

# **Analisis Kriminologis Korban *Cyber Fraud* Pada Transaksi *Game Online* Melalui *Steam***

Faizal Muhamad Rizki, Muhammad Zaky

Program Studi Kriminologi, Universitas Budi Luhur

## **Abstrak**

Penelitian ini membahas mengenai penyebab seseorang bisa menjadi korban dalam kasus penipuan online yang dilakukan melalui *Steam*. Tidak hanya itu, di dalam penelitian ini juga dibahas mengenai modus-modus yang dilakukan oleh pelaku. *Routine Activity Theory* dan *Lifestyle-Exposure Theory* digunakan untuk menganalisa permasalahan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Peneliti menggunakan 3 orang korban sebagai narasumber. Ada juga ahli dari Kominfo dan Polri yang juga menjadi narasumber dalam penelitian ini. Diharapkan juga setelah penelitian ini, pemerintah bisa lebih fokus untuk menghadapi kasus-kasus penipuan online kedepannya.

Kata Kunci: penipuan online, *steam*, *fraud*, *cybercrime*, *video game*

## **Abstract**

*This research discusses the cause someone can become a victim in the case of online fraud through steam. This research also discusses about the modes perpetrators do. Routine Activity Theory and Lifestyle-Exposure Theory is used to analyze the problems in this research. This research uses qualitative method with descriptive research type. Author used 3 victims as resource persons. There are also experts from Kominfo and Polri who also become a resource in this research. After this research, its hoped that the government can be more focused to face online fraud cases.*

*Keywords: online fraud, steam, fraud, cybercrime, video game*

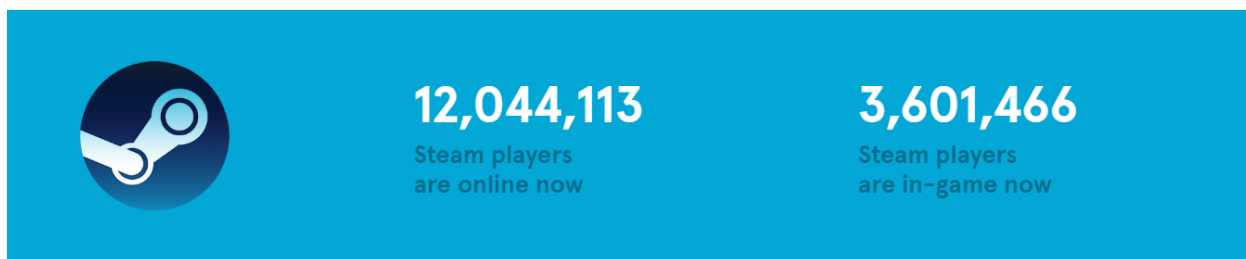
## **Pendahuluan**

Teknologi saat ini telah menjadi kebutuhan pokok masyarakat. Pemanfaatan teknologi ini untuk menunjang kerja masyarakat itu sendiri. Salah satu teknologi yang penting saat ini adalah internet. Teknologi khususnya internet banyak dimanfaatkan karena saat ini masyarakat ingin menyelesaikan pekerjaan mereka dengan lebih cepat dan efektif (Adhi, 2017). Salah satu bidang yang memanfaatkan internet adalah bidang

ekonomi dengan jual beli secara online. Adanya internet membuat transaksi bisa lebih cepat dan efisien. Penjual dan pembeli tidak perlu bertemu secara langsung. Kemajuan ini selain membawa banyak manfaat tapi juga memiliki efek negatif. Adanya teknologi ini bisa dimanfaatkan oleh penjahat untuk melancarkan kejahatannya (Fuady, 2005).

