

Abstrak

Perbuatan *cheater* dalam melakukan *cheat* didalam *game online* sudah sangat merugikan para pemain lainnya, dimana seorang *cheater* akan mendapatkan keuntungan yang sangat banyak dari *cheat game* tersebut, dimana *cheater* akan melakukan modifikasi data pada game tersebut, modifikasi tersebut sudah termasuk kedalam mengubah dan menambah file game tersebut, perbuatan *cheater* tersebut dibantu dengan adanya aplikasi pihak ketiga dalam melakukan *cheat*, oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah perbuatan *cheater* dalam melakukan *cheat* didalam *game online* merupakan suatu tindak pidana.

Metode yang digunakan dalam penelitian ialah penulisan ini menggunakan penelitian hukum normatif dimana jenis penelitian hukum normatif mengacu kepada dokumen-dokumen perUndang-undangan dan bahan pustakan yang mendukung penelitian ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perbuatan *cheater* yang melakukan *cheat* didalam *game online* termasuk tindak pidana, dimana perbuatan *cheater* yang mengubah *data game* dengan dibantu aplikasi atau tidak dibantu aplikasi merupakan suatu tindak pidana dan dapat dijerat pasal pasal 32 ayat (1) UU ITE dan Pasal 33 UU ITE dan dapat dipidana dengan pasal Pasal 48 ayat (1) dan Pasal 49 UU ITE dan dapat diancam hukuman penjara.

Kata Kunci: *cheat, cheater, game online* dan modifikasi

Abstract

The way of *cheater* did a cheat in *online games* has been a harm of another player, where a *cheater* will get a lot of profit from the *cheat games*. A *cheat* will make modification's data to the *game*. These modifications were included in changing and adding the *games file*. The *cheaters* were assisted by the existence of a third-party apps in carrying out the *cheat*. Therefore, this study is conducted to find out whether *cheaters* doing *cheats* in *online games* is a criminal acts.

The method of analyzing data, the writer used nominative legal method in this study which The type of it refered to documents legislation and references that support this study.

Based on the data findings, the way of a *cheater* did a cheat in *online games* included criminal acts. The *cheaters* changed the *game's* data with apps or no apps are a crime. It can be snared by chapter 32 verse (1) of the ITE, chapter 33 of the ITE. Then, it can be convicted by chapter 48 verse (1), chapter 49 of the ITE and threatened with imprisonment.

Keywords: *cheat, cheaters, online games* and modification.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia yang telah penulis rasakan sepanjang menempuh pendidikan dan mulai dari awal penulisan skripsi ini hingga tersusunlah skripsi yang berjudul Pengkualifikasian *Cheater* Sebagai Tindak Pidana Di Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dengan keadaan sehat walafiat, amiin.

Penulisan skripsi ini sebagai salah satu prasyarat untuk memperoleh gelar sarjana Hukum Universitas Trunojoyo Madura. Yang mana perjalanan skripsi ini tidak akan pernah berjalan maksimal tanpa adanya dukungan oleh beberapa pihak. Untuk itu kami berterima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan keselamatan hingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya tercinta Zainal dan Nurul Jannah yang telah membesarkan, mendidik, memberikan do'a dan nasehat dalam kehidupan dan menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini, jasa yang tak pernah tergantikan seumur hayat penulis.
3. Adik saya tercinta Ahmad Ariadi
4. Aris Hardinanto , S.H., M.H. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing dan mengarahkan dalam penulisan skripsi ini.
5. Rektor, Dekan, serta segenap jajaran dan Pimpinan Fakultas Hukum Universitas Trunojoyo Madura.

6. Sahabat terbaik firda dan ayik.
7. Teman-teman seperjuangan Vina Safitri, Mufita, Ita Suryani, Rinda Nur Jannah, Hendrayana, Faishal dan Imam Al Farizi.dan yang lainnya.
8. Para pejuang skripsi Rifan dan Eko.
9. Teman-teman ngopi Rahman, wahyuni, aila dan yang lainnya

Sebagai manusia biasa yang tak terlepas dari sifat salah dan lupa, penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga saya mengharap kritik-kritik konstruktif dari semua pihak, dan semoga penulisan skripsi ini memberikan manfaat kepada kita semua.

Billahitaufiq walhidayah

Wassalamualaikum wr.wb

Bangkalan, 22 April 2020

Penulis

DEDY DORES
NIM.150111100130

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....

PERSEMBAHAN	i
MOTTO	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
1.5 Keaslian Penelitian	8
1.6 Metode Penelitian	10
1.6.1 Jenis Penelitian	10
1.6.2 Metode Pendekatan	10
1.7 Bahan Hukum	10
1.7.1 Bahan Hukum Primer	11
1.7.2 Bahan Hukum Sekunder	11
1.8 Teknik Pengumpulan Bahan Hukum	11
1.8.1 Pengumpulan Bahan Primer	11
1.8.2 Pengumpulan Bahan sekunder	12
1.9 Analisa Bahan Hukum	12

BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG PENGKUALIFIKASIAN CHEATER SEBAGAI TINDAK PIDANA DI DALAM UNDANG- UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

2.1 Tindak pidana	13
2.1.1 Jenis-jenis Delik	17
2.2 Pertanggungjawaban Pidana	20
2.3 <i>Cybercrime</i>	21
2.4 Percobaan	22
2.5 <i>Game Online</i>	23
2.6 Pengertian <i>Cheater</i> , <i>Hacker</i> dan <i>Cracker</i>	24
2.7 Penafsiran Hukum	28
2.7 Undang-undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik	29
2.8 kitab Undang-Undang Hukum Pidana	30

**BAB III PENGKUALIFIKASIAN CHEATER SEBAGAI TINDAK PIDANA
DI DALAM UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008
TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

3.1 Modus Operandi <i>Cheater</i>	32
3.1.1 Cara <i>Cheating</i> Dengan <i>Device</i> Yang Sudah Melakukan <i>Root</i>	34
3.1.2 Cara <i>Cheating</i> Dengan <i>Device</i> Yang Belum Melakukan <i>Root</i>	39
3.1.3 Bentuk-bentuk <i>Cheat</i>	42
3.2 Motif Perbuatan <i>Cheater</i>	47
3.3 Pengaturan Hukum Mengenai Tindak Pidana <i>Cheater</i> Di Indonesia...	48

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan.....	56
4.2 Saran.....	57

DAFTAR PUSTAKA