

Analisis Cyber Fraud Pada Platform Jual Beli Game Online: Studi Kasus Pada Platform Steam

Yarfa Dzardi

Fakultas Hukum, Universitas Pakuan

Alamat: Jl. Pakuan, RT.02/RW.06, Tegallega, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat
16129, Indonesia

Korespondensi penulis : yarfadzardi55@gmail.com*

Abstract. *The purpose of this study is to examine the reasons why people become victims of internet fraud through the Steam game trading platform and to discuss the modes used by the perpetrators. The three main informants of this research are victims of online fraud through the Steam game trading platform. Apart from that, it also seeks the opinions of experts about this case of online fraud. These results are expected to be able to provide deeper insights into cybercrime cases on the Steam platform and the strategies used by online fraudsters when using the Steam platform. In addition, the results are also expected to raise government awareness to take better measures to combat online fraud in the future. In addition, this research can serve as a basis for creating policies that protect the public from the threat of online fraud.*

Keywords: Steam, Gaming, Fraud, Online Fraud

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari serta melihat alasan serta mengapa seseorang dapat menjadi korban penipuan di dalam internet melalui platform jual beli game Steam dan kemudian juga membahas modus-modus yang digunakan oleh para pelaku kejahatan. Tiga narasumber utama penelitian ini merupakan korban penipuan online yang melalui platform jual beli game Steam. Selain daripada itu juga, mencari pendapat dari para ahli tentang kasus dari penipuan online ini. Hasil ini diharapkan dapat mampu memberikan wawasan yang akan lebih mendalam tentang kasus kejahatan siber dalam platform Steam serta strategi yang digunakan oleh pelaku penipuan online saat menggunakan platform Steam. Selain itu, hasil ini juga diharapkan untuk dapat meningkatkan kesadaran pemerintah untuk mengambil tindakan yang lebih baik untuk memerangi penipuan online di masa depan. Selain itu, penelitian ini dapat berfungsi sebagai dasar untuk membuat kebijakan yang melindungi masyarakat dari ancaman penipuan online.

Kata Kunci: Steam, Game, Fraud, Penipuan Online

PENDAHULUAN

Teknologi internet, teknologi internet telah mengubah dunia dengan cara yang sulit untuk dibayangkan dan ini mejadi salah satu inovasi paling berpengaruh, teknologi bisa mengubah cara kita bekerja, Teknologi ini telah berkembang pesat terutama didalam beberapa dekade terakhir, Telah membuka pintu untuk koneksi global yang belum pernah terjadi di masa sebelumnya. Dengan berkembangnya teknologi internet, waktu dan jarak tidak lagi menghalangi untuk berbagi informasi. Orang-orang dari berbagai negara dan benua dapat terhubung satu sama lain melalui berbagai layanan jejaring online yang tersedia. Hal ini telah memungkinkan pertukaran pengetahuan, gagasan, dan budaya antarbudaya, yang sudah menghasilkan era globalisasi informasi yang belum pernah terjadi sebelumnya selain itu,

kemajuan dalam teknologi internet juga telah mendorong munculnya industri baru yang bergantung pada potensi digital. Misalnya, pertumbuhan e-commerce telah membuka peluang besar bagi bisnis untuk memasarkan dan menjual barang mereka melalui internet, mengubah lanskap bisnis secara signifikan. Teknologi internet juga mengubah pendidikan. Pembelajaran online, kursus daring, dan sumber pendidikan digital telah menjadi norma baru, memungkinkan akses pendidikan yang lebih luas dan fleksibel bagi masyarakat di seluruh dunia.

Teknologi internet telah mengubah industri hiburan selain sektor bisnis dan pendidikan. Dengan menyediakan hiburan dalam genggam, platform streaming dan distribusi konten digital seperti Netflix, Spotify, dan YouTube telah menjadi bagian penting dari gaya hidup modern, memungkinkan bagi para pengguna menikmati film, musik, dan konten hiburan lainnya kapan saja dan di mana saja. Selain daripada itu, Dalam ranah budaya dan seni, teknologi internet telah membuka akses ke karya-karya kreatif dari seluruh dunia. Musik serta seni visual, dan sastra dari berbagai tradisi dapat diakses dan dinikmati dengan mudah. Para seniman dan kreator dapat berbagi karya mereka dengan audiens global, menghapus batasan fisik yang mungkin menghalangi distribusi karya-karya mereka di masa lalu.

Seiring dengan peningkatan atas ketersediaan internet, para peneliti dari seluruh dunia tentu mampu dan dapat bekerja sama dengan lebih baik. Mereka memiliki kemampuan untuk berbagi pengetahuan, kemudian data serta hasil penelitian mereka secara instan, tanpa terbatas oleh jarak atau juga fisik. Para ilmuwan dapat bekerja sama dalam proyek berskala besar yang melibatkan tim dari berbagai disiplin dari berbagai negara dan latar belakang dengan tentunya bantuan berbagai platform kolaborasi online yang tersedia.

Saat ini, masyarakat sangat membutuhkan teknologi. menggunakan teknologi ini untuk mendukung aktivitas masyarakat. Internet, salah satu teknologi paling penting saat ini, banyak digunakan karena masyarakat saat ini ingin menyelesaikan pekerjaan mereka dengan lebih cepat dan efektif. Salah satu contohnya adalah dalam dunia ekonomi yaitu belanja online, Dengan secara belanja online atau dengan adanya internet, tentu transaksi dapat dilakukan dengan sangat lebih cepat serta lebih efektif. Tidak ada keharusan bagi penjual dan pembeli untuk bertemu dengan langsung. Meskipun ada banyak sekali manfaat, kemajuan ini selanjutnya juga memiliki tidak luput dari efek negatif. Penjahat dapat menggunakan teknologi ini untuk melakukan tindakan kriminal.

Penipuan online, atau yang sering disebut sebagai siber fraud, merupakan salah satu ancaman serius yang telah merajalela di era teknologi modern. Para penipu telah memanfaatkan berbagai teknik yang sangat canggih untuk mengecoh dan merampok orang

dari berbagai lapisan masyarakat, berkat kemajuan teknologi informasi dan konektivitas global yang semakin meningkat. Fenomena ini telah melibatkan berbagai strategi, mulai dari serangan phishing yang telah sukses mengelabui pengguna untuk memberikan data pribadi mereka, hingga penipuan investasi online yang mengakibatkan kerugian finansial yang serius.

Penting untuk memahami bahwa penipuan internet tidak hanya berdampak pada individu semata. Dampaknya juga meluas ke bisnis, lembaga keuangan, dan bahkan entitas pemerintahan. Penipuan online dapat menyebabkan kerugian moneter yang signifikan, merusak reputasi yang telah dibangun dengan susah payah, dan bahkan mengancam keamanan pribadi seseorang. Dalam era di mana teknologi semakin terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari, kerja sama antara individu, bisnis, dan pemerintah menjadi semakin penting untuk memerangi dan mencegah penipuan online. Perlu ada sinergi yang kuat antara sektor publik dan swasta dalam mengidentifikasi dan mengatasi ancaman siber fraud. Pemerintah dapat memainkan peran kunci dalam menyusun kebijakan dan regulasi yang memastikan perlindungan yang memadai bagi konsumen dan bisnis.

