

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PERBUATAN
CHEAT/HACKING DALAM SISTEM GAME
ONLINE SEBAGAI PERBUATAN PIDANA
BERDASARKAN UU NOMOR 11 TAHUN 2008¹**

Oleh : Kelvin Immanuel August Sidete²

Dosen Pembimbing:

Leonard S. Tindangen, SH, MH

Tonny Rompis, SH, MH

ABSTRAK

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah ketentuan hukum yang mengatur tentang program *cheat/hacking* yang terdapat dalam UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan bagaimana proses hukum bagi pelaku program *cheat/hacking* dalam *game online* menurut KUHP. Dengan menggunakan metode penelitian yuridis normatif, disimpulkan: 1. Sebuah tindakan *cheat/hacking* dalam sebuah sistem *game online* adalah sebagai suatu perbuatan pidana yang diatur dalam pasal 33, pasal 30 ayat (3), dan pasal 34 ayat (1). 2. Perkara tindak pidana pelaku program *cheat/hacking* dalam *game online* dapat di proses oleh penyidik pejabat polisi Negara RI atau pejabat PNS tertentu di lingkungan pemerintah yang ruang lingkup tugas dan tanggung jawabnya di bidang teknologi informasi dan transaksi elektronik (KOMINFO), dengan menggunakan Undang-Undang RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang terdapat dalam pasal 33 *juncto* pasal 30 ayat (3) *juncto* pasal 34 ayat (1).

Kata kunci: Tinjauan yuridis, perbuatan *cheat/hacking*, game online, perbuatan pidana

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan Daring (*Online Games*) 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.³

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.⁴

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 di adakan, maka dalam sebuah turnamen tentu adanya suatu penghargaan atau apresiasi ketika seseorang atau sekelompok orang memenangkan sebuah turnamen dalam game online yang di selenggarakan. 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 begitu mudah, dengan cara

³ Wikipedia, permainan daring, https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring, diakses pada tanggal 18 april 2018, pada pukul 17:25 Wita.

⁴ Mahendra Adhi Purwanta, 2012, "*Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online*" (Tesis Pascasarjana, Fakultas Hukum Univesitas Indonesia), hlm. 2.

¹ Artikel Skripsi

² Mahasiswa pada Fakultas Hukum Unsrat, NIM. 14071101060

memasukan *cheat* (program ilegal) kedalam *game* yang dimainkan.

Kecurangan dalam permainan video (bahasa Inggris: *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.⁵ Dengan adanya pemain yang melakukan kecurangan dalam 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.

Seperti contoh kasus Belum lama ini seorang remaja 14 tahun dituntut oleh *developer* (pengembang) *game*, Epic Game karena berlaku curang. Sebenarnya remaja ini tidak melakukannya sendiri, tapi bersama seorang pemain lainnya. Dia dituntut tak hanya karena menggunakan *aimbot*, namun juga menawarkan kecurangannya kepada pemain lain, termasuk penyiar dalam layanan Twitch. "Epic tak menolerir dengan kecurangan atau pelanggaran hak cipta dari siapa pun pada usia berapa pun. Seperti yang telah kami sampaikan, kami menganggap serius perbuatan segala perbuatan curang," ungkap Epic Game, dikutip dari Ubergizmo, Selasa (28/11/2017).⁶ Hal ini jelas melanggar undang-undang Hak Cipta dan juga undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

Berdasarkan uraian di atas. Maka, penulis tertarik untuk mengetahui atau mempelajari

proses hukum bagi pelaku program ilegal dalam permainan online.

Penelitian ini penulis tuangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul "**Tinjauan Yuridis Terhadap Pembuatan Cheat/Hacking Dalam Sistem Game Online Sebagai Perbuatan Pidana Berdasarkan UU Nomor 11 Tahun 2008**".

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah ketentuan hukum yang mengatur tentang program *cheat/hacking* yang terdapat dalam UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?
2. Bagaimana proses hukum bagi pelaku program *cheat/hacking* dalam *game online* menurut KUHAP ?

