

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Perumusan Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin maju maka pertumbuhan kasus kejahatan yang terjadi di dalam masyarakat juga meningkat. Perkembangan teknologi juga ikut memberikan dampak positif maupun negatif yang tidak dapat dihindari. Kemajuan dan perkembangan revolusi industri maupun teknologi membawa perubahan secara ekonomi dan sosial. Istilah “perkembangan” membawa dampak pada “revolusi” yang menunjukkan cepatnya perkembangan tersebut. Pada umumnya hal ini merupakan tantangan bagi hukum untuk mampu mengikuti perkembangan yang ada. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini cukup pesat yaitu internet. Internet sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat, hal ini didasari oleh tersebar luasnya koneksi internet dan kemudahan untuk mengaksesnya. Internet tidak hanya digunakan pada perangkat seperti komputer atau laptop tetapi juga bisa digunakan melalui *smartphone*.

Smartphone adalah telepon seluler yang memiliki kemampuan lebih baik dari segi resolusi, fitur, hingga komputasi termasuk adanya sistem operasi *mobile* didalamnya.¹ Era globalisasi saat ini tidak hanya menggunakan *smartphone* sebagai alat bantu komunikasi tetapi masyarakat dapat mengakses berbagai macam aplikasi yang terhubung di internet diantaranya adalah sosial media, *game online* ,

¹ Intan Trivena Maria Daeng, N.N Mewengkang, Edmon R Kalesaran ,2017, “Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado”, Vol. 6, No. 1, h. 1

marketplace, aplikasi bank, streaming video dan musik, aplikasi kesehatan bahkan aplikasi kencan dapat diakses melalui *smartphone*.²

Game Online adalah permainan yang dimainkan secara online melalui LAN (*Local Area Network*), internet, atau bahkan telekomunikasi. *Game Online* berbeda dari video dan permainan komputer yang tidak terhubung ke jaringan.³ *Game Online* merupakan salah satu sarana hiburan baru yang saat ini banyak digemari mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Masyarakat dapat mengakses *game online* melalui perangkat komputer, laptop maupun *smartphone*. *Game Online* yang digemari pada perangkat komputer atau laptop adalah *Dota 2*, *Fortnite*, *Apex Legends*, *Grand Theft Auto V* (GTA), dan *Valorant*, sedangkan pada *smartphone* yang banyak digemari adalah *Player Unknown's Battle Ground Mobile* (PUBGM), *Mobile Legends*, *Clash of Clans*, dan *Free Fire*.⁴

Perkembangan *game online* di Indonesia terus mengalami kemajuan yang cukup signifikan seiring dengan bertambahnya jumlah pengguna *smartphone*. Berdasarkan data *AppAnnie*, 30% unduhan *game mobile* di Asia Tenggara ada di Indonesia pada tahun 2020. Posisi kedua ditempati Vietnam (22%), Filipina (16%), dan Malaysia 8%. Sejalan dengan hal tersebut, Indonesia merupakan negara yang

² Malahayati, Darul Fata, 2021, "Analisis Keamanan Informasi Pengguna Media Sosial Menggunakan Setoolkit Melalui Teknik Phising", Vol. 2, No. 1, h. 22.

³ Ying-Chieh Chen, Patrick S. Chen, Ronggong Song, Larry Korba, 2004, "Online Gaming Crime and Security Issue Cases and Countermeasures from Taiwan".

⁴ Eryzal Novrialdy, Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, Vol. 27, No. 2, h. 149.

paling banyak pengguna *game online* di Kawasan Asia Tenggara dengan rata-rata masyarakatnya mengabdikan waktu dengan *game online* sebanyak 16,5%.⁵

Berdasarkan data yang ada pengguna *game online* di Indonesia pada tahun 2017 sebanyak 43,7 juta, sehingga membuat Indonesia menduduki peringkat 16 besar dunia dalam hal pendapatan *game*.⁶ Kemudahan akses dan banyaknya pengguna dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik, berbagai permasalahan yang terjadi karena *game online* banyak mendapat perhatian dari masyarakat luas. Berbagai permasalahan tersebut seperti yang terjadi pada remaja adalah sering bolos sekolah, mencuri, berbohong, pemborosan, perilaku menyimpang, kekerasan, hubungan dengan keluarga atau teman berkurang dan kejahatan siber.