Selain itu, pendidikan publik juga memainkan peran penting dalam membangun kesadaran dan pemahaman tentang ancaman penipuan online. Melalui program-program pendidikan dan kampanye kesadaran masyarakat, orang dapat belajar cara mengidentifikasi tanda-tanda penipuan dan mengambil langkah-langkah pencegahan yang tepat.

Dalam upaya memerangi penipuan online, penting untuk menciptakan budaya keamanan siber yang kuat di masyarakat. Hal ini melibatkan semua pihak, mulai dari individu, bisnis, hingga pemerintah, bekerja sama untuk melindungi diri sendiri dan orang lain dari ancaman siber. Dengan upaya bersama ini, kita dapat menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan dapat diandalkan untuk semua orang.

Salah satu contoh kejahatan yang memanfaatkan internet sebagai medium untuk melancarkan aksinya adalah penipuan online. Seperti yang diungkapkan oleh lembaga keamanan siber terkemuka Kaspersky Lab, fenomena penipuan keuangan online terus mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil survei yang dilakukan di 26 negara menunjukkan bahwa konsumen Indonesia menduduki peringkat tiga besar negara yang paling sering terkena penipuan online. Jenis ancaman keuangan online terhadap konsumen semakin meningkat, menurut Ross Hogan, Global Head of Fraud Prevention Division di Kaspersky Lab. Data ini menunjukkan bahwa penjahat siber terus mengembangkan strategi baru untuk mengeksploitasi dan menipu pelanggan online, dengan Indonesia memimpin dengan 26%, disusul oleh Vietnam dengan 25%, dan India dengan 24%. Para pelaku

kejahatan siber juga menggunakan berbagai macam strategi untuk melakukan tindakan mereka. Memanfaatkan popularitas platform permainan terkemuka, seperti Steam, adalah salah satu strategi yang mereka gunakan. Meskipun transaksi di platform ini biasanya berjalan dengan lancar, tidak dapat dipungkiri bahwa kejahatan, termasuk penipuan, terjadi selama proses transaksi. Penipuan yang terjadi di Steam tidak terbatas pada barang-barang dalam permainan; itu juga mencakup penipuan yang berkaitan dengan lisensi game dan perangkat lunak game itu sendiri.

Penjahat siber terus berusaha menemukan celah baru dan memanfaatkannya untuk tindakan penipuan seiring dengan perkembangan teknologi dan penetrasi internet yang semakin meluas. Mereka dapat mencuri informasi sensitif dari korban atau bahkan meretas akun mereka dengan menggunakan berbagai teknik, seperti manipulasi psikologis, phishing, dan malware. Oleh karena itu, sangat penting bagi pengguna internet untuk menjadi lebih sadar akan ancaman keamanan siber dan mengambil tindakan pencegahan yang diperlukan.

Penjahat siber telah menemukan cara baru untuk memanfaatkan hal tersebut, permainan online seiring dengan meningkatnya popularitasnya. Mereka dapat melakukannya dengan berbagai cara, seperti phishing, yang mengelabui pengguna untuk memberikan data pribadi, atau membuat situs palsu yang terlihat seperti platform resmi untuk mencuri data login. Penjahat siber juga dapat menggunakan bug sistem keamanan atau mengirimkan malware ke pengguna melalui pesan atau tautan berbahaya. Penipuan yang terjadi di platform Steam dapat terjadi dalam berbagai cara. Salah satu contohnya adalah penawaran palsu atau melanggar hukum yang berkaitan dengan item dalam permainan, di mana pelaku menawarkan harga yang sangat murah untuk menarik perhatian korban. Korban mungkin tidak pernah menerima barang yang dijanjikan atau barang palsu yang tidak bernilai dalam permainan setelah mereka membayar. Selain itu, ada juga kasus penipuan lisensi game, di mana penjahat siber menjual kunci atau lisensi akses ilegal untuk game populer dengan harga yang jauh lebih rendah dari harga resmi. Karena penggunaan lisensi ilegal melanggar aturan platform, para pengguna yang tergoda untuk memanfaatkan penawaran ini kemungkinan besar akun mereka akan diblokir atau dihapus oleh penyedia game. Penipuan perangkat lunak game juga menjadi masalah besar. Penjahat siber dapat mengubah atau menyusupkan malware ke dalam perangkat lunak game yang tidak sah, yang dapat merusak sistem atau mencuri informasi pribadi pengguna. Ini dapat menyebabkan kehilangan uang dan bahkan mengancam keamanan data korban.

Penting untuk diingatkan bahwa tanggung jawab untuk melindungi platform permainan seperti Steam tidak terbatas pada hanya penyedia platform itu sendiri. Pengguna

memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga akun dan data pribadi mereka aman. Mereka harus dan perlu selalu berhati-hati terhadap tawaran atau promosi yang terlalu bagus untuk menjadi kenyataan, dan mereka harus selalu memverifikasi transaksi sebelum membayar. Selain itu juga, penyedia platform bertanggung jawab untuk meningkatkan sistem pengawasan dan keamanan mereka. Mereka dapat melakukan ini dengan menerapkan teknologi keamanan terbaru, seperti autentikasi dua faktor, untuk mencegah akses yang tidak sah ke akun pengguna. Selain itu, mereka dapat mendidik pengguna tentang cara menemukan tanda-tanda penipuan dan apa yang harus dilakukan jika mereka menjadi korban penipuan. Kerja sama antara penyedia platform, pengguna, dan pihak berwenang sangat penting untuk mencegah penipuan di platform permainan seperti Steam. Karena dapat mengurangi risiko penipuan dan menjaga integritas dan keamanan pengalaman bermain game daring bagi masyarakat dengan meningkatkan kesadaran pengguna, meningkatkan keamanan sistem, dan memberikan instruksi kepada pengguna.

Pengguna saat ini cenderung lebih memilih untuk membeli game melalui penjual lain atau melalui jalur perantara daripada membelinya langsung dari platform Steam. Alasan di balik preferensi ini bisa mencakup beberapa kekurangan yang dapat ditemui saat membeli langsung dari platform resmi seperti Steam. Salah satu kekurangan utama dalam membeli langsung dari platform Steam adalah keterbatasan dalam variasi harga. Platform resmi cenderung memiliki harga yang stabil dan tidak selalu menawarkan diskon atau penawaran khusus yang dapat ditemukan di penjual lain atau jalur perantara. Oleh karena itu, pengguna yang mencari penawaran terbaik atau mencari cara untuk menghemat uang mungkin lebih cenderung mencari game di tempat lain. Selain itu, pembelian langsung dari platform Steam juga dapat terbatas dalam hal opsi pembayaran.