C. Metode Penelitian

Penelitian merupakan suatu sarana pokok dalam pengembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi.⁷ Metode yang dipakai oleh penulis dalam penulisan skripsi ini adalah metode penelitian normatif, dimana penelitian normatif adalah penelitian hukum kepustakaan⁸ yang dilakukan dengan cara meneliti bahan-bahan kepustakaan yang merupakan data sekunder dan dengan mengambil data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau pihak pertama. Data sekunder tersebut mempunyai ruang lingkup yang sangat luas, sehingga meliputi surat-surat pribadi, buku-buku harian, buku-buku, sampai pada dokumen resmi yang dikeluarkan oleh pemerintah.⁹

PEMBAHASAN

A. Ketentuan Hukum Yang Mengatur Tentang Program *Cheat/Hacking* Yang Terdapat Dalam UU 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 dalam pasal 30 ayat (3) juncto pasal 33 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

⁵ Wikipedia, kecurangan, https://id.wikipedia.org/wiki/Kecurangan_%28permainan_video%29, diakses pada tanggal 05 mei 2018, pada pukul 16:24 Wita.

⁶ Sindonews.com, Developer Game Tuntut Gamer Karena Bermain Curang, <https://autotekno.sindonews.com/read/1261246/133/developer-game-tuntut-gamer-karena-bermain-curang-1511847719>, diakses pada tanggal 05 mei 2018, pada pukul 18:09 Wita.

⁷ *Ibid.*

⁸ *Ibid*, hlm 23.

⁹ *Ibid*, hlm 24.

Pasal 30 :

- (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 (3) UU ITE, 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 ratus juta rupiah).”

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 pengaman*;

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 pembuat menyadari perbuatan semacam itu bersifat melawan hukum. Perbuatan mengakses asal kata akses, yang oleh pasal I 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 pengaman. Penjelasan ayat (3) menjelaskan tentang arti sistem pengaman, adalah sistem yang membatasi akses komputer atau melarang akses ke dalam komputer dengan berdasarkan

kategorisasi atau klarifikasi pengguna beserta tingkatan kewenangan yang ditentukan.¹⁰

Misalnya sistem pengaman yang dibuat oleh pemilik *game*, 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 maka terjadilah tindak pidana menurut pasal 30 ayat (3) ini. Sedangkan untuk pasal 33, disini mengatur tentang seseorang yang menggunakan sebuah program cheat dalam *game online* sehingga mengakibatkan terganggunya sistem bermain dalam *game* tersebut, dan *game* menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.

Pasal 33 :

“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 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).”

Apabila rumusan tindak pidana ITE tersebut dirinci, terdiri dari unsur-unsur berikut.

- a. Kesalahan: *dengan sengaja*;
- b. Melawan hukum: *tanpa hak*;
- c. Perbuatan: *melakukan tindakan apapun*;
- d. Objeknya: *sistem elektronik*;
- e. Akibat konstitutif: *berakibat terganggunya atau tidak bekerja sebagaimana mestinya sistem elektronik*.

Sengaja dalam tindak pidana pasal 33, harus diartikan bahwa, si pembuat mengkehendaki 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

¹⁰ Adami Chazawi dan Ardi Ferdian, 2015, *Tindak Pidana Informasi & Transaksi elektronik*, Media Nusantara Creative, hlm. 145.

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. Sifat melawan hukumnya perbuatan (objektif) terletak pada akibat tersebut. Tindak pidana ITE pasal 33 dirumuskan secara materil. Inilah satu-satunya tindak pidana materil murni dalam UU ITE. Syarat penyelesaian tindak pidana diletakkan pada akibat yang timbul dari perbuatan. Akibat ini disebut dengan akibat konstitutif. Akibat konstitutif 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 dalam pasal 53 KUHP, si pembuat dapat dipidanakan melakukan percobaan tindak pidana/kejahatan.¹¹

B. Proses Hukum Bagi Pelaku Program Cheat/Hacking Dalam Game Online Menurut KUHP

Untuk menjerat seorang atau sekelompok orang pelaku dalam menggedarkan dan membuat suatu game online, maka kita harus memenuhi unsur-unsur yang dalam pasal 34 ayat (1) huruf a dan b, agar supaya pasal yang kita gunakan menjadi tak terbantah dan bisa dengan mudah menjerat seseorang atau sekelompok orang yang melakukan tindak pidana tersebut.

