



Turnitin jurnal

jurnal_game_3.docx

 jurnal

 cek jurnal

 Universitas Abdurachman Saleh

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3158689800

Submission Date

Feb 18, 2025, 4:34 AM UTC

Download Date

Feb 18, 2025, 8:07 AM UTC

File Name

jurnal_game_3.docx

File Size

36.0 KB

9 Pages

2,344 Words

15,126 Characters




30% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Exclusions

- ▶ 1 Excluded Source
- ▶ 19 Excluded Matches

Top Sources

- 28%  Internet sources
- 16%  Publications
- 18%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 28% Internet sources
- 16% Publications
- 18% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet		
	journal.untar.ac.id	3%	
2	Student papers		
	Sriwijaya University	2%	
3	Internet		
	repository.ub.ac.id	2%	
4	Internet		
	unars.ac.id	2%	
5	Internet		
	id.123dok.com	1%	
6	Internet		
	repository.unhas.ac.id	1%	
7	Publication		
	Raditya Sri Krishna Wardhana. "Kebijakan Hukum Pidana Dalam Menanggulangi ...	<1%	
8	Student papers		
	Universitas Pamulang	<1%	
9	Publication		
	Faliuw Samuel Larubun, Renny Heronia Nendissa, Merlien Irene Matitaputty. "Ke...	<1%	
10	Student papers		
	UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	<1%	
11	Internet		
	jurnal.iainkediri.ac.id	<1%	

12	Internet	repository.unpas.ac.id	<1%
13	Internet	www.atmajaya.ac.id	<1%
14	Student papers	Universitas Muhammadiyah Magelang	<1%
15	Internet	jim.unisma.ac.id	<1%
16	Student papers	Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Gadjah Mada	<1%
17	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
18	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
19	Internet	doku.pub	<1%
20	Internet	mti.kominfo.go.id	<1%
21	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	<1%
22	Internet	e-journal.umaha.ac.id	<1%
23	Internet	etheses.iainponorogo.ac.id	<1%
24	Internet	jurnal.untag-sby.ac.id	<1%
25	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%

26	Internet	repository.uph.edu	<1%
27	Internet	sinta.unud.ac.id	<1%
28	Internet	www.temukanpengertian.com	<1%
29	Internet	garuda.kemdikbud.go.id	<1%
30	Internet	journal.upy.ac.id	<1%
31	Internet	erepository.uwks.ac.id	<1%
32	Internet	www.jogloabang.com	<1%
33	Internet	agenpoker.org	<1%
34	Internet	jurnal.untidar.ac.id	<1%
35	Internet	karyatulishukum.files.wordpress.com	<1%
36	Internet	dspace.uii.ac.id	<1%
37	Internet	ejournal.unhasy.ac.id	<1%
38	Internet	ejournal.univbatam.ac.id	<1%
39	Internet	eprints.undip.ac.id	<1%

40	Internet	jurnal.fh.unpad.ac.id	<1%
41	Internet	www.gerakaceh.org	<1%
42	Internet	ojs3.unpatti.ac.id	<1%
43	Internet	www.scribd.com	<1%

PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KORBAN PENIPUAN TRANSAKSI PENJUALAN AKUN GAME ONLINE

LEGAL PROTECTION AGAINST VICTIMS OF ONLINE GAME ACCOUNT TRANSACTION FRAUD

Maechel Andrean Moudianto Yuniior¹⁾, Dr. M. Yusuf Ibrahim, S.H., M.H²⁾, M.
Nurman, S.H., M.H³⁾

¹email: ndre27hachi@gmail.com

¹Jurusan Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Abdurrachman Saleh Situbondo

²Jurusan Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Abdurrachman Saleh Situbondo

³Jurusan Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Abdurrachman Saleh Situbondo

