

**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**

Oleh : Muhammad Iqbal Dzulfikar

Pembimbing I : Dr. Mukhlis R, S.H., M.H.

Pembimbing II : Erdiansyah, S.H., M.H.

Alamat : Jl. Utama Perumahan Villa Utama Lestari Blok C-9 ,Kota Pekanbaru

Email : thunderknights030@gmail.com. Telepon : 0813-2473-4751

ABSTRACT

Virtual Crime in Online Games is a new thing in society and is also an important problem for people in the country. The form of the regulation regarding virtual crime in Online Games is Law Number 19 of 2016 concerning amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions, in this Law it is regulated regarding the absence of virtual crimes. The purpose of writing this thesis: First, I want to know how the modus operandi or how virtual crime according to Law Number 19 of 2016 concerning amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions. Second, I want to know about the criminalization of virtual crimes in online games in Law Number 19 of 2016 concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions.

The type of research used in this research is normative legal research. The approach used by the researcher is normative juridical approach. Analysis of the data used is the author analyzes the data qualitatively by justification. In drawing conclusions, the author uses deductive thinking method, namely a way of thinking that draws conclusions from a general statement or proposition into a specific statement.

From the results of the study, one of the works of criminal act at virtual crimes in online games is virtual object transactions, but the perpetrators argue that the virtual goods will be given soon, until when they ask again about the virtual goods, the perpetrator then blocks the victim's number so that the victim feels aggrieved. However, in this case, Law Number 19 of 2016 concerning amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions in article 32. Furthermore, the punishment for perpetrators of virtual crimes, namely cyberstalking and the difference between it and cyberbullying according to the law, if several elements are fulfilled in Law Number 19 of 2016 concerning amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions

Keywords: Criminal act – Virtual Crime – Law on Information and Electronic Transactions

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk sosial selalu membutuhkan hubungan dengan manusia lainnya dalam kehidupan bermasyarakat. Hubungan antara anggota masyarakat kemudian meluas tidak merata, melainkan meluas melewati beberapa negaranya. Dalam hal ini kebutuhan antar manusia semakin bertambah seiring dengan adanya kemajuan teknologi, informasi, komunikasi, dan sebagainya dari manusia.

Oleh karena itu, Manusia merupakan makhluk hidup yang selalu berinteraksi dengan sesama. Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri, tapi sangat membutuhkan peran orang lain karena kita hidup di dunia ini saling membutuhkan satu dengan yang lainnya. Dalam buku *Pengelolaan Lingkungan Sosial* sebagai makhluk sosial, manusia tidak pernah bisa hidup seorang diri. Di mana pun dan bila mana pun, manusia senantiasa memerlukan kerja sama dengan orang lain dan membentuk pengelompokan sosial antara sesama manusia¹

Perubahan karakter sosial dan budaya masyarakat sebagai akibat perkembangan jaringan komputer tentunya termasuk dalam fakta yang tidak dapat dihindarkan. Perubahan karakter tersebut mengantarkan masyarakat pada pola pengingkaran hakikat kemanusiaan sebagai makhluk Tuhan yang berakal. Dampaknya dapat diprediksi bahwa masyarakat

semakin tak terkendali hingga menyentuh titik kriminalisasi dari apa yang diperoleh dari perkembangan jaringan komputer tersebut. Oleh karena itu, hukum lahir, apapun bentuknya harus memiliki kekuatan mengikat bagi para pihak di dalamnya. Sehingga lahirnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik di Indonesia atau yang dikenal dengan hukum *telematika*.²

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 komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu³

² Agus Sjafari dan Kandung Sapto Nugroho, *Perubahan Sosial Sebuah Bunga Rampai*, Untirta, Serang, 2011, hlm. 3.

³ Ivan Christian, "Pertanggungjawaban Pidana Menyangkut Kejahatan Terhadap Benda Virtual Dalam Game Online Dikaitkan Dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik", *Skripsi*, Program Sarjana Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan, Bandung, 2018, hlm. 2.

