Volume 5 Number 2 (2023)
July-December 2023
Page: 2059-2080

E-ISSN: 2686-4819
P-ISSN: 2686-1607
DOI: 10.37680/almanhaj.v5i2.3110

AL-MANHAJ
Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam

Tinjauan Hukum Pidana Cheat/Hacking dalam Game Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2015

Williem Pathavi[1], Mujiono Hafidh Prasetyo[2]

[1] Universitas Diponegoro, Indonesia; pathaviwilliem@gmail.com
[2] Universitas Diponegoro, Indonesia; tyo.pras.mhllm@gmail.com

Received: 14/06/2023 Revised: 16/10/2023 Accepted: 22/11/2023

Abstract

Technological developments in cyberspace today show the development of new ideas and works in various fields. Gaming technology is one of the highlights. Online games are games that connect each player through a network. The increasing number of online game enthusiasts, makes competition between players increase and there is a desire to be superior by taking shortcuts, namely cheating. The more frequent occurrence of cheating/hacking in online game systems raises questions (1) whether Law number 11 of 2008 on Information and Electronic Transactions can be used as a basis for criminal prosecution of perpetrators of cheating/hacking in online game systems? (2) what are the criminal penalty for perpetrators of cheating/hacking in online game systems according to Law number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions? The purpose of this normative legal research is to find out the legal provisions governing cheat/hacking in online game systems and criminal penalty that punish the perpetrators in Law number 11 of 2008 on Information and Electronic Transactions, which requires secondary data and library data in reviewing it. The results of his research found that Law number 11 of 2008 on Information and Electronic Transactions can be used as the basis for criminal penalties for perpetrators of cheating/hacking in online game systems because the act of cheating/hacking fulfills the elements of a criminal act contained in Law number 11 of 2008 on Information and Electronic Transactions. Criminal sanctions for perpetrators of cheating/hacking in the online game system are adjusted to the provisions of the article that is violated.

Keywords online game, cheat/hacking, criminal act, penalty

Corresponding Author
Williem Pathavi
Universitas Diponegoro, Indonesia; pathaviwilliem@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikankemudahan dan manfaat bagi masyarakat di era modern ini. Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan oerdaban manusia secara global, disamping itu perkembangan teknologi informasi taleh menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial uang scera siginifikan berlangsung demkian cepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua

© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

karena selain memebrikan kontribusi bagi eoningkatan kesejahteraan kemajuan dan peradaban sekaligus menajdi efektif dalam perbuatan melawan hukum.

Berbagai invensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi saat ini memungkinkan orang menggunakan internet melalui komputer pribadi *(personal computer/PC)* atau media elektronik lainnya di manapun orang tersebut berada. Kemajuan-kemajuan yang dicapai manusia tersebut telah banyak memberikan kemudahan-kemudahan dan manfaat bagi manusia dalam upaya untuk meningkatkan kesejahteraannya saat ini, teknologi informasi dan komunikasi umumnya dimanfaatkan oleh pribadi (individu), korporasi, pemerintah dan kelompok-kelompok masyarakat untuk berbagai aktivitas manusia, seperti pendidikan, kesehatan, bisnis, pemerintahan, komunikasi, hiburan dan lain-lain.

Perkembangan teknologi di dunia maya khususnya, hingga saat ini menunjukkan perkembangan ide dan karya baru di berbagai bidang. Teknologi *game* adalah salah satu yangmenjadi sorotan. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring *(Online Games)* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain secara bersama, dibandingkanpola tertentu dalam sebuah permainan. *Game online* mengalami perkembangan yang cukuppesat dengan jenis yang beragam, mulai dari *Game online* yang hanya dapat dimainkan olehsatu orang hingga *game online* yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus.

Game online adalah permainan yang menghubungkan setiap pemainnya melalui suatu jaringan. Jaringan yang digunakan oleh *game online* adalah jaringan internet dan yangsejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyediajasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan perangkat yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Game online merupakan salah satu masalah yang mendapat perhatian dari masyarakat luas. Saat ini, banyak penelitian yang lebih fokus terhadap upaya untuk mereduksi tingkat kecanduan game online.

Game online terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam *Game online*, ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang menggunakan kemampuan *server*. *Gameonline* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan sering kali menciptakan komunitas maya.

Game online pertama kali masuk ke Indonesia pada tahun 2001, dengan *game* bernama Nexia, akan tetapi *game* Nexia berhenti beroperasi pada tahun 2004 dan digantikanoleh *game online* lainnya yang kemudian menjamur ke seluruh Indonesia hingga saat ini. Saat ini, *game online* sudah bisa diakses dengan mudah menggunakan *smartphone*. *Game online* yang bisa diakses melalui *smartphone* disebut *game mobile*. Perkembangan *game* mobile di Indonesia juga mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan bertambahnyajumlah pemakai *smartphone* di Indonesia yang telah mencapai 167 juta orang. Kemajuan dan perkembangan *game online* ini pun sekarang semakin canggih, terlihat dengan tampilan grafis yang lebih bagus, kemudahan mengakses yang biasa dilakukan dengan perangkat yangmemiliki internet, selain itu juga terdapat beberapa *game online* yang memberikan hadiah kepada pemainnya. Dengan berbagai kelebihan yang diberikan oleh *game online*, membuat *game online* memiliki banyak peminat. Banyak peminat dari *game online* tentunya membawapeningkatan pendapatan bagi perusahaan penyedia layanan *game online*.

Akan tetapi, dengan semakin banyaknya peminat, membuat persaingan antar pemainsemakin meningkat. Sehingga muncul keinginan untuk menjadi lebih unggul dengan melaluijalan pintas yakni perbuatan curang *(cheat)*. Curang *(cheat)* adalah perilaku yang dilakukanpemain untuk mencapai tujuan yang tidak harus didapatkannya atau memperoleh keunggulansecara tidak adil. Tujuan dari perbuatan curang ini pun sekurang - kurangnya dapat dibagi menjadi tiga hal, yakni keinginan untuk merusak permainan orang lain, keinginan untuk menang, dan keinginan untuk mendapatkan keuntungan berupa uang.

Curang dalam *game online* dapat dilakukan dengan berbagai cara dan disesuaikan dengan sistem elektronik dari *game* tersebut. Namun secara umum cara yang paling sering digunakan yakni dengan *hacks* dan *bug-exploit*. Kedua cara tersebut dilakukan dengan masukke dalam sistem elektronik penyedia *game online* tanpa hak *(illegal acces)* dan melakukan transmisi untuk mendapatkan keuntungan seperti tambahan nyawa yang tak pernah habis, mendapatkan senjata secara cuma-cuma dan berbagai cara lainnya, guna untuk menang dalam permainan tersebut.