ABSTRAK

Perlindungan Hukum Terhadap Korban Penipuan Transaksi Penjualan Akun Game online, Maechel Andrean Moudianto Yuniior, ndre27hachi@gmail.com, Jurusan Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Abdurrachman Saleh Situbondo. Penelitian yang berjudul Perlindungan Hukum Terhadap Korban Penipuan Transaksi Penjualan Akun Game Online dilatarbelakangi oleh Game online saat ini sudah banyak diminati oleh kalangan anak muda, bahkan menjadi ladang mencari uang bagi sebagian orang, akan tetapi banyak orang yang menyalahgunakan hal ini dengan melakukan penipuan terhadap pembeli yang menjadi korban membeli akun dalam transaksi game online. Penelitian ini bertujuan pertama untuk mengetahui bentuk perlindungan hukum terhadap pemain game atas penipuan transaksi penjualan akun game online. Kedua untuk mengetahui akibat hukum bagi pelaku penipuan penjualan akun game online. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini menggunakan tipe penelitian doktrinal. Penelitian hukum doktrinal (Doctrinal Reserch) adalah penelitian yang bertujuan untuk memberikan eksposisi yang bersifat sistematis mengenai aturan hukum yang mengatur bidang hukum tertentu, menjelaskan bagian-bagian yang sulit unuk dipahami dari suatu aturan hukum, menganalisis hubungan antara aturan hukum yang satu dengan yang lain, menjelaskan bagian bagian hukum, dan juga mencakup prediksi perkembangan suatu aturan hukum tertentu pada masa mendatang.

Kata kunci: penipuan; transaksi; penjualan; akun; mata uang virtual; game online

ABSTRACT

Legal Protection for Victims of Fraudulent Online Game Account Transactions, Maechel Andrean Moudianto Yuniior, ndre27hachi@gmail.com, Department of Law, Faculty of Law, Abdurrachman Saleh University Situbondo. The research entitled Legal Protection for Victims of Online Game Account Transaction Fraud is motivated by the fact that online games are currently in great demand among young people, and have even become a way to make money for some people, but many people abuse this by committing fraud. against buyers who are victims of buying virtual money or accounts in online game transactions. This research aims first to determine the form of legal protection for game players for fraudulent transactions selling online game accounts. Second, to find out the legal

consequences for perpetrators of fraudulent sales of online game accounts. The research method used in this thesis uses a doctrinal research type. Doctrinal legal research (Doctrinal Research) is research that aims to provide a systematic exposition of legal rules that regulate certain areas of law, explaining parts that are difficult to understand in a legal rule. analyzing the relationship between one legal rule and another, explaining the parts of the law, and also covering predictions of the development of a particular legal rule in the future.

Keywords: fraud; transaction; sale; account; virtual currency; online game

PENDAHULUAN

Definisi dari game online adalah suatu jenis permainan yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok dengan memanfaatkan jaringan internet. Internet game merupakan permainan daring yang diakses melalui internet, menggunakan perangkat seperti komputer pribadi (PC) atau konsol game, seperti PlayStation 2, X-Box, Nintendo, dan perangkat serupa lainnya.¹ Pada tahun 1990-an, internet berkembang pesat dan semakin meluas, mengubah cara permainan dimainkan. Game tidak lagi terbatas pada mode pemain tunggal atau multiplayer lokal, tetapi dengan kemajuan internet, permainan yang sebelumnya hanya bisa dinikmati di pusat bermain kini dapat diakses melalui jaringan online. Dikarenakan penggunaan internet, game tersebut dikenal sebagai game online.²

Seiring berkembangnya zaman saat ini khususnya game berevolusi dari Console hingga saat ini bisa diakses internet melalui PC maupun Handphone. Dengan meningkatnya penggunaan Handphone game saat ini mendominasi kearah Game Mobile. Saat pandemi Covid-19 yang menyebar dunia, game online menjadi salah satu perhatian utama. Fenomena ini disebabkan oleh berkurangnya interaksi secara langsung, sehingga banyak orang beralih ke game online sebagai pilihan untuk mengisi waktu luang sekaligus sebagai media untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Saat ini, game online tidak lagi sekadar hiburan untuk mengisi waktu luang, tetapi telah berkembang menjadi salah satu sumber penghasilan. Banyak

¹ R. Robby Desya Caesaryo, Imanudin Affandi, 2021, *Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Atas Pembelian Barang Virtual Dalam Game Online Jenis Freemium DiIndonesia*, Vol. 9, No. 5, hal. 849.