¹ <http://www.kompas.com>, diakses, tanggal 7 Juli 2020, Pukul 22.30 WIB

Kegiatan melalui media sistem elektronik atau disebut juga ruang siber (*cyber space*) meskipun secara *virtual*, hal ini dapat dikategorikan sebagai perbuatan hukum yang nyata. Secara yuridis kegiatan ruang siber tidak dapat didekati dengan ukuran dan kualifikasi hukum konvensional saja sebab jika cara ini yang ditempuh walaupun banyak kesulitan dan ada yang lolos dari pemberlakuan hukum. Kegiatan pada ruang siber adalah kegiatan *virtual* yang berdampak sangat nyata meskipun alat buktinya bersifat elektronik. Dengan demikian, subjek pelakunya harus dikualifikasikan sebagai orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata.⁴

Ketentuan Undang-Undang tentunya menjadi sangat penting untuk di aplikasikan pada kehidupan. Sejatinya, hukum diperuntukan agar terciptanya keadilan, dan kepastian hukum. Mengenai pemidanaan juga sudah dijamin oleh Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.⁵

Melihat dari banyaknya isu atau masalah yang ada, isu-isu tersebut perlu dijawab terlebih dahulu melalui penemuan hukum dengan tentu saja mengacu pada doktrin-doktrin para ahli. Tapi yang menjadi masalah selanjutnya adalah apakah penemuan hukum yang dimaksud berupa penafsiran yang diperbolehkan dalam hukum pidana, ataukah sebuah

konstruksi analagi yang dilarang penggunaannya dalam hukum pidana.⁶

Perkembangan hukum Indonesia ditengah kemajuan teknologi dinilai kurang dan lambat sehingga tertinggal, dengan demikian membuat semakin maraknya *cyber crime*. Dalam menghadapi *cyber crime*, hukum positif di Indonesia masih bersifat *lex locus delicti* padahal pelanggaran hukum yang terjadi atas *cyber crime* pelaku kejahatan *cyber* dan korban berada di tempat yang berbeda.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk Melakukan penelitian dengan judul **“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”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah Modus Operandi Kejahatan *Game Online* di Indonesia?
2. Bagaimanakah Pemidanaan Kejahatan *Virtual* Pada *Game Online* Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui kejahatan modus operandi *game online* di Indonesia.
- b. Untuk mengetahui pemidanaan kejahatan

⁴ Nady Al-Adab, “Bahasa dan Media Sosial pada UU ITE Pada Kasus Ahmad Dhani”, *Jurnal Ilmu Hukum*, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Makassar, Vol. 17, No. 2 November 2020, hlm. 3

⁵ Ivan Christian, *Loc.cit.*

⁶ *Ibid.*

virtual pada *game online* dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Sebagai persyaratan penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum (S1) Fakultas Hukum Universitas Riau. Juga sebagai sumbangsi pemikiran terhadap pemecahan masalah mengenai modus operandi pada *game online* menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik terhadap masalah yang diteliti.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan pertimbangan atau rujukan bagi penelitian yang memusatkan perhatian pada pemidanaan kejahatan *virtual* pada *game online*.

D. Kerangka Teori

1. Teori Substansi Hukum (*Legal Substance*)

Ukuran atau barometer efektifitas terjalannya substansi hukum menurut Laurence M Friedman mengutarakan sebuah *Legal System Theory* yang menekankan pada tiga aspek yaitu yang pertama, *Legal Substantive* yaitu terkait pada substansi

pengaturan hukum seperti pada peraturan perundang-undangan, kedua *Legal Structure* yang mana dalam penegakkan hukum perlu adanya instrumen-instrumen yang dibutuhkan seperti kepolisian yang melakukan penyidikan, Ketiga Yaitu *Legal Culture* atau budaya hukum.⁷

Penegakan hukum merupakan permasalahan hampir di setiap negara, khususnya bagi negara-negara berkembang. Permasalahan hukum sangat banyak dan beragam baik pemidanaannya maupun modus operandinya. Banyaknya masalah hukum tersebut, maka banyak pula yang belum atau bahkan mungkin sulit untuk dapat diselesaikan. Salah satu masalah adalah kejahatan *virtual* pada *Game Online* dalam *cybercrime*, permasalahan hukum tersebut terjadi secara kompleks dan sistemik.⁸

Oleh karena itu, pembenahannya pun juga harus dilakukan secara sistemik. Agar supremasi hukum dapat terwujud, tentunya ketiga sub sistem menurut Friedman harus dilakukan secara simultan. Struktur hukum yang dimaksud di sini mencakup dua hal, yaitu kelembagaan hukum dan aparatur hukum. Secara teoritis, hukum berfungsi untuk menciptakan keadilan, keamanan dan

⁷ Ulima Dheani Artanti, "Modus Operandi Dan Problematika Penegakan Hukum Tindak Pidana Penipuan Online", *Skripsi*, Program Sarjana Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah, Magelang, 2020, hlm. 22.