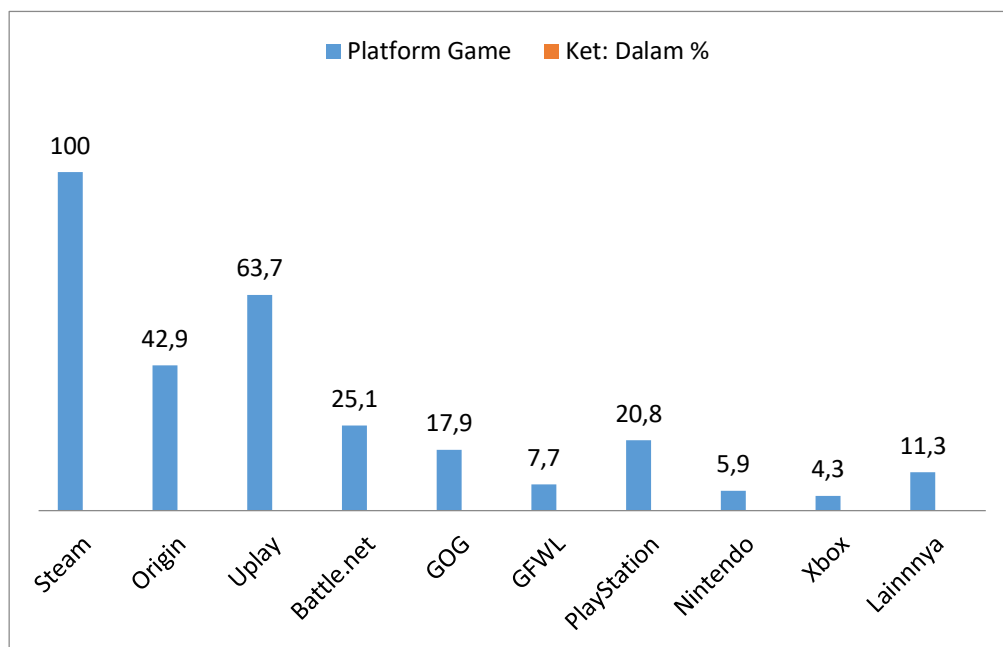
Salah satu contoh kejahatan yang memanfaatkan internet ini adalah penipuan online (Melisa, 2013). *Kaspersky Lab* mencatat, jumlah penipuan keuangan online terus meningkat. Berdasarkan hasil survei di 26 negara, konsumen di Indonesia masuk dalam tiga besar sebagai negara yang sering tertimpa kasus penipuan online. Indonesia menempati posisi tertinggi dengan persentase 26%, disusul Vietnam 25%, dan India 24%. *Global Head of Fraud Prevention Division Kaspersky Lab* Ross Hogan mengatakan, berbagai bentuk ancaman keuangan online terhadap konsumen semakin berkembang. Selain penipuan online dengan gaya tradisional, kita juga mulai melihat para penjahat siber mengeksploitasi serta mencari cara baru untuk menipu konsumen (Emanuel, 2013).

Ada berbagai modus yang dilakukan pelaku, salah satunya adalah dengan memanfaatkan *game* yang dijual melalui *Steam*. Transaksi yang terjadi melalui *Steam* tidak selamanya berlangsung baik. Ada juga kejahatan yang terjadi ketika transaksi berlangsung, contohnya penipuan. Sebenarnya penipuan di dalam *Steam* tidak hanya tentang penipuan *item-item* di dalam *game*, namun *game* itu sendiri. Saat ini para pengguna lebih senang membeli *game* melalui seseorang daripada membelinya langsung dari *Store Steam* (Alvinside, 2016). Peneliti memilih *Steam* karena *Steam* merupakan salah satu *platform* bermain *game* yang digunakan banyak orang.



Sumber: [www.valvesoftware.com](http://www.valvesoftware.com)

**Gambar 1 Statistik Pengguna Steam**



Sumber: Olahan data peneliti

**Gambar 2 Statistik Pengguna Steam**

Dari hasil survei dengan 375 responden juga menunjukkan bahwa *Steam* lebih populer daripada *platform* lainnya untuk urusan bermain *game*. Dari hasil survei dengan 375 responden juga menunjukkan bahwa *Steam* lebih populer daripada *platform* lainnya untuk urusan bermain *game*. 100% dari responden menggunakan *Steam* sebagai salah satu *platform* dalam bermain *game*. Tidak hanya *Steam* saja, namun 42,9% responden juga menggunakan *Origin*. Sebanyak 63,7% responden juga menggunakan *Uplay* untuk bermain beberapa *game* yang ada di *Steam* mereka. Diluar itu, ada juga yang bermain *game* menggunakan dari *Battle.net* sebanyak 25,1%, *GOG* 17,9%, *Gaming For Windows Live* 7,7%. Disamping itu, beberapa responden menggunakan konsol untuk bermain *game*. Sebanyak 20,8% menggunakan

*PlayStation*, *Nintendo* 5,9%, dan *Xbox* 4,3%. Sementara itu terdapat 11,3% responden menggunakan *platform* lain dalam bermain *game*.

Penelitian ini akan membahas mengenai penyebab terjadinya penipuan di *Steam* dan juga modus yang dilakukan oleh pelaku. Untuk itu, peneliti akan menggunakan dua teori untuk menganalisa masalah yang ada. Teori pertama adalah *Routine Activity Theory*. *Cyber crime* tidak mengharuskan pelaku dan korban bertemu di ruang dan waktu bersama-sama. Namun kegiatan rutin seseorang bisa memberikan peluang seseorang menjadi korban *cyber crime* (Leukfeldt, 2017). Dalam buku *Criminology* (Siegel, 2012:83-85) dijelaskan bahwa dalam *routine activity theory*, volume dan distribusi kejahatan erat kaitannya dengan interaksi yang terjadi antara 3 variabel, variabel tersebut adalah : (1) *Suitable Target*, (2) *Capable Guardian*, dan (3) *Motivated Offender*

*Suitable target* bisa diartikan sebagai calon korban yang ditargetkan oleh pelaku karena ada kerentanan tertentu. Kerentanan ini bisa dilihat pelaku berdasarkan kegiatan rutin target. Kegiatan rutin mereka yang tentunya bersifat berulang akan membentuk pola tertentu sehingga menghasilkan kerentanan viktimisasi. Misalnya rumah yang penuh dengan benda-benda berharga (Karina, 2012). Menurut Burke (2009) *capable guardian* bisa diartikan sebagai penjagaan yang bisa melindungi dan mencegah seseorang menjadi korban kejahatan. Penjagaan disini misalnya adalah keluarga, lingkungan, maupun pemanfaatan teknologi keamanan maupun strategi pencegahan kejahatan lainnya. Contohnya seperti polisi, pemilik rumah, tetangga, teman, dll. Menurut Felson (dalam Karina, 2012) *motivated offender* adalah orang atau kelompok yang memiliki niatan dan rencana serta kemampuan untuk melakukan kejahatan. Misalnya seperti segerombolan remaja yang putus sekolah dan pengangguran.