² Jason Samuel, R.M. Gatot P. Soemartono, *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*, hal. 358.

orang yang menjadikan game online sebagai profesi utama mereka dan menjadikannya sebagai jalur karier.³

Perkembangan game di Indonesia bukan hanya sebatas permainan game saja, tetapi juga bisa dijadikan lahan bisnis. Melihat banyaknya peminat game online terutama kalangan remaja. Oleh karena itu saat ini mulai bermunculan Industri game yang dikenal istilah *E Sport*. *E Sport* merupakan suatu industri yang berkembang di Indonesia sampai saat ini. E-Sports kini telah diakui sebagai salah satu cabang olahraga, seperti yang terlihat dalam kompetisi internasional dan nasional. Tidak menutup kemungkinan kedepannya industri ini bisa membawa harum nama Indonesia di ajang kompetisi *E Sport* internasional di masa yang akan datang. Dan adanya *E Sport* saat ini dapat mengajak atau membuka potensi Di antara para remaja yang hobi bermain game dan memanfaatkan bakat mereka untuk hal yang lebih positif.

Dalam *game online*, terdapat fitur Top Up yang memungkinkan pemain membeli mata uang virtual dalam *game*. Voucher game online merupakan fasilitas yang disediakan oleh pengembang, yang memungkinkan pemain meningkatkan kemampuan karakter atau melakukan transaksi pembelian di dalam game. Dengan fitur ini, pemain dapat menukarkan uang nyata menjadi mata uang digital yang digunakan dalam permainan.⁴ Para pemain melakukan hal ini hanya bentuk dari pemain game untuk membantu *developer game* agar dapat mengembangkan *game* menjadi lebih baik kedepannya.

Akun game online adalah salah satu jenis akun digital yang berfungsi untuk mengidentifikasi data diri pengguna agar dapat mengakses permainan tertentu. Secara umum, pembuatan akun ini bersifat wajib dengan tujuan menyimpan data pengguna, seperti progres permainan dan informasi pribadi lainnya. Akun game online memiliki karakteristik unik karena pengaturannya bergantung pada

³ *Ibid.*

⁴ Jason Samuel, R.M. Gatot P. Soemartono, 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*, Vol. 5, No. 2, hal. 359.

ketentuan dan perjanjian yang ditetapkan oleh penyedia layanan tempat akun tersebut dibuat.⁵

Dalam game, mata uang virtual merupakan salah satu cara untuk membeli dan menjual barang virtual. Mata uang virtual dapat dibeli dengan uang asli dan kemudian digunakan untuk membeli barang virtual seperti skin (pakaian), item, dan lainnya.⁶ Kebanyakan mata uang virtual tertutup digunakan didalam permainan dan pengguna dapat mendapatkan uang dengan melakukan tugas dan misi dalam permainan.

Dengan berkembangnya berbagai bentuk transaksi di era modern, jual beli akun game online telah menjadi salah satu tren. Game online mobile, yang dapat dimainkan secara online dan diunduh melalui platform Android atau iOS, sangat digemari oleh kalangan remaja di Indonesia. Proses jual beli akun game ini biasanya melibatkan pemindahan seluruh data akun dari penjual ke pembeli. Harga akun ditentukan oleh tingkat level atau pencapaian dalam game tersebut. Transaksi ini sering dilakukan melalui platform seperti WhatsApp, Facebook, atau grup dalam game online. Setelah pembelian, nama akun dapat segera diganti sesuai keinginan pembeli. Proses pembayaran dapat dilakukan secara langsung melalui sistem COD (Cash on Delivery) atau online melalui transfer bank, dengan ID akun diserahkan kepada pembeli setelah pembayaran selesai. Dalam kasus penipuan, pembeli telah melakukan pembayaran kepada penjual, namun voucher atau akun yang diperjualbelikan tidak diberikan kepada pembeli. Banyak sekali pemain yang tertipu oleh oknum tersebut, kurangnya membaca atau mencari tahu sumber terpercaya dan tertipu karena harga yang diberikan lebih murah daripada harga asli yang diperjualbelikan oleh developer game online.

