

**ANALISIS HUKUM TERHADAP UNDANG-UNDANG NOMOR 11
TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI
ELEKTRONIK MENGENAI TINDAK PIDANA *CHEAT* ATAU
HACKING DALAM SISTEM GAME ONLINE**

***LEGAL ANALYSIS OF LAW NUMBER 11 YEAR 2008 CONCERNING
ELECTRONIC INFORMATION AND TRANSACTIONS REGARDING
CRIMINAL ACTS OF CHEAT OR HACKING IN ONLINE GAME
SYSTEMS***

Pandu Rachmaitullah¹, Kurnia sti Ayu Dita², Abdi Wira Surya Cendekia³

Fakultas Hukum, Universitas Balikpapan

Jalan Pupuk Raya, Gunung Bahagia, Balikpapan Selatan,

Kota Balikpapan, Kalimantan Timur, 76114

Email: pandurachmaitullah3@gmail.com, kurnia.dita@pln.co.id, abdiwira64@gmail.com

ABSTRAK

Permainan Daring (*Game online*) adalah jenis permainan. Dalam *game online* selalu ada seseorang yang melakukan kecurangan saat bermain. Dengan adanya pemain yang melakukan kecurangan dalam permainan dan kompetisi turnamen *game online*, maka pemain tersebut bisa sangat mudah untuk memenangkan sebuah turnamen. Jika pemain itu bisa dengan mudah memenangkan sebuah turnamen, maka dia bisa merugikan pemain yang lainnya serta merugikan orang yang membuat sebuah turnamen, atau bahkan bisa merugikan perusahaan *game online* tersebut. Selanjutnya tujuan Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana implementasi Hukum Terhadap Tindak Pidana *Cheat* atau *Hacking* Dalam Sistem *Game Online* Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah yuridis normative oleh karena sasaran penelitian ini mengacu pada kepustakaan yang dilakukan dengan cara meneliti bahan-bahan pustaka atau data sekunder belaka. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mengenai implementasi Hukum Tentang Tindak Pidana *Cheat* atau *Hacking* Dalam Sistem *Game Online* Menurut Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sebenarnya telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun implementasi dari peraturan tersebut belum secara tegas dapat terlaksana dengan baik mengingat masih banyaknya *cheater* yang melakukan tindak *cheat* atau *hacking*.

Kata Kunci: *Game Online, Hacking, Tindak Pidana.*

ABSTRACT

Online games (online games) are a type of game. In online games there is always someone who cheats while playing. With players who cheat in games and online game tournament competitions, it is very easy for these players to win a tournament. If that player can easily win a tournament, then he can harm other players and harm the person who makes a tournament, or even can harm the online game company. Furthermore, the purpose of this research is to find out how the implementation of the law against the crime of cheating or hacking in the online game system according to Law Number 11 of

¹ Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Balikpapan

² Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Balikpapan

³ Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Balikpapan

Artikel

2008 concerning Information and Electronic Transactions. The research method used by researchers in this study is normative juridical because the target of this research refers to the literature which is carried out by examining library materials or secondary data. From the results of research conducted by researchers, regarding the implementation of the law regarding the crime of cheating or hacking in the online game system according to Law No. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions, it has actually been regulated in Law No. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions. However, the implementation of these regulations has not been explicitly carried out properly considering that there are still many cheaters who commit cheats or hacking.

Keywords: Online Games, Hacking, Criminal

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Indonesia adalah negara hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menyatakan bahwa Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah negara hukum yang menjalankan kedaulatan rakyat berdasarkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia.⁴ Artinya, Negara Kesatuan Republik Indonesia menempatkan hukum pada kedudukan tertinggi sekaligus sebagai asas dasar yang mengaitur penyelenggaraan kehidupan berbangsa dan bernegara. Salah satu aspek kehidupan hukum adalah kepastian, artinya hukum dimaksudkan untuk menciptakan kepastian dalam hubungan antara manusia dengan masyarakat. Hukum yang berlaku di Indonesia merupakan suatu sistem yang setiap bagian atau komponennya saling berhubungan dan saling melengkapi untuk mencapai tujuan tertentu yaitu ketertiban dan kesejahteraan manusia dalam masyarakat.⁵

Selanjutnya dalam perkembangan jaman mengenai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mana kemajuan tersebut sangat berdampak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, dan adanya inovasi-inovasi anak bangsa yang baru yang menjadi sebuah problema dikarenakan ketidakmampuan hukum dalam mengaitur kemajuan ilmu pengetahuan anak bangsa tersebut dalam mencapai tujuan yang diuraikan dalam ketentuan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia yaitu mengenai kesejahteraan.

Dalam tahap mencapai kesejahteraan tentunya akan dihadapkan dengan perkembangan-perkembangan zaman dan diikuti dengan kebutuhan masyarakat yang beraneka ragam terlebih dalam kebutuhan sosial dan ekonomi. Pada zaman era modern saat ini, dunia sangat dipengaruhi oleh perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dan dapat membawa perubahan pesat dalam kehidupan masyarakat. Salah satu hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah internet. Dengan adanya teknologi internet perkembangan zaman menjadi berkembang semakin pesat, dan salah satu manfaat internet adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain game. Permainan game yang menggunakan jaringan internet saat ini dikenal sebagai *game online*.

Game berbasis online dan berbasis mobile memiliki jumlah pengguna hingga ratusan juta diseluruh dunia. Di abad 21 ini, *game online* adalah cerminan paling nyata dari pesatnya jaringan komputer yang berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang menjadi Internet, dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat

⁴ Ikhsan Rosyada Parluhutan Daulay, "Mahkamah Konstitusi: Memahami Keberadaannya Dalam Sistem Ketatanegaraan Republik Indonesia," 2006, hlm. V.