Masing-masing dari komponen tersebut saling berkaitan dan berpengaruh terhadap terjadinya kejahatan terhadap target. Target akan menjadi korban kejahatan apabila mereka melakukan tindakan yang berbahaya, tidak ada penjagaan orang sekitar dan berada pada keadaan dimana dia bertemu dengan sekelompok orang yang berpotensi

untuk melakukan kejahatan. Masing-masing dari komponen tersebut saling berkaitan dan berpengaruh terhadap terjadinya kejahatan terhadap target. Target akan menjadi korban kejahatan apabila mereka melakukan tindakan yang berbahaya, tidak ada penjagaan orang sekitar dan berada pada keadaan dimana dia bertemu dengan sekelompok orang yang berpotensi untuk melakukan kejahatan.

Teori kedua yang digunakan adalah *Lifestyle-Exposure Theories of Victimization*. Peneliti menggunakan teori ini sebagai pendukung *routine activity theory*. Teori ini dikembangkan oleh Hindelang, Gottfredson, and Garofalo (1978). Teori ini awalnya diusulkan untuk menjelaskan mengenai resiko dari viktimisasi kekerasan di kelompok sosial, namun kemudian diperluas hingga kejahatan properti dan menjadi dasar teori proses pemilihan target. Premis dasar dari teori ini adalah perbedaan demografis dalam kemungkinan viktimisasi yg dikaitkan dengan perbedaan gaya hidup korban. Perbedaan gaya hidup penting karena berkaitan dengan perbedaan paparan tempat-tempat berbahaya, waktu, dan lainnya yang bisa membuat situasi dimana seseorang memiliki kemungkinan yang tinggi untuk menjadi korban kejahatan (Meier, Miethe, 2009:466).

*Lifestyle* dijelaskan oleh Hindelang dkk (dalam Karina, 2012) bahwa seseorang dituntut untuk beradaptasi sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan dari lingkungannya. Adaptasi yang dimaksudkan adalah bagaimana kemampuan seseorang, kepribadian, kepercayaan, dan tingkah lakunya dalam menentukan gaya hidup orang tertentu. Ekspektasi yang diharapkan dari adaptasi lingkungan sosial tersebut membuat seseorang berusaha sebaik mungkin dalam lingkungannya, namun hal itu malah yang nantinya membuat mereka memiliki resiko menjadi korban kejahatan lebih tinggi.

Dari prespektif ini, gaya hidup individu adalah faktor yang penting terhadap resiko viktimisasi. Dalam konteks ini, gaya hidup didefinisikan sebagai aktivitas yang rutin dijalani, seperti *vocational activity* (bekerja, sekolah, menjaga rumah, dsb) maupun kegiatan bersantai. Kegiatan sehari-hari seseorang secara alami bisa saja mengantarkan mereka kepada kontak dengan kejahatan, atau hanya akan meningkatkan resiko

kejahatan yang akan dialami seseorang. Waktu yang dihabiskan di rumah umumnya mengurangi resiko seseorang menjadi korban kejahatan, tapi waktu yang dihabiskan seseorang di luar rumah bisa meningkatkan resiko seseorang untuk menjadi korban (Meier, Miethe, 2009:466).

Menurut teori ini, perbedaan resiko viktimisasi berdasarkan gender, tingkat pendapatan, status dikaitkan dengan perbedaan gaya hidup yang meningkatkan kemungkinan seseorang berada di situasi yang rentan dan beresiko. Mengingat resiko adanya korban tidak terdistribusi secara merata, gaya hidup diasumsikan mempengaruhi probabilitas viktimisasi karena gaya hidup yang berbeda berkaitan dengan perbedaan resiko di di tempat, waktu, dan keadaan tertentu, juga interaksi dengan orang-orang tertentu (Meier, Miethe, 2009:466).

### **Metode Penelitian**

Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana peneliti lebih menekankan pada pembangunan naratif atau deskripsi tekstual atas fenomena yang diteliti. Penelitian ini juga memakai tipe penelitian deskriptif. Peneliti mengambil tipe penelitian deskriptif karena peneliti ingin menggambarkan fenomena penipuan online melalui *Steam* ini. Peneliti menganggap fenomena ini tergolong baru sehingga peneliti ingin memberikan gambaran untuk masyarakat mengenai fenomena ini.

Penelitian ini akan dilakukan dengan wawancara terhadap korban penipuan dan kemudian wawancara dengan ahli IT dari Kominfo dan Polri. Wawancara dengan korban dilakukan di *café*, wawancara dengan ahli IT Kominfo dan ahli dari Polri dilakukan di kantor yang bersangkutan. Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dari bulan Maret sampai Mei 2018.

