

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hukum pidana merupakan suatu pengendali kejahatan di dalam masyarakat. Pengendali disini bukan berarti memberikan toleransi terhadap pelaku tindak pidana, melainkan sebuah kesadaran bahwa kejahatan akan terus ada selama ada didalam masyarakat. Jadi, dimana ada masyarakat pasti tetap akan ada kejahatan.¹

Indonesia sendiri sudah masuk dalam era globalisasi yang tentunya banyak menciptakan inovasi-inovasi baru diberbagai bidang khususnya bidang teknologi informasi yang telah banyak memberikan manfaat bagi masyarakat, seiring berkembangnya teknologi banyak hal yang telah diciptakan oleh manusia misalnya produk seperti *game online*

Game online yang saat ini menjadi hal yang wajar bagi anak-anak dan orang dewasa memainkan sebuah *game online*, *game online* sendiri sangat diminati di Indonesia contohnya *mobile legend* dan *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile* atau biasa disebut dengan PUBGM, didalam pesatnya fenomena tersebut dikabarkan bahwa akan ada 6 (enam) *game* yang akan dipertandingkan di SEA Games 2019 dalam cabang eSport yang akan di langsung pada tahun ini, di dalam pesatnya fenomena *game online* saat ini yang sangat diminati oleh masyarakat

¹ Mas Ahmad Yani. *Pengendalian Sosial Kejahatan*. Fakultas Syariah Dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta. Hlm 82

Indonesia terutama anak-anak dan juga remaja tidak lepas dari yang namanya *cheater*.²

Permainan game online sendiri sudah sangat diminati oleh berbagai kalangan di Indonesia dimana fenomena game online sendiri sudah hampir menjadi kebutuhan bagi setiap individu, terutama bagi remaja, pada masa ini game online sendiri sudah termasuk dalam suatu profesi dimana seseorang yang memainkan game online dapat menghasilkan uang dari hasil memainkan game online, seperti contohnya menjadi *streamer* game online atau menjadi *proplayer* bagi suatu tim *Esport*. Dalam hukum pidana tidak diatur secara jelas mengenai perbuatan *cheater* tersebut, akan tetapi perbuatan mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi atau merusak suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik milik orang lain diatur didalam UU ITE.

Pengertian *cheater* tidak dijelaskan secara spesifik didalam perUndang-undangan akan tetapi perbuatan yang dilakukan *cheater* tersebut diatur di dalam undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik yang selanjutnya akan disebut sebagai UU ITE, kebanyakan *cheater* menggunakan sebuah aplikasi pendukung untuk melakukan *cheating* terhadap suatu *game online* dan juga menambah atau mengurangi data yang terdapat dalam *game* tersebut atau bisa disebut seorang *cheater* memodifikasi suatu data dalam suatu game yang bisa

² Detikinet. "Ada Enam Gama Yang Dipertandingkan Cabang Esport SEA Game 2019" dikutip dari <https://m.detik.com/net/games-news/d-4354211/ada-enam-game-yang-dipertandingkan-cabang-esport-sea-games-2019> <dikutip pada tanggal 8 Mei 2020>

menguntungkan *cheater* itu sendiri. Dengan melakukan modifikasi data dalam *game online* tersebut, dengan melakukan cheat terhadap suatu *game online*, *cheater* akan mendapatkan keuntungan lebih didalam pertandingan tersebut, salah satu keuntungannya ialah dapat mengetahui keberadaan musuh dan membunuh musuh tersebut sebelum musuh tersebut menyadarinya.

Modus perbuatan dari perbuatan *cheater* dimulai dengan game yang akan dicheat lalu mendaftarkan akun ke game tersebut, selanjutnya *cheater* akan mencaari atau mendownload file tambahan yang diperlukan dalam melakukan *cheat*. File merupakan tempat penyimpanan sekunder dan sangat diperlukan bagi suatu sistem aplikasi (software),³ selanjutnya *cheater* akan menggunakan aplikasi pihak ketiga sebaga alat bantu supaya tidak terdeteksi oleh keamanan game tersebut, salah satu contoh aplikasi yang sering dipakai ialah Game Guardian.