Sebelum kita masuk dalam sebuah penyidikan, maka kita harus melangkah ke tahap awal yaitu menerima sebuah laporan atau pengaduan dari seseorang tentang adanya tindak pidana berdasarkan ketentuan yang berlaku dalam perundang-undangan ini, seperti yang tercantum pada pasal 38 ayat (1) dan (2) :

Pasal 38

- (1) "Setiap orang dapat mengajukan gugatan terhadap pihak yang menyelenggarakan sistem elektronik dan/atau menggunakan teknologi informasi yang menimbulkan kerugian".
- (2) "Masyarakat dapat mengajukan gugatan secara perwakilan terhadap pihak yang menyelenggarakan sistem elektronik dan/atau menggunakan teknologi informasi yang berakibat merugikan masyarakat, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan".

Setelah terdapat adanya gugatan dari orang yang mengajukan sebuah gugatan kepada pejabat penyidik yang berwenang yaitu penyidik pejabat polisi Negara RI atau pejabat PNS tertentu di lingkungan pemerintah yang ruang lingkup tugas dan tanggung jawabnya di bidang teknologi informasi dan transaksi elektronik (KOMINFO), maka pejabat penyidik yang berwenang akan melakukan sebuah penyidikan dalam suatu perkara yang berkaitan dengan ITE.

Seperti yang tertulis dalam Undang-Undang RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam pasal 42 dan pasal 43 tentang Penyidikan yaitu:

Pasal 42

"Penyidikan terhadap tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Undang-undang ini, dilakukan berdasarkan ketentuan dalam hukum Acara Pidana dan ketentuan dalam Undang-undang ini."

Pasal 43

- (1) "Selain Penyidik Pejabat Polisi Negara Republik Indonesia, Pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu di lingkungan pemerintah yang lingkup tugas dan tanggung jawabnya di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik diberi wewenang khusus sebagai penyidik sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang tentang Hukum Acara Pidana untuk melakukan penyidikan tindak pidana di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik".
- (2) "Penyidikan di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik

¹¹ Ibid, hlm. 172-173

- sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dengan memperhatikan perlindungan terhadap privasi, kerahasiaan, kelancaran layanan publik, integritas data atau keutuhan data sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan”.
- (3) “Pengeledahan dan/atau penyitaan terhadap sistem elektronik yang terkait dengan dugaan tindak pidana harus dilakukan atas izin ketua pengadilan negeri setempat”.
- (4) “Dalam melakukan pengeledahan dan/atau penyitaan sebagaimana dimaksud pada ayat (3), penyidik wajib menjaga terpeliharanya kepentingan pelayanan umum”.
- (5) “Penyidik Pegawai Negeri Sipil sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berwenang:
- a. Menerima laporan atau pengaduan dari seseorang tentang adanya tindak pidana berdasarkan ketentuan undang-undang ini;
 - b. Memanggil setiap orang atau pihak lainnya untuk didengar dan/atau di periksa sebagai tersangka atau saksi sehubungan dengan adanya dugaan tindak pidana dibidang terkait dengan ketentuan Undang-undang ini;
 - c. Melakukan pemeriksaan atas kebenaran laporan atau keterangan berkenan dengan tindak pidana berdasarkan ketentuan Undang-Undang ini;
 - d. Melakukan pemeriksaan terhadap orang dan/atau Badan Usaha yang patut diduga melakukan tindak pidana berdasarkan Undang-Undang ini;
 - e. Melakukan pemeriksaan terhadap alat dan/atau sarana yang berkaitan dengan kegiatan Teknologi Informasi yang diduga digunakan untuk melakukan tindak pidana berdasarkan Undang-Undang ini;
 - f. Melakukan pengeledahan terhadap tempat tertentu yang diduga digunakan sebagai tempat untuk melakukan tindak pidana berdasarkan ketentuan undang-Undang ini;
 - g. Melakukan penyegelan dan penyitaan terhadap alat dan atau sarana kegiatan Teknologi Informasi yang diduga digunakan secara menyimpang dari ketentuan peraturan perundang-undangan.
 - h. Meminta bantuan ahli yang diperlukan dalam penyidikan terhadap tindak pidana berdasarkan Undang-Undang ini; dan/atau
 - i. Mengadakan penghentian penyidikan tindak pidana berdasarkan Undang-Undang ini sesuai dengan ketentuan hukum acara pidana yang berlaku”.
- (6) “Dalam hal melakukan penangkapan dan penahanan penyidik melalui penuntut umum wajib meminta penetapan ketua pengadilan negeri setempat dalam waktu satu kali dua puluh empat jam”.
- (7) “Penyidik Pegawai Negeri Sipil sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berkoordinasi dengan Penyidik Pejabat Polisi Negara Republik Indonesia memberitahukan dimulainya penyidikan dan menyampaikan hasilnya kepada penuntut umum”.
- a. “Dalam hal penyidikan sudah selesai, Penyidik Pejabat Pegawai Negeri Sipil sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menyampaikan hasil penyidikannya kepada Penuntut Umum melalui Penyidik Pejabat Polisi Negara Republik Indonesia”.
- (8) “Dalam rangka mengungkap tindak pidana Informasi Elektronik, Penyidik dapat bekerja sama dengan penyidik negara lain untuk berbagi informasi dan alat bukti”.
- Dari yang ada tertulis di atas, maka setelah adanya gugatan dari yang dirugikan maka penyidik akan menyelidiki sebuah kasus perkara untuk dapat menjerat orang-orang yang memproduksi, menggedar, dan memakai.
- Dalam menyelidiki sebuah kasus/perkara penyidik akan memanggil setiap orang atau pihak lainnya untuk didengar dan/atau di periksa sebagai tersangka atau saksi

sehubungan dengan adanya dugaan tindak pidana, setelah penyidik memeriksa orang-orang yang dipanggil itu untuk melakukan pemeriksaan atas kebenaran laporan atau keterangan yang berkenaan dengan tindak pidana, dan pada langkah yang selanjutnya penyidik akan melakukan pemeriksaan terhadap orang dan/atau Badan Usaha yang patut diduga melakukan tindak pidana, setelah penyidik memeriksa orang atau badan usaha yang diduga sebagai melakukan tindak pidana maka, penyidik akan melakukan pemeriksaan terhadap alat dan/atau sarana yang berkaitan dengan kegiatan Teknologi Informasi yang diduga digunakan untuk melakukan tindak pidana, setelah itu penyidik akan melakukan penggeledahan terhadap tempat tertentu yang diduga digunakan sebagai tempat untuk melakukan tindak pidana, setelah penyidik melakukan penggeledahan dan ternyata disitu terbukti adanya suatu tindakan pidana maka penyidik akan melakukan penyegelan dan penyitaan terhadap alat dan atau sarana kegiatan Teknologi Informasi yang diduga digunakan secara menyimpang dari ketentuan peraturan perundang-undangan, setelah penyidik menemukan bukti yang cukup dalam hal pemeriksaan dan juga penggeledahan maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh penyidik ialah melakukan penangkapan dan penahanan penyidik melalui penuntut umum dan juga penetapan tersangka terhadap orang yang diduga melakukan tindak kejahatan mengenai ITE berdasarkan unsur-unsur dan juga bukti yang sudah terbukti dalam penyelidikan, dan setelah itu penyidik akan melakukan tuntutan terhadap tersangka/terdakwa, lalu tersangka/terdakwa akan diadili dalam pengadilan sesuai dengan ketentuan hukum yang telah ditetapkan.