Beberapa pengguna memiliki preferensi untuk menggunakan metode pembayaran tertentu yang mungkin tidak selalu tersedia atau tidak bekerja dengan baik di platform resmi. Dalam hal ini, mencari penjual lain atau jalur perantara dapat memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam memilih cara pembayaran yang paling nyaman bagi pengguna. Selain dari aspek harga dan opsi pembayaran, pengguna juga mungkin mengalami kendala terkait region lock atau blokir geografis saat membeli langsung dari platform Steam. Beberapa game atau konten mungkin hanya tersedia untuk wilayah tertentu atau memiliki perbedaan harga yang signifikan antar negara. Dengan membeli melalui penjual lain atau jalur perantara, pengguna dapat mengatasi batasan ini dan memperoleh akses ke game atau konten yang mungkin tidak tersedia di wilayah mereka. Tak hanya itu, pengguna juga dapat dan mampu mengalami masalah terkait fleksibilitas dan kepemilikan game saat membeli langsung dari platform

Steam. Beberapa kebijakan platform resmi mungkin membatasi kemampuan pengguna untuk berbagi atau mentransfer game ke orang lain, bahkan dalam kasus tertentu ketika mereka sudah tidak memainkannya lagi. Dengan memilih untuk membeli melalui penjual lain atau jalur perantara, pengguna dapat memiliki lebih banyak kontrol atas kepemilikan dan penggunaan game yang mereka beli.

Selain dari tiga platform utama tersebut, juga sudah mencatat apabila bahwa ada beberapa platform lain yang digunakan oleh sebagian responden untuk memenuhi kebutuhan gaming mereka. Battle.net, yang dikelola oleh Blizzard Entertainment misalnya, digunakan oleh 25,1% dari para responden sebagai platform utama mereka. GOG (Good Old Games), platform distribusi digital tanpa DRM, juga mendapatkan popularitas dengan digunakan oleh 17,9% dari responden. Sedangkan Gaming For Windows Live, platform dari Microsoft untuk bermain game online, digunakan oleh 7,7% dari mereka.

Dalam kesimpulannya, survei ini mengungkapkan bahwa Steam tetap menjadi raja dari semua platform distribusi digital game, dengan 100% dari responden menggunakan platform ini untuk bermain game. Namun, platform lain seperti Origin, Uplay, Battle.net, GOG, dan Gaming For Windows Live juga memegang pangsa pasar yang signifikan, menawarkan pengalaman unik bagi pengguna tentunya, Konsol juga tetap menjadi pilihan yang valid bagi sebagian responden, menunjukkan bahwa variasi dalam preferensi gaming tetap menjadi hal yang penting di kalangan komunitas gamer. Dengan berbagai pilihan yang tersedia, setiap pengguna dapat menemukan platform atau medium yang sesuai dengan selera dan kebutuhan mereka dalam memenuhi keinginan gaming mereka. PlayStation, lalu Nintendo, dan Xbox masing-masing telah menghasilkan 5,9% dan 4,3% dari masing-masing.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi serta juga mendalami dari faktor-faktor yang mendorong penipuan di platform Steam dan modus operandi yang digunakan oleh para pelaku kejahatan. Untuk mencapai tujuan tersebut, disini akan menggunakan dua teori yang relevan untuk memahami fenomena penipuan.

Teori Aktivitas Rutin adalah teori pertama yang akan digunakan, Teori Aktivitas Rutin membantu untuk memahami bahwa bagaimana siber crime dapat terjadi tanpa dimana pertemuan langsung antara pelaku dan korban. Pelaku siber crime dapat melakukan tindakan dari jarak jauh dengan memanfaatkan peran dari teknologi. Namun, aktivitas sehari-hari seseorang juga dapat memengaruhi kemungkinan mereka menjadi seorang dari korban tindak kejahatan siber, Teori Leukfeldt diperkenalkan pada tahun 2017 dan menyatakan bahwa aktivitas sehari-hari seseorang dapat meningkatkan atau mengurangi kemungkinan mereka menjadi korban tindak kejahatan siber.

Tiga variabel utama dalam teori aktivitas rutin berinteraksi dan mempengaruhi jumlah dan distribusi kejahatan, Yang pertama adalah tujuan yang sesuai kemudian yang kedua adalah penjaga yang mampu dan yang ketiga adalah pelaku yang termotivasi.

- Pertama-tama, tujuan yang sesuai berarti tujuan atau tujuan yang dianggap bermanfaat bagi pelaku kejahatan. Penipuan dalam Steam atau penipu dalam steam biasanya mencari orang yang memiliki uang atau akses ke informasi pribadi akun pengguna.
- Kedua, penjaga yang mampu mengacu pada sistem keamanan atau tindakan pencegahan yang dapat mencegah atau mengurangi potensi kejahatan. Untuk dalam platform Steam, penjaga yang mampu dapat mencakup berbagai tindakan dan tindakan keamanan seperti sistem otentikasi dua faktor, deteksi aktivitas mencurigakan, dan mekanisme pelaporan penipuan.
- Ketiga, "pelaku yang termotivasi" mengacu pada dorongan atau motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan kriminal. Penipuan Steam dapat dimotivasi oleh berbagai hal, mulai dari keinginan untuk mendapatkan keuntungan finansial hingga motivasi tambahan seperti kepuasan pribadi yang dihasilkan dari tindakan penipuan atau mungkin aspek lain.

Menurut Teori Kegiatan Rutin, pelaku kriminal dapat menemukan kerentanan korban hanya berdasarkan kebiasaan harian mereka. Tingkat kerentanan seseorang terhadap viktimisasi dapat dipengaruhi oleh hal-hal seperti contohnya kebiasaan rutin, pola perilaku, dan lingkungan sekitar. Sebagai contoh, rumah yang sangat terkenal dengan banyak barang berharga dapat dianggap sebagai sasaran potensial bagi pelaku kejahatan. Mengingat potensi keuntungan dari tindakan kejahatan lebih besar, mereka dapat menggunakan informasi ini untuk merencanakannya.

di platform seperti Steam. Penting untuk diingat bahwa elemen-elemen ini dapat bekerja sama dan berdampak satu sama lain, menyebabkan situasi di mana korban dapat menjadi lebih rentan terhadap kejahatan. Sebagai contoh, seorang individu dengan kebiasaan rutin yang dapat diprediksi dan tingkat perlindungan yang rendah, seperti kurangnya sistem. mungkin lebih mudah ditargetkan oleh pelaku yang mencari kesempatan untuk melakukan penipuan atau pelanggaran keamanan. Masing-masing dari komponen tersebut berkorelasi satu sama lain dan memengaruhi tingkat kejahatan yang terjadi terhadap target. Target akan menjadi korban kejahatan apabila mereka melakukan tindakan berbahaya tanpa sebuah penjagaan orang sekitar dan dalam situasi di mana dia bertemu dengan sekelompok orang

yang berpotensi berbahaya. Sangat penting untuk memahami bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi atau memfasilitasi tindakan kriminal. adalah semua dan berbagai komponen ini berhubungan satu sama lain dan dapat berkontribusi pada tingkat kejahatan yang terjadi terhadap suatu target. Oleh karena itu, memahami dinamika kejahatan dan upaya pencegahannya sangat penting untuk memahami bagaimana komponen-komponen ini berinteraksi satu sama lain. Interaksi sosial juga memainkan peran penting dalam menentukan tingkat kejahatan, kemudian Faktor psikologis juga dapat mempengaruhi kemungkinan seseorang menjadi korban kejahatan. Faktor-faktor seperti rasa percaya diri, kewaspadaan, dan kemampuan untuk membuat keputusan yang tepat dalam situasi berpotensi berbahaya juga dapat mempengaruhi kemungkinan seseorang menjadi korban kejahatan. Pengalaman sebelumnya dengan kejahatan atau ancaman juga dapat mempengaruhi tingkat kewaspadaan dan kesiapan seseorang untuk menghadapi situasi tersebut.