⁵ Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum* (Bandung: Alumnus, 1986), hlm. 111.

Artikel

ini sangat berbeda dengan *game online* yang diperkenalkan untuk pertama kalinya. Sebelum boomingnya internet, *game online* ditemukan pertama kalinya pada tahun 1960, yang awalnya berupa game simulasi perang. Perkembangan game online selanjutnya diperkenalkan dalam skala network kecil LAN (*Local Area Network*), dikenal dengan game multiplayer karena boomingnya warnet seperti *Starcraft*, *World of Warcraft*, *Age of Empires* yang rata-rata bertipe RTS (*Real Time Strategy*). Perkembangan game online di Indonesia juga mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan bertambahnya jumlah pemakai smartphone di Indonesia yang telah mencapai 177 orang dan pengguna mobile gamer mencapai 6,5 juta orang.⁶

Game online saat ini ada dua jenis yaitu game online mobile dan *game online* pc/komputer. jenis permainan komputer adalah game yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Beberapa contoh game yang dimainkan di komputer adalah *Point Blank*, *PUBG*, *Counter Strike GO*, *Dota*, dan lain-lain. Kalau jenis permainan mobile hanya menggunakan handphone dan jaringan internet seperti wifi atau kuota internet. Beberapa game yang saat ini sedang tren dimainkan menggunakan mobile adalah *PUBG Mobile*, *Mobile Legend*, *Free Fire*, dan lain-lain. Biasanya permainan online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan *Game online* mensyaratkan adanya koneksi internet untuk dapat memainkannya, karena di dalam permainan online, seseorang tidak akan memainkan permainan itu seorang diri, melainkan bersama-sama dengan pemain lainnya dari berbagai belahan dunia. Dengan demikian, seorang pemain dapat berinteraksi dengan pemain lainnya. Interaksi tersebut dapat berupa obrolan, kerja sama dalam menyelesaikan permainan, kompetisi, hingga jual beli benda-benda virtual di dalam permainan antar pemain, ini memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang dibarengi dengan keasikan bermain game.

Saat ini dalam *game online* sudah banyak disediakan turnamen untuk unjuk bakat dalam permainan game online. Turnamen dalam game online dapat dibagi menjadi 2 kategori, yaitu kategori individu (perorangan) dan kelompok (tim). Dalam turnamen game online, kategori individu hanya dapat mendaftarkan diri, seorang diri saja dan mengikuti kejuaraan turnamen hanya dengan mengandalkan diri sendiri. Sedangkan dalam kategori kelompok, seseorang yang ingin mengikuti turnamen harus mencari satu orang atau bahkan lebih dari satu orang untuk dapat mengikuti sebuah turnamen dalam kategori kelompok tergantung jenis permainan yang di ikuti. Dengan adanya turnamen yang diadakan, maka dalam sebuah turnamen tentu adanya suatu penghargaan atau apresiasi ketika seseorang atau sekelompok orang memenangkan sebuah turnamen dalam game online yang diselenggarakan. Penghargaan atau apresiasi tersebut dapat berupa piala, sertifikat, dan juga uang ketika memenangkan turnamen tersebut. Dengan bertambahnya kesulitan dalam kompetisi turnamen, maka ada beberapa orang yang bermain curang dalam sebuah turnamen, untuk maksud dan tujuan agar bisa memenangkan sebuah turnamen dengan

⁶ "Haruskah Fiitur-Fiitur Dalam Game Dikorbankan Demi Multiplayer?," *Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika* (blog), accessed August 4, 2022, <https://situdent-activity.binus.ac.id/himti/2019/08/26/haruskah-fiitur-fiitur-dalam-game-dikorbankan-demi-multiplayer/>.

Artikel

begitu mudah, dengan cara memasukan *cheat* (program ilegal) kedalam game yang dimainkan.⁷

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang diterangkan dalam letar belakang diatas, maka dapat dapat ditarik rumusan masalah mengenai mplementasi hukum tindak pidana cheat atau hacking dalam sistem game online menurut undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi elektronik?

C. Metode Penelitian

Penulis melakukan penelitian dengan pendekatan yuridis normatif dimana hukum dikonsepskan sebagai apa yang tertulis dalam peraituran perundang-undangan (*law n books*) atau hukum dikonsepskan sebagai kaidah atau norma yang merupakan patokan berperilaku manusia yang dianggap pantas.

D. Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan Umum tentang Game Online

a. Pengertian Game Online

Permainan Daring (*Game online*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu server dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. Permainan daring bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan sering kali menciptakan komunitas maya.

b. Jenis Game Online

1) *Massively Multiplayer Online First-person Shooter Games* (MMOFPS)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *PUBG*, *Unreal*.

2) *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games* (MMORTS)

⁷“PUBG Mobile Darurat Cheater - Heboh Cheat Suntik hingga Saitu Isi Pesawat Dibuat Ngeframe Parah,” *Tribunpontianak.co.id*, accessed August 4, 2022, <https://pontianak.tribunnews.com/2020/10/01/pubg-mobile-darurat-cheater-heboh-cheat-suntik-hingga-saitu-isi-pesawat-dibuat-ngeframe-parah>.

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengaitur strategi dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)

3) **Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)**

Sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain bergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini

4) **Cross-Platform Online Play**

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*),

5) **Massively Multiplayer Online Browser Game**

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi *scripting* HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash games*" atau "*Java games*" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan *plugin* pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

6) **Simulation games**

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

7) **Massively Multiplayer Online Games (MMOG)**

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.