Arif Gosita mendefinisikan korban diartikan sebagai individu atau kelompok, mencakup kalangan swasta sampai pemerintah, mengalami penderitaan fisik atau mental akibat perbuatan pihak lain. Perbuatan tersebut dilakukan demi kepentingan pribadi atau kelompok tertentu dengan cara yang melanggar hak asasi

⁵ Nicolas Mario Gunawan, *Op.Cit.*, hal.4.

⁶ Muh. Fahmi Hidayat, 2020, *Transaksi Item Virtual Dalam Game Online di Telkom Plasa Kota Pare-pare*, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum Islam, Institut Agama Islam Negeri: Pare-pare, hal. 78.

32 dan kepentingan korban.⁷ Muladi mendefinisikan korban sebagai individu atau
kelompok yang mengalami penderitaan atau kerugian, baik berupa kerusakan fisik,
14 mental, emosional, ekonomi, maupun pelanggaran serius terhadap hak-hak
fundamental mereka. Kerugian ini disebabkan oleh tindakan yang melanggar
hukum pidana di suatu negara, termasuk tindakan penyalahgunaan kekuasaan.⁸

5 METODE PENELITIAN

23 Metode yuridis normatif digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan
konseptual yang dipadukan dengan strategi komparatif adalah metodologi yang
digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sumber
39 hukum primer dan sekunder. Meskipun peraturan perundang-undangan lain
digunakan sebagai pembanding, fokus utama dari penelitian ini adalah pada
dokumen-dokumen hukum yang disusun berdasarkan pengertian-pengertian
12 tertentu. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Undang-
Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan
Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) adalah dokumen hukum utama
21 yang dikonsultasikan. Publikasi hukum yang merupakan dokumen resmi, seperti
kamus hukum, jurnal hukum, dan pembahasan putusan pengadilan, dapat disebut
sebagai literatur hukum sekunder.

34 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Game Online Atas Penipuan Transaksi Penjualan Akun Game Online

19 Undang-undang tentang transaksi elektronik dan bagian lain yang berkaitan
dengan pelanggaran yang diatur oleh undang-undang tersebut tidak sepenuhnya
diperbarui oleh undang-undang ITE 2016. Kurangnya definisi yang tepat tentang
penjualan yang dilakukan dengan menggunakan sistem elektronik dalam undang-
undang mencerminkan hal ini. Sebaliknya, undang-undang ini hanya menggunakan

6 7 Arif Gosita, 1985, *Masalah Korban Kejahatan*, Akademika Pressindo: Jakarta, hal. 41.

6 8 Muladi, 2005, *Hak Asasi Manusia Hakekat, Konsep dan Implikasinya dalam Perspektif Hukum dan Masyarakat*, Refika Aditama: Bandung, hal. 108.

3 definisi yang sangat luas dari “Transaksi Elektronik,” yang merupakan setiap tindakan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan / atau media elektronik lainnya.⁹

24 Selain itu, kecenderungan pembaruan dalam hukum pidana yang tidak lagi berfokus pada pelaku (offender-oriented) tidak terlihat di Undang-Undang ITE 2016. Meskipun kejahatan pidana yang merugikan korban terjadi, Undang-Undang ITE 2016 tidak berisi mekanisme ganti rugi yang seharusnya diberikan kepada korban, terutama bagi korban kejahatan siber (cybercrime). Sebagai contoh, tindak pidana penipuan dalam transaksi online diatur dalam Pasal 28 BAB VII UU ITE 2016, yang menyatakan: "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik."¹⁰