Teori lainnya adalah Teori tentang paparan gaya hidup, Salah satu landasan teoritis penting dalam analisis kriminologi modern adalah teori tentang paparan gaya hidup. Teori ini telah menjadi salah satu tonggak utama dalam memahami faktor-faktor yang telah mempengaruhi tingkat kejahatan dalam masyarakat modern. Teori paparan gaya hidup juga membantu teori kegiatan rutin. Teori paparan gaya hidup pertama kali muncul pada tahun 1978 oleh Hindelang, Gottfredson, dan Garofalo. Teori ini pada awalnya dibuat untuk menjelaskan dan mengelaborasi risiko terkena kekerasan di dalam kelompok sosial. Namun, seiring dengan berjalannya waktu, teori ini telah berkembang dan mencakup berbagai jenis kejahatan, seperti kejahatan properti. Ini kemudian menghasilkan teori proses pemilihan target, yang menjadi inspirasi bagi sejumlah besar penelitian dan analisis.

Salah satu premis utama teori ini adalah adanya bagaimana hal ini terkait dengan gaya hidup individu. Dalam konteks ini, gaya hidup adalah kumpulan aktivitas, kebiasaan, dan pola perilaku sehari-hari yang dilakukan oleh seseorang. Perbedaan gaya hidup ini penting karena akan mempengaruhi paparan individu terhadap lingkungan atau situasi yang berpotensi berbahaya. Perlu diingat apabila bahwa teori ini memperhitungkan tidak hanya paparan fisik tetapi juga variabel lain, Selain itu, teori paparan gaya hidup membentuk dasar teori proses pemilihan target. Teori ini mengatakan bahwa orang cenderung memilih target yang paling mudah diakses untuk mengurangi risiko yang mereka hadapi saat melakukan tindak kriminal, Dengan kata lain orang cenderung memilih target yang sesuai dengan gaya hidup dan lingkungan mereka. Meskipun demikian, penting untuk diingat bahwa teori ini tidak tidak hanya sampai disitu. Struktur sosial, kondisi ekonomi, dan kebijakan publik

adalah komponen tambahan yang telah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kejahatan dalam masyarakat terutama kejahatan siber.

Menurut Hindelang et.al (Karina, 2012), konsep gaya hidup memengaruhi cara seseorang berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Gaya hidup lebih dari sekadar rutinitas sehari-hari; itu mencakup sejauh mana seseorang mampu memenuhi harapan dan tuntutan lingkungannya, yang melibatkan adaptasi yang kompleks yang mencakup aspek seperti kemampuan, kepribadian, keyakinan, dan tingkah laku seseorang. Dengan kata lain, gaya hidup seseorang tidak hanya mencerminkan pola kegiatan fisik, akan tetapi juga menggambarkan bagaimana mereka memengaruhi dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Dalam hal ini, penting untuk memahami bahwa adaptasi bukan sekadar penyesuaian fisik terhadap lingkungan. Sebaliknya, adaptasi mencakup keseluruhan kehidupan seseorang, termasuk psikologis dan sosial. Ini mencakup sejauh mana seseorang dapat memanfaatkan potensi dan sumber daya internalnya untuk berfungsi secara optimal dalam lingkungannya.

Ironisnya, peningkatan risiko terkena kejahatan dapat disebabkan oleh upaya seseorang untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam upaya untuk memenuhi harapan dan kebutuhan lingkungannya, orang mungkin terlibat dalam aktivitas atau situasi yang meningkatkan kemungkinan menjadi korban kejahatan. Seseorang yang berusaha untuk membangun jaringan sosial yang luas atau terlibat dalam aktivitas sosial tertentu mungkin bisa jadi membuatnya menempatkan dirinya dalam situasi yang berpotensi berbahaya. Sangat penting untuk diingat bahwa teori ini menunjukkan betapa kompleksnya interaksi antara seseorang dan lingkungannya.

Secara keseluruhan Teori paparan gaya hidup membuka jendela wawasan mendalam terhadap dinamika kompleks interaksi antara individu dan lingkungannya. Kemudian selanjutnya adalah Secara keseluruhan, teori paparan gaya hidup menawarkan pemahaman yang bermanfaat tentang kompleksitas interaksi yang terjadi antara seseorang dan lingkungannya. Ia meminta orang untuk mempertimbangkan bagaimana gaya hidup memengaruhi risiko terkena kejahatan, sekaligus menekankan betapa pentingnya melihat perilaku itu, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik. Dalam hal ini, "gaya hidup" didefinisikan sebagai aktivitas rutin yang dilakukan, Kegiatan sehari-hari seseorang secara alami mungkin membawa mereka dalam kontak dengan kejahatan atau hanya meningkatkan risiko tersebut.

Waktu yang dihabiskan di rumah biasanya mengurangi kemungkinan menjadi korban kejahatan, waktu yang dihabiskan di luar rumah dapat meningkatkan kemungkinan menjadi korban. Selain daripada itu alasan lainnya bisa dikatakan adalah perbedaan resiko dapat

berdasarkan gender, tingkat pendapatan, dan status dikaitkan dengan perbedaan gaya hidup yang meningkatkan kemungkinan seseorang berada dalam situasi yang rentan serta juga beresiko. Karena resiko adanya korban tidak terdistribusi secara merata, gaya hidup diasumsikan mempengaruhi kemungkinan, karena gaya hidup yang berbeda berkaitan dengan perbedaan resiko di tempat, waktu, dan keadaan tertentu, juga interaksi dengan orang tertentu

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yang memiliki fokus utama pada pengembangan naratif dan deskripsi tekstual dari fenomena yang diteliti. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang berbagai aspek dari penipuan online melalui platform Steam. Dengan memanfaatkan pendekatan kualitatif, peneliti dapat mengeksplorasi nuansa dan konteks yang mungkin sulit diukur dengan metode kuantitatif.

Selain itu, penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas dan terinci tentang fenomena penipuan online yang terjadi melalui platform Steam. Dengan menjelaskan karakteristik, motif, dan mekanisme penipuan ini, peneliti dapat memberikan pembaca pemahaman yang lebih baik tentang masalah ini.

