

ABSTRAK

Permainan *online* saat ini telah tumbuh menjadi suatu bisnis tersendiri yang menjanjikan di Indonesia. Banyaknya perusahaan pengembang permainan *online* yang memproduksi berbagai permainan *online* membuat jumlah permainan *online* yang dapat dimainkan oleh pemain menjadi banyak pilihannya. Hadirnya berbagai macam permainan *online* ini turut pula menghadirkan masalah hukum baru, yaitu terkait dengan *hacking*/pembobolan sistem yang terdapat di dalam permainan *online* tersebut.

Untuk beberapa orang yang awam tentunya kegiatan ini tidak dihiraukan. Namun untuk orang-orang yang hidupnya tergantung pada bisnis permainan *online* ini tentu kegiatan *hacking* tersebut sangat merugikan bagi mereka, contoh pihak *developer* yang disini adalah perusahaan yang membuat, memasarkan game buatannya. Yang telah mengeluarkan modal cukup besar untuk game buatannya. Sebagai salah satu industri yang ada di Indonesia tentu diperlukan perlindungan hukum baik terhadap industri game online maupun terhadap pemainnya.

Indonesia sendiri belum memiliki Undang-undang *cyber law* yang mengatur mengenai *cyber crime* khususnya *hacking* dalam permainan *online* tetapi, terdapat beberapa hukum positif lain yang berlaku umum dan dapat dikenakan bagi para pelaku *cyber crime* terutama untuk kasus-kasus *hacking game online* yang menggunakan komputer dan internet sebagai sarannya.

Kata kunci: Hacking, Game Online.

ABSTRACT

Online games nowadays has grown to be a promising business in Indonesia. Many developer companies of online games has produced various kinds of online games which made the number of the game itself can be various played by the players. The presence of various online games has also created a new law, which was related with hacking a system planted inside the online games.

For many newbie / people who are new in online games, surely the hacking thing is not tolerated. However, for those who work on online games business, this hacking problem is really detrimental for them. For example, the developers who have created and sold the online games, they have spent so much money to create the online games. As one of companies in Indonesia, it needs a legal protection both against the online games companies and towards the players.

Indonesia itself still has no law for cybercrime which controls the regulation of online games especially in term of hacking. However, there are some positive laws or regulations which are generally applicable or can be imposed to the hackers of cybercrime especially for the case in hacking online games by using computers stuffs and internet as the tools.

Key Words: Hacking, Online Games