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Sebuah tindakan *cheat/hacking* dalam sebuah sistem *game online* adalah sebagai suatu perbuatan pidana yang diatur dalam pasal 33, pasal 30 ayat (3), dan pasal 34 ayat (1).
2. Perkara tindak pidana pelaku program *cheat/hacking* dalam *game online* dapat di proses oleh penyidik pejabat polisi Negara RI atau pejabat PNS tertentu di

lingkungan pemerintah yang ruang lingkup tugas dan tanggung jawabnya di bidang teknologi informasi dan transaksi elektronik (KOMINFO), dengan menggunakan Undang-Undang RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang terdapat dalam pasal 33 *junto* pasal 30 ayat (3) *junto* pasal 34 ayat (1).

B. Saran

1. Kiranya ketentuan hukum yang mengatur 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.
2. Kiranya proses-proses yang dilakukan oleh penyidik dapat membuat efek jera bagi semua orang yang sering melakukan kecurangan dalam *game online* dengan cara yang tidak baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Zainal, 2010, *Kupas Tuntas Notebook*, Mediakom, Yogyakarta.
- Chazawi Adami, 2005, *Pelajaran Hukum Pidana*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- _____, dan Ferdian Ardi, 2015, *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik*, Media Nusantara Creative, Malang.
- Maskun, 2013, *Kejahatan Siber Cyber Crime*, Kencana, Jakarta.
- _____, dan Meilarati Wiwik, 2017, *Apek Hukum Penipuan Berbasis Internet*, CV. Keni Media, Bandung.
- Santoso Ananda dan Priyanto S., 1995, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Kartika, Surabaya.
- Sitompul Asril, 2004, *Hukum Internet*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Soekanto Soerjono dan Mamudji Sri, 2014, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Suhariyanto Budi, 2013, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (cybercrime)*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta.

Peraturan – Peraturan :

Undang – Undang RI. Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Kitab Undang – Undang Hukum Pidana (KUHP).

Kitab Undang – Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP).

Undang-Undang RI. Nomor 19 Tahun 2002, tentang Hak Cipta.

Jurnal, Tesis, & Skripsi :

Mahendra Adhi Purwanta, 2012, *“Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online”*, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Jakarta.

Rahmat Riski, 2017, *“Game Online di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh”*, Fakultas Adab dan Humaniora, Univesitas Islam Negeri Ar-Raniry, Darussalam-Banda Aceh.

Reza Monica, 2013, *“Tindakan Para Gamers Berkenaan Dengan Kegemarannya Bermaian Game Online”*, Fakultas Teknik Informatika, Universitas Airlangga, Surabaya.

Harya Bima Dirgantara dan Tedi Lesmana Marselino, 2015, *Relevansi Etika Kantian Dalam Penggunaan Third-party Program Studi Kasus: Massively Multiplayer Online Role Playing Game*, Volume 2, <http://research.kalbis.ac.id/Research/Files/Article/Full/F6QQMN5KWUT4YV KW6F6DIKZBP.pdf>, diakses pada tanggal 18 april 2018

tanggal 05 mei 2018, pada pukul 16:24 Wita.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Turnamen>, diakses pada tanggal 05 april 2018, pada pukul 16:17 Wita.

<http://teknologi.metrotvnews.com/read/2017/01/22/646464/pasar-game-indonesia-salah-satu-tertinggi-sedunia>, diakses pada tanggal 03 april 2018, pada pukul 15:41 Wita.

Sumber lain :

<https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan>, diakses pada tanggal 08 mei 2018, pada pukul 18:57 Wita.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Peretas>, diakses pada tanggal 11 Mei 2018, pada pukul 13:22 Wita.

<https://autotekno.sindonews.com/read/1261246/133/developer-game-tuntut-gamer-karena-bermain-curang-1511847719>, diakses pada tanggal 05 mei 2018, pada pukul 18:09 Wita.

https://id.wikipedia.org/wiki/Kecurangan_%28permainan_video%29, diakses pada