Perlu untuk diingat bahwa peneliti memilih jenis penelitian deskriptif bukan hanya untuk memberikan gambaran yang akurat, tetapi juga untuk meningkatkan kesadaran akan keberadaan dan risiko yang terkait dengan penipuan online di platform Steam. Dengan memberikan analisis yang mendalam dan fakta yang jelas, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat membantu mencegah dan melindungi praktik penipuan yang merugikan pengguna steam. Selain itu juga ini juga bertujuan untuk meningkatkan dan memperluas pemahaman tentang bagaimana keamanan digital dapat diperkuat untuk mengatasi tantangan dari berbagai bentuk penipuan online. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif untuk menunjukkan fenomena ini, peneliti berharap dapat memberikan data dan wawasan yang dapat membantu dalam mengembangkan strategi dan kebijakan yang lebih baik untuk memerangi penipuan online di platform Steam. Disini ingin menekankan pentingnya mendengar serta melihat dari pengalaman orang yang menjadi korban penipuan online melalui Steam melalui penggunaan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Maka dari itu dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang efek psikologis, keuangan, serta aspek lainnya dari penipuan semacam ini dengan memahami pandangan dan

kisah mereka. Hal ini dapat memberikan landasan dan contoh yang kuat untuk memberikan pendidikan masyarakat tentang cara menemukan dan menghindari penipuan serupa di masa depan.

Dalam hal ini, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini memberikan landasan metodologis yang kokoh untuk mempelajari fenomena penipuan online yang terjadi di platform Steam. Dengan menggabungkan analisis mendalam dengan pendekatan naratif dan deskriptif, Maka berharap akan memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang dan terkait masalah ini. Diharapkan bahwa ini akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya mencegah dan mengatasi penipuan di dunia online yang terus berubah dan berkembang ini. Studi kasus ini melakukan pendalaman terhadap keterangan dari korban penipuan serta kemudian pihak pihak terkait lainnya. Korban diwawancarai di layanan steaming, dan ahli lainnya yang diambil dari referensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kasus narasumber ini menggambarkan suatu kasus penipuan online yang cukup menarik karena terjadi di platform Steam, yang seharusnya dirancang terhadap memberikan hiburan kepada penggunanya melalui koleksi game yang beragam. Namun, dalam kasus ini, platform tersebut menjadi medan penipuan, yang mengakibatkan kerugian bagi ketiga narasumber. Penipuan dalam kasus ini berfokus pada pembelian item dan game dalam game. Para narasumber ingin mendapatkan barang-barang tersebut melalui Steam, tetapi mereka memilih untuk menggunakan jasa reseller sebagai perantara dalam transaksi tersebut. Pilihan ini didasarkan pada fakta bahwa harga yang ditawarkan oleh jelas lebih murah daripada harga asli. Selama proses, narasumber memberikan pembayaran kepada setiap reseller dengan harapan bahwa mereka akan segera menerima barang dan game yang mereka beli. Namun, ketiga narasumber sangat kecewa ketika mereka mengetahui bahwa reseller yang mereka percaya tidak mengirimkan barang sesuai dengan kesepakatan.

Modus penipuan yang cukup kompleks telah menyeret para ketiga narasumber ini. Pada awalnya, mereka berniat mendapatkan produk melalui platform Steam dengan harga yang lebih rendah. Tetapi pada akhirnya mereka tidak menyadari bahwa reseller, yang seharusnya membantu mereka, malah sudah menjadi sebuah pihak yang merugikan, Para pelaku tidak hanya kehilangan uang, tetapi juga mengalami kerugian lainnya dan kehilangan kepercayaan tentunya pada platform Steam dan proses transaksi online secara keseluruhan. Kasus ini juga menunjukkan betapa pentingnya pengguna mengetahui dan belajar tentang

bahaya penipuan online di antara pengguna platform seperti Steam. Praktik penipuan semakin canggih dan berkembang di dalam era digital ini, dan upaya kolaboratif antara platform penyedia jasa dan komunitas pengguna diperlukan untuk memastikan keamanan transaksi online secara keseluruhan. Kasus narasumber dalam penelitian ini menunjukkan betapa pentingnya memahami dinamika penipuan online dan bagaimana hal itu dapat terjadi di platform yang sebenarnya dirancang untuk memberikan hiburan. Penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi yang signifikan untuk meningkatkan kesadaran dan perlindungan pengguna platform Steam dan platform serupa lainnya dari ancaman penipuan online. Kasus narasumber merupakan sebuah penipuan online. Kasus ini berbeda dari penipuan online biasa karena terjadi di Steam, yang sejatinya merupakan sarana atau teknologi untuk memberikan hiburan dengan kumpulan game-game yang tersedia di sana. Penipuan yang mereka alami merupakan pembelian in-game item dan game.

Ada tiga narasumber, ketiga narasumber memiliki keinginan untuk membeli sebuah sesuatu melalui Steam. Untuk mendapatkan sebuah barang yang mereka inginkan, mereka kemudian menggunakan jasa reseller. Mereka memilih untuk membeli barang melalui reseller dikarenakan tentu harga yang telah ditawarkan lebih murah dari harga aslinya. Tetapi, ketiganya tertipu dikarena kan setelah mereka transfer ke reseller masing-masing, reseller tersebut tidak mengirimkan barang dan game yang sudah mereka beli.

Kanit Satgas E-Commerce Divisi Cyber Crime Mabes Polri, Silvester Simamora, menyatakan tentang keprihatinannya atas fenomena penipuan di layanan internet. Seperti yang dia katakan, ada beberapa alasan dasar mengapa orang mudah tertipu dalam dunia digital ini. Simamora telah mengidentifikasi tiga komponen utama yang mempengaruhi perilaku dan kecenderungan masyarakat terhadap penipuan online berdasarkan pengalamannya yang lama dalam menangani kasus penipuan online.

Pertama, ia menekankan fenomena kepercayaan yang mudah berkembang di dunia maya. Di dunia digital, mempercayai orang lain tanpa verifikasi diperlukan, kata Simamora. Hal ini bisa dapat terjadi disebabkan karena kurangnya interaksi fisik dan kecenderungan untuk mempercayai apa yang sudah ditemukan secara online. Orang-orang biasanya akan percaya bahwa informasi atau iklan yang ditemukan di internet mampu dan dapat dianggap benar secara mutlak. Sayangnya, kepercayaan yang berlebihan ini sering digunakan oleh penipu untuk membuat korban mereka percaya pada mereka. Selain itu daripada itu Simamora menekankan bahwa rakus adalah komponen utama yang mendorong penipuan didalam layanan internet. Dia mengatakan apabila bahwa banyak orang tergoda akan penawaran istimewa yang tampak menguntungkan yang muncul di internet.

