TINJAUAN KRIMINOLOGI PENIPUAN TRANSAKSI AKUN GAME ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL

SKRIPSI

Oleh :

BRAMANTIO SEBASTIAN YOHANES
NIM: A1011201097

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS HUKUM
PONTIANAK
2026

TINJAUAN KRIMINOLOGI PENIPUAN TRANSAKSI AKUN GAME ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL

SKRIPSI

Telah Diuji Dihadapan Tim Penguji Sebagai Persyaratan Akademik Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum

BRAMANTIO SEBASTIAN YOHANES
A1011201097

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS HUKUM
PONTIANAK
2026

TINJAUAN KRIMINOLOGI PENIPUAN TRANSAKSI AKUN GAME ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL

SKRIPSI

Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing Skripsi Telah Diuji Dihadapan Tim Penguji Yang Dinyatakan Memenuhi Persyaratan Akademik Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum Pada Tanggal 9 Bulan September Tahun 2026

Oleh :

BRAMANTIO SEBASTIAN YOHANES
A1011201097

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr.H.Aswandi, SH.,M.Hum	Alfonsus Hendri Soa, S.H.M.H
NIP. 196202011989031003	NIP. 19920818202203101

Disahkan oleh :

Dekan,

Dr. Sri Ismawati, S.H., M.Hum.

NIP.196610291992022201

Tanggal Lulus : 9 September 2026

Dipindai dengan CamScanner

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa dengan identitas :

Nama : BRAMANTIO SEBASTIAN YOHANES
NIM : A1011201097
Program Studi : ILMU HUKUM
Judul Skripsi :TINJAUAN KRIMINOLOGI PENIPUAN TRANSAKSI AKUN GAME ONLINE MELALUI MEDIA SOSIAL

Skripsi ini Telah Diuji Dan Berhasil Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Yang Ditetapkan Berdasarkan Keputusan Dekan Nomor : 3638 / DST / UN22.1/DT.00.10/2026

NO	NAMA PENGUJI	KEDUDUKAN PENGUJI	TANDA TANGAN
1	Dr. Aswandi, S.H.,M.Hum. NIP.196202011989031003 (IV/c/LK)	Ketua Tim Penguji	
2	Alfonsus Hendri Soa, S.H.,M.H. NIP.199208182022031010 (III/b)	Sekretaris Tim Penguji	
3	Dr. Sri Ismawati,S.H.,M.Hum. NIP.196610291992022001 (IV/c/LK)	Penguji I	
4	Hj. Herlina,S.H.,M.H. NIP.196407031996012001 (III/d/L)	Penguji II	

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	: Bramantio Sebastian Yohanes
NIM	: A1011201097
Jurusan	: Ilmu Hukum
Fakultas	: Hukum
Judul Skripsi	: Tinjauan Kriminologi Penipuan Transaksi Akun Game Online Melalui Media Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya, apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat/penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Tanjungpura Pontianak.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Pontianak, 16 September 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Bramantio Sebastian Yohanes

NIM. A1011201097

Dipindai dengan CamScanner

MOTTO

"Janganlah takut, sebab Aku menyertai engkau, janganlah bimbang, sebab Aku ini Allahmu, Aku akan meneguhkan, bahkan akan menolong engkau, Aku akan memegang engkau dengan tangan kanan-Ku yang membawa kemenangan."

(Yesaya 41:10)

"I Will Survive."

(Demi Lovato)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat kasih dan rahmat yang tanpa batas, akhirnya penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul "Tinjauan Kriminologi Penipuan Transaksi Akun *Game Online* Melalui Media Sosial". Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat wajib untuk mendapatkan gelar sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak.

Dengan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari kendala dan hambatan, namun berkat bimbingan dan motivasi dari semua pihak yang telah membantu penulis, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, menyemangati, dan memberi dorongan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis. Untuk itu perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Garuda Wiko, S.H., M.Si selaku Rektor Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Ibu Dr. Hj. Sri Ismawati, S.H., M.Hum selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak.
3. Ibu Mega Fitri Hertini, S.H., M.H selaku Ketua Bagian Hukum Pidana Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak.
4. Bapak Dr. H. Aswandi, S.H., M.Hum selaku Dosen Pembimbing Pertama sekaligus dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing serta memberikan sangat banyak masukan dalam

penyusunan skripsi ini hingga selesai.