Dalam mencari data primer peneliti akan menggunakan wawancara terhadap korban penipuan dalam transaksi di *Steam*. Korban yang peneliti wawancara sebanyak tiga orang. Peneliti juga melakukan wawancara kepada ahli IT dari Kominfo dan Polri untuk mendapatkan data tambahan yang bisa membantu dalam proses analisa. Untuk

data sekunder, peneliti menggunakan buku, jurnal, media internet untuk mencari data sekunder. Sumber yang peneliti gunakan pun beragam, diantaranya adalah jurnal online, artikel online, situs-situs diskusi, situs forum diskusi, situs resmi pemerintah, dan situs edukasi. Untuk buku sendiri peneliti menggunakan *ebook* yang di unduh melalui internet.

## **Hasil dan Pembahasan**

Kasus yang dialami oleh narasumber adalah kasus penipuan online. Kasus penipuan online tersebut bukan kasus penipuan online biasa karena penipuan tersebut terjadi di *Steam*. *Steam* sejatinya merupakan sarana atau teknologi untuk memberikan hiburan dengan kumpulan *game-game* yang ditawarkan disana. Kasus yang dialami oleh narasumber adalah penipuan pembelian *in-game item* dan *game*. Ketiga narasumber ingin membeli sesuatu di *Steam*. Mereka menggunakan jasa *reseller* untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan. Mereka memilih membeli lewat *reseller* karena harga yang ditawarkan lebih murah dari harga aslinya. Ketiga narasumber melakukan transaksi secara langsung tanpa melalui perantara. Namun, ketiganya tertipu, setelah mereka transfer ke *reseller* masing-masing, *reseller* tersebut tidak mengirimkan *item* dan *game* yang sudah mereka beli.

*Suitable target* bisa diartikan sebagai calon korban yang ditargetkan oleh pelaku karena ada kerentanan tertentu. Kerentanan ini bisa dilihat pelaku berdasarkan kegiatan rutin target. Kegiatan rutin mereka yang tentunya bersifat berulang akan membentuk pola tertentu sehingga menghasilkan kerentanan viktimisasi (Karina, 2012). *Lifestyle* dijelaskan oleh Hindelang dkk (dalam Karina, 2012) bahwa seseorang dituntut untuk beradaptasi sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan dari lingkungannya. Adaptasi yang dimaksudkan adalah bagaimana kemampuan seseorang, kepribadian, kepercayaan, dan tingkah lakunya dalam menentukan gaya hidup orang tertentu. Ekspektasi yang diharapkan dari adaptasi lingkungan sosial tersebut membuat seseorang berusaha sebaik mungkin dalam lingkungannya, namun hal itu malah yang nantinya membuat mereka memiliki resiko menjadi korban kejahatan lebih tinggi. Silvester

Simamora, Kanit Satgas *E-Commerce* Divisi *Cyber Crime* Mabes Polri menambahkan beberapa faktor kenapa seseorang bisa mudah tertipu di dunia maya. Diantaranya adalah kemudahan seseorang untuk percaya kepada orang lain, rakus, dan sikap narsis di dunia maya.

Narasumber penelitian disini memiliki kegiatan rutin dalam bermain *game*. Budi, bermain *game* rata-rata 5 jam setiap harinya, dan bisa bermain selama 7 jam ketika hari Sabtu-Minggu. Putra rata-rata bermain 3 jam setiap harinya, dan bisa sampai 10 jam ketika hari Sabtu-Minggu. Kaca bermain rata-rata 5-6 jam setiap hari dan 2-3 jam hari Sabtu-Minggu, itu jika saat itu ada acara. Jika tidak ada acara dan lebih banyak waktu dirumah, ia bisa menghabiskan waktu bermain *game* diatas 12 jam. Mereka menyebutkan, bahwa mereka bermain *game* di *Steam* karena mereka di ajak teman mereka. Mereka bertiga juga biasanya bermain bersama teman mereka. Dalam bermain, mereka memiliki waktu-waktu tertentu untuk bermain dengan teman-temannya. Hal inilah yang kemudian membentuk satu pola, yaitu pola waktu mereka bermain. Kemudian ketiga narasumber lebih sering memainkan *game-game free to play* daripada *pay to play* yang notabene *game-game free to play* lebih banyak menawarkan kegiatan jual beli *item* di dalam *game* tersebut. Dua dari tiga narasumber yaitu Putra dan Kaca mengakui mereka senang membeli *item* kosmetik di dalam *game* yang mereka mainkan (dalam kasus ini *game DotA*). Mereka berdua sering membeli *item* ketika ada *event* tertentu, dan ketika ada *item* baru keluar. Sementara Budi, dia mengaku lebih sering membeli *game* ketika ada diskon. Hal ini juga kemudian bisa menimbulkan pola, yaitu pola kapan mereka akan melakukan transaksi di *Steam*. Kasus penipuan yang menimpa Putra ia alami ketika ia akan membeli *item DotA* yaitu *BattlePass* untuk *The International 2017*, Kaca tertipu ketika ia akan membeli *game CSGO* dan *in-game item* dari *DotA*, Budi tertipu ketika ada *event Summer Sale* di *Steam* pada 2017 lalu. *Summer Sale* merupakan salah satu *event* di *Steam* berupa diskon besar-besaran sebagian besar *game* yang ada disana. Kemudian dari ketiga narasumber juga memiliki satu kesamaan yaitu mereka mencari *reseller* dari media sosial yaitu di Facebook. Ketiga narasumber juga menyebutkan bahwa mereka mengalami perubahan