Kewaspadaan dan kehati-hatian seringkali diabaikan oleh keinginan untuk mendapatkan murah, cepat dan mudah. dan Terakhir, Simamora membahas fenomena narsisme, yang mungkin berdampak pada perilaku di dunia maya. Masyarakat harus dan tentu lebih waspada dan hati-hati saat berinteraksi di dunia maya. Langkah-langkah penting untuk melindungi diri dari ancaman penipuan di dunia digital adalah mengajarkan sebuah keterampilan literasi digital dan taktik penipuan online.

Membangun kepercayaan yang sangat kuat dalam interaksi online juga penting, dan penting untuk selalu melakukan verifikasi sebelum melakukan transaksi atau memberikan informasi pribadi kepada pihak yang tidak dikenal. Masyarakat dapat menghindari penipuan di dunia maya dengan meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan. Sumber penelitian disini adalah dimana narasumber bermain game secara teratur. Rizal, dia bermain game rata-rata lima jam setiap hari dan dia bisa bermain selama tujuh jam pada hari Sabtu-Minggu. Agung bermain game rata-rata tiga jam setiap hari dan dia bisa bermain selama sepuluh jam pada hari Sabtu-Minggu, Kemudian Tegar bermain rata-rata lima hingga enam jam setiap hari, dan dua hingga tiga jam setiap hari Sabtu-Minggu, tergantung pada acaranya, Dia dapat dan mampu menghabiskan lebih dari 12 jam bermain game jika tidak ada acara dan lebih banyak waktu di rumah. Mereka mengatakan bahwa mereka diajak teman mereka untuk bermain game di Steam, dan mereka biasanya bermain bersama teman mereka. Selama bermain, mereka memiliki waktu khusus untuk bermain dengan teman-teman mereka. Ini kemudian membentuk pola waktu mereka bermain. Kemudian, ketiga narasumber lebih suka bermain game gratis untuk dimainkan daripada game yang harus dibayar, karena game gratis untuk dimainkan lebih banyak menawarkan aktivitas untuk menjual barang yang ada di dalam game tersebut.

Dari tiga narasumber, Agung dan Tegar mengatakan apabila bahwa mereka sangat senang membeli item kosmetik saat mereka bermain game terutama khususnya didalam game DOTA, dan mereka sering membeli item saat ada *event* tertentu atau ketika item baru keluar, Rizal mengatakan dia lebih sering membeli game saat ada diskon. Hal ini pula yang juga kemudian dapat menyebabkan pola seperti ketika mereka melakukan transaksi di Steam. Misalnya, Kasus penipuan yang menimpa Agung saat ia alami ketika ia akan membeli item DOTA yaitu BattlePass untuk The International, Tegar tertipu ketika ia akan membeli game CSGO dan in-game item dari DOTA. Rizal tertipu ketika ada event Summer Sale di Steam. Summer Sale merupakan salah satu event di Steam berupa diskon besar-besaran sebagian besar game yang ada disana. Selanjutnya dari ketiga narasumber ini menunjukkan apabila

mereka mencari reseller sosial media, khususnya sosial media Facebook. Mereka juga mengatakan bahwa mereka mengalami perubahan.

Dalam aktivitas mereka setiap hari setelah tahu Steam. Rizal mengatakan bahwa dia sekarang bisa untuk tidur lebih malam dari sebelumnya lalu kemudian dia juga mulai menyisihkan uang untuk membeli game, Perubahan lain yang tampak pada Rizal adalah dimana durasi tidurnya yang berkurang ketika ada event-event khusus di dalam game favoritnya, seperti DOTA. Saat itu berlangsung, Rizal merasa tertantang untuk bermain lebih intensif agar dapat mendapatkan hadiah-hadiah menarik, Ia mengatakan bahwa dia terkadang tidak tidur sampai pagi. Selain itu, Agung kemudian mengatakan dia setelah bekerja pasti akan bermain game, setelah itu menyatakan bahwa saat ini dia menggunakan gajinya untuk membeli barang-barang yang ada di DOTA. Mereka bermain game secara teratur karena mereka melakukannya berulang kali setiap hari sehingga menjadi sebuah rutinitas. Itu membuat mereka secara tidak sadar memulai gaya hidup yang baru, yaitu bermain game. Lingkungan di mana mereka bermain game mungkin merupakan sumbernya, Saat mereka bermain bersama teman mereka, mereka berusaha untuk bermain sebaik mungkin. Akan tetapi ketika mereka bermain sendiri, mereka berusaha meningkatkan keterampilan mereka agar tidak kalah jauh dengan teman-temannya.

Bisa dilihat dari jumlah waktu yang sudah mereka habiskan untuk bermain game setiap hari. Selain itu, kebiasaan mereka untuk membeli item tertentu adalah refleksi dari lingkungan mereka, di mana mereka merasa senang jika menggunakan produk item tertentu.

Menurut Theories Lifestyle-Exposure of Victimization, teori ini menekankan bahwa waktu yang dihabiskan di rumah biasanya akan dapat menurunkan kemungkinan seseorang menjadi korban dari kejahatan karena di dalam rumah seseorang cenderung berada dalam lingkungan yang lebih terkendali dan aman di mana mereka dapat mengontrol akses orang luar juga menghindari situasi berbahaya. Sebaliknya, waktu yang dihabiskan di luar rumah, terutama di lingkungan yang tidak aman, dapat meningkatkan kemungkinan seseorang menjadi korban kejahatan. Meskipun demikian, pengalaman dari ketiga narasumber menunjukkan keadaan yang agak paradoks. Bermain game membuat mereka menjadi korban kejahatan, terutama penipuan online. Dalam situasi seperti ini, platform permainan seperti Steam berfungsi sebagai medan perang virtual di mana penipu mencari cara untuk memanipulasi dan menipu pengguna yang tidak waspada. Selanjutnya adalah mengenai tentang penjagaan atau capable guardian atau dalam kata lain adalah yang mampu melindungi dan mencegah seseorang menjadi korban dari kejahatan. Penjagaan meliputi

penerapan teknologi keamanan dan strategi pencegahan kejahatan. Dalam hal ini adalah kasus penipuan di Steam.

Capable Guardian atau penjagaan atau penjaga yang dapat diandalkan, pertama adalah Penjaga Digital kemudian ada Penjaga Individu. Digital Guardian atau Penjaga Digital, ini merupakan sebuah upaya untuk mencegah kejahatan yang dibantu oleh teknologi seperti firewall, kata sandi, antivirus, komputer jauh, dan teknologi lainnya. Tidak adanya aspek digital guardian selama proses transaksi narasumber dalam penelitian ini sehingga membuatnya mendapatkan penipuan. Dari ketiga korban, salah satunya melakukan transfer langsung atau disebut juga direct transfer kepada penipu. Sebetulnya, ada teknologi yang dapat berfungsi sebagai penjaga digital bagi para korban penipuan Steam saat ini, Dimana teknologi tersebut dikenal dengan istilah middleman atau rekening bersama.

Ada pasar saat ini yang menawarkan layanan rekening bersama. Tokopedia, Bukalapak, Shopee, Brankas Kaskus, dan serta lain sebagainya. Para narasumber menjadi korban karena tidak ada sebuah Guardian Digital. Mereka tidak mampu untuk bisa memanfaatkan layanan gratis yang sudah ada dan tersedia.