5. Bapak Alfonsus Hendri Soa, S.H., M.H selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah membimbing serta memberikan sangat banyak masukan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
6. Ibu Dr. Hj. Sri Ismawati, S.H., M.Hum selaku Dosen Penguji Utama yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Ibu Dr. Hj. Herlina, S.H., M.H selaku Dosen Penguji Pendamping yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah mengajar dan membimbing selama penulis berkuliah di Fakultas Hukum untuk menuntut ilmu sampai dengan penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh karyawan dan staff Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura yang telah banyak membantu serta memberikan nasehatmya dan arahan kepada penulis selama masa aktif perkuliahan.
10. Segenap Ditreskrimsus Bidang Cyber Polda Kalimantan Barat tempat penulis melakukan penelitian yang telah memberikan data dan informasi terkait skripsi penulis.

11. Seluruh keluarga besar peneliti terutama orang tua yang telah memberikan banyak dukungan dan motivasi, serta terimakasih atas kepercayaan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi.
12. Seluruh teman-teman dan sahabat peneliti yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses pengerjaan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dalam berbagai aspek yang memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi kebaikan dan kebermanfaatan skripsi yang telah disusun. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Pontianak, 24 Agustus 2026

Peneliti,

Bramantio Sebastian Yohanes

Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan media sosial telah membawa perubahan dalam pola transaksi masyarakat, termasuk transaksi jual beli akun *game online*. Di balik kemudahan tersebut, muncul berbagai bentuk tindak pidana penipuan yang memanfaatkan identitas palsu, informasi menyesatkan, serta lemahnya pengawasan dalam transaksi elektronik.

Penelitian ini merupakan penelitian hukum empiris yang bersifat deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Data penelitian diperoleh melalui studi kepustakaan, observasi, penyebaran kuesioner kepada masyarakat yang tergabung dalam komunitas jual beli akun *game online*, serta wawancara dengan narasumber yang berkaitan dengan objek penelitian. Data primer dan data sekunder kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan temuan lapangan terhadap teori kriminologi dan ketentuan hukum yang berlaku, khususnya Kitab Undang-Undang Hukum Pidana serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa maraknya penipuan transaksi akun *game online* dipengaruhi oleh faktor ekonomi.

Kata Kunci: Kriminologi, Penipuan *Online*, Transaksi Elektronik, *Game Online*, Media Sosial.

ABSTRACT

The development of information technology and social media has significantly transformed the way people conduct transactions, including the buying and selling of online game accounts. Despite the convenience offered by these technological advancements, various forms of fraudulent criminal activities have emerged, involving the use of false identities, misleading information, and inadequate supervision of electronic transactions.

This study employs an empirical legal research method with an explanatory design using a qualitative approach. The research data were collected through literature review, direct observation, the distribution of questionnaires to members of online game account trading communities, and interviews with informants relevant to the research subject. Both primary and secondary data were analyzed using a descriptive qualitative method by comparing the empirical findings with criminological theories and the applicable legal framework, particularly the Indonesian Criminal Code and Law Number 1 of 2024 concerning the Second Amendment to Law Number 11 of 2008 on Electronic Information and Transactions.

The findings indicate that the widespread occurrence of online game account transaction fraud is influenced by psychological, economic factor.

Keywords: *Crimonology, Online Fraud, Electronics Transactions, Online Game, Social Media.*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN ..... **I**

HALAMAN SAMPUL DALAM ..... **II**

LEMBAR PERSETUJUAN ..... **III**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **IV**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ..... **V**