Salah satu permasalahan yang perlu diperhatikan adalah kejahatan siber. Kejahatan siber (*cyber crime*) merupakan bentuk kejahatan virtual yang memanfaatkan media yang terhubung dengan internet dan hal ini dapat merugikan pengguna jasa internet. Modus operandi dari kejahatan siber sendiri sangat beragam dan terus berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi.⁷ Kejahatan siber memiliki dua fokus utama, yaitu penyalahgunaan teknologi siber sebagai fasilitas untuk melakukan suatu kejahatan dan menjadikan siber itu sendiri sebagai obyek kejahatan. Hal ini membuat hukum yang telah diterapkan menjadi aturan siber

⁵ Katadata, (1 Februari 2022), "Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia", dalam katadata.co.id, diakses tanggal 1 Februari 2022.

⁶ Newzoo, (27 Januari 2022) "The Indonesian Gamer", dalam newzoo.com.

⁷ Fiorida Mathilda, 2012, "Cyber Crime Dalam Sistem Hukum Indonesia", Vol. 4, No. 2, h. 34 dan 44.

sebagai suatu tumpuhan hukum dalam mendukung penegakan hukum atas kriminalitas yang sudah dilakukan.⁸

Kejahatan siber dalam *game online* salah satunya adalah phishing. Phishing merupakan aktifitas yang menggunakan rekayasa sosial dan tipuan teknis untuk mencuri data pribadi dan kredensial akun dalam hal ini adalah akun *game online*. Proses phishing ini bermaksud untuk menangkap informasi yang sensitif seperti username, password, maupun informasi lainnya dalam bentuk meniru sebagai sebuah entitas yang dapat dipercaya (*legitimate organization*) dan biasanya berkomunikasi secara elektronik.⁹

Berdasarkan data yang ada kejahatan siber bermodus phishing ini menunjukkan angka 42% dari modus selain phishing yang dinyatakan dalam website *Anti-Phishing Working Group* (APWG), hal ini membuat kejahatan phishing tersebut perlu diperhatikan. Phishing dalam *game online* biasanya dilakukan melalui media perantara yang terhubung ke jaringan internet seperti melalui email maupun website.¹⁰ Salah satu contoh biasanya penjahat siber akan membagikan dan memberikan tautan dengan iming-iming hadiah pada game online agar orang lain ingin membukanya. Padahal saat dibuka *link* tersebut merupakan jebakan yang bertujuan untuk mengumpulkan data diri kita. Rancangan jebakan yang digunakan untuk mengarahkan korban adalah dengan skema rekayasa sosial yang menggunakan *e-mail* palsu dan mengaku berasal dari institusi bisnis yang sah

⁸ Barda Nawawi Arief, 2006, "Tindak Pidana Mayantara, Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia", h. 1.

⁹ Ardi Saputra Gulo, Sahuri Lasmadi, Kabib Nawawi, 2020, "Cyber Crime dalam Bentuk Phishing Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik", Vol. 1, No. 2, h. 70-71.

¹⁰ Ibid., h. 71.

sehingga bisa mengelabui korban, nantinya korban dapat membocorkan data-data seperti nama dan kata sandi akun *game online* maupun *e-mail*.¹¹

Pengetahuan pengguna *game online* yang minim terhadap hal tersebut merupakan faktor penyebab terjadinya phising, terlebih masih banyak pengguna *game online* dengan rentang anak-anak hingga remaja. Oleh karena itu, pengguna teknologi juga harus dibekali oleh beberapa pengetahuan khususnya tentang phising ini. Banyaknya pengguna *game online* yang dapat mengundang terjadinya kejahatan phising ini membuat diperlukannya Peraturan Perundang-Undangan yang mengatur tentang kejahatan di dunia maya terutama dalam hal ini adalah praktik kejahatan phising. Berdasarkan latar belakang tersebut, hal ini membuat penulis tertarik mengangkat judul **“ANALISIS HUKUM TERHADAP PRAKTIK PHISING DALAM *GAME ONLINE*”**