dalam kegiatan mereka sehari-hari setelah mulai mengenal *Steam*. Budi mengaku sekarang jam tidurnya bisa lebih malam dari sebelumnya dan ia juga mulai menyisihkan uangnya untuk ia gunakan membeli *game*. Kaca mengaku saat ini jam tidur dan istirahatnya berkurang. Hal ini paling ia rasakan ketika ada *event* tertentu di *game* yang ia mainkan, dalam kasus ini adalah *DotA*. Hal itu dikarenakan ia harus bermain ekstra untuk mengikuti *event* tersebut. Ia mengaku bisa tidak tidur sampai pagi ketika ada *event* tersebut. Putra juga mengaku, sekarang setelah bekerja ia pasti langsung bermain *game*. Sebelumnya, setelah bekerja ia sempatkan untuk makan dan berkumpul dengan teman kantornya. Dia juga mengaku saat ini dia mengalokasikan gajinya untuk membeli *item-item* di di *DotA*.

Kegiatan mereka dalam bermain *game* dilakukan berulang-ulang setiap harinya yang membuat bermain *game* sudah menjadi kegiatan rutin mereka. Secara tidak sadar mereka sudah masuk ke gaya hidup baru yaitu gaya hidup untuk bermain *game*. Gaya hidup ini bisa tercipta dari lingkungan mereka bermain *game*. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan dimana mereka dan teman-teman mereka biasanya bermain. Mereka bermain *game* karena diajak oleh teman mereka, dan mereka bertiga berusaha untuk bermain sebaik mungkin ketika bermain bersama teman mereka. Ketika mereka bermain sendiri mereka berusaha meningkatkan *skill* mereka agar tidak kalah dengan teman-temannya. Bisa kita lihat dari waktu mereka bermain *game* setiap harinya. Kebiasaan mereka dalam membeli *item* kosmetik juga merupakan tuntutan dari lingkungan, dimana ada kebanggaan tersendiri jika mereka menggunakan *item* kosmetik tertentu. Menurut *Lifestyle-Exposure Theories of Victimization* waktu yang dihabiskan di rumah umumnya mengurangi resiko seseorang menjadi korban kejahatan, tapi waktu yang dihabiskan seseorang di luar rumah bisa meningkatkan resiko seseorang untuk menjadi korban (Meier, Miethe, 2009:466). Akan tetapi, apa yang dialami oleh ketiga narasumber justru sebaliknya. Aktivitas mereka di dalam rumah, yaitu bermain *game*, justru mengantarkan mereka menjadi korban kejahatan, yaitu penipuan online.

Menurut Burke (2009) *capable guardian* bisa diartikan sebagai penjagaan yang bisa melindungi dan mencegah seseorang menjadi korban kejahatan. Penjagaan disini misalnya adalah keluarga, lingkungan, maupun pemanfaatan teknologi keamanan maupun strategi pencegahan kejahatan lainnya. Untuk kasus penipuan online di *Steam*, *capable guardian* bisa dibagi menjadi dua, yaitu *digital guardian* dan individu.

Menurut Yucedal (2010) *digital guardian* adalah upaya pencegahan kejahatan yang dibantu dengan penggunaan teknologi seperti *firewall*, *password*, *antivirus*, *remote computer*, dan teknologi lain. Kasus penipuan yang menimpa narasumber dalam penelitian ini disebabkan karena absennya *digital guardian* dalam proses mereka bertransaksi dengan penipu. Dari ketiga korban, mereka melakukan transaksi secara langsung (*direct transfer*) kepada penipu. Untuk kasus penipuan di *Steam*, sebenarnya ada teknologi yang bisa berperan menjadi *digital guardian* para korban. Teknologi itu saat ini bisa disebut sebagai *middleman* atau rekening bersama. Saat ini sudah ada *marketplace* yang menyediakan layanan rekening bersama. Sebut saja Tokopedia, Bukalapak, Shopee, Brankas Kaskus, dsb. Absennya *digital guardian* tersebut menyebabkan para narasumber menjadi korban. Mereka tidak ada yang memanfaatkan layanan yang sebenarnya sudah ada dan itu gratis. Hal itu selaras dengan pendapat yang diutarakan oleh Helmi Yudhasetia, salah satu Penyidik Pegawai Negeri Sipil Informasi dan Transaksi Elektronik Kominformasi. Beliau berpendapat transaksi online yang baik itu apabila sudah melibatkan pihak ketiga yang terpercaya seperti *marketplace* yang menyediakan layanan rekening bersama.