Perbuatan curang tentunya memiliki dampak, yakni merusak esensi dari permainan tersebut dan membuat pemain lain menjadi meninggalkan permainan tersebut, terutama parapemain baru. Pemain lain tentunya merasa terganggu dengan adanya perbuatan curang, karena permain – pemain tersebut sudah bermain secara jujur dan mengeluarkan uang untukmembeli muatan atau konten untuk dapat menang dalam permainan. Namun, permainannya menjadi rusak atau tidak menarik lagi dengan adanya pemain yang berbuat curang. Pemain yang merasa terganggu dengan adanya perbuatan curang dapat melaporkan kepada pihak pengembang untuk nantinya ditindak lanjuti. Sedangkan bagi pengembang jasa *game online*dapat melakukan upaya hukum jika mengacu pada syarat dan ketentuan yang sudah disetujuioleh pemain dan penyedia jasa *game online* pada awal melakukan registrasi akun.

Peraturan perundang – undangan di Indonesia sudah memiliki peraturan yang mengatur mengenai aktivitas di dunia maya, yakni melalui UU No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pengaturan mengenai *game online* tidak dijelaskan secara terperinci dalam UU No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mana *game online* merupakan salah satu sistem elektronik yang diatur dalam Pasal 1 UU No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. UU ITE tidak mengatursecara khusus larangan mengenai perbuatan curang di *game online*, sehingga timbul pertanyaan apakah pelaku perbuatan *cheat/hacking* dalam sistem *game online* dapat dikenakan pidana?

2. METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode Penelitian Normatif. Obyek penelitian pada penulisan ini adalah penelitian hukum normatif yang obyek penelitiannya berupa norma hukum, konsep hukum, asas hukum dan doktrin hukum.

Obyek penelitian hukum dengan karakter keilmuan yang normatif adalah norma hukum yang tersebar dalam peraturan hukum primer (primary rules) dan peraturan hukum sekunder (secondary rules). Penelitian hukum normatif ini dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder, yang meliputi bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan Undang-Undang (*statue Approach*) dan penekatan konsep (*conceptual approach*). Teknik analisis data merupan penentuan hasil dari sebuah penelitian dianalisis secara kualitatif /non statistic dan disjikan secara deskriptif untuk menggambarkan secara jelas tentang permasalaha yang ada ditinjau dari segi hukum.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketentuan Hukum yang Mengatur Tentang Program *Cheat/hacking* yang Terdapat Dalam Undang–Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elekronik

Kegiatan melalui media sistem elektronik atau disebut juga ruang siber (*cyber Space*), meskipun secara virtual hal ini dapat di kategorikan sebagai perbuatan hukum yang nyata. Secara yuridis kegiatan ruang siber tidak dapat di dekati dengan ukuran dan kualifikasi hukum konvensional saja sebab jika cara ini yang ditempuh walauun banyak kesulitan dan ada yang lolos dari pemberlakuan hukum. Kegiatan pada ruang siber adalah kegiatan virtual yang berdampak nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Subjek pelakunya harus dikualifikasika sebagai orang yang telah melakukan perbuatan secara nyata.

Penipuan yang terjadi dalam ranah internet, tentu saja masuk dalam kategori Cybercrime yakni kejahatan yang dilakukan dengan medium dunia maya atau ranah internet. beberapa jenis siberkriminal yang membutuhkan kemampuan IT tingkat tinggi, diantaranya cracking (pembobolan)

phising (menucri data pribadi melalui jaul beli game situs palsu) , kacking, data foregey, spyware , carding, hijaking atau penyebaran virus.

Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merupakan suatu upaya pemerintah untuk mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang teknologi informasi dan transaksi elektronik yang kemudian diharapkan mampu menjamin kepastian hukum bagi masyarakat dalam seluruh aktivitas pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dan juga sebagai salah satu upaya untuk mencegah terjadinya kejahatan yang berbasis elektronik. Sebuah perbuatan disebut tindak pidana apabila ternyata telah memenuhi/ mencocoki rumusan delik (tindak pidana) yang terdapat dalam undang-undang hukum pidana itu sendiri, dan dengan demikian aturan hukum pidana dapat diterapkan terhadap perbuatan tersebut. Pelaku perbuatan *cheat/hacking* dalam sistem *game online* dapat dijatuhi sanksi pidana apabila perbuatan *cheat/hacking* dalam sistem *game online* merupakan suatu tindak pidana yang diatur dalam ketentuan hukum atau Undang-Undang.

Dalam dunia game online begitu banyak modus operandi untuk melakukan kejahatan dalam game online, mulai dari cara yang mudah sampai dengan cara sulit. Sampai saat ini banyak modus operandi kejahatan di lakukan dalam game online dan sudah banyak yang menjadi korban.

S.R. Sianturi mengutip Wirjono Prodjodikoro yang merumuskan tindak pidana sebagai suatu perbuatan yang pelakunya dapat dikenakan hukuman pidana dan pelaku itu dapat dikatakan merupakan subjek tindak pidana.

Berdasarkan rumusan pengertian tindak pidana di atas, untuk menentukan suatu perbuatan sebagaitindak pidana, perbuatan tersebut haruslah perbuatan yang dilarang dan diancam dengan pidana kepada subjek tindak pidana yang melakukannya atau dalam rumusan hukum pidana disebut dengan barangsiapa yang melanggar larangan tersebut. Dengan kata lain, perbuatan yang tergolong tindak pidana adalah perbuatan yang dilarang dalam hukum yang dapat diancam dengan sanksi pidana.

Menurut S. R. Sianturi, secara ringkas unsur-unsur tindak pidana yaitu:

1. adanya subjek;
2. adanya unsur kesalahan;
3. perbuatan bersifat melawan hukum;
4. suatu tindakan yang dilarang atau diharuskan oleh undang-undang/perundangan danterhadap yang melanggarnya diancam pidana;
5. dalam suatu waktu, tempat dan keadaan tertentu.

Lima unsur di atas, dapat disederhanakan menjadi unsur subyektif dan unsur obyektif. Unsur subyektif meliputi subjek dan adanya unsur kesalahan. Sedangkan yang termasuk unsur obyektif

adalah perbuatannya bersifat melawan hukum, tindakan yang dilarang atau diharuskan oleh undang-undang/perundangan dan terhadap pelanggarnya diancam pidana, dan dilakukan dalam waktu, tempat dan keadaan tertentu.

Berdasarkan unsur-unsur perbuatan tersebut, perbuatan *cheat/hacking* tersebut dapat dikenakan Pasal 30 ayat (1) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi:

> "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apa pun."

