna menyalurkan barang, membuat utang, atau menghilangkan utang. Oleh karena itu, pihak yang dirugikan adalah yang melakukan perbuatan yang merugikan, bukan pelaku tindak pidana. Perbuatan

tersebut baru akan selesai ketika pihak yang dirugikan melakukan apa yang diinginkan pelaku.

UUPK mengatur ketentuan hukuman pidana tambahan yang berkaitan dengan pelanggaran hak konsumen oleh pelaku korporasi yang menimbulkan tanggung jawab pidana, ialah “Badan usaha yang melakukan pelanggaran terhadap ketentuan dimaksud Pada bagian 8, 9, 10, 13 butir (2), bagian 15, 17 butir (1) huruf a, huruf b, huruf c, huruf e, dan huruf 18 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun atau denda paling banyak Rp2.000.000.000.000,00 (dua miliar rupiah).” Dikarenakan akibat penipuan pelaku usaha sudah melanggar bagian 9 UUPK, maka korban dapat mengajukan tuntutan ke Pengadilan dan wajib bertanggung jawab secara pidana. Penyelesaian secara pidana juga bertujuan untuk memberikan efek jera dengan menimpakan hukuman kepada pelaku.

### **Kesimpulan**

Perkembangan teknologi telah membawa dampak signifikan terhadap transaksi elektronik, termasuk dalam transaksi top-up game online. Aktivitas top-up game online menjadi bagian penting dalam ekosistem industri game, memungkinkan pemain membeli item virtual untuk memperkuat karakter atau mencapai level tertentu dalam permainan. Namun, kemajuan ini juga membuka peluang bagi tindakan penipuan, terutama melalui transaksi online yang melibatkan pihak ketiga atau platform yang kurang terpercaya. Penipuan dalam transaksi top-up game online umumnya dilakukan dengan menawarkan harga yang jauh di bawah harga pasar atau melalui modus manipulasi identitas. Korban, seperti pemain remaja, sering dirugikan karena kurangnya pemahaman terhadap risiko dan hak-haknya sebagai konsumen. Kasus penipuan yang terjadi menimbulkan kerugian material dan psikologis bagi

korban, serta mencerminkan tantangan besar dalam perlindungan hukum di era digital. Dari sudut pandang hukum, penipuan dalam transaksi top-up game online dapat dikategorikan sebagai tindak pidana berdasarkan bagian 378 KUHP. Penyebaran informasi yang menyesatkan dan mengakibatkan kerugian finansial bagi konsumen pada transaksi daring diatur lebih lanjut pada bagian 28 butir 1 UU ITE. Ancaman hukuman maksimal untuk tindak pidana ini adalah denda satu miliar rupiah dan enam tahun penjara. UU No. 8 Tahun 1999 yang mengatur tentang perlindungan konsumen lebih menjamin hak-hak konsumen dengan membuat pelaku usaha bertanggung jawab atas kerugian yang dialaminya dan mewajibkan mereka untuk memberikan informasi yang akurat.

Ada dua jalur utama yang tersedia bagi korban transaksi top-up game online yang curang: non-litigasi dan litigasi. Sebagai alternatif litigasi, masyarakat dapat mengajukan keluhan kepada organisasi seperti BPKN, LPKSM, dan BPSK. Jika cara penyelesaian lain yang tidak formal tidak berhasil, korban selalu memiliki pilihan untuk menempuh jalur hukum perdata di pengadilan. Gugatan pidana juga dapat diajukan jika unsur-unsur penipuan terpenuhi, sesuai dengan ketentuan KUHP dan UU ITE. Penting bagi konsumen untuk memahami hak dan kewajiban mereka, diregulasi pada bagian 4 dan 5 UUPK, serta berhati-hati dalam bertransaksi secara online. Di sisi lain, pelaku usaha juga harus mematuhi ketentuan hukum, termasuk memberikan deskripsi yang jujur dan dapat dipercaya tentang barang dan layanan yang mereka sediakan. Pemerintah dan lembaga terkait perlu memperkuat pengawasan terhadap aktivitas perdagangan elektronik untuk mencegah potensi penipuan dan melindungi konsumen. Perlindungan hukum terhadap korban penipuan transaksi top-up game online telah diatur dalam berbagai regulasi. Namun, penerapan hukum yang konsisten dan edukasi kepada

masyarakat adalah kunci utama untuk mengurangi risiko dan dampak negatif dari perkembangan teknologi. Keberadaan mekanisme penyelesaian sengketa memberikan akses keadilan bagi konsumen, namun langkah preventif melalui literasi digital terus menjadi fokus utama untuk menyediakan sistem yang andal untuk transaksi elektronik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **BUKU**

Rahayu, D. P. (2020). *METODE PENELITIAN HUKUM*.