2. **Pengertian Cheat (Hacking)**

Kecurangan dalam permainan video (*cheat*) melibatkan pemain permainan video yang menggunakan metode di luar kewajaran untuk menciptakan keuntungan atau kerugian

terhadap alur permainan normal sehingga membuat permainan video tersebut makin mudah atau sulit dimainkan. Kecurangan dapat dimunculkan di dalam permainan video melalui kode curang yang ditanamkan pengembang asli atau menggunakan perangkat lunak maupun perangkat keras pencurang buatan pihak ketiga. Kecurangan juga dapat dilakukan dengan mengeksploitasi sistem game (*bug*)

Peraturan perundang-undangan di Indonesia tidak mengenal istilah hacking. Secara harafiah "*hacking*" berasal dari kata "*hack*" dari bahasa Inggris yang berarti mencincang atau membacok. Namun dalam kejahatan *internet hacking* dapat diartikan sebagai penyusupan atau merusak suatu sistem komputer.⁸

Dalam Pasal 30 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat disimpulkan bahwa hacking merupakan perbuatan setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain dengan cara apa pun. Hacking merupakan aktivitas penyusupan ke dalam sebuah sistem komputer ataupun jaringan dengan tujuan untuk menyalahgunakan ataupun merusak sistem yang ada. Definisi dari kata "menyalahgunakan" memiliki arti yang sangat luas, dan dapat diartikan sebagai pencurian data rahasia, serta penggunaan email yang tidak semestinya seperti spamming ataupun mencari celah jaringan yang memungkinkan untuk dimasuki.⁹

Kongres PBB X di Wina, menetapkan *hacking* sebagai *first crime*. Ini disebabkan karena kejahatan tersebut merupakan suatu yang istimewa karena mempunyai kelebihan tertentu dibanding kejahatan cyber yang lain. Kelebihan dari kejahatan ini antara lain:

- a. Orang yang dapat melakukan kejahatan jenis ini sudah barang tentu dapat melakukan kejahatan cyber crime yang lain.
- b. Kedua, secara teknis imbas dari aktivitas *hacking* kualitas yang dihasilkan lebih serius dibandingkan dengan bentuk cyber crime yang lain.

Untuk menyebarkan gambar porno atau *cyber pornography* tidak perlu memiliki kemampuan *hacking*, cukup kemampuan minimal tentang internet. Hacking biasanya merupakan aktivitas awal (perbuatan awal) sebelum seseorang melakukan suatu tindak pidana tertentu misalnya, mencari dan menyadap sistem komputer, menyadap password. Setelah diperoleh "kunci masuk" maka pelaku dapat melakukan tindakan yang merupakan perwujudan dari niat, yang dilakukan dapat berupa memasuki atau melewati sistem, melakukan pencurian, pembocoran rahasia negara, pembocoran rahasia perusahaan, merusak sistem (*cracking*).

3. Pengertian Perlindungan Hukum

Kemajuan dan perkembangan dalam Pembangunan perekonomian pada umumnya dalam bidang transportasi dan perdagangan dewasa ini semakin banyak membenarkan berbagai jenis-jenis barang dan jasa yang dapat digunakan. Disamping itu, kemajuan jaman globalisasi dan munculnya perdagangan bebas yang ditopang oleh perkembangan teknologi telekomunikasi dan informasi yang menjadi alat dalam memperluas ruang gerak kemajuan jalur transaksi barang dan atau jasa yang dapat bertransaksi antara wilayah suatu Negara.

Konsekuensi dari kemajuan dan perkembangan Globalisasi juga menyebabkan semakin terbuka luas mengenai akses informasi atas ilmu pengetahuan dan juga teknologi.

⁸ Andi Abdullah Suryawan, "Tindak Pidana Hacking (Meretas) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik" (Makassar, Hasanuddin, 2011), hlm. 51.

⁹ Abdullah Suryawan, hlm. 52.

Artikel

Unitik saat ini inovasi terbaru yang dipergunakan unnitik kebutuhan masyarakat adalah jasa angkutan umum yang menggunakan aplikasi dalam smartphone yang mana dioperassikan langsung oleh perusahaan penyedia jasa yang bekerja sama dengan pihak kedaua atau driver ojek pangkalan.

Pada dasarnya perlindungan hukum yang diberikan terhadap masyarakat supaya tafsiran didalam masyarakat tida berbeda saitu sama lain dan tidak disalahgunakan oleh aparat pejabat publik atau pemilik kekuasaan dan yang mana juga adalah unitik memberikan kepastian hukum dan perlindungan kepada orang atau subjek hukum. Dan penegakan hukum dilakukan langsung oleh aparat penegak hukum atau pejabat public yang berwenang atasnya yang mendasarkan sesuai dengan ketenituan Hukum sejatinya yaiitu harus memberikan perlindungan terhadap semua pihak sesuai denga hak dan staitus hukumnya.

Teori perlindungan hukum Salmond bahwa hukum beritujuan mengintegrasikan beberapa kepentingan dalam masyarakat karena dalam suatu lalu lintas kepentingan, perlindungan terhadap kepentingan tertentu dapat dilakukan dengan cara membantai berbagai kepentingan dilain pihak.¹⁰ Kepentingan hukum adalah mengurus hak dan kepentingan manusia, sehingga hukum memiliki otoritas tertinggi unitik menenituk menentukan kepentingan manusia yang perlu diaitur dan dilindungi.¹¹

Menurut Satijipto Raharjo, dalam bukunya memberikan pandangan terhadap Perlindungan hukum, yang pada intinya menjelaskan perlindungan hukum ada unitik memberikan keamanan dan pengayoman terhadap setiap orang atau perlindungan hak asasi manusia yang dirugikan oleh orang lain dan perlindungan iitu diberikan kepada orang atau masyarakat agar dapat menikmati semua haknya sesuai dengan yang diberikan oleh hukum.¹² Menurut Pjillipus M. Hadjon juga memberikan pandangan bahwa perlindungan hukum ada unitik rakyat sebagai tindakan pemerintah dalam melindungi masyarakatnya yang bersifat preventif dan resprensif.¹³ Perlindungan hukum yang preventif beritujuan unitik mencegah terjadinya sengketa, yang mengarahkan tindakan pemerintah bersikap hati-hati dalam pengambilan keputisan.

