

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mungkin kita tidak asing lagi dengan istilah *game*, bahkan semua kalangan dari anak kecil sampai orang tua pasti mengenal istilah ini. Saat ini sudah banyak bermacam-macam *game* yang sudah beredar luas di luar sana salah satunya berbasis *online*. *Game online* awalnya adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan computer (LAN atau internet), sebagai medianya. Umumnya permainan yang dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia jasa *online* dan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*. Terdapat banyak jenis permainan *online*, dari mulai permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang dapat dimainkan oleh banyak pemain sekaligus.

Potensi bisnis *game online* dan *game* pada umumnya di Indonesia faktanya sangat besar. Ini dapat dilihat dari survei yang dilakukan oleh badan riset *Newzoo* pada tahun 2015 bahwa pasar *game* di Indonesia dapat mendapatkan penghasilan sebesar 428.438.700 juta/tahun. Ini adalah kenaikan 56% dari tahun 2014 yang membuat Indonesia menjadi pasar game terbesar kedua di Asia Tenggara.¹

¹ <https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-21-indonesian-games-market/>

Melihat dari peluang tersebut tentu saja peran pemerintah sangat diperlukan apalagi industri ini salah satu industri terbesar di dunia. Jika perkembangan ini dilakukan dengan sebagaimana mestinya sudah tentu akan membawa manfaat yang besar. Akan tetapi jika pemanfaatannya didasarkan pada niat untuk melakukan suatu kejahatan maka akan menimbulkan dampak yang negatif.

Contohnya *Hacker* (penerobos jaringan) *game online* yang tentunya mempunyai motif ingin mendapatkan keuntungan dan tindakannya merugikan pihak *developer* dan orang lain yang terkait dengan *game* tersebut. Hacker merupakan golongan profesional komputer atau IT, mereka memiliki pengetahuan tinggi dalam suatu sistem komputer. Meskipun tidak semua *hacker* merupakan kejahatan namun dalam kasus *hacker game online* tentu saja *hacker* tersebut telah melakukan suatu tindak kejahatan. Salah satu kegiatan ilegal dari *hacker game online* adalah membuat dan mengedarkan program ilegal, yang didalam bahasa game biasa disebut *Cheat Engine*.²

Para hacker biasanya menyebar luaskan secara gratis program ilegal tersebut, namun sering kali dijumpai program ilegal tersebut diperjual belikan kepada mereka yang ingin melakukan kecurangan dalam suatu *game online*. Hal tersebut sangat disayangkan karena deretan *game* lokal yang ada saat ini sudah mampu bersaing dengan *game* produksi luar negeri.

² *Cheat Engine* merupakan perangkat lunak (*software*) *open source* yang dirancang untuk dapat memberikan kita jalan pintas dalam permainan/*game*.

Di Indonesia sendiri telah ada asosiasi yang menaungi *game* yang mewakili dibidang *payment*, *developer*, *publisher* dan animasi yang disebut Asosiasi Game Indonesia atau yang disingkat AGI. Asosiasi Game Indonesia ini menaungi pengembangan industri *game* di Indonesia.³ Namun adanya AGI tetap saja tidak dapat mengatasi permasalahan *hacker*. Rawannya keamanan *game online* itu sendiri disebabkan payung hukum untuk menindaknya belum tegas. Apalagi, hal tersebut diperparah dengan ketidaktahuan para penikmat *game* bahwa *hacking* (penerobosan jaringan secara ilegal) adalah kasus kriminal. Kelemahan *game online* memang terutama dari sisi *hacking*. Karena di Indonesia juga belum ada hukum yang tegas untuk *hack software*, sehingga banyak *gamer* (para pemain didalam *game*) yang tidak tahu bahwa *hacking* sebenarnya merupakan tindak pidana.

Melihat fakta hukum sebagaimana yang ada pada saat ini, dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah disalah gunakan sebagai sarana kejahatan ini menjadi teramat penting untuk diantisipasi bagaimana kebijakan hukumnya, sehingga *Cyber Crime* khususnya *hacking game online* yang terjadi dapat dilakukan upaya penanggulangannya dengan hukum pidana di Indonesia. Di Indonesia sendiri memiliki UU ITE yang dapat digunakan untuk menjerat para *hacker*. Berdasarkan undang-undang No.19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik,⁴ kegiatan *hacker* dapat di pidana. Namun pada kenyataannya undang-undang tersebut tidak dapat menjerat para pelaku *hacking*.

³ http://www.agi.or.id/?page_id=86

⁴ Lihat UU No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Hal tersebut membuat para gamers meninggalkan game yang telah dimasuki cheater. Para gamers berasumsi bahwa game yang dapat dengan mudah dimasuki oleh hacker sudah tidak menarik lagi, karena sudah tidak sportif dan dampak tersebut membuat beberapa pihak developer game rugi bahkan gulung tikar. Pihak developer yang mengeluarkan modal yang cukup besar dalam pembuatan game tentu saja sangat dirugikan dengan adanya kasus hacker ini. Hal ini yang membuat penulis tertarik untuk meneliti fenomena ini dengan judul “**TINJAUAN YURIDIS HACKING GAME ONLINE DALAM PERSPEKTIF HUKUM POSITIF INDONESIA**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk mengkaji rumusan masalah berikut:

1. Apakah perbuatan *hacking game online* merupakan tindak pidana?

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan Penelitian skripsi ini adalah:

- a. Untuk mengetahui bahwa perbuatan *hacking game online* melanggar hukum.
- b. Untuk mengetahui apakah *hacking game online* termasuk kejahatan dunia maya.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan memberikan suatu manfaat dan kegunaan, Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Secara teori dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai Cyber Crime khususnya hacking game online yang dapat melampaui belahan dunia dan dapat dirasakan oleh siapapun, karena para pelaku kejahatan ini bersifat internasional. Selain itu dapat memaksa perkembangan ilmu hukum dalam menciptakan hukum, khususnya bidang pidana, dengan pengaplikasian yang mudah dijangkau bagi semua kalangan.

b. Manfaat Praktis

Dapat memberikan masukan-masukan yang bermanfaat bagi pemangku kepentingan dalam proses peradilan yakni pemerintah serta instansi-instansi hukum yang terkait, dalam kejahatan dunia maya dalam tindak pidana Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Jenis penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis menggunakan penelitian hukum, yaitu suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi sesuai dengan karakteristik preskriptif ilmu hukum.⁵ Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini yang dipergunakan adalah metode

⁵ Peter Mahmud Marzuki. 2005. *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada media Group, Jakarta, , Hlm.35.

pendekatan yuridis normatif, yaitu cara penelitian yang dimulai dengan menganalisis pasal-pasal dalam, KUHP, UU ITE, UU Hak Cipta tentang tindak pidana dunia maya khususnya *hacker* dalam skripsi ini.⁶

1.5.2 Metode Pendekatan

Dalam penulisan skripsi ini menggunakan 3 (tiga) macam pendekatan, yaitu:⁷

1) Pendekatan undang-undang (*statue approach*)

Pendekatan ini dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang relevan dengan isu hukum yang sedang ditangani.

2) Pendekatan konsep (*Conseptual approach*)

Pendekatan konseptual yaitu suatu pendekatan dengan cara membahas pendapat para sarjana yang dapat dalam berbagai literature sebagai landasan pendukung.

3) Pendekatan kasus (*case approach*).

Pendekatan yang dilakukan dengan cara melakukan telaah terhadap kasus-kasus yang berkaitan dengan isu hukum yang bertujuan mempelajari penerapan norma-norma atau kaidah hukum yang dilakukan dalam praktik hukum.⁸

⁶ Amiruddin dan Zainal asikin, 2003, *Pengantar metode penelitian hukum*, (Jakarta: Grafindo Persada 2003), hml. 118

⁷ Peter Mahfud Marzuki, 2007, *Penelitian Hukum*: Jakarta: Prenada Media Group:hml 97.

⁸ *Ibid*, hml. 321

1.5.3 Bahan Hukum

Berkaitan dengan data yang digunakan, maka bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahan hukum primer, sekunder dan tersier.

Bahan hukum primer yang digunakan adalah peraturan perundang-undangan, seperti Kitab Undang-undang Hukum Pidana, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Bahan hukum sekunder yang banyak digunakan dalam penulisan ini adalah buku-buku teks, skripsi, tesis, artikel ilmiah, jurnal online dari Pusat Data West Law, data dari internet, dan makalah.

Bahan hukum tersier yang digunakan adalah antara lain kamus Inggris-Indonesia, kamus hukum, dan ensiklopedia Miriam Webster.

1.5.4 Analisi Bahan Hukum

Analisis bahan hukum dalam penelitian penulisan skripsi ini menggunakan analisis logika deduktif⁹. Yaitu adalah metode analisis yang menarik kesimpulan dari umum ke khusus dengan melakukan analisis terhadap undang-undang yang berkaitan dengan permasalahan yang kemudian di korelasikan terhadap beberapa asas, teori, dan prinsip-prinsip untuk dijadikan landasan dalam menganalisa rumusan masalah dalam penelitian ini. Sehingga dari penelitian ini dapat menghasilkan sebuah solusi, konklusi serta konsepsi ideal tentang hal-hal yang

⁹ Jonny Ibrahim, *op.cit* hlm. 249

berhubungan dengan *cyber crime* Tinjauan Yuridis *Hacking Game Online* Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari 4 (empat) sistematika, setiap bab terdapat sub-sub bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, bab ini memuat pokok bahasan pendahuluan yang memberikan gambaran tentang isi skripsi yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan terkait Tinjauan Yuridis *Hacking Game Online* Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia.

BAB II TINJAUAN UMUM MENGENAI VIDEO GAME, CYBERCRIME DAN PERMASALAHAN YANG TERKAIT DENGAN GAME ONLINE, bab ini memuat tentang uraian mengenai tinjauan kepustakaan umum tentang keterangan-keterangan yang sistematis yang diperoleh dari bahan pustaka yang menjadi penunjang dan yang ada hubungannya dengan masalah penelitian¹⁰. Dalam hal ini tentang “Tinjauan Yuridis *Hacking Game Online* Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia”. Dalam bab ini akan diuraikan mengenai Jenis-jenis tindak pidana *cyber crime* serta permasalahan yang timbul terkait dengan *game online*.

BAB III TINJAUAN YURIDIS HACKING GAME ONLINE DALAM PERSPEKTIF HUKUM POSITIF INDONESIA, bab ini memuat uraian hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari hasil studi

¹⁰ Burhan Ashshofa, 2004, *Metode penelitian hukum*, (Jakarta: Rineka Cipta), hlm.121

dokumentasi tentang hukum pidana cybercrime yang berkaitan dengan rumusan masalah , yakni tinjauan yuridis *hacking game online* dalam perspektif hukum positif indonesia.

BAB IV PENUTUP, bab ini memuat uraian yang berisi kesimpulan dan saran. kesimpulan yang merupakan ringkasan dari pembahasa atau hasil penelitian dan saran sebagai masukan penulis yang dapat menjadi rekomendasi untuk kesempurnaan skripsi ini.