HALAMAN MOTTO ..... **VI**

KATA PENGANTAR ..... **VII**

ABSTRAK ..... **VIII**

DAFTAR ISI ..... **XI**

\BAB I 1

PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 7

E. Keaslian Penelitian 8

BAB II 9

TINJAUAN PUSTAKA 9

A. Tinjauan Pustaka 9

1. Ruang Lingkup Kriminologi 9

2. Tinjauan Tindak Pidana Penipuan 11

3.Tinjauan Tranksaksi Akun *Game Online* di Media Sosial 13

B. Landasan Teori 17

C) Proposisi Awal 31

BAB III 32

METODE PENELITIAN 32

A. Jenis dan Sifat Penelitian 32

B. Jenis Data 32

1. Data Primer 34

2. Data Sekunder 33

C. Cara Pengumpulan Data 34

D.Analisis Data 35

BAB IV 36

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 36

A. Konvergensi dan Divergensi Temuan Lapangan 36

B. Terjadinya Penipuan Transaksi Akun *Game Online* 38

C. Faktor Penyebab Terjadinya Penipuan *Game Online* 42

D. Unsur-Unsur Delik Penipuan dalam Transaksi Akun *Game Online* 46

E. Penerapan Teori Asosiasi Diferensial 50

F. Kebijakan Kriminal sebagai Upaya Penanggulangan Penipuan Transaksi Akun *Game Online* 55

G. Analisis Data Survey dengan Pendekatan Kualitatif Deskriptif 57

BAB V 61

PENUTUP 61

A. Kesimpulan 61

B. Saran 62

DAFTAR PUSTAKA 63

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia menempatkan hukum sebagai pedoman bagi jalannya roda kehidupan bangsa, sesuai dengan pernyataan yang tertera dalam Undang- Undang Dasar 1945 yang menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara hukum, maka tentunya sebagai negara hukum dalam segala bentuk kegiataan kenegaraan sampai dengan kegiatan individu masyarakat akan selalu berpegang pada hukum.

Tidak hanya kegiatan skala besar, namun juga kegiatan kecil yang ruang lingkupnya hanya antar individu dengan individu lainnya juga tidaklah lepas dari hukum. Semakin bergesernya zaman, tentu kehidupan akan selalu berubah mengikuti perubahan masyarakat, dan dalam pemenuhan kebutuhan tersebut, tentunya manusia memerlukan manusia lain, maka dari itu manusia akan menuntut suatu hal kepada manusia lain dengan ganti memberikan suatu hal kepada si pemberi, yang mana proses tersebut disebut sebagai “transaksi”. Secara konsep, manusia melakukan transaksi sendiri tujuannya adalah untuk melakukan pemenuhan terhadap kebutuhan manusia itu sendiri dari segi aspek yang tidak dapat dipenuhi secara mandiri. Pada masa lampau setiap transaksi harus melalui proses pertemuan antarmuka antara pihak yang menjual barang dengan pihak yang hendak membeli barang,hal tersebut kemudian perlahan berevolusi mengikuti perkembangan zaman menjadi lebih modern dengan adanya teknologi digitalisasi yang melekat pada poros kehidupan setiap individu manusia pada masa sekarang.

Pada era modern, kegiatan manusia tidak terpaku pada hal fisik saja, perlahan manusia mulai beralih pada teknologi, yang mana berkat teknologi itulah kegiatan manusia dapat dilakukan secara daring, termasuk transaksi. Dilansir dari data yang disajikan pada e-MP Robinopsnal Bareskrim Polri menunjukkan kepolisian menindak 8.831 kasus kejahatan siber sejak 1 Januari hingga 22 Desember 2022[1]



Tentu angka tersebut bukan merupakan angka yang dapat disepelekan, terutama jika kita mengingat bahwa tindak kejahatan siber kerap kali menargetkan orang-orang dengan rentang usia yang sangat luas mulai dari anak usia sekolah/remaja hingga orang dewasa, maka akan berdampak buruk bagi perilaku anak muda di kemudian hari apabila sudah berhadapan dengan tindak kejahatan sedari usia muda. Meskipun demikian, sebagai manusoa kita tidak dapat menolak

[1]Anonim, Kejahatan Siber Naik Berkali-kali Lipat, (PUSIKNAS), 2016.

perubahan, karena perubahan terjadi akibat tidak relevannya suatu fenomena terhadap fase kehidupan dikemudian hari, sebagai bagian dari masyarakat negara berkembang kita semakin tidak memiliki alasan untuk menutup diri dari perkembangan, justru kita harus lebih peka, lebih sigap, dan lebih siap menerima serta memproses peruahan tersebut agar meningkatkan efektivitas kehidupan dalam bermasyarakat. Dilakukannya transaksi secara daring atau online juga agar memudahkan dalam proses transaksinya, yang mana tidak memerlukan antara kedua pihak untuk bertemu secara fisik.