Sejauh ini penguituran perlindungan hukum di IIndonesia belum memberikan dampak positif yang jelas bagi masyarakat kecil, dalam hukum pidana positif yang berlaku pada saat ini perlindungan korban lebih banyak merupakan perlindungan abstrak atau perlindungan tidak langsung. artinya perlindungan tidak langsung dalam peraituran hukum positif tersebut belum mampu memberikan perlindungan secara maksimal. Karena implementasi hukum di IIndonesia menunjukkan bahwa hukum yang berlaku secara pasti belum mampu menjamin kepastian dan rasa keadilan.

4. Pengertian Tindak Pidana

Istilah tindak pidana merupakan terjemahan dari “*strafbaar feit*”, di dalam kitab Undang-undang Hukum Pidana tidak terdapat penjelasan mengenai apa sebenarnya yang dimaksud dengan *strafbaar feit* iitu sendiri. Biasanya tindak pidana disinonimkam dengan delik, yang berasal dari bahasa latin yakni kata *delictum*. Dalam kamus besar bahasa

¹⁰ Rahardjo, *Ilmu Hukum*, hlm. 53.

¹¹ Ibid hlm 69

¹² Ibid 34

¹³ Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Di IIndonesia: Sebuah Studi Tentang Prinsip-Prinsipnya, Penanganannya Oleh Pengadilan Dalam Lingkungan Peradilan Umum Dan Pembentukan Peradilan Administrasi Negara* (Bina Ilmu, 1987), hlm. 2.

Artikel

Indonesia tercantum sebagai berikut: “Delik adalah perbuatan yang dapat dikenakan hukum karena merupakan pelanggaran terhadap undang-undang tindak pidana”. Berdasarkan rumusan yang ada maka delik (*strafbaar feit*) memuat beberapa unsur yaitu suatu perbuatan manusia, perbuatan itu dilarang dan diancam oleh Undang-Undang, perbuatan itu dilakukan oleh seseorang dan dapat dipertanggungjawabkan.¹⁴

Menurut Hans Kelsen, delik adalah suatu kondisi dimana sanksi diberikan berdasarkan norma hukum yang ada.¹⁵ Moeljatno, menerjemahkan istilah *strafbaar feit* dengan perbuatan pidana. Menurut pendapat beliau istilah “perbuatan pidana” menunjuk kepada makna adanya suatu kelakuan manusia yang menimbulkan akibat tertentu yang dilarang hukum di mana pelakunya dapat dikenakan sanksi pidana. Dapat diartikan demikian karena kata “perbuatan” tidak mungkin berupa kelakuan alam, karena yang dapat berbuat dan hasilnya disebut perbuatan itu adalah hanya manusia.¹⁶

Tindak pidana adalah perbuatan yang oleh aturan hukum dilarang dan diancam dengan pidana, di mana pengertian perbuatan di sini selain perbuatan yang bersifat aktif (melakukan sesuatu yang sebenarnya dilarang oleh hukum) juga perbuatan yang bersifat pasif (tidak berbuat sesuatu yang sebenarnya diharuskan oleh hukum).¹⁷ Pompe memberi pendapat bahwa yang dimaksud tindak pidana adalah disebut sebagai pelanggaran norma yang diadakan karna pelanggar bersalah dan harus dihukum untuk menegakkan aturan hukum dan menyelamatkan kesejahteraan umum, perbuatan pidana suatu kelakuan dengan tiga hal sebagai suatu kesatuan yaitu melawan hukum, kesalahan yang dapat dicela dan dapat dipidana, menurut hukum positif, perbuatan pidana tidak lain dari suatu perbuatan yang oleh undang-undang ditentukan sebagai suatu peristiwa yang menyebabkan hukuman.¹⁸

Pendefinisian perbuatan pidana, Moeljatno berpendapat bahwa elemen-elemen perbuatan pidana adalah sebagai berikut:¹⁹

- 1) Perbuatan yang terdiri dari kelakuan dan akibat.
- 2) Hal ikhwal atau keadaan yang menyertai perbuatan.
- 3) Keadaan tambahan yang memberatkan pidana
- 4) Unsur melawan hukum objektif.
- 5) Unsur melawan hukum yang subjektif.

Menurut rumusan R. Tresna, maka tindak pidana terdiri dari unsur-unsur yaitu:²⁰

- 1) Perbuatan atau rangkaian perbuatan manusia.
- 2) Hal yang bertentangan dengan peraituran perundang-undangan.
- 3) Diadakan tindakan penghukuman.

Unsur atau elemen tindak pidana yaitu:²¹

- 1) Kelakuan dan akibat, misalnya Pasal 338 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), salah satu unsur dari Pasal 338 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yaitu adanya kelakuan seseorang, sehingga mengakibatkan matinya orang lain.

¹⁴Teguh Prasetyo, *Hukum Pidana* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 47.

¹⁵Asshiddiqie Jimly and Ali M Safa'at, *Teori Hans Kelsen Tentang Hukum* (Jakarta: Konpres, 2012), hlm. 46.