Jika terjadi transaksi yang janggal, pembeli tidak harus mengkonfirmasi pesannya, dia bisa komplain atau *cancel* pesannya tersebut, sehingga dana yang digunakan untuk transaksi bisa ditahan dan tidak diteruskan sistem kepada penjual. Dana yang ditahan sistem tersebut nantinya bisa kembali lagi kepada pembeli. Beliau menambahkan transaksi online yang dilakukan tanpa pihak ketiga yang terpercaya, hanya dilakukan atas dasar saling percaya antara pembeli dan penjual itu semua resiko sudah semestinya ditanggung masing-masing pihak.

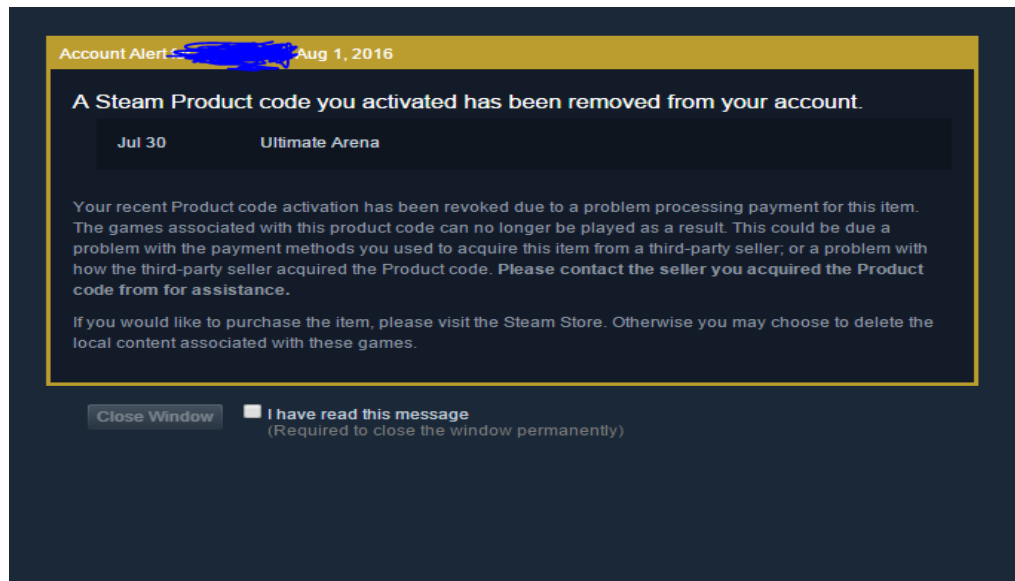
Kurangnya *awareness* dari narasumber sendiri juga menjadi faktor penting yang menyebabkan mereka menjadi korban penipuan di *Steam*. Helmi menambahkan kurangnya literasi dan *awareness* dari pembeli atau korban penipuan juga merupakan salah satu kelemahan transaksi online. Hal ini menjadi salah satu faktor penting, karena kurangnya literasi maupun *awareness* dari korbanlah yang bisa jadi membuat mereka tidak tahu jika sudah ada layanan seperti rekening bersama. Jika mereka cukup teredukasi dengan cara bertransaksi online yang baik, mereka pasti akan meminta transaksi menggunakan layanan rekening bersama. Dari ketiga narasumber yang menjadi korban, tidak ada dari mereka yang berinisiatif untuk menggunakan layanan rekening bersama. Mereka menyebutkan bahwa mereka setuju-setuju saja ketika diajak transaksi secara langsung tanpa menggunakan pihak ketiga. Salah satu narasumber sebenarnya ada yang sudah pernah menggunakan salah satu *marketplace* untuk berbelanja online. Putra menyebutkan dia pernah beberapa kali melakukan pembelian di *marketplace*, namun bukan untuk pembelian barang-barang yang ada dalam *game*.

Menurut Felson (dalam Karina, 2012) *motivated offender* adalah orang atau kelompok yang memiliki niatan dan rencana serta kemampuan untuk melakukan kejahatan. Untuk kasus yang dialami oleh ketiga narasumber, motif dari pelaku adalah murni karena uang. Silvester menyebutkan pelaku memilih untuk menggunakan sarana online karena dari segi *cost* yang tergolong murah. Melalui internet juga bisa membuat pelaku dengan mudah menyamarkan identitasnya dan penipuan secara online akan lebih susah untuk dilacak. Menurut Silvester, penipuan online memiliki ciri-ciri sendiri yang membedakannya dengan penipuan konvensional. Penipuan online dilakukan dengan bantuan internet dan teknologi informasi seperti komputer, media sosial, dsb. Dalam penipuan ini juga bisa ditemukan oleh pihak ketiga karena jarak yang jauh karena penipuan online bersifat *borderless*. Penipuan online juga dalam bertransaksi bisa dilakukan dengan transfer uang tanpa harus memiliki uang secara *cash* dan jumlah yang dikirimkan bisa lebih banyak.

Adapun beberapa modus yang dilakukan oleh pelaku dalam melakukan penipuan yang memanfaatkan *Steam*. Modus pertama adalah dengan transaksi tiga pihak.