Namun sebagaimana transaksi secara tradisional, tentu tidak akan lepas dari oknum-oknum yang berusaha untuk meraup keuntungan lebih dari transaksi tersebut dengan cara yang merugikan pihak lawannya, hal itulah yang dikenal sebagai penipuan online. Sebagaimana penipuan pada umumnya, penipuan online juga merupakan hal yang dilarang dalam undang-undang, tepatnya di 492 KUHP, yang menyebutkan:

"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.".

Unsur-unsur tindak pidana menurut dalam KUHP pada umumnya terdiri atas 2 bagian, yakni: unsur subjektif dan unsur objektif. Kemudian untuk unsur subjektif adalah unsur-unsur yang melekat pada si pelaku atau berhubungan pada

diri si pelaku dan termasuk kedalamnya yaitu segalah sesuatu yang terkandung di dalam hatinya. Sedangkan yang dimaksud unsur objektif merupakan unsur-unsur yang ada hubungannya dengan keadaan-keadaan mana tindakan dari si pelaku itu harus dilakukan.[2]

Terkait penipuan secara online sendiri secara khusus diatur dalam Pasal 28 ayat (1) UU No 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang berbunyi

"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."

Semakin hari, kasus penipuan online tidak hanya ada di satu sektor saja, dan semakin berganti zaman, tindak penipuan tidak hanya terkait pemenuhan kebutuhan, namun juga terjadi dalam dunia hiburan, terutama *game online*. Dalam *game online* sendiri ada istilah yang dinamakan "akun", yang merupakan data *game* serta progres seseorang dalam suatu *game online*. Banyak pemain *game online* atau biasa disebut player, memperjualbelikan akun *game online*, kemudian apabila transaksi tersebut berhasil, maka kepemilikan terhadap data *game* tersebut berpindah tangan ke pembeli. Namun transaksi *game online* sendiri tidak selalu berjalan mulus, terdapat banyak sekali motif penipuan yang terjadi, baik itu penipuan yang dilakukan oleh pihak penjual, pembeli, atau bahkan pihak *middleman*. Dalam hal ini mengisyaratkan bahwa pihak manapun dapat

---

[2] P.A.F Lamintang.,"Dasar-Dasar Hukum Pidana Di Indonesia". Jakarta: Sinar Grafika, 2016. hlm 184

melakukan penipuan, maka dari itu tentunya diperlukan peraturan yang secara khusus mengatur jual-beli *online*.

Fenomena penipuan transaksi *Game Online* sendiri mengalami peningkatan frekuensi signifikan sejak 2020 mengingat terjadinya Pandemi COVID-19 yang memaksa aktivitas masyarakat terkunci pada digitalisasi. Pernyataan tersebut didukung oleh data yang di publikasikan melalui halaman Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (KOMDIGI) pada tahun 2020, terdapat 110.000 rekening bank yang terindikasi penipuan daring[3]. Sedangkan untuk tahun 2019 , berdasarkan halaman publikasi Patroli Siber, jumlah kasus penipuan online secara umum sendiri tercatat hanya 1.617 kasus.[4] Memang terkait penipuan jual-beli akun *game online* masih tidak banyak dibahas oleh para aktivis hukum, terlebih secara akademis, karena mayoritas dari korban penipuan tersebut tidak melaporkan kejadian yang menimpa mereka, beberapa juga tidak melaporkan karena tidak ingin berurusan dengan kepolisian. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa penipuan jual-beli akun *game online* sangatlah sering terjadi, bahkan bisa dikatakan kasus ini terjadi lebih sering dibandingkan dengan kasus pidana kejahatan lain.

Dalam mengawasi penjualan akun *game online* tersebut, fakta bahwa kurangnya pengawasan tidak hanya disebabkan oleh kurangnya hukum materil, namun juga disebabkan karena platform yang digunakan untuk bertransaksi itu sendiri, yakni media sosial. Tentunya cukup sulit untuk memperoleh bukti konkrit

---

[3] Jawahir Gustav Rizal. 2020. “110.000 Laporan Rekening Terindikasi Penipuan Online, Cek di Situs Kominfo Berikut.” https://www.komdigi.go.id/berita/pengumuman/detail/110-000-laporan-rekening-terindikasi-penipuan-online-cek-di-situs-kominfo-berikut

[4] Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri, "Tren Kejahatan Siber 2019: Penipuan Menempati Posisi Teratas," Patroli Siber, 10 Januari 2020, patrolisiber.id (Accessed August 14, 2020)

dan data diri setiap pihak yang bertransaksi selain daripada informasi mendasar yang tertera pada profil media sosial, terlebih bisa saja informasi dasar tersebut bukanlah informasi asli. Tentunya dengan kondisi seperti itu sangat sulit untuk pemenuhan syarat pemberkasan dalam laporan kepolisian.