Adapun perumusan masalah oleh penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana teknik pelaku praktik phising dalam *game online* terhadap *cyber crime* ?
2. Bagaimana pertanggungjawaban pidana terhadap praktik phising dalam *game online* ?

¹¹ Aseh Ginanjar, Nur Widiyasono, Rohmat Gunawan, 2018, Analisis Serangan Web Phising pada Layanan E-commerce dengan Metode Network Forensic Process, Vol. 2, No. 2, h.148.

1.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengerti dan memahami bagaimana teknik pelaku phising dalam *game online* sehingga termasuk *cyber crime*
2. Untuk mengetahui terkait pertanggungjawaban pidana terhadap praktik phising dalam *game online*

1.3 Manfaat Penelitian

1. Dari segi teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan penulis dan diharapkan dapat memberikan kepustakaan bagi pengembangan ilmu di bidang hukum pidana. Selain itu, agar menjadi dasar pemikiran teoritis sehingga dapat memberikan kemanfaatan, keadilan, dan kepastian hukum.
2. Dari segi praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu penulis mengembangkan ilmu yang telah dipelajari dan diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pembentuk undang-undang khususnya DPR (Dewan Perwakilan Rakyat) terkait dengan RUU-KUHP terutama tentang kejahatan siber (phising).

1.4 Kerangka Konseptual

1.4.1 Tinjauan Umum mengenai Tindak Pidana

Strafbaarfeit merupakan istilah tindak pidana yang tertuang dalam KUHP, sedangkan pada beberapa kepustakaan mengenai hukum pidana kerap memakai delik sebagai istilahnya, di sisi lain, para pencipta undang-undang pada perumusan undang-undang memakai tindak pidana, perbuatan pidana, ataupun peristiwa

pidana sebagai istilahnya.¹² Dalam ilmu hukum, tindak pidana mengandung pengertian dasar yakni sebagai istilah yang diwujudkan melalui kesadaran dalam membagikan karakteristik tertentu dalam peristiwa hukum pidana. Dalam hal ini, tindak pidana memiliki definisi yang bersifat abstrak dari kejadian-kejadian konkrit pada lapangan hukum pidana, dengan demikian tindak pidana wajib ditandai dengan arti yang memiliki sifat ilmiah serta ditargetkan secara jelas guna menjadi pemisahan dengan istilah yang digunakan dalam keseharian masyarakat.

Tindak pidana adalah suatu istilah guna mendeskripsikan sesuatu perilaku yang bisa dipidana, atau yang dalam Bahasa Belanda kita kenal dengan *strafbaarfeit*. Adapun istilah lain yang juga bisa digunakan untuk mendeskripsikan perilaku yang bisa dipidana yakni:

1. Peristiwa pidana;
2. Perbuatan pidana;
3. Pelanggaran pidana;
4. Perbuatan yang bisa dihukum.¹³

Tindak pidana adalah pengertian paling mendasar pada hukum pidana. Tindak pidana sebenarnya adalah pengertian secara yuridis, yang berbeda dibandingkan dengan istilah suatu kejahatan. Tindak kejahatan dalam arti yuridis formal adalah wujud dari perilaku yang dianggap telah melanggar undang-undang dalam hal pidana. Oleh karena demikian, setiap perbuatan yang telah jelas tidak diizinkan oleh undang-undang harus dihindari dan setiap peraturannya wajib ditaati,

¹² Andi Hamzah, 1994, "Asas-Asas Hukum Pidana", Rineka Cipta, Jakarta, h. 72.