Norma tindak pidana pada Pasal 30 ayat (1) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terdiri dari unsur-unsur yaitu:

a. Subjek hukum : setiap orang
b. Kesalahan: dengan sengaja;
c. Melawan hukum: tanpa hak atau melawan hukum;
d. Perbuatan: mengakses;
e. Objek: komputer atau sistem elektronik;
f. Caranya: dengan cara apapun;

Unsur subjektif meliputi subjek dan adanya unsur kesalahan; dengan sengaja, Sedangkan yang termasuk unsur objektif adalah perbuatannya bersifat melawan hukum atau dilakukan tanpa hak, perbuatan yang dilarang mengakses suatu komuter atau sistem elektronik dengan cara apapun.Unsur "setiap Orang" disini berarti setiap orang yang sebagai subjek hukum dapat bertanggung jawab dan cakap hukum sesuai diatur dalam perundang-undangan serta badan hukum yang berbadan hukum sesuai ketentuan perundang-undangan. Sesuai dengan Pasal 1 angka 21 Undang-undang no.11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pada Pasal 30 ayatnya yang pertama (1) dan unsur delik yang dirumuskan yaitu unsur "dengan sengaja" dan "tanpa hak". Dalam ayat ini juga unsur "tanpa hak" dirumuskan alternatif dengan "melawan hukum". Unsur "dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum", disini berarti perbuatan yang dilakukan oleh seseorang itu dilakukan dengan sengaja dan penuh kesadaran bahwa perbuatan yang dilakukan melawan hukum. Dalam hal melawan hukum berarti ada suatu peraturan tertulis yang merumuskan dan menyatakan perbuatan tersebut dilarang oleh hukum secara positif tertulis dalam perundang-undangan di Indonesia. Perbuatan yang dilakukan dengankelalaian atau kebetulan bukan merupakan tindak pidana dan tidak diancam pidana.

Penggunanaan kata "tanpa hak" atau "melawan hukum" adalah perumusan unsur melawan hukum dari suatu tindak pidana. Penggunaan kata "melawan hukum" sebagai unsur delik yang dirumuskan alternatif dengan unsur "tanpa hak" mempunyai makna lebih luas dari tanpa hak. Ayat

pertama dari Pasal 30 Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur *illegal access* sebagai delik pokok bahwa pada dasarnya tindakan memasuki komputer atau sistem elektronik (baik sistem elektronik yang telah memiliki pengamanan atau tidak) tanpa persetujuan pihak yang berhak adalah perbuatan yang dilarang. Suatu komputer atausistem elektronik terdapat ruang *cyber* yang dibangun dan telah dibatasi dari ruang *cyber* lainnya berdasarkan kepentingan dan kontrol seseorang dimana dalam ruang *cyber* ini terdapat berbagai informasi atau dokumen elektronik yang dibuat oleh pemilik atau diperolehnya, dan itu semua berkaitan dengan kepentingannya. Oleh karena itu ruang virtual ini beserta informasi dan dokumenelektronik yang ada di dalamnya adalah miliknya dan informasi atau dokumen elektronik itu terkaitdengan kepentingannya maka hanya dia yang dapat mengakses dan mengontrol komputer atau sistem elektroniknya, dia juga berhak untuk melarang orang lain masuk kedalamnya serta juga berhak untuk memberikan akses kepada siapa saja yang dia beri izin, baik secara terbatas maupuntidak terbatas.

Unsur "mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain" Perbuatan mengakses berasal dari kata akses, yang oleh Pasal 1 ayatnya yang kelima belas (15) diberikan arti, akses adalah kegiatan melakukan interaksi dengan Sistem Elektronik yang berdiri sendiri ataudalam jaringan, yang dimaksud dengan mengakses komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain dapat dijelaskan bahwa perbuatan mengakses disini adalah suatu kegiatan melakukan interaksi dengan sistem elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan, melalui seperangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisa, menyimpan, menampilkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan informasi elektronik.

Mengacu pada uraian unsur – unsur perbuatan serta penjelasan delik dalam Pasal 30 ayatnya yang pertama (1) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka dapat diidentifikasikan bahwa pelaku perbuatan *cheat/hacking* dalamsistem *game online* telah memenuhi unsur – unsur yang terkandung dalam Pasal tersebut. Dalam hal perbuatan *cheat/hacking* dalam sistem *game online* yang dimaksud adalah *cheating due to lackof secrecy*, pelaku mengakses sistem elektronik milik penyedia jasa *game online* dengan cara apapun yang bisa dilakukan pelaku secara illegal, atau dengan cara yang melawan hukum, dimana*cheater* dapat menyisipkan, menghapus, atau memodifikasi acara permainan atau perintah yang dikirimkan melalui jaringan. yang palsu. *Cheating related to internal misuse* juga dilakukan melalui *illegal access* dimana *administrator game* menyalahgunakan hak istimewanya untuk melakukan pelanggaran integritasseperti modifikasi *database game.* Hal ini termasuk tindakan melanggar hukum sehingga dapat dikenakan pidana sesuai ketentuan yang telah dirumuskan dalam Pasal 30 ayat (1) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal 30 ayatnya yang pertama (1) menjelaskan *illegal access* pada pokoknya, dan pada ayatnya yang ketiga (3) ini merupakan *lex specialis* dari *illegal access* pada Pasal 30 ayat (1) atau dapat juga

dikatakan sebagai suatu perbuatan hacking, yang bisa merugikan siapa saja yang menjadi korban dari pebuatan hacking tersebut. Pasal 30 ayat (3) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008tentang Informasi dan Transaksi Elektronik berbunyi :

> "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan."

Norma tindak pidana pada Pasal 30 ayat (3) terdiri dari unsur-unsur yaitu:

a. Subjek hukum : setiap orang
b. Kesalahan: dengan sengaja;
c. Melawan hukum: tanpa hak atau melawan hukum;
d. Perbuatan: mengakses;
e. Objek: komputer atau sistem elektronik; sistem pengamanan sistem elektronik
f. Caranya: dengan cara apapun; melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol "setiap orang" menurut Pasal 1 Angka 21 Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentangInformasi dan Transaksi Elektronik yaitu orang perseorangan, baik warga negara Indonesia, warganegara asing, maupun badan hukum. Pada Pasal 30 ayatnya yang ketiga (3) dan unsur delik yangdirumuskan yaitu unsur "dengan sengaja" dan "tanpa hak". Dalam ayat ini juga unsur "tanpa hak"dirumuskan alternatif dengan "melawan hukum". Penggunaan kata "dengan sengaja" mengandung makna bahwa tindak pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 30 ayatnya yang ketiga (3) Undang–Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik diancam dengan pidana apabila dilakukan dengan sengaja. Perbuatan yang dilakukan dengan kelalaian atau kebetulan bukan merupakan tindak pidana dan tidak diancam pidana.

UU ITE merupakan bentuk formal dari sebuah sistem degan tujuan memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara teknologi informasi, kecemasan pengguna dan penyelegara inilah maka di bentuk sebuah Undnag-Undang yang diyakini mampu menjadi sistem kontrol teknologi dan informasi.