¹⁶*Ibid*, h.50

¹⁷Teguh Prasetyo, *Op.Cit*, h. 50

¹⁸O. S. Eddy, “Hiariej. Prinsip-Prinsip Hukum Pidana” (Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka, 2014), hlm. 92.

¹⁹Eddy O.S Hiariej, *Op.Cit*, h.94

²⁰Adami Chazawi, *Op.Ci*, h.80

²¹Didik Purwoleksono Endro, *Hukum Pidana* (Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan (AUP), 2016), hlm. 44.

- 2) Hal ikwal atau keadaan yang menyertai menurut Van Hamel adalah mengenai diri pelaku dan diluar diri pelaku
- 3) Keadaan tambahan yang memberatkan pidana, misalnya Pasal 351 ayat (1), (2), dan (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Ketenituan Pasal 351 ayat (2) dan ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) merupakan unsur pemberat pidana, manakala penganiyaaan tersebut menyebabkan luka berat atau matinya korban.
- 4) Unsur melawan hukum objektif (lahir), misalnya Pasal 406 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), salah satu unsur dari perusakan barang agar dapat dijerat dengan ketentuan Pasal tersebut adalah jika barang yang dirusak adalah bukan milik pelaku dan tidak mendapat ijin dari pemilik barang.
- 5) Unsur melawan hukum subjektif (dalam hati pelaku), misalnya Pasal 362 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), unsur pencurian disini yaitu adanya kehendak dari pelaku untuk memiliki dengan kesengajaan dan melawan hukum barang milik orang lain.

II. PEMBAHASAN

A. Asas dan Tujuan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Salah satu ciri asas hukum ialah mempunyai sifat umum, yang berlaku tidak hanya untuk satu peristiwa saja, akan tetapi berlaku untuk semua peristiwa. Selain bersifat umum, asas hukum juga bersifat dinamis, yaitu selalu bergerak dan berjalan terganitung pada waktu dan tempat, dan juga asas hukum bersifat khusus yang hanya berlaku pada satu bidang saja.²² Asas-asas hukum informasi dan transaksi elektronik diatur dalam Pasal 3 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang meliputi asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, itikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi.²³

Adapun penjelasan dari asas-asas Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Asas kepastian hukum merupakan landasan hukum bagi pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik serta segala sesuatu yang mendukung penyelenggaraannya yang mendapatkan pengakuan hukum di dalam dan di luar pengadilan.
- 2) Asas manfaat, yaitu asas bagi pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik diupayakan untuk mendukung proses berinformasi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- 3) Asas kehati-hatian berarti landasan bagi pihak yang bersangkutan harus memperhatikan segenap aspek yang berpotensi mendatangkan kerugian, baik bagi dirinya maupun bagi pihak lain dalam pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik.
- 4) Asas itikad baik adalah asas yang digunakan para pihak dalam melakukan transaksi elektronik tidak beritikad untuk secara sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakibatkan kerugian bagi pihak lain tanpa sepengetahuan pihak lain tersebut.

²² Siswanto Sunarso, "Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik: Studi Kasus: Prita Mulyasari," 2009, hlm. 46.

²³ B. I. P. Tim Redaksi, "Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik" (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2017), hlm. 36.

Artikel

- 5) Asas kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi merupakan asas pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik yang tidak berfokus pada penggunaan teknologi tertentu sehingga dapat mengikuti perkembangan pada masa yang akan datang.²⁴

Pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan dengan tujuan sebagaimana yang terdapat dalam Pasal 4 UU ITE sebagai berikut:

- a) Mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia.
- b) Mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- c) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik.
- d) Memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara teknologi informasi.

Perbuatan cheat/hacking dalam game online merupakan suatu tindak pidana, perbuatan cheat pada game online dengan cara memodifikasi data asli pada suatu game sudah melanggar ketentuan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik dimana pada Pasal 32 ayat (1) dimana pasal tersebut memuat kata menambah, mengurangi, merusak, menghilangkan, menyembunyikan suatu informasi elektronik milik orang lain secara melawan hukum merupakan suatu tindak pidana, pada pasal tersebut memuat kata menambah, kata menambah tersebut sama dengan yang dilakukan oleh para cheater dimana data game asli dari suatu system game online di modifikasi dengan menambah file tambahan yang dimiliki oleh pelaku cheating tersebut. Perbuatan cheat/hacking yang melakukan modifikasi atau mengubah dan menambahkan file atau data di dalam suatu sistem game online harus memenuhi unsur-unsur didalam Pasal 32 ayat (1) Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang memiliki rumusan “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik milik orang lain atau milik public”. Dengan unsur-unsur yang harus terpenuhi dari undang-undang tersebut adalah:

- a) Unsur subjektif: Dengan Merubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, dan menyembunyikan
- b) Unsur objektif: Setiap orang dengan Sengaja Melawan Hukum informasi elektronik milik orang lain ataupun publik.

Dari penjelasan diatas bahwa unsur-unsur yang ada pada Pasal 32 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sudah terpenuhi dengan adanya perbuatan cheat/hacking tersebut, dimana unsur setiap orang merupakan subjek hukumnya yaitu cheater, dengan sengaja merupakan perbuatan cheater yang menyadari bahwa perbuatan yang dilakukannya adalah perbuatan yang di sadari oleh diri pelaku (cheater), unsur melawan hukum merupakan unsur dimana perbuatan tersebut meruoakan sesuatu yang diaitir dalam undang-undang dan dilanggar oleh pelaku cheater tersebut dengan memodifikasi data game dan juga sudah menghilangkan keadilan dalam suatu permainan.