Gambar I

Tampilan game yang sudah dicheat



³ Betha Sidik, *Pemograman Web dengan PHP*, Informatika Bandung, 2014 hlm, 205

Gambar I merupakan *game online* yang pada saat ini diminati di Indonesia, game tersebut ialah PUBGM, pada gambar tersebut pemain telah melakukan *cheat* terhadap game tersebut, pada game tersebut terdapat antena hijau yang menandakan bahwa ada salah satu pemain di daerah tersebut.

Gambar II

Tampilan yang belum dicheat



Gambar II merupakan gambaran bahwa pemain tersebut tidak melakukan cheat terhadap game tersebut sehingga tampilan pada game tersebut tidak berubah.

Kualifikasi ialah penggolongan atau pembagian, kualifikasi dari suatu tindak pidana di bagi menjadi 2 (dua) bagian yang ada di dalam kitab undang-undang hukum pidana yaitu pelanggaran dan kejahatan, tindak pidana kejahatan dirumuskan dalam Buku Kedua dan tindak pidana pelanggaran dirumuskan dalam Buku ketiga kitab undang-undang hukum pidana. Kriteria pembeda tentang kejahatan dan pelanggaran dapat

ditemukan di dalam ilmu pengetahuan hukum pidana yang terdiri dari 2 (dua) sudut pandang yaitu bersifat kualitatif dan kuantitatif, dalam pandangan yang bersifat kualitatif, kejahatan merupakan perbuatan yang bersifat *rechts delict* yang artinya perbuatan tersebut bertentangan dengan keadilan baik itu diatur didalam undang-undang atau tidak, sedangkan pelanggaran merupakan perbuatan yang bersifat *wet delict* yang artinya perbuatan tersebut merupakan suatu tindak pidana, dari sifat kuantitatif, kriteria pembagian antara tindak kejahatan dan pelanggaran dilihat dari segi kriminologi yang membandingkan derajat kejahatan sebagai perbuatan yang gradasinya lebih berat dari pada pelanggaran.⁴

Perbuatan *cheater* dalam sebuah game online sendiri sangat meresahkan bagi pemain lain di karenakan orang yang melakukan *cheat* sudah berlaku curang dalam suatu *game online*, di Indonesia perbuatan *cheating* di lakukan di dalam *game online* salah satu contohnya dalam turnamen internasional PGL Asia Minor Championship, dimana NMEsport yang mewakili Indonesia harus didiskualifikasi karena ketahuan pernah memakai *cheat* di Public Game milik Sastronk.

Public Game Sastronk merupakan sebuah situs dan juga aplikasi yang di dalamnya menyediakan jual beli item CS:GO, live streaming dan juga memberikan informasi tentang turnamen CS:GO yang di selenggarakan mulai dari dalam negeri sampai Internasional. Belum sempat

⁴ Agung Rusianto, *Tindak Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana*, Predana media, Jakarta, 2016, hlm 11.

berlaga tim dari Indonesia harus gugur karena salah satu pemain dari tim tersebut ialah Massyah yang terlalu sering melakukan *cheat* di Public Game.⁵ Perbuatan *cheater* dalam *game online* di atur dalam pasal 33 UU ITE dengan rumusan “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya” dan dijelaskan pula dalam pasal 32 ayat (1) dengan rumusan “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik milik orang lain atau milik publik” dalam hal ini pelaku dapat dipidana penjara selama 10 tahun yang di sebutkan dalam pasal 48 ayat (1) yang memiliki muatan “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 2.000.000.000.00 (dua miliar rupiah).”.