Penggunanaan kata "tanpa hak" atau "melawan hukum" adalah perumusan unsur melawan hukum dari suatu tindak pidana. Penggunaan kata "melawan hukum" sebagai unsur delik yang dirumuskan alternatif dengan unsur "tanpa hak" mempunyai makna lebih luas dari tanpa hak. Pasal30 ayat (3) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merupakan delik kualifisir dari Pasal 30 ayat (1) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dua bagian yang ditekankan dalam Pasal ini ialah mengenai; (i) cara apapun, dan (ii) melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol. Penekanan pada bagianpertama ialah bahwa "cara apapun" ditujukan terhadap perbuatan "mengakses komputer atau sistem

elektronik" sedangkan pada bagian kedua, "melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol" dimaksudkan pada sistem pengamanan, dimana maksudnya, sebelum pelaku dapat mengakses komputer atau sistem elektronik, ia harus melewati sistem pengamanan komputer atausistem elektronik korban dengan cara melanggar, melampaui, menerobos, atau menjebolnya. Dalam hubungan unsur sengaja dengan unsur yang diletakkan sesudah kata sengaja, maka sengaja disini harus diartikan kehendak untuk mengakses yang diketahuinya komputer dan/atau sistem elektronik dengan melanggar, melampaui, menerobos, atau menjebol sistem pengaman. Si pelakumenyadari perbuatan semacam itu bersifat melawan hukum.

Untuk unsur "melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol" merupakan unsur yang sifatnya alternatif yang memiliki kesamaan esensi yaitu berhasil masuk ke dalam sistem elektronik dengan berhasil melewati sistem pengamanannya dimana berhasil masuk "melalui" sistem pengamanan dapat dilakukan dengan cara merusak sistem pengamanan (menerobos atau menjebol) dan dapat juga tanpa merusak sistem pengamanan (melanggar atau melampaui). Perbuatan mengakses asal kata akses, yang oleh Pasal 1 ayat (15) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik diberikan arti akses adalah kegiatan melakukan interaksi dengan Sistem Elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan. Letak sifatmelawan hukumnya adalah perbuatan mengakses dengan melanggar, menerobos, melampaui ataumenjebol sistem pengaman. Penjelasan ayat (3) menjelaskan tentang arti sistem pengaman, Sistempengamanan adalah sistem yang membatasi akses Komputer atau melarang akses ke dalam Komputer dengan berdasarkan kategorisasi atau klasifikasi pengguna beserta tingkatan kewenangan yang ditentukan.

Suatu sistem pengamanan dalam hal ini sistem keamanan informasi, umumnya dipasang atau diterapkan untuk mencegah seseorang yang tidak memiliki hak atau wewenang dapat masukke dalam suatu sistem informasi elektronik. Selain itu, sistem pengamanan diterapkan untuk menjaga sistem elektronik agar tetap berfungsi sebagaimana mestinya serta menjaga integritas dan ketersediaan informasi atau dokumen elektronik yang ada di dalamnya, apalagi informasi dan dokumen elektronik memiliki nilai ekonomis bagi pemiliknya.

Mengacu pada uraian unsur – unsur serta penjelasan delik dalam Pasal 30 ayat (3) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka dapat diidentifikasikan bahwa pelaku perbuatan *cheat/hacking* dalam sistem *game online* telah memenuhi unsur-unsur yang telah dijelaskan dalam pasal ini, dimana pelaku perbuatan *cheat/hacking* dalam sistem *game online* melakukan tindakan menerobos, melampaui atau menjebol sistem elektronik milik penyedia jasa *game online* dimana hal ini dilakukan dengan cara*menghacking* sistem elektronik milik penyedia jasa *game online,* serta melewati sistem pengamanan milik penyedia jasa *game online.* Misalnya, dalam *email hacking, hacker* melanggaratau melewati sistem pengaman yang dibuat oleh penyedia jasa

game online, untuk mendapatkan akses tidak sah di *email account* dan menggunakannya tanpa persetujuan dari pemiliknya. Sama halnya dengan *networking hacking*, *hacker* melanggar atau melewati sistem pengaman yang dibuatoleh penyedia jasa *game online* untuk mengumpulkan informasi tentang jaringan sistem elektronik penyedia jasa *game online* dengan maksud untuk membahayakan sistem jaringan dan menghambatoperasinya. Sistem pengamanan yang dibuat oleh penyedia jasa *game online* ialah untuk dapat memasuki suatu sistem dalam *game* tersebut harus menggunakan kombinasi username dan password. Apabila seorang hacker melanggar, menerobos, atau menjebol sistem pengamanan tersebut. Hal ini dianggap telah melanggar hukum sehingga pelaku dapat dipidana sesuai dengan ketentuan yang telah dirumuskan dalam pengaturan Pasal 30 ayat (3) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Secara teknis perbuatan yang dilarang sebagaimana dimaksud pada Pasal 30 ayat (1) dan (3) Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini dapat dilakukan, antara lain dengan:

1) Membobol komputer dan/atau sistem elektronik yang bertujuan untuk mengakses tanpa ijin pemilik komputer dan/atau sistem elektronik.
2) Membobol komputer dan/atau sistem elektronik yang bertujuan selain untuk mengakses juga untuk menaklukkan sistem pengamanan dari sistem komputeryang diakses itu.

Sedangkan untuk Pasal 33 Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, disini mengatur tentang sesorang yang menggunakan sebuah program *cheat*dalam *game online* sehingga mengakibatkan terganggunya sistem elektronik dalam *game online* tersebut, dan *game online* menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya. Pasal 33 Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik berbunyi:

> "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."

Rumusan Pasal 33 Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut dirinci, terdiri dari unsur-unsur berikut:

a. Subjek hukum : setiap orang
b. Kesalahan: dengan sengaja;
c. Melawan hukum: tanpa hak atau melawan hukum;
d. Perbuatan: melakukan tindakan apapun;
e. Objek: komputer atau sistem elektronik
f. Akibat konstitutif: berakibat terganggunya atau tidak bekerja sebagaimana mestinya sistem elektronik.

Pasal 33 Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dimaksud dengan "setiap orang" menurut Pasal 1 Angka 21 Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu orang perseorangan, baikwarga negara Indonesia, warga negara asing, maupun badan hukum. Pengertian dengan sengaja dan tanpa hak, dapat ditafsirkan sebagai perbuatan yang bertentangan dengan undang-undang dan tindakan melalaikan ancaman hukuman. Perbuatan yang dikriminalisasi dalam Pasal 33 Undang –Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah : dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya sistem elektronik atau mengakibatkan sistem elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.

Ketentuan dalam Pasal 33 Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini mengatur perbuatan yang termasuk *system interference*, yaitu melakukan tindakan apapun yang mengakibatkan terganggunya sistem elektronik dan/atau sistem elektronik tidak bekerja sebagaimana mestinya. Perbuatan *system interference,* dalam Pasal 33 dirumuskan secara umum untuk semua jenis tindakan *system interference,* yang tampak pada penggunaan kata-kata "melakukan tindakan apapun".

Pengaturan *system interference* dilakukan secara berjenjang pula, yaitu meliputi: *illegal interference* terhadap sistem komputer atau sistem elektronik yang tidak diproteksi, *illegal interference* terhadap sistem komputer atau sistem elektronik yang diproteksi, dan *illegal interference* yang mengakibatkan kerugian. Pembedaan tersebut penting karena mempunyai konsekuensi pada penetapan berat ringannya sanksi pidana.