Yitawati, K., Haryani, A. T., & Nugroho, S. S. (2017). *HUKUM DAN TEKNOLOGI*.

### **JURNAL**

Adi. (2024). *ANALISIS HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PENIPUAN DALAM MEDIA GAME ONLINE DI KOTA SEMARANG (Studi Kasus Ditreskrimsus Polda Jateng)*.

Agung, A., Brahma, G., Pelayun, A., & Indrawati, S. (2022). *PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KONSUMEN ATAS PEMBERLAKUAN GACHA PADA GAME ONLINE*. In *Jurnal Kertha Wicara* (Vol. 11, Issue 5).

Benny, B., Wilhelmina, F. L., Ruandi, V. T., & Batubara, S. A. (2020). *Tinjauan Yuridis terhadap Transaksi Online oleh Anak di Bawah Umur Berdasarkan Hukum Positif Indonesia*. *Jurnal Ilmiah Penegakan Hukum*, 7(1), 36–43.

Gunawan, M. S., Syaifudin, A., & Paramita, P. P. (2024). *KEABSAHAN DAN PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMBELI PERANGKAT GAME ONLINE MENURUT HUKUM POSITIF INDONESIA*.

Hukum, J. T., Jaelani, E., Rosidin, U., Santi Novia, N., Uin, S., Gunung, D., &

Bandung, I. (2022). *KEABSAHAN TRANSAKSI JUAL BELI DARING OLEH ANAK DIBAWAH UMUR DIHUBUNGKAN DENGAN KUHPERDATA DAN UU ITE*.

Jayuska, R., & Pengarang, P. (2016). *KEABSAHAN KONTRAK PADA TRANSAKSI E-COMMERCE MELALUI MEDIA INTERNET*. In *Jurnal Cahaya Keadilan* (Vol. 4, Issue 1).

Kadavi, A. (2024). *PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMAIN GAME ONLINE ATAS PEMBELIAN BARANG VIRTUAL DALAM GAME JENIS FREEMIUM MENURUT HUKUM DI INDONESIA*

Keizerina Devi Azwar, T., Sukarja, D., & Leviza, J. (2023). *ARBITER: Jurnal Ilmiah Magister Hukum Analisis Yuridis Keabsahan Jual Beli Voucher Game Online oleh Anak di Bawah Umur* *Juridical Analysis of the Legitimacy of Online Game Voucher Transactions by Minors*. *Jurnal Mahasiswa UMA*.

Mairul, & Irianto, K. D. (2018). *Pelaksanaan Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur non Litigasi (Studi pada Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK) dan Lembaga Alternatif Penyelesaian Sengketa (LAPS))* (Vol. 1, Issue 2).

Samuel, J., & Soemartono, R. M. G. P. (2022). *Perlindungan Konsumen Terhadap Transaksi Jual-Beli Voucher Game Online Menurut Undang-Undang nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Transaksi Elektronik*. *Jurnal Hukum Adigama*, 1–24.

Yitawati, K., Haryani, A. T., & Nugroho, S. S. (2017). *HUKUM DAN TEKNOLOGI*.

UNDANG-UNDANG

Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999  
Tentang Perlindungan Konsumen.

UNDANG-UNDANG NOMOR 19  
TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN  
ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11  
TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI  
DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK.

KITAB UNDANG UNDANG HUKUM  
PERDATA.

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

SITUS WEB

Kompasiana. Anak yang Tertipu Top Up  
Game Online Mobile Legends .  
Retrieved December 15, 2024

Penipuan Sasar Pemain Mobile Legends,  
Uang Korban Dikuras Setelah Top  
Up Diamond. (n.d.). Retrieved  
December 20, 2024,

(KITAB UNDANG UNDANG HUKUM  
PERDATA, n.d.; Kitab Undang-  
Undang Hukum Pidana, n.d.;  
Penipuan Sasar Pemain Mobile  
Legends, Uang Korban Dikuras  
Setelah Top Up Diamond, n.d.;  
Undang-Undang Nomor 8 Tahun  
1999 Tentang Perlindungan  
Konsumen, n.d.; UNDANG-  
UNDANG NOMOR 19 TAHUN  
2016 TENTANG PERUBAHAN  
ATAS UNDANG-UNDANG  
NOMOR 11 TAHUN 2008  
TENTANG INFORMASI DAN  
TRANSAKSI ELEKTRONIK, n.d.;  
Kompasiana, n.d.)