Dalam hal perbuatan *cheater* yang dapat meresahkan bagi pemain lain dan ada juga *cheater* yang tidak menyebabkan kerugian materil bagi pemain lain, perbuatan tersebut sudah memenuhi unsur percobaan kejahatan yang dirumuskan di dalam pasal 53 ayat (1) yang memuat bahwa “mencoba

⁵ Keseringan Nge-cheat Membawa Petaka, Tim Indonesia didiskualifikasi dari turnamen internasional, dikutip dari <https://www.revivaltv.id/keseringan-nge-ngeceat-membawa-petaka-tim-indonesia-didiskualifikasi-dari-turnamen-internasional/> diakses pada tanggal 29 juli 2019

melakukan kejahatan dipidana, jika niat telah ternyata dari adanya permulaan pelaksanaan itu, bukan semata-mata disebabkan karena kehendaknya sendiri” dengan hal muatan tersebut jika seorang *cheater* melakukan *cheating* dalam suatu *game online* dan dia tidak bisa membuat pemain lain merasakan kerugian saat memainkan game tersebut, perbuatan tersebut sudah termasuk dalam percobaan kejahatan.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang diatas maka dapat di ambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Pengkualifikasian *Cheater* Sebagai Tindak Pidana Di Dalam Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penulisan ini ialah mengetahui bagaimanakah pengkualifikasian *cheater* di dalam UU ITE jika dilihat dari sudut pandang hukum pidana dan jika dilihat dari perbuatan *cheater* tersebut.

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi diri saya pribadi dan semua lapisan masyarakat, adapun manfaat yang di harapkan dari penelitian ini ialah:

1.4.1 Manfaat teoritis

Sebagai pedoman dan pengembangan pengetahuan khususnya dibidang hukum pidana terkait tindakan *cheat* didalam *game online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penulis berharap penelitian ini memberikan jawaban dari pemasalah dalam penelitian ini dan memberikan wawasan pengetahuan bagi penyusun dan pembaca, serta dapat pula digunakan oleh pihak-pihak terkait yang membutuhkan khususnya Hakim Pengadilan Negeri dan penegak hukum khususnya kepolisian.

1.5 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penelitian yang diangkat benar-benar asli, dalam hal ini belum pernah diteliti oleh orang lain sebelumnya. Guna mempertahankan penelitian ini yang berjudul “Pengkualifikasian *Cheater* Sebagai Tindak Pidana Di Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik” maka penulis akan mencantukan beberapa penelitian yang sebelumnya sudah di angkat, bahwa sebelum penelitian ini di angkat ada beberapa penelitian yang memiliki kemiripan dalam penelitian ini, maka demikian akan disertakan sebagai bukti bahwa penelitian yang di lakukan oleh penulis belum pernah diteliti sebelumnya, adapun penelitian yang memiliki kemiripan di antaranya ialah :

Tabel I keaslian skripsi

No	Nama Peneliti dan Penguruan Tinggi	Judul Penelitian	Pembahasan	Faktor Pembeda
1	Agung Mahardika / Fakultas Hukum Universitas Trunojoyo Madura	Analisis Yuridis <i>Hacking Game Online</i> Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia	Hasil pembahasan berfokus kepada perbuatan <i>hacking</i> yang menggandakan properti milik suatu <i>game online</i> dan mendistribusikan kembali dan pembahasannya berfokus kepada perbuatan <i>hacking</i> yang di lakukan dalam <i>game online</i>	Dari penelitian skripsi ini terdapat perbedaan dengan penelitian ini yaitu penulis mengacu kepada pelaku perbuatan <i>cheater</i> yang melakukan kecurangan data dalam <i>game online</i> termasuk tindak pidana dan penelitian ini menfokuskan apakah perbuatan <i>cheater</i> merupakan suatu tindak pidana
2	Ivan Chrisian / Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan 2018	Pertanggungjawabana Pidana Menyangkut Kejahatan Terhadap Benda Virtual Dalam <i>Game Online</i> Dikaitkan Dengan Kitab Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008	Hasil pembahasan dari penelitian ini berfokus kepada kejahatan penjualan benda virtual atau properti game yang diperjual belikan antara pemain satu dengan yang lain	Penelitian yang diambil oleh penulis lebih berfokus kepada perbuatan <i>cheater</i> yang melakukan kecurangan pada saat bermain game