Unsur dengan cara mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghikangkan, menyembunyikan, dan menghilangkan adalah unsur yang sudah terpenuhi dimana pelaku cheat/hacking tersebut merubah data pada suatu sistem game online dan

²⁴ Tim Redaksi, hlm. 64.

Artikel

memanfaatkan aplikasi pihak ketiga untuk melakukan cheating pada game online. Selanjutnya unsur Informasi Elektronik milik orang lain atau publik adalah unsur yang sudah terpenuhi dimana data game yang digunakan oleh pelaku cheat/hacking merupakan milik orang lain, atau bisa disebut game tersebut milik orang lain.

Undang-Undang selanjutnya merupakan Pasal 33 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi sebagai berikut “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak tau melawan hukum melakukan tindakan apapun yang berakibat terganggunya sistem elektronik dan/atau mengakibatkan sistem tidak bekerja sebagaimana mestinya”. Unsur-unsur yang harus terpenuhi pada pasal ini adalah :

- a) Setiap Orang
- b) Dengan sengaja melawan hukum
- c) Melakukan Tindakan
- d) Mengakibatkan terganggunya sistem elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.

Dari penjelasan unsur-unsur diatas bahwa perbuatan pelaku cheat/hacking sudah memenuhi semua unsur yang ada pada Pasal 33 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dimana unsur Setiap orang merupakan subjek hukum yaitu pelaku cheat/hacking itu sendiri, unsur dengan sengaja merupakan perbuatan pelaku cheat/hacking tersebut sudah dengan sengaja dan dalam keadaan sadar sudah melakukan cheat dalam sistem game online, unsur melakukan tindakan merupakan unsur dimana tindakan atau perbuatan pelaku cheat/hacking untuk melakukan cheat pada sistem game online tersebut, dan unsur mengakibatkan terganggunya sistem elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya merupakan perbuatan pelaku cheat/hacking yang sudah melakukan cheat/hacking akan mengakibatkan terganggunya sistem keamanan pada game tersebut dan membuat orang lain yang sama sama bermain game online tersebut menjadi terganggu dengan adanya cheater tersebut.

Undang-undang selanjutnya dalam pasal 30 ayat (3) junto pasal 33 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal 30 ayat (3) 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.” Dalam pasal 30 ayatnya yang ke tiga (3) ini bisa dikatakan adalah sebuah perbuatan hacking, yang bisa merugikan siapa saja yang menjadi korban dari perbuatan hacking tersebut. Norma tindak pidana ayat (3) terdiri dari unsur-unsur yaitu:

- a) Kesalahan: dengan sengaja;
- b) Melawan hukum: tanpa hak atau melawan hukum;
- c) Perbuatan: mengakses;
- d) Objek: komputer atau sistem elektronik;
- e) Caranya: dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan;

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 pengamanan. Pelaku cheating menyadari perbuatan semacam itu bersifat melawan hukum. Perbuatan mengakses asal kata akses, yang oleh pasal angka 15 diberikan arti otentik adalah kegiatan melakukan interaksi dengan sistem elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan. Letak sifat melawan hukumnya perbuatan mengakses dengan melanggar, menerobos, melampaui atau menjebol sistem pengamanan. Penjelasan ayat (3) menjelaskan

Artikel

tentang arti sistem pengamanan, adalah sistem yang membatasi akses komputer atau melarang akses ke dalam komputer dengan berdasarkan kategorisasi atau klarifikasi pengguna beserta tingkatan kewenangan yang ditentukan. Misalnya sistem pengamanan yang dibuat oleh pemilik game, alah unituk dapat memasuki suatu sistem dalam game tersebut harus menggunakan kombinasi username dan password. Apabila seorang hacker melanggar, menerobos, atau menjebol sistem pengamanan tersebut maka terjadilah tindak pidana menurut pasal 30 ayat (3) ni.

Dengan demikian setelah semua unsur didalam Pasal 30 ayat (3), Pasal 32 ayat (1) dan Pasal 33 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terpenuhi maka perbuatan pelaku cheat/hacking bisa masuk ke dalam tindak pidana dan dapat dipidana dengan rumusan Pasal 48 ayat (1) dan Pasal 49 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 48 ayat (1) berbunyi sebagai berikut “Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8(delapan) tahun dan/atau denda palng banyak Rp. 2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah)”. Dan muatan dalam Pasal 49 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi “setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 33 dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun penjara dan/atau denda paling banyak Rp. 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah)”. Beserta dengan sanksi pidana yang diaitir dalam pasal 46 ayat (3) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu: (3) “Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 30 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp800.000.000,00 (delapan raitus juta rupiah).”

Dalam ketenituan yang terituang dalam Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 juga memberi keterangan dengan menjelaskan mengenai pengaituran kegiatan lali linta dan angkutan jalan, yang mana juga diikuti dengan peraituran pelaksanaanya, yaitu Peraituran Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2014. Sebagaimana yang dijelaskan dalam aituran bahwa transportasi ruang gerak berlalulintas dan pengangkutan jalan mempunyai fungsi yang sangatat strategis dalam menopang pembangunan, kemajuan dan ntegrasi suatu negara sebagai saituk dari unituk mewujudkan kesejahteraan dalam masyarakat sesuai dengan apa yang diituangkan dalam ketenituan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Sebagai bagian dari system trasportasi Nasional, lalulintas dang angkutan jalan harus terus berkambang dan mengikuti perkembangan kebutuhan masyarakat dalam mewujudkan keamanan, kesejahteraan, ketertiban, berlalulintas dan angkutan jalan dalam rangka mendukung pembanguna ekonomi serta menjaga akuntabilitas penyelenggaraan Negara²⁵.