Biasanya dalam modus ini akan ada 3 pihak yang terlibat. Pihak pertama adalah penjual yang sudah terpercaya, kedua adalah korban, ketiga adalah pelaku. Misal pelaku menawarkan jasanya dalam pembelian *game/item* di *Steam*. Kemudian ada korban yang tertarik dengan jasanya. Sebelum pelaku memberikan rekening kemana korban harus transfer, pelaku akan menghubungi penjual yang sudah terpercaya jika ia ingin membeli *game* ataupun *item* di *Steam* melalui jasa penjual tadi, kemudian penjual tersebut akan memberikan rekening kemana pelaku harus transfer. Selanjutnya pelaku akan meneruskan rekening tadi ke korban yang ingin menggunakan jasa dirinya. Setelah korban mentransfer sejumlah uang ke rekening penjual tadi, pelaku akan menghubungi ke penjual bahwa dirinya sudah mentransfer ke penjual. Setelah penjual mengecek uang sudah masuk, ia akan menanyakan kemana *game/item* harus dikirim. Pelaku tersebut memberikan akun dirinya untuk dikirim *game/item* dari penjual tadi. Namun *game/item* tadi akan ia pakai sendiri atau dijual lagi, tidak diteruskan ke korban yang tadi ingin menggunakan jasanya. Beberapa korban memilih menggunakan *marketplace* sebagai rekber dengan alasan keamanan. Namun, modus ini juga bisa memanfaatkan celah yang ada di *marketplace*. Bedanya, disini pelaku akan memberikan link *marketplace* si penjual kepada korban. Setelah korban melakukan order melalui *marketplace* tadi, pelaku akan menghubungi penjual untuk segera melakukan pengiriman *item*. Ya, tentu saja pelaku memberikan informasi akun miliknya kepada penjual. Setelah dikirim, pelaku tidak meneruskan *game/item* tadi kepada korban. Modus ini bisa merugikan 2 pihak, yaitu penjual dan korban. Korban disini akan selalu dirugikan karena ia tidak mendapatkan *game/item* yang ia beli. Untuk transaksi non *marketplace*, pelaku yang sadar sudah tertipu akan melaporkan rekening penjual tadi yang bisa berakibat pemblokiran rekening penjual. Jika rekening penjual tersebut diblok hal itu akan merugikan penjual. Namun jika korban merelakan uangnya, penjual tidak akan dirugikan. Untuk transaksi yang menggunakan *marketplace*, jika barang sudah dikirim namun tidak ada konfirmasi dari pembeli, maka dana akan tertahan dan tidak bisa diteruskan ke penjual.

Modus selanjutnya adalah dengan menggunakan kartu kredit curian (*carding*). Modus ini juga masih banyak digunakan sampai sekarang. Jika ada korban yang ingin menggunakan jasa pelaku untuk membeli *game/item* di *Steam*, pelaku akan menggunakan kartu kredit hasil curian untuk membeli *game/item* pesanan korban di *Steam*. *Game/item* yang dipesan oleh korban tadi akan dikirimkan pelaku ke korban. Korban merasa transaksi tersebut sudah selesai dan transaksi tersebut aman. Padahal belum. Selang beberapa hari atau beberapa minggu, *game/item* yang ia beli dari pelaku akan ditarik kembali (*revoke*) oleh *Steam*. Korban akan menerima notifikasi di akunnya bahwa *game/item* tertentu akan ditarik kembali karena transaksi *game/item* tersebut ada indikasi *fraud*. Modus ini juga efektif untuk memanfaatkan celah yang ada di sistem rekber *marketplace*. Korban akan mengkonfirmasi pesanan diterima setelah pelaku mengirimkan pesannya dan kemudian dana diteruskan sistem ke penjual. Namun, selang beberapa hari setelah konfirmasi, *game/item* tadi ditarik kembali oleh pihak *Steam*. Kenapa bisa terjadi *revoke*? Jika korban pemilik kartu kreditnya menyadari bahwa kartu kredit dia tercuri dan kehilangan saldo (uang), atau *item-item* yang tidak ia kenal di dalam tagihan kartu kreditnya, maka dia akan melaporkannya ke bank. Kemudian pihak bank akan menelusuri transaksi yang dianggap mencurigakan oleh pemegang kartu kredit. Pihak bank akan menemukan transaksi mencurigakan tersebut untuk membeli *game/item* di *Steam*. Lalu pihak bank akan menghubungi *Steam* agar dana yang digunakan dalam transaksi itu dikembalikan lagi ke pihak bank (didalam *policy*/peraturan *Steam*, memang jika ada korban *carding* pasti *Steam* akan mengembalikan dana dari korban tersebut). Setelah pihak *Steam* mengembalikan dana kepada pihak bank, *Steam* akan menarik kembali *game/item* dalam transaksi tersebut.