⁸ *Ibid*

ketentraman hidup dalam masyarakat.⁹

Perkembangan dalam bidang teknologi komputer semakin pesat dengan adanya perkembangan informasi dan teknologi komunikasi yang kemudian membawa dampak positif maupun negatif bagi kehidupan manusia, maka negara penting untuk melakukan perubahan-perubahan hukum demi menertibkan penggunaan teknologi maju ini dan mewujudkan keadilan dan kesejahteraan masyarakat. Sehingga perkembangan teknologi membawa kenyamanan dan keamanan terhadap manusia yang membuat dan menggunakannya.¹⁰

Dengan demikian kejahatan merupakan suatu fenomena kompleks yang dapat dipahami dari berbagai sisi yang berbeda. Hal itulah sebabnya dalam keseharian seseorang dapat menangkap berbagai komentar tentang suatu peristiwa kejahatan yang berbeda satu dengan yang lain, baik kejahatan itu dilakukan di dunia nyata maupun di dunia maya. Fenomena kejahatan pada *game online* ini juga menjadi bagian pembedaan pada kejahatan yang dilakukan di dunia maya (*virtual*). Karena kejahatan tidak mengenal waktu dan tempat, maka kejahatan di manapun dan kapanpun pada dasarnya memiliki

implikasi yang sama, hanya memiliki sedikit perbedaan tingkat kadar yang diakibatkannya.¹¹

2. Teori Pembedaan

Hukum pidana memuat dua hal, ialah syarat-syarat untuk memungkinkan penjatuhan pidana dan pidana. Apabila hal yang pertama itu terperinci lebih lanjut, maka dapat dikatakan bahwa dalam hukum ada tiga pokok persoalan : pertama tentang perbuatan yang dilarang, kedua tentang orang yang melanggar larangan itu, dan ketiga tentang pidana yang diancamkan kepada pelanggar itu. Fungsi dari hukum pidana dengan sanksinya yang berupa pidana ialah pertama-tama sebagai sarana dalam menanggulangi kejahatan atau sebagai kontrol sosial (pengendalian masyarakat). Dalam hal ini maka hukum pidana adalah bagian dari politik kriminal, ialah usaha yang rasional dari masyarakat untuk menanggulangi kejahatan.¹²

Menurut Muladi, teori-teori pembedaan menjadi 3 kelompok, salah satunya teori absolut yaitu suatu sarana untuk mencapai tujuan yang bermanfaat melindungi orang lain menuju kesejahteraan. Sanksi ditekankan pada tujuannya, yakni untuk mencegah agar orang tidak melakukan kejahatan, maka bukan bertujuan untuk pemuasan absolut atas keadilan. Dari teori ini muncul tujuan pembedaan yang sebagai sarana pencegahan, baik

⁹ *Ibid*

¹⁰ Selvia, "Dampak Perkembangan Teknologi Ditinjau Dari Aspek Pendidikan, Marketing, Dan Organisasi", *Skripsi*, Program Sarjana Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara, Medan, 2021, hlm. 3.

¹¹ Ulina Dheani Artanti, *Loc.cit.*

¹² Sudarto, *Hukum dan Hukum Pidana*, Penerbit Alumni, Bandung, 2014, hlm. 158.

pencegahan khusus yang ditujukan kepada pelaku maupun pencegahan umum yang ditujukan ke orang lain.¹³

E. Kerangka Konseptual

1. Pidana berasal dari kata *straf* (Belanda), yang pada dasarnya dapat dikatakan sebagai suatu penderitaan (nestapa) yang sengaja dikenakan/dijatuhkan kepada seseorang yang telah terbukti bersalah melakukan tindak pidana.¹⁴
2. Kejahatan *virtual* adalah secara luas didefinisikan sebagai aktivitas *ilegal* apa pun yang melibatkan komputer, perangkat digital lain, atau jaringan komputer.¹⁵
3. Pengertian teknologi informasi diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Pasal 1 ayat 3 yaitu adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi.¹⁶

¹³ Muladi, *Lembaga Pidana Bersyarat*, Penerbit Alumni, Bandung, 2002, hlm. 49-51.

¹⁴ Mohammad Ekaputra, *Sistem Pidana di dalam KUHP dan Pengaturannya Menurut Konsep KUHP Baru*, Universitas Sumatera Utara (USU Press), Medan, 2010, hlm. 1.