Sengaja dalam tindak pidana Pasal 33 Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, harus diartikan bahwa, si pembuat menghendaki melakukan suatu tindakan (apapun) terhadap (yang diketahuinya) sistem elektronik beserta akibat dari tindakannya ialah terganggunya atau tidak bekerja sebagaimana mestinya sistem elektronik tersebut. . Si pembuat juga menyadari bahwa dengan tindakannya itu akibat yang dituju/dikehendaki benar- benar akan timbul. Si pembuat juga menyadari bahwa ia tidak berhak (melawan hukum) untuk melakukan tindakan yang disadarinya mengakibatkan terganggunya atau tidak bekerja sebagaimana mestinya sistem elektronik tersebut. Perbuatan *system interference* yang dilakukandengan culpa bukan merupakan tindak pidana. Berkaitan dengan unsur melawan hukum, dalamrumusan pasal ini lebih tepat menggunakan kata "tanpa hak" dan tidak dialternatifkan dengan "melawan hukum". Sifat melawan hukumnya perbuatan (objektif) terletak pada akibat tersebut. Tindak pidana siber pada Pasal 33 Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasidan Transaksi Elektronik dirumuskan secara materil. Syarat penyelesaian tindak pidana diletakkanpada akibat yang timbul dari perbuatan. Akibat ini disebut dengan akibat konstitutif. Akibatkonstitutif adalah akibat langsung dari dilakukannya perbuatan.

Akibat langsung adalah suatu akibat dari suatu perbuatan sebagai penyebab yang tidak dipengaruhi oleh syarat-syarat lain. Syarat-syarat yang dimaksud adalah syarat yang mempermudah atau mempelancar timbulnya akibat. Syarat semacam ini pada umumnya tidak menentukan untuk menimbulkan akibat langsung. Sekedar syarat mempermudah atau mempercepat saja timbulnya akibat. Jika perbuatan telah diwujudkan ternyata akibat tidak timbul, tindak pidana tidak terjadi. Jika penyebab tidak timbulnya akibat tersebut memenuhi syarat-syarat percobaan kejahatan dalampasal 53 KUHP, si pembuat dapat dipidanakan melakukan percobaan tindak pidana/kejahatan. Misalnya seorang *cheater* melakukan *cheating by exploiting a bug of loophole* yaitu dengan mengeksploitasi *bug* atau celah yang ada dalam *game* untuk melakukan modifikasi terhadap data dan menggunakan kode atau program untuk membantu mereka memenangkan permainan secara cepat dengan memberikan kemampuan tambahan pada karakter permainan, atau melewati misi tertentu, yang menimbulkan ketidakadilan antar pengguna sampai dengan kerugian material yangdialami oleh pihak pengembang *game* atau juga dengan memasukan program atau kode yang dapatmembuat jaringan internet pemain lainnya menjadi tidak stabil. Sama halnya dalam perbuatan *cheating by denying services to peer players* ketika *cheater* melakukan *flooding* ke koneksi jaringan korban, sehingga menimbulkan kesan seakan terjadi gangguan pada koneksi jaringan. Dampak yang ditimbulkan adalah melambatnya respon yang diterima oleh korban atau *lagging.* Terkait dengan Pasal 34 Undang-Undang no. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik berbunyi:

> "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki:
>
> a. perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33;
> b. sandi lewat Komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai denganPasal 33."

Pasal 34 Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dimaksud dengan "setiap orang" menurut Pasal 1 Angka 21 Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu orang perseorangan, baik warga negara Indonesia, warga negara asing, maupun badan hukum. Pengertian dengan sengaja dan tanpahak, dapat ditafsirkan sebagai perbuatan yang bertentangan dengan undang-undang dan tindakan melalaikan ancaman hukuman. Ketentuan dalam Pasal 34 ayat (1) termasuk perbuatan *misuse of devices* atau penyalahgunaan perangkat komputer untuk melakukan tindak pidana siber. Dalam hal ini, perbuatan yang dilarang adalah memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan atau memiliki: perangkat keras atau perangkat lunak komputer yang dirancang atau

secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi dilakukannya tindak pidana siber, dan sandi, kode akses atau sejenisnya yang ditujukan untuk memfasilitasi dilakukannya tindak pidana siber.

Perumusan *misuse of devices* penting dilakukan karena dalam tindak pidana siber pelaku menggunakan perangkat keras atau perangkat lunak. Namun demikian perumusan *misuse of devices* harus dilakukan dengan hati-hati jangan sampai melanggar hak-hak anggota masyarakat untuk berekspresi yang juga dilindungi oleh hukum. Dalam teknologi informasi dan komunikasi membuat, memproduksi atau menyediakan perangkat lunak komputer seperti program virus juga penting dalam rangka membangun sistem keamanan komputer agar aman dari serangan-serangan pelaku tindak pidana siber. Oleh karena itu unsur sengaja menggunakan perangkat teknologi informasi untuk melakukan tindak pidana menjadi unsur pokok. Disamping itu unsur perbuatan tersebut harus dilakukan secara melawan hukum. Unsur-unsur tersebut juga menjadi syarat untuk adanya *misuse devices* yang dilarang dan diancam pidana dalam Undang-Undang No. 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam ketentuan Pasal 34 perumusan unsur melawan hukum lebih tepat menggunakan kata "tanpa hak" dan tidak dirumuskan alternatif dengan "melawan hukum". Misalnya, pemain yang menciptakan atau membuat program *cheat/hacking* dalam sistem *game online* seringkali juga menjual kembali *cheat code* tersebut untuk mendapatkan keuntungan. Menurut Undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terdapat juga aturan tambahan yang mengatur mengenai tindak pidana yang telah diatur dalam pasal-pasal sebelumnya. Pasal ini menjadi aturan tambahan yang dapat dijadikan pasal penjerat bagi penegak hukum untuk menjerat para pelaku cyber crime, Pasal 36 Undang-undang no. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan bahwa:"Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi Orang lain."

Secara struktur, Pasal 36 Undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tidak bisa berdiri sendiri karena memiliki hubungan yang tidak terpisahkan dari Pasal27 s.d. Pasal 34 Undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Unsur-unsur dalam Pasal 36 yaitu:

a. setiap orang;
b. dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum;
c. melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 sampai pasal 34;
d. mengakibatkan kerugian bagi orang lain.

Pengertian setiap orang disini, selain ditafsirkan sebagai individu juga badan hukum yang berbadan hukum sesuai ketentuan perundang-undangan. Pengertian dengan sengaja dan tanpa hak,

dapat ditafsirkan sebagai perbuatan yang bertentangan dengan undang-undang dan tindakan melalaikan ancaman hukuman. Perbuatan yang dikriminalisasi dalam Pasal 36 adalah dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi Orang lain.