30 Korban sering kali menjadi faktor penting yang memicu munculnya niat kejahatan, maupun secara langsung dan tidak secara langsung. Sebagaimana dikemukakan oleh Happy Susanto dalam mengutip pendapat Hepered, penelitian mengenai kejahatan kekerasan menunjukkan bahwa korban seringkali memiliki peran penting dalam interaksi kekerasan. Dalam beberapa kasus, korban bahkan memprovokasi pihak lain atau melakukan tindakan balas dendam menggunakan cara kekerasan, yang sering kali berakhir dengan cedera serius atau kematian.¹¹

41 Korban sering kali diabaikan oleh sistem peradilan pidana, meskipun faktanya mereka adalah pihak yang paling dirugikan dalam kasus-kasus pidana. Oleh karena itu, ada usulan untuk menggeser fokus hukum pidana Indonesia, yang secara tradisional mengutamakan pelaku, untuk memprioritaskan kepentingan korban. Konsep ini didasarkan pada dua faktor utama. Pertama, beberapa pihak berpendapat bahwa negara memikul tanggung jawab terhadap korban dan karenanya harus memberikan kompensasi atau restitusi. Kedua, adanya

⁹ Muhamad Indrawan dan Pita Permatasari, 2022, *Perlindungan Hukum Korban Penipuan Transaksi Jual Beli Online Melalui Ganti Rugi*, vol. 6, no. 3, hal. 6489.

¹⁰ Muslim, A, 2022, Landasan Filsafat Idealisme dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *JETISH: Journal of Education Technology Information Sosial Sciences and Health*, no. 1, vol. 1, hal. 34–40.

¹¹ Muhamad Indrawan dan Pita Permatasari, Op. Cit, hal. 6490.

pertumbuhan paradigma baru dalam kriminologi yang menjauh dari positivisme dan menuju kriminologi kritis, yang lebih berfokus pada isu keadilan korban.¹²

Menurut Philipus M. Hadjon dalam bukunya *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, terdapat dua jenis bentuk perlindungan hukum, yaitu:

1. Perlindungan Hukum Preventif

Untuk menghindari perselisihan, subjek hukum diberi kesempatan untuk menyuarakan keprihatinan atau komentar mereka sebelum keputusan pemerintah menjadi final di bawah perlindungan hukum preventif. Keberadaan perlindungan hukum preventif memotivasi pemerintah untuk selalu berhati-hati dalam mengambil keputusan diskresi, dan itulah sebabnya mengapa hal tersebut memiliki dampak yang signifikan.

2. Perlindungan Hukum Represif

Perlindungan hukum yang ditujukan untuk menyelesaikan konflik - antara orang per orang atau antara warga negara dan negara - dikenal sebagai perlindungan hukum represif. Pengadilan Umum, Pengadilan Agama, Pengadilan Militer, dan Pengadilan Ptun menangani perlindungan hukum yang bersifat represif. Gagasan penghormatan dan perlindungan HAM menjadi landasan utama penerapan perlindungan hukum dalam tindakan pemerintah.¹³

B. Akibat Hukum Bagi Pelaku Penipuan Penjualan Akun Game Online

Akibat hukum merujuk pada konsekuensi yang ditentukan oleh hukum terhadap satu kejadian atau tindakan yang diperbuat subjek hukum.¹⁴ Dalam KBBI, akibat diartikan sebagai hasil atau konsekuensi dari suatu peristiwa, kondisi, atau persyaratan yang mendahuluinya.

Pembahasan mengenai akibat hukum diawali dengan adanya hubungan hukum, peristiwa hukum, dan objek hukum. Dalam buku pengantar ilmu hukum karya Soedjono Dirdjosisworo, menyatakan bahwa akibat hukum timbul sebagai hasil

¹² *Ibid.*

¹³ Philipus M. Hadjon, 1987, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, Bina Ilmu: Surabaya, hal. 3-5.