¹⁵ <http://www.kompas.com>, diakses, tanggal 21 Mei 2021, Pukul 13.30 WIB

¹⁶ Pasal 1 ayat 3 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu secara normatif.¹⁷

2. Sumber Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data sekunder, yaitu bahan pustaka yang berisikan informasi tentang bahan primer. Bahan ini mencakup buku, lokakarya, majalah, skripsi, tesis, disertasi, penerbitan pemerintah dan bahan acuan lainnya.¹⁸

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif, maka dalam metode pengumpulan data penulis menggunakan metode sesuai dengan permasalahan yang dibahas. kajian kepustakaan, sehingga data yang diperoleh adalah data sekunder.

4. Analisis Data

Terhadap data yang terkumpul tidak menggunakan statistik ataupun sejenisnya, tetapi berupa uraian-uraian kalimat yang tersusun secara sistematis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tentang Cyber Crime

1. Pengertian Cyber Crime

Cyber crime merupakan bentuk kejahatan yang relative baru apabila dibandingkan

¹⁷ Soerjono Soekanto, *Pengantar Ilmu Hukum*, UI Press, Jakarta, 2008, hlm.11.

¹⁸ Soerjono Soekanto, *Penelitian Hukum Normatif*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011, hlm. 29.

dengan bentuk-bentuk kejahatan lain yang sifatnya konvensional (*street crime*). *Cyber crime* muncul bersamaan dengan lahirnya revolusi teknologi informasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Ronni R. Nitibaskara bahwa: “interaksi sosial meminimalisir kehadiran secara fisik, merupakan ciri lain revolusi teknologi informasi”. Dengan interaksi semacam ini, penyimpangan hubungan sosial yang berupa kejahatan (*crime*) akan menyesuaikan bentuknya dengan karakter baru tersebut.¹⁹

Pengertian *cyber crime* menurut Prof Widodo adalah setiap aktivitas seseorang, sekelompok orang, badan hukum yang menggunakan komputer sebagai sarana melakukan kejahatan, atau menjadikan komputer sebagai sasaran kejahatan. Semua kejahatan tersebut adalah bentuk-bentuk perbuatan yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, baik dalam arti melawan hukum secara material maupun melawan hukum secara formal.²⁰

2. Jenis-Jenis *Cyber Crime*

Cyber crime secara teorinya dikualifikasikan dalam beberapa jenis, yaitu:

a. Jenis *Cyber Crime* Berdasarkan Karakteristik

1) *Cyberpiracy*

2) *Cybertrespass*

3) *Cyber vandalism*

b. *Cyber Crime* Berdasarkan Aktivitas *Illegal Contents* (Konten Tidak Sah)

Merupakan kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum berupa:

1) *Data Forgery* (Pemalsuan Data)

2) *Cyber Spionase* (Mata-mata)

3) *Data Theft* (Mencuri Data)

4) *Misuse of devices* (Menyalahgunakan Peralatan Komputer)

5) *Hacking* dan *Cracker*

6) *DoS (Denial of Service)*

7) *Cybersquatting* dan *Typosquatting*

8) *Hijacking*

9) *Cyber Terrorism*

10) *Unauthorized Acces to Computer System and Service*

11) *Illegal Acces* (Akses Tanpa Izin ke Sistem Komputer).

B. Tinjauan Umum Tentang Game Online

1. Pengertian *Game Online*

Dalam kamus *Macmillan* yang dikutip oleh Ria Susanti Johan, *Game* merupakan sebuah aktifitas yang dilakukan untuk mencari kesenangan. Dimana didalam sebuah *game* memiliki aturan ada yang menang dan ada yang kalah. Sedangkan menurut Direktur Indonesia *Gamer*, Eddy Lime seorang pencinta *Game* di Indonesia mengatakan bahwa *Game Online* merupakan sebuah Permainan yang dimainkan

¹⁹ Didik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi*, Rafika Aditama, Jakarta, 2005, hlm. 25.

²⁰ Widodo, *Aspek Hukum Kejahatan Mayantara*, PT. Aswindo, Yogyakarta: 2011, hlm.7.

secara *online* dengan menggunakan jaringan *internet*.²¹

2. Jenis- Jenis Game Online

Berikut adalah jenis-jenis Game online berdasarkan jenis permainan:²²

- a. *Massively multiplayer online first-person shooter games* (MMOFPS).

Jenis permainan ini melibatkan banyak orang dan permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer.

- b. *Massively multiplayer online real time strategy games* (MOORTS).

Jenis permainan ini adalah permainan strategi yang melibatkan banyak pemain secara bersamaan, biasanya pemain memainkannya tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Permainan ini menentukan kepada kehebatan strategi pemainnya. Ciri khas dari permainan ini adalah dimana pemain harus mengatur strategi permainan.

- c. *Massively multiplayer online role-playing games* (MMORPG)

Jenis permainan ini biasanya 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 tergabung dalam satu kelompok.