Unsur yang ditekankan dalam Pasal 36 Undang-undang no. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini ialah unsur 'mengakibatkan kerugian'. Oleh karena itu, dalam penerapannya Kerugian harus timbul akibat langsung dari perbuatan yang dilarang, dan kerugianyang dimaksud seharusnya ialah kerugian materil yang signifikan, yaitu kerugian ekonomis yangdapat diperhitungkan dengan uang. Misalnya kerugian yang muncul akibat gangguan sistem (Pasal33 Undang-undang no. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik) dan gangguandata berupa rusak atau hilangnya informasi atau dokumen elektronik ialah munculnya biaya untuk memperbaiki atau memulihkan kerusakan atau kehilangan informasi atau dokumen elektronik yang dimaksud. Biaya ini dapat berupa: (i) biaya mengganti sistem keamanan yang telah dirusak atau dibobol, (ii) biaya pembelian sistem untuk merestorasi Informasi atau Dokumen Elektronik, dan (iii) biaya mempekerjakan administrator atau pekerja lain untuk memperbaiki atau memulihkan kerusakan atau kehilangan. Signifikan atau tidaknya kerugian ini akan diputuskan oleh hakim.

Ketentuan Pasal 36 pada dasarnya dimaksudkan untuk merumuskan delik materiil terhadap perbuatan-perbuatan yang dirumuskan dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34, dalam hal ini Pasal30, Pasal 33 dan Pasal 34. Tindak pidana yang dimaksud dengan Pasal 36 adalah tindak pidana materiil atau tindak pidana dengan perumusan materiil, yaitu tindak pidana yang baru dianggap terlaksana penuh dengan timbulnya akibat yang dilarang. Dengan demikian akibat dari perbuatanyang dilarang undang-undang sebagaimana dimaksud di atas, yang mengakibatkan kerugian bagiorang lain harus dibuktikan. Perbuatan *cheat/hacking* dalam sistem *game online* tentunya menimbulkan kerugian bagi orang lain terutama pengembang jasa *game online* sehingga dapat juga dikenakan Pasal 36 Undang-Undang no. 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Oleh karena itu Undang-Undang No. 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan TransaksiElektronik dapat digunakan sebagai dasar hukum penjatuhan pidana bagi pelaku perbuatan*cheat/hacking* melalui program dalam sistem *game online* karena sesuai dengan uraian di atas. Walaupun terdapat peraturan yang melarang, penegakan hukum terhadap perbuatan curang pada sistem *game online* belum dapat berjalan, karena hingga saat ini belum ada yang melaporkan mengenai perbuatan curang pada sistem *game online.* Padahal dengan adanya Undang-Undang no.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengandung implikasi adanya perlindungan hukum terhadap kepentingan-kepentingan hukum masyarakat, khususnya berupa data komputer atau data elektronik, informasi elektronik, dan sistem komputer atau sistemelektronik yang dilindungi.

Pengembang jasa *game online* di Indonesia sendiri, masih enggan untuk melakukan upaya hukum terhadap pemain yang berbuat curang tersebut, karena takut terjadinya publisitas yang merugikan, kehilangan *goodwill*, malu, hilangnya kepercayaan publik, kehilangan investor, atau dampak ekonomi. Selain itu juga, para pengembang jasa *game online* menganggap bahwa dibandingkan meluangkan waktu untuk menempuh jalur hukum, maka lebih baik untuk mengembangkan *anti cheat software* untuk menanggulangi perbuatan curang tersebut. Pengembang jasa *game online* juga lebih memilih melakukan upaya yang bersifat internal, salah satunya dengan memblokir akun pemain yang terbukti berbuat curang atau *block user ID*. Upaya blokir akun tersebut dilakukan dengan melakukan pemantauan pemain yang berbuat curang serta membuka layanan pengaduan dari pemain lain, yang menemukan pemain yang berbuat curang. Karena tidak menutup kemungkinan perbuatan *cheat/hacking* dalam sistem *game online* dilakukanoleh pemain (*player) game online* itu sendiri. Seperti yang dilakukan oleh Garena, sebagai penyedia jasa *game online Free Fire* pada tahun 2021. Garena memblokir permanen akun *chater*. Kali ini, ada 754.079 akun cheater diblokir, jenis skrip atau program modifikasi yang digunakan akun-akun tersebut mulai dari *Wallhack* alias *cheat* agar pemain bisa menembus dinding (15,6 persen), kemudian, 62 persen akun yang diblokir menggunakan *auto-aim (headshot* di kepala), 17persen karena teleportasi, dan 5,4 persen akun menggunakan kecurangan jenis lainnya. Hal yang sama juga dilakukan oleh PUBG Corporation sebagai penyedia jasa *game online PUBG Mobile* pada tahun sebelumnya yaitu 2020. PUBG Corporation menjatuhkan sanksi ban permanen terhadap 1.638.088 akun pada periode 23-29 oktober 2020. Namun, tentu saja upaya tersebut kurang efektif, karena pemain yang berbuat curang tersebut dapat dengan mudahnya membuat akun baru untuk bermain dan berbuat curang kembali.

Sanksi Hukum Bagi Pelaku Perbuatan *Cheat/hacking* dalam Game online Menurut Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Bagian yang terpenting dari hukum pidana adalah sanksinya, baik berupa pidana maupun tindakan. Tanpa sanksi pidana dan/atau tindakan, maka hukum pidana itu bukanlah apa-apa, karena tidak akan mempunyai daya paksa bagi siapapun untuk mematuhi hukum demi terciptanya suatu tatanan kehidupan masyarakat yang aman, tertib dan damai. Hukum pidana karena sanksi pidananya, diibaratkan sebagai suatu "pedang bermata dua", dalam arti pada satu sisi, sanksi pidana memang kejam, menakutkan dan dapat menumpas setiap kejahatan, tetapi pada sisi lain, sanksi pidana menegakkan, melindungi/mengayomi setiap kepentingan hukum yang patut dilindungi dalam masyarakat. Pasal 10 KUHP mengatur tentang jenis-jenis pidana. Pidana terdiri dari pidana pokokdan pidana tambahan.

Pidana pokok meliputi:

a. Pidana mati
b. Pidana penjara

c. Pidana kurungan
d. Denda.
e. Pidana tutupan

Sedangkan pidana tambahan terdiri dari:

a. Pencabutan hak-hak tertentu
b. Perampasan barang-barang tertentu
c. Pengumuman keputusan hakim.

Perbedaan antara hukuman pokok dan hukuman tambahan, adalah hukuman pokok terlepas dari hukuman lain, berarti dapat dijatuhkan kepada terhukum secara mandiri. Adapun hukuman tambahan hanya merupakan tambahan pada hukuman pokok, sehingga tidak dapat dijatuhkan tanpa ada hukuman pokok (tidak mandiri). Sedangkan mengenai lamanya atau jumlah ancaman yang ditentukan hanya maksimum dan minimum ancaman. Dalam batas-batas maksimum dan minimum ini hakim bebas untuk menentukan pidana yang tepat untuk suatu perkara. Lamanya sanksi pidana yang diancamkan sebagai berikut:

a. Ancaman pidana paling lama

   Ciri suatu UU mengatur sanksi pidana dengan ancaman pidana paling lama, hal ini nampak dari normanya yang berbunyi "Setiap orang yang … diancam dengan pidanapenjara paling lama …"

b. Ancaman pidana paling singkat

   Patut dicatat di sini, bahwa hakim terikat dengan ketentuan tersebut yaitu hakim harus menjatuhkan pidana paling singkat sebagaimana diatur oleh UU tersebut. Dengan perkataan l,ain, hakim tidak boleh menjatuhkan pidana penjara kurang dari yang sudah ditetapkan oleh UU tersebut, yang diperbolehkan adalah menjatuhkan pidana penjara lebih lama dari pidana paling singkat yang diancamkan.

c. Ancaman paling singkat dan paling lama

   dalam pasal-pasalnya mengancam dengan ancaman pidana penjara paling singkat …tahun dan paling lama … tahun. Sepertinya huruf c di atas, maka dengan adanya ketentuan ini, rentang lamanya pidana sudah ditentukan yaitu diantara paling singkatdan paling lama.