Hal Itu sejalan dengan pendapat yang dikemukakan dari Penyidik Pegawai Negeri Sipil Informasi dan Transaksi Elektronik Kominfo Helmi Yudhasetia. Dia meyakini dan percaya bahwa transaksi online yang baik hanya melibatkan pihak ketiga yang terpercaya, seperti pasar yang menawarkan layanan rekening bersama. Jika terjadi transaksi yang salah, pembeli tidak perlu mengkonfirmasi pesannya; sebaliknya, dia dapat dan mampu untuk komplain atau membatalkan pesannya. Akibatnya, dana yang sudah digunakan untuk transaksi dapat ditahan serta juga tidak diteruskan ke penjual, sehingga pembeli dapat mendapatkan kembali dana yang ditahan dari sistem. Kemudian menambahkan apabila transaksi online yang dilakukan tanpa pihak ketiga yang dapat diandalkan hanya didasarkan pada kepercayaan antara pembeli dan penjual, masing-masing pihak harus mengambil keseluruhan resiko.

Salah satu faktor utama lain yang mampu untuk menyebabkan narasumber menjadi korban penipuan di Steam adalah dimana kurangnya pengetahuan atau pengetahuan akan mereka sendiri. Helmi menambahkan apabila salah satu kelemahan dari sebuah transaksi online merupakan kurangnya pengetahuan dari pembeli atau juga korban penipuan. Ini adalah faktor penting dikarenakan mereka mungkin tidak tahu jika ada layanan seperti rekening bersama.

Dari ketiga narasumber yang menjadi korban, tidak ada satu pun yang sangat berinisiatif untuk menggunakan sebuah layanan rekening bersama saat mereka melakukan

transaksi online. Mereka mengatakan bahwa mereka hanya akan setuju ketika transaksi dilakukan secara langsung tanpa dengan menggunakan pihak ketiga.

Sebenarnya, salah satu narasumber pernah menggunakan salah satu marketplace untuk berbelanja online dan mengatakan bahwa dia telah beberapa kali berbelanja di pasar, tetapi tidak untuk membeli barang-barang yang ada dalam game. Kemudian ada menurut Felson (dalam Karina, 2012), pelaku yang dimotivasi atau motivaed offender adalah individu atau kelompok yang memiliki niat, rencana kemudian kemampuan untuk melakukan kejahatan, Didalam kasus tersebut, Pelaku bertindak hanya karena uang dalam kasus ketiga narasumber.

Menurut Silvester, pelaku memilih untuk menggunakan layanan internet dikarenakan harganya yang murah. Pelaku kemudian juga dapat dengan sangat dengan mudah menyamarkan identitasnya melalui teknologi internet, Serta penipuan online akan lebih sulit untuk dilacak. Menurut Silvester, ada terdapat beberapa serta berbagai macam fitur yang membedakan antara penipuan online dari penipuan biasa. Penipuan online akan dilakukan melalui internet serta teknologi informasi seperti komputer kemudian media sosial, serta lainnya. Salah satu modus yang digunakan pelaku untuk melakukan penipuan melalui Steam adalah transaksi tiga pihak.

Modus ini adalah dimana biasanya melibatkan tiga pihak: penjual yang terpercaya, korban, dan pelaku. Sebagai sebuah contoh, dimana seorang pelaku menawarkan jasanya untuk pembelian game atau item di Steam, serta kemudian ada korban yang tertarik dengan jasanya. Sebelum memberikan rekening ke mana korban harus transfer, pelaku akan menghubungi penjual yang dikenal jika ia ingin membeli game atau barang di Steam melalui jasa penjual tersebut. Penjual tersebut akan memberikan rekening ke mana pelaku harus transfer.

Serta kemudian pelaku kemudian akan meneruskan rekening tersebut ke korban yang ingin atau menggunakan jasanya sendiri. Pelaku lalu akan menghubungi penjual serta mengatakan kepadanya bahwa dia telah mentransfer uang ke rekeningnya. Setelah mengetahui uang sudah masuk, penjual akan menanyakan ke mana game atau barang harus dikirim. Pelaku memberikan akun dirinya untuk mendapatkan game atau item dari penjual tersebut. Namun, item atau game tersebut akan digunakan sendiri atau dijual kembali daripada diberikan kepada korban yang sebelumnya ingin menggunakan jasanya. Untuk alasan keamanan, beberapa orang memilih pasar sebagai rekber. Akan tetapi, modus ini juga dapat memanfaatkan celah di pasar. Di sini, pelaku akan memberikan orang atau korban link pasar dari penjual. Pelaku akan menghubungi penjual untuk segera mengirimkan barang

setelah korban membeli barang melalui marketplace tersebut. Kemudian, pelaku benar-benar memberikan informasi akunnya kepada penjual. Pelaku tidak memberikan game atau item tersebut kepada korban setelah dikirim. Modus ini dapat merugikan korban dan penjual. Karena mereka tidak mendapatkan game atau item yang mereka beli atau yang mereka harus dapatkan, korban akan selalu dirugikan.

Dalam kasus transaksi di luar pasar, orang yang menyadari bahwa mereka telah tertipu dapat melaporkan rekening penjual, yang dapat menyebabkan rekening penjual diblokir. Jika rekening penjual diblokir, penjual akan dirugikan, tetapi jika korban merelakan uangnya maka penjual tidak akan dirugikan. Untuk transaksi yang melibatkan marketplace, jika barang telah dikirim tetapi pembeli belum memberikan konfirmasi, dana tidak dapat ditransfer ke penjual. Modus selanjutnya adalah menggunakan kartu kredit tetapi palsu. Sampai saat ini, mode ini masih sangat banyak digunakan dan marak terjadi. apabila korban ingin menggunakan jasa pelaku untuk membeli game ataupun item di Steam, pelaku akan dengan menggunakan kartu kredit hasil curian korban untuk membeli game atau juga item yang dipesan korban di Steam.

Kemudian, para pelaku ini akan mengirimkan game atau item yang dipesan korban ke korban. Korban berpikir transaksi sudah selesai serta juga aman, tetapi tidak. Selang beberapa hari atau minggu kemudian, game atau item yang telah dibeli dari pelaku akan ditarik kembali atau *revoke* oleh Steam. Korban akan diberitahu di akunnya bahwa apabila game atau item tertentu akan ditarik kembali karena adanya indikasi fraud dalam transaksi tersebut atau yang telah dilakukan.

Modus ini juga sudah berhasil serta memanfaatkan celah-celah yang ada di sistem marketplace advertising. Setelah pelaku mengirimkan pesannya, konsumen lalu kemudian akan mengkonfirmasi bahwa apabila pesanan telah diterima, dan dana kemudian dikirim ke penjual melalui sistem. Akan tetapi, pihak Steam menarik kembali game atau item tersebut beberapa hari setelah konfirmasi.