C. Tinjauan Umum Tentang Pidanaan

1. Pengertian Pidanaan

Pidanaan bisa diartikan sebagai tahap penetapan sanksi dan juga tahap pemberian sanksi dalam hukum pidana. Kata “pidana” pada umumnya diartikan sebagai hukum, sedangkan “pidanaan” diartikan sebagai penghukuman. Doktrin membedakan hukum pidana materil dan hukum pidana formil. J.M. Van Bemmelen menjelaskan kedua hal tersebut sebagai berikut:²³

“Hukum pidana materil terdiri atas tindak pidana yang disebut berturut-turut, peraturan umum yang dapat diterapkan terhadap perbuatan itu, dan pidana yang diancamkan terhadap perbuatan itu. Hukum pidana formil mengatur cara bagaimana acara pidana seharusnya dilakukan dan menentukan tata tertib yang harus diperhatikan pada kesempatan itu.”

2. Jenis-Jenis Pidanaan

Hukum Pidana Indonesia Mengenal 2 (dua) jenis pidana, yaitu:²⁴

- a. Pidana Pokok
 - 1) Pidana mati

²³ Leden Marpaung, *Asas-Teori-Praktik Hukum Pidana*, Sinar Grafika, Jakarta, 2005, hlm. 2.

²⁴ Lihat Isi Pasal 10 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

²¹ Ria Susanti Johan, “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Alhidayah”, *Skripsi*, Program Sarjana Universitas Indraprasta, Depok, hlm. 19.

²² Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja”, *Jurnal Curere*, Vol. I, No.1 Juni 2017, hlm. 32-33.

- 2) Pidana penjara
 - 3) Pidana kurungan
 - 4) Pidana denda
- b. Pidana Tambahan
- 1) Pencabutan hak-hak tertentu
 - 2) Perampasan barang-barang tertentu
 - 3) Pengumuman putusan hakim

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Modus Operandi Kejahatan *Game Online* di Indonesia

Pengertian awal dari modus operandi yang terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah cara atau teknik yang berciri khusus dari seorang penjahat dalam melakukan kejahatan.²⁵

Dalam dunia *game online*, begitu banyak modus operandi untuk melakukan kejahatan dalam *game online*, mulai dari cara yang mudah hingga cara yang sulit. Hingga sampai saat ini, telah begitu banyak modus-modus operandi kejahatan di dalam *game online* yang telah memakan banyak korbannya. Dibawah ini terdapat beberapa modus operandi yang sudah sering terjadi di dalam dunia *game online*.²⁶

1. Menyamarkan Nama atau Kamufase *Nickname*

Menyamarkan Nama atau Kamufase *Nickname* yaitu, ada seorang *player* terkenal yang sudah *super recommended* dalam proses sebelum melakukan kejahatan nya,

misalnya *nickname* nya yaitu Superman, pelaku itu akan menggunakan nama yang hampir sama atau nyaris susah dibedakan, seperti Supreman atau Supperman sehingga target yang ingin ditipu mengira jika kita adalah pengguna asli nama itu.

2. Menggunakan Akun Orang Lain

Pelaku jenis ini susah ditebak, biasanya pelaku membeli akun dari pemain yang sudah tenar atau membuat akun baru dan menggunakan akun tersebut untuk melakukan kejahatan. Hampir sama seperti modus kamufase *nickname*, hanya saja memang akun aslinya sudah berbeda kepemilikan.

3. Reputasi

Biasanya ketika bertransaksi, harus ada salah satu pihak yang memberikan barang atau membayar uang terlebih dulu. Biasanya mereka yang punya reputasi tinggi di dalam *game* memanfaatkan hal ini. Sebagai contoh kebanyakan dari mereka yang merasa terkenal di dalam *game*, ketika bertransaksi ia tidak mau membayar duluan, ia hanya mau bayar setelah menerima barang duluan. Tetapi yang terjadi, kebanyakan orang memanfaatkan hal ini dan yang terjadi setelah dia menerima barang akhirnya dia akan lari begitu saja

4. Penipuan Melalui Transfer

Pelaku yang memakai cara ini biasanya dia yang sudah pintar dalam bertransaksi, biasanya setelah korban dan pelaku melakukan transaksi, pelaku tidak memberikan sesuatu yang diinginkan oleh korban, seolah-olah bahwa dia tidak tau dan berdalih dijanjikan korban akan menerima apa yang ditransaksikan sebelumnya dan

²⁵ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

²⁶ Carlos David Souisa, "Analisa Yuridis Modus Operandi Tindak Pidana Penipuan Jual Beli Di Dalam Game Online", *Skripsi*, Program Sarjana Universitas Pattimura, Ambon, 2019, hlm.43.

mengatakan kendala seperti jaringan atau lainnya.