¹³ Masruchin Rubai, 2001, "Asas-Asas Hukum Pidana", UM press dan FH UB, Malang, h. 21.

manakala seseorang melanggar maka orang tersebut dapat dikenakan sanksi pidana. Jadi, seluruh larangan beserta kewajiban menjadi keharusan untuk ditaati setiap masyarakat sebagaimana tercantum dalam undang-undang beserta peraturan-peraturan dari pemerintah dari pusat hingga daerah.¹⁴

Pada umumnya, tindak pidana dikatakan bersinonim dengan delik yang berasal dari bahasa Latin yaitu *delictum*. Dalam bahasa Jerman yang dikenal sebagai *delict*, bahasa Belanda disebut dengan *delict* juga, dan dalam bahasa Indonesia yang disebut delik. Dalam KBBI sendiri, delik merupakan perbuatan yang bisa diberikan hukuman sebab telah menjadi pelanggaran dari suatu tindak pidana.¹⁵ Menurut Simons, delik yang dalam *strafbaarfeit* merupakan suatu perbuatan yang melanggar hukum oleh seseorang baik sengaja maupun tidak sengaja yang atas tindakan tersebut bisa dipertanggungjawabkan dan bisa dihukum berdasarkan undang-undang yang telah menyatakan perbuatan tersebut melanggar hukum.¹⁶

1.4.2 Tinjauan Umum mengenai Cyber Crime

Membahas mengenai definisi dari *cyber crime*, maka kita akan mengulas mengenai keamanan dari jaringan suatu computer ataupun juga berkaitan dengan keamanan dari informasi teknologi dan telekomunikasi. Khususnya pada zaman globalisasi ini yang kian menghantarkan kita pada pesatnya perkembangan teknologi yang tidak dapat dipisahkan dari kemungkinan penyalahgunaan

¹⁴ P.A.F. Lamintang, 1996, "Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia", PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, h. 7.

¹⁵ Teguh Prasetyo, 2011, "Hukum Pidana", Rajawali Pers, Jakarta, h. 47.

¹⁶ Andi Hamzah, 2005, "Azas-Azas Hukum Pidana", Yarsif Watampone, Jakarta, h. 95.

pemanfaatan dari teknologi tersebut. Teknologi yang sudah mengalami kemajuan tidak dipungkiri memberikan dampak signifikan pada masyarakat, baik dari sisi dampak positifnya maupun dampak negatif bagi keberlangsungan peradaban manusia. Adapun dampak negatif yang dimaksudkan dalam hal ini teknologi yang digunakan untuk melangsungkan suatu kejahatan. J. E. Shaetapy menjelaskan bahwa kejahatan itu berkaitan erat serta menjadi bagian dari hasil atau ciptaan budaya itu sendiri. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ketika budaya pada suatu bangsa semakin tinggi atau makin modern, maka akan wujud, metode, dan pelaksanaan dari kejahatan juga akan makin modern.¹⁷

Menilik kembali perkembangan dunia digital mulai dari teknologi komputer, informasi, hingga teknologi komunikasi kini telah mengalami kemunculan tindak pidana baru yang berbeda dengan tindak pidana yang dilakukan dengan cara konvensional. Dari ketiga dampak perkembangan teknologi tersebut, penyalahgunaan teknologi komputer memiliki sifat dengan karakteristik tersendiri, sehingga menjadikan permasalahan yang *complicated* dan sulit untuk menemukan pemecahan masalah penanggulangnya baik dari tahap penyelidikan, penyidikan, maupun penuntutan.¹⁸ Oleh karena demikian, berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, bisa dikatakan bahwa terjadinya perkembangan teknologi dan informasi yang terus mengalami kemajuan selain bisa membantuk manusia guna komoditi informasi, namun turut memberikan dampak negatif berupa penyalahgunaan dari teknologi yang berujung menjadi tindak pidana dengan istilah *cyber crime*.

¹⁷ J. E. Sahetapy dalam Abdul Wahid, 2002, "Kriminologi dan Kejahatan Kontemporer", Lembaga Penerbitan Fakultas Hukum Unisma, Malang.