¹⁴ Marwan Mas, 2003, *Pengantar Ilmu Hukum*, Ghalia Indonesia: Bogor, hal.39.

9 dari hubungan hukum yang melibatkan hak dan kewajiban. Kejadian yang menimbulkan akibat hukum terjadi di antara para pihak yang terikat dalam hubungan hukum. Peristiwa hukum ini dapat dijumpai dalam berbagai bidang hukum, seperti hukum publik dan hukum privat.¹⁵

20 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 - amandemen dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik - telah disahkan di Indonesia dan mengatur tentang kejahatan siber, khususnya yang berkaitan dengan transaksi elektronik. “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang menyesatkan dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik,” demikian bunyi Pasal 28 ayat (1) undang-undang ini.”¹⁶

13 2 “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi palsu dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian 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 Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah),” demikian bunyi ancaman Pasal 45A ayat (1).

¹⁵ Soedjono Dirdjosisworo, 2010, *Pengantar Ilmu Hukum*, PT. Raja Grafindo Tinggi: Jakarta, hal. 130-131.

¹⁶ Silvony Kakoe, Masruchin Ruba’i, dan Abdul Madjid, 2019, *Perlindungan Hukum Korban Penipuan Transaksi Jual Beli Online Melalui Ganti Rugi Sebagai Pidana Tambahan*, vol. 13, no. 2, hal. 119.

KESIMPULAN

Dari kesimpulan penjelasan diatas, perlindungan hukum terhadap pemain game online terkait penipuan transaksi penjualan akun game online masih belum diatur secara komprehensif dalam UU ITE 2016. Perlindungan yang tersedia saat ini mencakup perlindungan preventif dan represif. Sementara itu, akibat hukum bagi pelaku penipuan penjualan akun game online telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang merupakan perubahan dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, khususnya pada Pasal 28 ayat (1), dengan ancaman pidana yang diatur dalam Pasal 45A ayat (1).

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Arif Gosita, 1985, *Masalah Korban Kejahatan*, Akademika Pressindo: Jakarta.
- Marwan Mas, 2003, *Pengantar Ilmu Hukum*, Ghalia Indonesia: Bogor.
- Muladi, 2005, *Hak Asasi Manusia Hakekat, Konsep dan Implikasinya dalam Perspektif Hukum dan Masyarakat*, Refika Aditama: Bandung.
- Philipus M. Hadjon, 1987, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, Bina Ilmu: Surabaya.
- Soedjono Dirdjosisworo, 2010, *Pengantar Ilmu Hukum*, PT. Raja Grafindo Tinggi: Jakarta.

JURNAL

- Jason Samuel, R.M. Gatot P. Soemartono, 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*, Vol. 5, No. 2.
- Muhamad Indrawan dan Pita Permatasari, 2022, *Perlindungan Hukum Korban Penipuan Transaksi Jual Beli Online Melalui Ganti Rugi*, vol. 6, no. 3.
- Muslim, A, 2022, *Landasan Filsafat Idealisme dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar*. JETISH: Journal of Education Technology Information Sosial Sciences and Health, no. 1, vol. 1.
- Noor Rahmad, *Kajian Hukum terhadap Tindak Pidana Penipuan Secara Online*, vol. 3 nomor 2.
- R. Robby Desya Caesaryo, Imanudin Affandi, 2021, *Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Atas Pembelian Barang Virtual Dalam Game Online Jenis Freemium DiIndonesia*, Vol. 9, No. 5.
- Silvony Kakoe, Masruchin Ruba'I, dan Abdul Madjid, 2019, *Perlindungan Hukum Korban Penipuan Transaksi Jual Beli Online Melalui Ganti Rugi Sebagai Pidana Tambahan*, vol. 13, no. 2.

SKRIPSI

- Muh. Fahmi Hidayat, 2020, *Transaksi Item Virtual Dalam Game Online di Telkom Plasa Kota Pare-pare*, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum Islam, Institut Agama Islam Negeri: Pare-pare.