Untuk sanksi pidana yang menjerat pelaku perbuatan *cheat/hacking* pada sistem *game online* dikenakan pidana pokok penjara dan denda, setiap pasalnya hanya memuat ancaman pidana paling lama, sehingga berlaku minimum umum yang adalah 1 hari penjara, dan untuk bentuk pengenaan pidananya adalah bentuk pengenaan pidana kombinasi dengan adanya kata "dan/atau".

Strafmodus dalam KUHP bila diperhatikan dengan seksama, maka ada empat bentuk pengenaan pidana (strafmodusnya), yaitu:

a. bentuk pengenaan pidana tunggal;

b. bentuk pengenaan pidana alternatif;
c. bentuk pengenaan pidana kumulasi;
d. bentuk pengenaan pidana kombinasi.

Bentuk pengenaan pidana tunggal, maksudnya hanya satu jenis pidana yang dikenakan kepada terpidana, misal dikenakan pidana penjara saja. Bentuk pengenaan pidana alternatif biasa pengancamannya ditandai dengan kata "atau" misal dipidana dengan pidana penjara 10 tahun atau denda Rp. 12.000.000,00 (duabelas juta rupiah). Pengenaan pidana kumulasi artinya pengancamannya ditandai dengan kata "dan"; misal dikenakan pidana penjara 15 tahun dan dendaRp. 12.000.000,00 (duabelas juta rupiah). Bentuk pengenaan pidana kombinasi biasanya ditandaidengan kata "dan/atau", misal dikenakan pidana penjara 15 tahun dan denda Rp. 12.000.000,00 (duabelas juta rupiah) dan/atau ditambah uang pengganti Rp. 6.000.000,00 (enam juta rupiah) ataupidana kurungan 6 bulan.

Delik-delik umum melarang penggunaan kumulasi pidana pokok dalam mengenakan pidana pada satu delik, akan tetapi hal ini dimungkinkan dalam Tindak Pidana Khusus yang banyak tersebar diluar KUHP, seperti pada Undang-Undang No. 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Analisis tindak pidana siber tidak mungkin hanya membahas perbuatannya saja dan dilepaskan dari ketentuan sanksi pidana atas perbuatan yang dilarang pada Undang-Undang no. 11tahun 2008 tentang Indormasi dan Transaksi Elektronik tersebut. Dalam rumusan tindak pidana terdapat rumusan perbuatan dan sanksi pidana. Masalah pemidanaan atau penjatuhan sanksi pidanaterhadap perbuatan *cheat/hacking* dalam sistem *game online*, adalah satu kesatuan yang tidak dapatdipisahkan.

Prinsip umum dalam hukum pidana, bahwa norma hukum pidana berlaku umum, maka dipergunakan frase "barang siapa" atau "setiap orang" yang ditempatkan di awal rumusan perbuatan yang dilarang. Pelanggaran hukum pidana dapat dilakukan oleh subjek hukum pidana, yaitu orang dan korporasi. Dengan menggunakan frase tersebut sebagai bentuk pemberlakuan asasumum dalam hukum pidana, yaitu asas perlakuan yang sama di depan hukum *(equality before thelaw).*

Pelaku perbuatan *cheat/hacking* dalam sistem *game online* dapat dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Ketentuan hukum yang mengatur tentang program *cheat/hacking* dalam *game online*, dikenakan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal 30 Undang-Undang No. 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik:
(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apa pun.

(3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan."

Beserta dengan sanksi pidana yang diatur dalam pasal 46 ayat (1) dan (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu:

(1) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah).

(3) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 30 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahum dan/atau denda paling banyak Rp800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah)."

Sedangkan Pasal 33 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu:

"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."

Beserta dengan sanksi pidana yang terdapat dalam Pasal 49 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu:

"Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 33, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

Secara ringkas dijabarkan dalam tabel berikut:

No	Jenis Perbuatan	Ketentuan yang dilanggar	Jenis sanksi	Lamanyapidana
1	*Cheating by denying services to peer players*	Pasal 33 UUITE	Denda dan Pidana Penjara	Paling lama10 tahun
2	*Cheating by compromising passwords*	Pasal 30 ayat (3) UU ITE	Denda dan Pidana Penjara	Paling lama 8 Tahun
3	*Cheating due to lack ofsecrecy*	Pasal 30 ayat (1) UU ITE	Denda dan Pidana Penjara	Paling lama 6 tahun
4	*Cheating due to lack of authentication*	Pasal 30 ayat (1) UU ITE	Denda dan Pidana Penjara	Paling lama 6 tahun

5	*Cheating by exploiting abug or loophole*	Pasal 33 UUITE	Denda dan Pidana Penjara	Paling lama10 tahun
6	*Cheating related tointernal misuse*	Pasal 30 ayat (1) UU ITE	Denda dan Pidana Penjara	Paling lama 6 tahun
7	*Network hacking*	Pasal 30 ayat (3) UU ITE	Denda dan Pidana Penjara	Paling lama 8 tahun
8	*Email hacking*	Pasal 30 ayat (3) UU ITE	Denda dan Pidana Penjara	Paling lama 8 tahun

Setiap perbuatan diatas dapat dikenakan pidana tambahan apabila memenuhi unsur-unsur pada Pasal berikut,

Pasal 34 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik:

"Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki

a. perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33;
b. sandi lewat Komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai denganPasal 33."

Untuk menjerat seorang atau sekelompok orang pelaku dalam menggedarkan dan membuat suatu program *cheat game online,* maka harus memenuhi unsur-unsur yang dalam Pasal 34 ayat (1) hurufa dan b, agar supaya pasal yang kita gunakan menjadi tak terbantah dan bisa dengan mudah menjerat seseorang atau sekelempok orang yang melukakan tindak pidana tersebut. Beserta dengan sanksi pidana yang terdapat dalam Pasal 50 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik:

"Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 34 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah)"

Untuk Pasal 36 Undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik berbunyi:

"Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi Orang lain."

Pasal 36 dikenakan sanksi pidana yang terdapat dalam Pasal 51 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik:

''Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 36 dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 (dua belas) tahun dan/atau denda paling banyak Rp12.000.000.000,00 (dua belas miliar rupiah).''