Dari penjelasan diatas menjelaskan bahwa perbuatan cheater yang melakukan modifikasi data asli suatu game dengan dibanitu aplikasi pihak ketiga atau tidak dibanitu oleh aplikasi pihak ketiga, perbuatan tersebut sudah termasuk dalam kualifikasi tindak pidana, perbuatan cheater merupakan delik formil, dimana delik formil lebih menitik beratkan kepada perbuatan yang dilarang oleh undang undang, sedangkan delik materil lebih menitik beratkan kepada akibat dari perbuatan tersebut, perbuatan cheating dengan mengubah data asli pada game tersebut merupakan delik formil, dimana perbuatan cheater yang sudah mengubah data asli pada suatu game merupakan perbuatan tindak pidana, karena tidak memiliki izin untuk mengubah data game asli tersebut, perbuatan cheater tidak menimbulkan kerugian materil

²⁵ Abdulkadir Muhammad, *Hukum Pengangkutan Niaga* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2013), hlm. 1.

Artikel

terhadap pemain lain, dimana delik formil dari perbuatan tersebut ialah mengubah data asli game untuk mengambil keuntungan lebih dari cheat tersebut.

B. Perlindungan Hukum

Perbuatan *cheat/hacking* dalam *game online* merupakan suatu tindak pidana, perbuatan cheat pada game online dengan cara memodifikasi data asli pada suatu game sudah melanggar ketentuan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dimana pada Pasal 32 ayat (1) dimana pasal tersebut memuat kata menambah, mengurangi, merusak, menghilangkan, menyembunyikan suatu Informasi elektronik milik orang lain secara melawan hukum merupakan suatu tindak pidana, pada pasal tersebut memuat kata menambah, kata menambah tersebut sama dengan yang dilakukan oleh para cheater dimana data game asli dari suatu system game online di modifikasi dengan menambah file tambahan yang dimiliki oleh pelaku cheating tersebut. Perbuatan *cheat/hacking* yang melakukan modifikasi atau mengubah dan menambahkan file atau data di dalam suatu sistem game online harus memenuhi unsur-unsur didalam Pasal 32 ayat (1) Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang memiliki rumusan "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik milik orang lain atau milik public.

Dalam ketentuan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008 Tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah memberiakan definisi mengenai kemitraan. Dimana kemitraan diartikan sebagai hubungan kerja sama dalam menjalankan sebuah usaha, baik langsung maupun tidak langsung atas dasar kata prinsip saling membutuhkan, memperayai, memperkuat, dan mengunitungkan yang melibatkan pelaku usaha mikro, kecil dan menengah dengan usaha besar. Perjanjian kemitraan yang dibuat ini pada umumnya merupakan perikatan dalam hal melakukan sesuatu pekerjaan khusus dengan cara bagian hasil dan jika kita mengacu pada sistem hukum perjanjian yang dianut oleh BW, perjanjian kemitraan termasuk pada perjanjian yang tidak bernama dan juga bisa dikategorikan sebagai perjanjian kemitraan penggabungan antara perjanjian unituk melakukan pekerjaan dan perjanjian jual beli, termasuk dalam pengertian perjanjian campuran.

Secara umum efektivitas Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam melindungi kepentingan masyarakat masih perlu diuji. Undang-undang ini merupakan sebuah peraturan perundangan yang diitunggu, terutama dalam mempercepat berlangsungnya e-government. Selama ini, banyak wilayah yang belum berani melahirkan sistem transaksi elektronik dalam pemerintahan, karena belum yakin terhadap pijakan hukum. Masih banyak pertanyaan terhadap kepastian hukum yang terdapat didalamnya. Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam pemerintahan memiliki peran yang sangat strategis dalam membangun pemerintahan yang responsive, dan melalui penegakan hukum bagi informasi Transaksi Elektronik diharapkan akan mampu melindungi kepentingan warga masyarakat terhadap penggunaan transaksi elektronik. Di samping itu, unituk memberikan arah dan pedoman bagi penegak hukum dalam melakukan tindakan hukum terhadap pelaku tindak pidana yang dilakukan melalui dunia maya atau kejahatan jaringan komputer (*Cyber Crime*).

Efektivitas hukum tidak lepas dari permasalahan penegakan hukum yang merupakan suatu proses yang melibatkan banyak hal. Oleh karena itu, keberhasilan penegakan hukum akan

Artikel

dipengaruhi oleh hal-hal tersebut. Secara umum sebagaimana dikemukakan oleh Soerjono Soekanto, ada lima faktor yang mempengaruhi penegakan hukum, yaitu:

- a. Faktor hukumnya sendiri;
- b. Faktor penegak hukum, yaitu pihak-pihak yang membenituk maupun yang menerapkan hukum;
- c. Faktor sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum;
- d. Faktor masyarakat, yakni lingkungan di mana hukum tersebut berlaku atau diterapkan;
- e. Faktor kebudayaan, yaitu sebagai hasil karya, cipta, dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia didalam pergaulan hidup. Kelima faktor tersebut di atas saling berkaitan, karena merupakan esensi dari penegakan hukum serta juga menjadi tolak ukur dari efektivitas penegakan hukum. Kelima macam faktor tersebut, juga berpengaruh terhadap efektivitas berlakunya Undang Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Efektivitas yang dimaksud adalah dipaituhi atau kepaituhan terhadapnya dipaksakan dengan banituan sanksi-sanksi. Berbagai unsur efektivitas memainkan suaitu peranan, perilaku dari orang-orang, pandangan-pandangan yang dianut dalam suaitu masyarakat, benituk-benituk dari tindakan pemerintah, dan sebagainya. Artinya adalah adanya suaitu momen akitual dari keberlakuan normatif, bahwa unituk keberlakuan (normatif) dari hukum. Maka secara akitual juga dipaituhi dan diterapkan.²⁶

III. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam hal ni ada beberapa poin yang dapap penulis simpulkan yang menjadi poin-poin khusus yang mana diataranya adalah sebagai berikut: Seharusnya Undang-Undang yang mengaitur tentang Informasi dan transaksi elektronik diperjelas dengan cara memberikan pengertian yang jelas pada media elektronik, supaya aparat penegak hukum cyber crime dapat bertindak secara tegas. Dengan ketenituan hukum yang mengaitur tentang cheat/hacking atau perbuatan curang yang dilakukan dalam game online dapat ditingkatkan lagi, agar supaya orang menggunakan program cheat/hacking dapat diadili seadil-adilnya. Faktor Perkembangan jaman merupakan dasar yang menjadi pengaruh besar terhadap perubahan dan kemajuan trasportasi angkutan umum di Indonesia. Seharusnya para developer game online harus bersikap tegas dalam pemberian hukuman agar pelaku tindak pidana cheat/hacking ni bisa merasakan efek jera. Dalam menegakkan perbuatan cheat/hacking tersebut pihak kepolisian harus dibekali dengan pengetahuan dalam kejahatan *cybercrime* dan juga mengetahui adanya pelaku cheat pada game online unituk melaporkan kejadian tersebut. Penegak hukum tindak pidana cheat/hacking harus bekerja sama dengan bidang teknologi Informasi dan transaksi elektoni (KOMINFO) unituk lebih memberantas pelaku kejahatan cheat/hacking tersebut. Kurangnya peran Pemerintah dalam mengawasi dan kurangnya ketegasan pemerintah dalam penerapan aituran dan dalam membenitukan aturan yang baru untuk menaungi inovasi-inovasi anak bangsa yang semakin mengikuti perkembangan jaman dan kemajuan tehknologi.

²⁶ Rina Arum Prastyanti, "Evaluasi Efektivitas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Dalam Pelaksanaan E Commercee," *DutaCom* 5 (2013): hlm. 35. file:///F:/Data%20Skripsiku/Materi%20Skripsi/efektivitas %20dalam %20e%20comersi.pdf (19 Januari 2021).

Artikel

B. Saran

Perbuatan tindak pidana cheat/hacking dengan cara menambahkan file tambahan pada data sistem game online, merusak, menambahkan, menghilangkan data elektronik milik orang lain tersebut sudah melanggar hukum dan sudah termasuk kedalam tindak pidana yang diatur dalam Pasal 32 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Pasal 33 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dimana tindak pidananya melakukan perubahan data pada sistem game untuk menguntungkan dirinya sendiri dan merusak data asli pada sistem game online dengan melakukan cheat pada game tersebut. Dengan melakukan perbuatan tersebut perbuatan cheating termasuk tindak pidana dan dapat dikenakan Pasal 48 ayat (1) dan Pasal 49 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan Transaksi Elektronik.

DAFTAR SI

A. Buku

Daulay, khsan Rosyada Parluhutan. "Mahkamah Konstitusi: Memahami Keberadaannya Dalam Sistem Ketatanegaraan Republik Indonesia," 2006.

Eddy, O. S. "Hiariej. Prinsip-Prinsip Hukum Pidana." Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka, 2014.

Hadjon, Philipus M. *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Di Indonesia: Sebuah Situdi Tentang Prinsip-Prinsipnya, Penanganannya Oleh Pengadilan Dalam Lingkungan Peradilan Umum Dan Pembentukan Peradilan Administrasi Negara*. Bina Ilmu, 1987.

Jimly, Asshiddiqie, and Ali M Safa'at. *Teori Hans Kelsen Tentang Hukum*. Jakarta: Konpres, 2012.

Muhammad, Abdulkadir. *Hukum Pengangkutan Niaga*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2013.

Prasetyo, Teguh. *Hukum Pidana*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.

Purwoleksono Endro, Didik. *Hukum Pidana*. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan (AUP), 2016.

Rahardjo, Satjipto. *Imu Hukum*. Bandung: Alumni, 1986.

Tim Redaksi, B. . P. "Undang-Undang informasi Dan Transaksi Elektronik." Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2017.

B. Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008 Tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah memberikan definisi mengenai kemitraan

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2014 Tentang Angkutan Jalan.

C. Sumber Lain

Abdullah Suryawan, Andi. "Tindak Pidana Hacking (Meretas) Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik." Hasanuddin, 2011.

Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika. "Haruskah Fitur-Fitur Dalam Game Dikorbankan Demi Multiplayer?" Accessed August 4, 2022. <https://situdent-activity.binus.ac.id/himti/2019/08/26/haruskah-fitur-fitur-dalam-game-dikorbankan-demi-multiplayer/>.

Prastyanti, Rina Arum. "Evaluasi Efektivitas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Dalam Pelaksanaan E Commerce." *DutaCom* 5 (2013).

Tribunpontianak.co.id. "PUBG Mobile Darurat Cheater - Heboh Cheat Suntik hingga Saitu si Pesawat Dibuat Ngeframe Parah." Accessed August 4, 2022. <https://pontianak.tribunnews.com/2020/10/01/pubg-mobile-darurat-cheater-heboh-cheat-suntik-hingga-saitu-isi-pesawat-dibuat-ngeframe-parah>.

Sunarso, Siswanto. "Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik: Studi Kasus: Prita Mulyasari," 2009.