5. *Hode* (Menyamar Menjadi Pemain Perempuan)

Biasa digunakan di dalam dunia *game* dengan ciri-ciri mempunyai akun di dalam game dengan jenis kelamin yang berbeda dengan aslinya di dunia nyata, biasanya laki-laki yang menggunakan karakter atau profil perempuan di dalam dunia game. Tak bisa dipungkiri bila perempuan sering menjadi titik lemah laki-laki. Di dalam *game online* sendiri kita semua sudah tau bahwa kebanyakan di dominasi oleh laki-laki. Hal ini kemudian dimanfaatkan oleh pemain laki-laki lain yang menyamar seolah-olah menjadi perempuan (*hode*). Tujuannya tentu supaya pemain yang diincar jadi bersimpati kepadanya.

Dalam hal ini, penulis melakukan pendalaman lagi mengenai modus operandi, salah satunya yaitu modus operandi dalam kejahatan benda virtual. Dikarenakan modus operandi pada kejahatan benda virtual menjadi hal yang baru dalam ruang siber (*cyber space*).

1. Modus Operandi Pada Kejahatan Benda Virtual

Dalam prakteknya ternyata perihal pidana dalam jual benda *virtual* seperti di dalam *game online* masih menimbulkan banyak sekali masalah. Benda *virtual* sebagai objek yang dimaksud dalam *game online* tersebut terdiri dari bermacam-macam bentuk, seperti contohnya pedang, tombak, perisai, baju dan alat-

alat lain yang berguna untuk memperkuat juga memperindah karakter di dalam *game online* tersebut. Sehingga ketika seorang pemain memiliki disentuh sehingga wujudnya hanya dapat dilihat di dalam *game* melalui perangkat elektronik seperti komputer dan/ atau gadget salah satunya adalah handphone. Sehingga benda tersebut disebut sebagai benda *virtual*.

Oleh karena itu, jika modus operandi dalam kejahatan *virtual* terpenuhi, maka modus operandi kejahatan benda *virtual* tersebut, lebih mengacu kepada pidana Pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). Dikarenakan dalam undang-undang Informasi Dan Transaksi Elektronik belum diatur secara pasti mengenai pidana pada modus operandi kejahatan benda *virtual*. Sehingga memenuhi unsur yang ada di KUHP mengenai pencurian.²⁷

Sehingga pada Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang diatur hanya dokumen dan informasi elektronik dalam Pasal 32 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Sedangkan untuk pidana tersebut diatur pada Pasal 48

²⁷ Ivan Christian, *Loc.cit.*

ayat 1 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Jika memahami pemaknaan dari Pasal 32 tersebut dapat dikatakan bahwa yang termasuk dalam modus operandi kejahatan benda *virtual* masih belum adanya kepastian dalam undang-undang ini hanya mengatur informasi dan dokumen elektronik. Sedangkan pada pasal 48 ayat 1 tersebut hanya mengatur pidanaanaan pada Pasal 32 ayat 1 sehingga sangat tidak dibenarkan perbuatan tersebut. Hal ini dapat memberikan kepastian hukum agar pidanaanaan dapat berlaku seadil-adilnya kepada masyarakat.

B. Pidanaaan kejahatan *virtual* Pada *Game Online* Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Pidanaaan merupakan sisi buruk yang amat berpengaruh terhadap kehidupan modern dari masyarakat informasi akibat kemajuan teknologi informasi yang tanpa batas. Perkembangan internet ini bukan saja menciptakan kejahatan-kejahatan baru yang sebelumnya belum dikenal oleh masyarakat, tetapi juga kejahatan yang memang sebelumnya sudah dikenal masyarakat namun menjadi lebih canggih karena pelaksanaannya dilakukan dengan

menggunakan sarana internet. Dalam hal ini, penulis mengambil suatu pidanaanaan kejahatan virtual yaitu mengenai kejahatan *cyberstalking* dan perbedaan antara *cyberstalking* dengan *cyberbullying*.