Terlebih rata-rata nilai kerugian yang diterima oleh korban tidaklah besar, hal tersebut juga menjadi penyebab sedikitnya korban yang melapor ke pihak berwajib, akibatnya jumlah laporan yang masuk sangatlah minim. Berdasarkan hasil survey yang peneliti bagikan kepada masyarakat melalui Grup *Facebook* Jual Beli Genshin Impact Indonesia pada tahun 2023, dari ribuan orang yang tergabung di dalam grup tersebut, sebanyak 70 responden pernah menjadi korban tindak pidana penipuan transaksi akun *game online*, dan modus operandi yang seringkali terjadi ialah dengan skenario dimana pelaku sebagai penjual atau pembeli menggunakan akun palsu untuk menipu korban dengan cara berpura-pura menjadi pihak ketiga(*middleman*/rekber), yang mana pihak ketiga sendiri sebenarnya bertugas sebagai penengah antara penjual dan pembeli. Berdasarkan fenomena tersebut, dapat diambil garis bahwa banyak sekali kemungkinan yang dapat menjadi penyebab mengapa fenomea tindak kejahatan ini masih marak terjadi.

Padahal dapat disetujui bahwa suatu hal yang merampas hak orang lain demi keuntungan pribadi adalah suatu bentuk kejahatan, dan kejahatan harus diadili sesuai dengan hukum materil yang tertulis, namun apabila kita membuka mata dan melihat secara luas di media sosial terutama di dalam komunitas jual-beli akun *game* masih sangat banyak orang-orang yang melakukan tindak

kejahatan penipuan namun tidak dijatuhi sanksi yang seharusnya diterima. Hal itulah yang melatar belakangi penulis membawakan judul Tinjauan Kriminologi Penipuan Transaksi Akun *Game Online* Melalui Media Sosial sebagai judul penelitian ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : **Apa Faktor Penyebab Penipuan Transaksi *Game Online* Marak Terjadi di Media Sosial?**

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah bertujuan untuk :

1. Mengumpulkan data dan informasi terkait kejahatan penipuan transaksi akun *game online* di media sosial
2. Mengungkapkan faktor penyebab maraknya penipuan transaksi akun *game online* di media sosial
3. Menganalisis fenomena ketidakmaksimalan penegakan hukum terkait tindak pidana penipuan transaksi akun *game online*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, berupa :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran serta ide dalam bidang ilmu hukum, khususnya hukum pidana yang menyangkut penipuan

jual-beli secara *online*, terkhusus *game online*. Diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi studi akademik yang berkorelasi dengan fokus penelitian.

2.Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat praktis sebagai bahan pertimbangan bagi penegak hukum. Diharapkan juga penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, seperti misalnya:

A. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu serta wawasan yang lebih luas bagi peneliti.

B. Memperdalam informasi tentang penegakan hukum tindak pidana penipuan transaksi akun *game online*.

E. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai karekteristik yang relatif sama dalam hal tema kajian, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek. Penelitian yang akan dilakukan mengenai fenomena kriminologi tindak pidana penipuan akun *game online*.

Peneliti	Judul Penelitian	Fokus Penelitian	Perbedaan
Carlos D Souisa Universitas Pattimura	Analisis Yuridis Modus Operandi Tindak Pidana Penipuan Jual-Beli di Dalam *Game Online*	Penelitian ini berfokuspada modus operandi yang terjadi.	Penelitian mengarah kepada apa faktor maraknya fenomena penipuan akun *game online* di media sosial?
Muhammad Luqman Fauzan,Universitas Islam	Perlindungan konsumen jual-beli akun *game online* Mobile Legends	Berfokus pada perlindungan seperti apa yang diperoleh oleh konsumen	