Kenapa ada kemungkinan *revoke*? Jika korban pemilik kartu kredit menyadari apabila kartu kreditnya tercuri serta kehilangan saldo atau item-item yang tidak ia kenal di tagihan kartu kreditnya, korban selanjutnya akan melaporkannya ke bank. Kemudian setelah itu bank akan menelusuri transaksi yang dianggap mencurigakan oleh pemegang kartu kredit, serta menemukan bahwa telah ada dan terjadi transaksi mencurigakan tersebut melibatkan pembelian game atau pun juga item di Steam. Setelah itu, bank akan menghubungi pihak dari

Steam untuk memastikan jika dan apabila dana yang digunakan dalam transaksi tersebut digunakan.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kasus ini adalah bahwa penipuan online di platform jual beli game Steam merupakan sebuah fenomena yang cukup menarik dikarenakan seharusnya dirancang untuk memberikan hiburan kepada pengguna melalui koleksi game yang beragam. Akan tetapi, dalam kasus ini, platform tersebut berubah menjadi medan penipuan, yang mengakibatkan kerugian bagi ketiga narasumber. Modus penipuan yang kompleks mencakup pembelian item dan game dalam video game melalui jasa penjual.

Narasumber ditipu disebabkan karena percaya bahwa reseller akan melakukan transaksi. mereka kemudian mengetahui bahwa barang yang mereka beli tidak dikirim sesuai dengan kesepakatan, mereka sangat kecewa. Kasus ini juga kemudian menunjukkan bahwa betapa pentingnya pengguna memahami bahaya penipuan online di platform seperti Steam. Praktik penipuan semakin canggih dan berkembang di era yang digital ini, serta upaya kolaboratif antara platform penyedia jasa dan komunitas pengguna diperlukan untuk menjamin keamanan transaksi online, Sangat penting tentunya bagi masyarakat untuk menjadi lebih waspada saat berinteraksi di dunia maya karena faktor-faktor seperti kepercayaan yang mudah berkembang di internet, keinginan untuk mendapatkan penawaran istimewa, dan narsisme dapat mempengaruhi seseorang menjadi korban penipuan online. Selain itu juga memahami layanan keamanan seperti rekening bersama dan menggunakan teknologi keamanan digital dapat membantu Anda mengurangi kemungkinan terjadi penipuan online. Kemudian, pemerintah dan platform harus melakukan lebih banyak upaya untuk mendidik dan melindungi pengguna.

Masyarakat dapat merasa lebih aman saat bertransaksi dan berinteraksi di platform seperti Steam dengan memahami dinamika penipuan online dan mengambil tindakan pencegahan. Bertransaksi di Steam akan lebih aman jika dilakukan secara pribadi tanpa menggunakan jasa orang lain. Meskipun biaya mungkin sedikit lebih mahal, ini adalah langkah keamanan untuk pengguna sendiri. Namun apabila Anda tetap ingin menggunakan jasa reseller saat melakukan pembelian di Steam, maka gunakanlah jasa rekber.

Setelah penelitian ini, diharapkan pemerintah akan lebih mudah berkonsentrasi dalam menangani kasus penipuan online khususnya yang melibatkan game online dan Steam. Pihak berkewajiban jarang sekali melirik atau mengawasi transaksi yang terjadi di dunia game itu sendiri. Padahal penipuan game online sangat memiliki banyak kasus. Selain itu, para korban

menolak untuk melaporkan kasus mereka karena mereka menyadari bahwa penyelesaian kasus mereka akan sulit karena kerugian yang dihasilkan itu tidak seberapa.

Karena grup jual beli di media sosial sering menjadi target penipu, maka pihak yang berkewajiban harus mengawasinya. Untuk memperhatikan kasus siber crime lain seperti hacking, defacing, site penetrating.

SARAN

Kasus yang terjadi di platform Steam ini menunjukkan betapa pentingnya untuk berhati-hati saat ini dalam melakukan transaksi online. Berikut adalah beberapa saran untuk menghindari dalam penipuan online. Pertama adalah selalu memastikan bertransaksi dengan pihak yang terpercaya atau bisa dengan memastikan untuk bertransaksi hanya dengan penjual atau reseller yang terpercaya serta memiliki reputasi baik. Jika mungkin, kemudian periksa ulasan atau testimonial pembeli sebelumnya. Selanjutnya adalah menggunakan sistem pembayaran yang aman, gunakanlah metode pembayaran yang aman dan terpercaya seperti platform pembayaran yang telah terverifikasi atau sistem rekening bersama. Kemudian adalah Jangan Berbagi Informasi Pribadi karena memberikan informasi sensitif seperti nomor kartu kredit atau detail akun bank kepada orang yang tidak dikenal atau tidak terpercaya bisa membahayakan. Lalu Pastikan Keamanan Akun Steam selalu terus mengaktifkan otentikasi dua faktor (2FA) didalam akun Steam supaya dapat membantu untuk mencegah akses yang tidak sah ke akun Anda.

Lalu perlunya untuk waspada, terhadap tawaran yang terlalu bagus, Jika harga yang ditawarkan terlalu murah untuk menjadi kenyataan, itu mungkin menandakan akan bahayanya. Maka dari itu selalu hati-hati dengan penawaran yang terlalu menggiurkan, Kemudian memeriksa Identitas Penjual Sebelum melakukan sebuah transaksi, pastikan bahwa penjual atau reseller adalah orang yang benar. Lakukan penelitian tambahan jika diperlukan dan hindari Pembayaran Langsung kepada Individu karena Lebih baik apabila menggunakan sistem pembayaran seperti marketplace atau rekening bersama yang melindungi pembeli.

Kemudian memberi tahu platform jika ada masalah, mengalami masalah atau penipuan di platform seperti Steam, maka segera untuk memberitahu pihak berwenang atau dukungan pelanggan dari platform tersebut. Terakhir adalah Pentingnya Literasi Digital dimana ini adalah mempelajari tentang keamanan serta internet juga cara menemukan tanda-tanda penipuan. Literasi digital itu sangat penting. dan mempertimbangkan untuk menggunakan Penjagaan Digital, dimana aktifkan dan gunakan fitur keamanan digital seperti otentikasi dua faktor dan firewall.

DAFTAR PUSTAKA

- Meier, Robert F. dan Terance D. Miethe. (1993). Understanding Theories of Criminal Victimization. *Crime and Justice*, Vol. 17, pp. 459-499
- 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/>
- <http://www.kotakgame.com/berita/detail/58645/Awas-Jangan-Sampai-Kotakers-Menjadi-Korban-Penipuan-CardingKartu-Kredit-Di-Steam-Store>
- 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*
- Sumenge, Melisa Monica. (2013). Penipuan Menggunakan Media Internet Berupa Jual-Beli Online. *Lex Crimen* Vol. II No. 4
- Siegel, Larry J. (2012). *Criminology Eleventh Edition*. Canada: Thomson Learning
- Leukfeldt, Rutger. (2017). *Research Agenda The Human Factor In Cybercrime and Cyberecurity*. Netherlands:Eleven International Publishing