Penafsiran bahwa yang dimaksud dengan kerugian ialah kerugian ekonomis yang signifikan tentunya sejalan dengan beratnya ancaman pidana Pasal 36 Undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, jika kerugian tidak signifikan maka seharusnya pelaku tidak diancam dengan pidana seberat itu.

4. KESIMPULAN

UU No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat digunakan sebagai dasar penjatuhan pidana bagi pelaku perbuatan cheat/hacking dalam sistem game online. Jenis-jenis cheat/hacking dalam sistem game online meliputi cheating due to lack of authentication, cheating related to internal misuse, email hacking, network hacking, cheating by exploiting a bug of loophole, cheating by denying services to peer players. Illegal access diatur dalam Pasal 30 ayat (1) dan (3) Undang-Undang ITE, pada Pasal 30 ayat (3), mengatur tentang illegal access yang dilakukan dengan cara melanggar sistem pengamanan suatu sistem elektronik, selain itu pemain yang berbuat curang menggunakan cheat code yang membuat sistem elektronik dari game online terganggu yang diatur dalam Pasal 33 Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Apabila pemain yang menggunakan cheat code menjual kembali cheat code yang didapatkannya dapat dikenakan Pasal 34 Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terdapat ketentuan tambahan untuk menjerat pelaku tindak pidana siber yang terdapat dalam Pasal 36 Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, setiap tindak pidana siber yang menimbulkan kerugian yang signifikan bagi orang lain, oranag lain dalam perbuatan cheat/hacking dalam sistem game online adalah pengembang jasa game online sehingga pelaku perbuatan cheat/hacking dalam sistem game online dapat juga dikenakan Pasal 36 Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Meskipun terdapat peraturan yang melarang, penegakan hukum terhadap perbuatan curang pada sistem game online belum dapat berjalan, karena hingga saat ini belum ada yang

melaporkan mengenai perbuatan curang pada sistem game online. Pengembang jasa game online di Indonesia sendiri, masih enggan untuk melakukan upaya hukum terhadap pemain yang berbuat curang tersebut, karena takut terjadinya publitas yang merugikan, kehilangan goodwill, malu, hilangnya kepercayaan publik, kehilangan investor, dan dampak ekonomi. Selain itu, para pengembang jasa game online menganggap bahwa dibandingkan meluangkan waktu untuk menempuh jalur hukum, maka lebih baik untuk mengembangkan anti cheat software untuk menanggulangi perbuatan curang tersebut.

Sanksi pidana yang dapat dikenakan kepada pelaku perbuatan cheat/hacking dalam sistem game online disesuaikan dengan ketentuan pasal dalam UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dilanggar olehnya. Ketentuan Pasal 30 ayat (1) dan (3), Pasal 33, Pasal 34 ayat (1), dan Pasal 36 dalam Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik diikuti ancaman berupa sanksi pidana. Sanksi pidana untuk Pasal 30 ayat (1) dan (3) terdapat dalam Pasal 46 ayat (1) dan (3) berupa pidana penjara dan denda, untuk Pasal 33 diatur dalam Pasal 49 berupa pidana penjara dan denda, sanksi pidana untuk Pasal 34 ayat (1) ada dalam Pasal 50 berupa pidana penjara dan denda, dan untuk Pasal 36 diatur dalam Pasal 51 ayat (2) berupa pidana penjara dan denda. Sanksi pidana yang diatur dalam UndangUndang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah pidana pokok : pidana penjara dan denda. Setiap pasalnya hanya memuat ancaman pidana paling lama, sehingga berlaku minimum umum yang adalah 1 hari penjara,

REFERENSI

Ali, M, 2005, Dasar-Dasar Hukum Pidana, Sinar Grafika, Jakarta.

Amiruddin, 2013, Pengantar Metode Penelitian Hukum, Rajawali Pres, Jakarta.

BIP, T. R, 2007, Undang-Undang ITE, Bhuana Ilmu Populer, Jakarta.

Bisri, 2005, Sistem Hukum Indonesia, Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Effendi, E, 2011, Hukum Pidana Indonesia Suatu Pengantar, Refika Aditama, Bandung.

Eryzal Novrialdy, 2019, Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, Jurnal UGM, Buletin Psikologi, Buletin Psikologi, Vol. 27, No. 2.

Fraldy Robert Mais, Sefti S.J Rompas, Lenny gannika, 2020, Kecanduan Game Online Dengan Imsonia pada Remaja, Jurnal Keperawatan, FK Sam Ratulangi, Vol 2. Nomor 2

Ibrahim. J, 2006, Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif, Bayumedia Publishing, Malang.

Labib. A. W, 2005, Kejahatan Mayantara (Cyber Crime), Refika Aditama, Jakarta.

Lamintang, 2011, Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia, Citra Aditya Bakti, Bandung.

Marzuki, 2005, Penelitian Hukum, Kencana Prenada Media Group, Jakarta.

Maskun, 2013, Kejahatan Siber Suatu Pengantar, Kharisma Putra Utama, Jakarta.

Muhammad Anthony Aldriano, Mas Agus Priyambodo, 2022, Cyber Crime Dalam Sudut Pandang hukum Pidana, Jurnal Kewarganegaraan, STIH Iblam, Vol 6 No 1 Juni.

Muhammad Iqbal Zulfikar,2022, Tindak Pidana Kejahatan virtual Dalam game Online Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Jurnal JOM Universitas Riau Volume IX Edisi 2 Juli-Desember 2022.

Nady Al –Adab, 2020, Bahasa dan media Sosial Pada UU ITE Pada Kasus Ahmad Dhani " Jurnal Ilmu Hukum, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin , Makassar, Vol 17 No. 2 November

Nurhotia Harahap, 2022, Tindak Pidana Jual Beli Game Online Di Masa Pandemi, Jurnal Al-Maqasid: Jurnal Ilmu-ilmu Kesyariahan dan Keperdataan, IAIN Padangsidempuan, Vol.6 Nomor 2. Edisi Juli –Desember

Ramli, 2004, Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia, Refika Aditama, Bandung.

Radita Setiawan, Muhammad Okky Arista, 2013, Efektifitas Undang-undang Informasi dan Transkasi Elektronik di indonesia Dalam Apek hukum Pidana, Jurnal Recidive, Universitas Negeri Surakarta, Vol 2 Nomor 2.

Sianturi, 1986, Asas - Asas Hukum Pidana di Indonesia dan Penerapannya, Ahaem, Jakarta.

Sitompul. J, 2012, Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw : Tinjauan Aspek Hukum Pidana, PT. Tatanusa, Jakarta.

Soekanto,2003, Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Suseno, 2012, Yurisdiksi Tindak Pidana Siber. Refika Aditama, Bandung.

Syamsuddin, 2017, Tindak Pidana Khusus, Sinar Grafika, Jakarta.

Teguh. P, 2010, Hukum Pidana, Rajawali Press, Jakarta.

Yulies, 2017, Pengantar Hukum Indonesia, Sinar Grafika, Jakarta.

Yusup, 2010, Teori dan Praktek Penelusuran Informasi, Kencana Prenada Media Group, Jakarta