Sumber : Aplikasi *Steam*  
**Gambar 3 Notifikasi *Revoke Steam***

## **Kesimpulan**

Adapun penyebab dari penipuan dalam transaksi di *Steam* adalah karena korban tidak menggunakan jasa rekber dalam transaksi mereka. Pihak ketiga sebagai rekber merupakan elemen penting ketika akan bertransaksi secara online. Kedua, Ketiga narasumber juga memiliki kesamaan di dalam kasusnya, yaitu mereka sama-sama tertipu dengan penjual dari media sosial. Kemudian karena kurangnya pengetahuan atau literasi dari korban penipuan itu sendiri dalam melakukan transaksi online maupun di *Steam*. Bisa dikatakan sebenarnya kurangnya *awareness* dari korban sendiri lah yang membuat mereka rentan menjadi korban penipuan online di *Steam*. Adapun modus yang digunakan oleh pelaku dalam melakukan penipuan yang memanfaatkan *Steam*. Para pelaku menggunakan kartu kredit curian untuk membelikan *item* atau *game* yang dipesan oleh korbannya. Modus ini susah dideteksi karena penipu akan mengirimkan pesanan korban, dimana korban tidak tahu jika apa yang di pesanannya akan menghilang atau di *revoke* dalam beberapa waktu. Kemudian adalah dengan transaksi tiga pihak yang bisa merugikan pembeli dan penjual yang sudah terpercaya.

Penelitian ini masih bisa dikembangkan dengan penelitian-penelitian berikutnya. Penelitian ini akan lebih berkembang jika menggunakan lebih banyak literatur terkait

untuk dijadikan sumber penelitian. Penelitian ini juga akan lebih berkembang jika menggunakan metode campuran. Peneliti nantinya bisa menggunakan kuesioner dengan pilihan jawaban terbuka dan bisa menyebarkan kuesioner tersebut secara online. Peneliti bisa menyebarkannya di komunitas-komunitas *Steam* maupun grup jual beli di media sosial. Kemudian peneliti juga bisa mewawancarai beberapa responden yang mengisi kuesioner tersebut agar bisa lebih mendalami kasus. Tentu saja, peneliti juga tetap perlu mewawancarai ahli yang ada. Bertransaksi di *Steam* akan lebih aman jika dilakukan sendiri tanpa menggunakan jasa orang lain. Mungkin harga yang dikeluarkan akan sedikit lebih mahal, namun itu untuk keamanan pengguna sendiri. Jika tetap ingin menggunakan jasa *reseller* dalam melakukan pembelian di *Steam*, hendaknya gunakanlah jasa rekber dalam transaksi tersebut. Diharapkan setelah penelitian ini pemerintah bisa lebih fokus dalam menghadapi kasus-kasus penipuan online khususnya yang memanfaatkan *game online* maupun *Steam*. Pemerintah maupun aparat kepolisian tidak mengawasi transaksi yang terjadi dalam dunia *game* itu sendiri. Padahal banyak sekali kasus yang terjadi dalam penipuan *game* online. Para korban juga enggan untuk melaporkan kasus yang menimpa mereka karena mereka pun tahu jika kasus mereka akan susah selesai karena alasan kerugian yang “tidak seberapa”. Hendaknya pihak polri mengawasi grup-grup jual beli yang ada di media sosial karena grup-grup seperti itu biasanya menjadi target penipu, dan untuk komminfo janganlah hanya fokus pada kasus-kasus *computer crime* seperti *hacking*, *defacing*, *site penetrating*, dsb namun juga sebaiknya memperhatikan kasus-kasus *cyber crime* lain seperti penipuan online, dsb.

## Daftar Pustaka

- Alvinside. (2016, March 4). *Awas! Jangan Sampai Kotakers Menjadi Korban Penipuan Carding/Kartu Kredit Di Steam Store*. Diakses dari <http://www.kotakgame.com/berita/detail/58645/Awas-Jangan-Sampai-Kotakers-Menjadi-Korban-Penipuan-CardingKartu-Kredit-Di-Steam-Store>
- Aryyaguna, Adhi Dharma. (2017). *Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Penipuan Berbasis Online*. Fakultas Hukum, Departemen Hukum Pidana, Universitas Hasanuddin
- Burke, Roger Hopkins. (2009). *An Introduction to Criminological Theory Third Edition*. UK:Willan Publishing
- Fuady, M. E. (2005). *Cybercrime: Fenomena Kejahatan melalui Internet di Indonesia. MediaTor Vol.6 No.2*
- Kure, Emanuel. (2016, May 30). 26% Konsumen Indonesia Jadi Korban Penipuan Online. *Beritasatu..* Diakses dari <http://www.beritasatu.com/>
- Leukfeldt, Rutger. (2017). *Research Agenda The Human Factor In Cybercrime and Cybersecurity*. Netherlands:Eleven International Publishing
- Meier, Robert F. dan Terance D. Miethe. (1993). Understanding Theories of Criminal Victimization. *Crime and Justice*, Vol. 17, pp. 459-499
- Ningtyas, Karina Ayu. (2012). *Hubungan Antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Dengan Kerentanan Viktimisasi Cyber Harrasment Pada Anak*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Departemen Kriminologi, Universitas Indonesia
- Siegel, Larry J. (2012). *Criminology Eleventh Edition*. Canada: Thomson Learning
- Sumenge, Melisa Monica. (2013). Penipuan Menggunakan Media Internet Berupa Jual-Beli Online. *Lex Crimen* Vol. II No. 4