		Tentang Informasi Dan Transaksi Eletronik.	dengan menggunakan uang asli dan salah satu pemain tersebut tidak membayar sesuai perjanjian.	online dan menjelaskan apakah perbuatan cheater termasuk tindak pidana..
--	--	--	---	--

1.6 Metode penelitian

1.6.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan penelitian hukum normatif, penelitian hukum normatif ialah teori dari ilmu hukum normatif dalam mendeskripsi dan mempreskripsi isi dari suatu norma atau perundang-undangan.⁶ dimana jenis penelitian hukum normatif mengacu kepada dokumen-dokumen perUndang-undangan dan bahan pustakan yang mendukung penelitian ini.

1.6.2 Metode pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam mengkaji permasalahan adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) pendekatan ini mengunakan bahan hukum perundang-undangan sebagai acuan dasar dalam melakukan penelitian.⁷ Dalam mengkaji permasalahan dalam penulisan ini penulis menelaah undang-undang dan regulasi yang berkaitan dengan perbuatan *cheater* yang melakukan kecurangan dalam *game online*.

⁶ I Made Pasek Diantha. *Metodelogi Penelitian Hukum Normatif Dalam Justifikasi Teori Hukum*. Jakarta. Pranada Media. 2017 Hlm 98

⁷ Soerjono Soekanto Dan Sei Mamuji. *Penelitian Hukum Normatif* (Suatu Tinjauan Singkat). Jakarta. Rajawali Pers, 2001 hlm 14.

1.7 Bahan hukum

Bahan hukum merupakan bahan hukum dasar yang akan digunakan sebagai acuan dalam penulisan skripsi ini. Adapun bahan hukum yang digunakan meliputi 2 bagian yaitu :

1.7.1 Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang memiliki kekuatan hukum mengikat meliputi peraturan PerUndang-undangan yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.

1.7.2 Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan bahan buku-buku referensi atau teks yang di tulis oleh ahli hukum yang sangat berpengaruh dan jurnal-jurnal yang mendukung dalam penulisan skripsi ini.

1.8 Teknik pengumpulan bahan hukum

Teknik pengumpulan bahan hukum ini merupakan upaya penulis untuk mencari bahan-bahan hukum yang dianggap relevan dengan pokok-pokok permasalahan hukum yang sedang diteliti, teknik pengumpulan bahan-hukum tersebut akan dijadikan landasan teori dan untuk dijadikan sumber-sumber dari bahan hukum primer dan juga sekunder, adapun pengumpulan bahan tersebut meliputi :

1.8.1 Pengumpulan bahan hukum primer

Pengumpulan bahan hukum primer ialah pengumpulan bahan-bahan hukum yang memiliki kekuatan hukum tetap meliputi peraturan PerUndang-undangan yang dan relevan dengan permasalahan yang diteliti.

1.8.2 Pengumpulan bahan sekunder

Pengumpulan bahan sekunder ialah pengumpulan data studi kepustakaan, studi kepustakaan ini meliputi literatur hukum, jurnal hukum, artikel hukum dan bahan-bahan hukum lain yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

1.9 Analisa bahan hukum

Dalam hal penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan menggunakan metode analisis logika deduktif. Yaitu metode analisis yang menarik kesimpulan dari umum ke khusus dengan menggunakan analisa peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini dan selanjutnya akan dikorelasikan dengan asas dan teori hukum yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.⁸

⁸ Jonaedi Efendi dan Johnny Ibrahim, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Depok, Prenadamedia Group 2016. hlm 27