1. Pidanaaan Kejahatan Virtual Pada *Cyberstalking* Dalam Game Online

CyberStalking Yaitu menguntit atau melecehkan individu, kelompok, atau organisasi termasuk tuduhan palsu, pencemaran nama baik, dan fitnah. Ini juga dapat mencakup pemantauan, pencurian identitas, ancaman, vandalisme, ajakan untuk berhubungan seks, atau mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk mengancam, mempermalukan, atau melecehkan²⁸

Dalam Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik, *cyberstalking* dapat dikategorikan sebagai perbuatan yang dilarang dan adanya pidanaanaan sesuai aturan yang dimuat dalam Pasal 27 ayat (4) Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sedangkan pidanaanaan nya pada pasal 45 ayat 1.

Oleh karena itu terkadang dalam pidanaanaan nya masih sebagai pelanggaran ringan, sebagai contoh Rafael menyerang Andi dikarenakan membuat Rafael tersinggung saat bermain *game*

²⁸ Nash Haynes, *Cyber Crime*, ED Tech Press, United Kingdom, 2018, hlm 106-107

online sehingga hal ini membuat Andi menjadi trauma. Dan sebagai pembelaan Andi tersinggung saat diejek oleh Rafael, hal ini hakim memutuskan pidana 2 tahun dan denda Rp500.000.000,00.

a. Perbedaan Pidanaan
Kejahatan Virtual Pada
Cyberstalking Dengan
Cyberbullying Dalam *Game*
Online

Dalam pidanaan kejahatan *CyberStalking*, melihat hanya pelaku yang melakukan pemerasan atau korban sering diganggu oleh orang yang tidak dikenal untuk mendapatkan keuntungan ekonomis dan umumnya dilakukan oleh orang dewasa dan jika berakibat fatal, pelaku bisa dilakukan pidana, sedangkan dalam pidanaan kejahatan *cyberbullying*, pelaku melakukan *cyberbullying* hanya untuk kepuasan diri sendiri berupa mengganggu korban secara terbuka melalui perangkat teknologi dan adanya aksi intimidasi yang nyata dan jarang adanya suatu pidana karena dikarenakan masih dibawah umur sehingga menjadi *ultimum remedium*.

Cyberbullying tidak hanya memberikan dampak negatif pada korban namun juga pelaku. Pelaku *cyberbullying* dapat dituntut pidana berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik pada Pasal 27 ayat 3 dan Pasal 29 dan

aturan pidana pada pasal 45 ayat 1 dan 3.

Sebagai contoh Luqman dipanggil oleh Pablo untuk menyuruhnya membeli makanan di kantin, lalu Luqman menolak sehingga membuat Pablo marah dan menyeretnya ke parkir sekolah dan dibantu oleh teman Pablo untuk menarik kaki Luqman lalu menempelkannya ke knalpot salah satu motor secara terus menerus sambil memukul kakinya hingga patah dan viral di media sosial. Pihak keluarga Luqman membawa hal ini ke jalur hukum, tetapi, hakim memutuskan untuk menggunakan mediasi dikarenakan masih dibawah umur.

Oleh karena itu kebanyakan pelaku dari *cyberbullying* ini adalah sesama anak-anak dibawah 18 tahun sehingga tidak adanya pidana dan menjadi *ultimum remedium*, akan tetapi terkadang pengaruh *cyberbullying* sangat kuat pada masa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) dikarenakan mereka hanya ingin lebih dominan dibanding siswa lain sehingga adanya persaingan dan terkadang korban terganggu psikisnya sehingga mentalnya terganggu.

.

BAB IV PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut:

A. Kesimpulan

1. Modus operandi terhadap kejahatan *virtual* pada *Game Online* salah satunya yaitu kejahatan benda *virtual* menurut aturan hukum nya jika modus operandi nya sudah terpenuhi seperti menggunakan *nickname* palsu, menggunakan reputasi akun orang lain untuk berbuat kejahatan, dan menggunakan identitas *hode* (menyamarkan menjadi perempuan), dan melalui transaksi bisa menjadi modus operandi bagi pelaku untuk melakukan aksinya. apabila sudah memenuhi beberapa unsur pemidanaan, termasuk khusus pada Pasal 32 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, dan pemidanaan nya pada pasal Pasal 48 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik masih belum ada kejelasan mengenai benda *virtual* walaupun pemidanaan nya sudah diatur
2. Pada pemidanaan kejahatan *virtual* pada *game online* yaitu pemidanaan kejahatan *cyberstalking* dan perbedaannya. Pemidanaan *cyberbullying*. diatur oleh Pasal 27 ayat (4)

Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Dan dapat dikenakan sanksi pidana pada Pasal 45 Ayat (1) Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Sedangkan dalam pemidanaan *cyberstalking*, perbedaannya yaitu dalam *cyberstalking* pelaku jika masih dibawah 18 tahun, maka tidak ada pemidanaan Sedangkan pada *cyberbullying* pelaku masih dibawah umur dan menjadi *ultimum remedium* Pemidanaan nya diatur pada Pasal 27 ayat 3 dan Pasal 29 Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Dan dapat dikenakan sanksi pemidanaan pada Pasal 45 ayat (3) Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

B. Saran

1. Mengenai modus operandi terhadap kejahatan *virtual* pada *game online* salah satunya yaitu kejahatan benda *virtual*, penulis menyarankan agar Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk ditujukan pemidanaan kepada pelaku modus operandi kejahatan *virtual*,
2. Menekankan kepada aparat penegak hukum agar lebih meningkatkan keseriusan dan sinergitas yang maksimal terkait pemidanaan kejahatan *virtual* pada *game online* di dalam konteks kejahatan *cyberstalking* dan *cyberbullying* oleh pihak terkait.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Aji, C.Z., 2012, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Bouna Books, Yogyakarta.
- Anwar, Moch, 2011, *Hukum Pidana Bagian Khusus KUHP Buku II*, Bandung : Alumni, Bandung.
- Effendi, Erdianto, 2011, *Hukum Pidana Indonesia Suatu Pengantar*, Refika Aditama, Bandung.
- _____, 2010, *Pokok-Pokok Hukum Pidana*, Alaf Riau, Pekanbaru.
- Haynes, Nash, 2018, *Cyber Crime*, ED Tech Press, United Kingdom.
- Lamintang, P.A.F, 2011, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Marcum, D. Catherine, 2019, *Cyber Crime*, Wolters Kluwer, New York.
- Mertokusumo, Sudikno, 2006, *Mengenal Hukum*, Liberty, Yogyakarta.
- Rahardjo, Satjipto, 2009, *Penegakan Hukum*, Genta Publishing, Yogyakarta.
- Remmelink, Jan, 2013, *Hukum Pidana*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Shanty, Dellyana, 2008, *Konsep Penegakan Hukum*, Liberty, Yogyakarta.
- Sitompul, Josua, 2012, *Cyberspace, Cybercrimes, Cyberlaw Tinjauan Aspek Hukum Pidana*, PT Tatanusa, Jakarta.
- Soekanto, Soerjono, 1986, *Pengantar Penelitian Hukum*, Cet.3, UI Press, Jakarta.

- Suhariyanto, Budi, 2012, *Tindak Pidana Teknologi Informasi Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*, PT Jasa Grafindo Persada, Jakarta.
- Sunggono, Bambang, 2011, *Metode Penelitian Hukum*, PT Jasa Grafindo Persada, Jakarta.
- Syamsudin, Aziz, 2011, *Tindak Pidana Khusus*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Wahid, Abdul dan Mohammad Labib, 2010, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, PT. Refika Aditama, Bandung.

B. Jurnal/Kamus/Skripsi

- Ardi Saputra Gulo, Sahuri Lasmadi, Kabib Nawawi, 2013, "Cyber Crime dalam Bentuk Phising Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik", *PAMPAS Journal Of Criminal Law*, Jambi.
- Ivan Christian, 2018, "Pertanggungjawaban Pidana Menyangkut Kejahatan Terhadap Benda Virtual Dalam Game Online Dikaitkan Dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik", *Skripsi*, Program Sarjana Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan, Bandung.
- Kelvin Immanuel August Sidete, "Tinjauan Yuridis Terhadap Perbuatan Cheat/Hacking Dalam Sistem Game Online Sebagai Perbuatan Pidana Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik", *Jurnal Ilmu Hukum*, Fakultas Hukum

- Universitas Sam Ratulangi,
Vol. 7, No. 4 Juni.
- Sariyanto, 2019, “Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Riau, Vol. 6, No. 1 Januari.
- Ulima Dheani Artanti, 2020, “Modus Operandi Dan Problematika Penegakan Hukum Tindak Pidana Penipuan Online”, *Skripsi*, Program Sarjana Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah, Magelang.
- Widi Nugrahaningsih, 2015, “Implementasi Penyelesaian Cyber Crime Dengan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Transaksi Elektronik”, *Skripsi*, Program Sarjana Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

C. Majalah/Buletin/Surat Kabar

- Edwin, “Mewaspada Hacking Whatsapp”, Riau Pos, Kamis, 16 Mei 2019.
- Liputan6*, tanggal 19 Oktober 2019.

D. Peraturan Perundang-Undangan

- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952

E. Website

- <http://www.laporpolisi.com/3916/penipuan-online-dalam-game> diakses, tanggal, 2 Oktober 2017.