¹⁸ Edmon Makarim, 2005, "Pengantar Hukum Telematika (Suatu Kajian Kompilasi)", Jakarta PT Raja Grafindo Persada, h. 426.

Perlu dicatat bahwa tindak pidana *cyber crime* mempunyai ciri-ciri tersendiri sebab berkaitan dengan jaringan dari teknologi komputer, maka cara menanganinya pun akan berbeda dengan penanganan tindak pidana yang dilakukan secara konvensional. *Cyber crime* adalah kejahatan yang tidak sama dibandingkan *street crime* atau kejahatan secara konvensional, *cyber crime* ini lahir secara bersama dengan munculnya revolusi teknologi informasi. Pemaknaan dari *cyber crime* dapat diartikan dalam artian yang luas dan sempit. *Cyber crime* dalam arti sempit dapat diartikan sebagai perbuatan melanggar hukum yang dilakukan melalui pemanfaatan teknologi komputer. Di sisi lain, *cyber crime* dalam arti luas diartikan sebagai keseluruhan dari wujud kejahatan yang diperuntukkan bagi komputer, baik itu dari segi jaringan ataupun *user* dan juga kejahatan secara konvensional dengan memakai teknologi komputer. Dalam peraturan perundang-undangan di negara kita, *cyber crime* disebut sebagai tindak pidana yang memiliki keterkaitan dengan teknologi informasi.

1.4.3 Tinjauan Umum mengenai Game Online

Berbicara mengenai permainan dalam wujud digital atau yang kerap dikenal sebagai *game online*, merupakan berbagai jenis permainan namun hanya bisa dimainkan dikala kita terhubung dengan perangkat yang menampung jaringan internet. Dari sinilah kemudian pemain *game online* bisa bermain dengan pengguna lainnya dalam hal mengakses permainan tersebut pada waktu yang bersamaan. *Game online* dapat diartikan sebagai permainan video yang kemudian dimainkan selama terhubung dengan jaringan komputer, memakai komputer pribadi ataupun konsol *video game*. Kadang-kadang, *game online* disajikan oleh para penyedia jasa

internet sebagai tambahan fitur yang menyatakan bahwa kita menjadi langganan dalam memakai jasa mereka, atau bahkan *game online* bisa langsung dipakai pada sistem yang sudah disajikan oleh para *developer game*. Untuk mengetahui perbedaan antara *game online* dengan *game offline* ada beberapa poin yang perlu digarisbawahi, yaitu:

1. Dari segi jenis, pada *game offline* mempunyai beragam jenis permainan, sedangkan *game online* biasanya lebih sedikit. Hal tersebut disebabkan karena *developer game offline* mesti menciptakan permainan yang mengikuti arus pasar, sedangkan *game online* hanya memerlukan untuk perbaruan dari *game*-nya saja.
2. Dari sisi jumlah pemain, *game online* bisa dimainkan oleh orang dengan jumlah yang banyak sampai lintas negara karena yang digunakan adalah jaringan internet, sedangkan *game offline* hanya bisa dinikmati oleh satu sampai dua orang pemain saja.
3. Dari sisi grafik, *game online* memerlukan kestabilan jaringan internet dan perangkat yang memadai guna menghadirkan tampilan grafik dengan kualitas bagus agar tidak mengalami *lagging*, sedangkan *game offline* hanya memerlukan spesifikasi dari perangkat yang cukup mumpuni agar bisa memainkan *game*-nya.
4. Dari segi sosial, *game online* memiliki fitur supaya senantiasa masih terhubung dengan pemain yang lain karena memakai koneksi internet. Sedangkan, *game offline* tidak bisa bersosialisasi dalam permainannya karena tanpa menggunakan jaringan internet.

5. Dari segi alur ceritanya, *game online* mempunyai alur cerita yang tak terbatas karena diwajibkan untuk senantiasa menggali dunianya serta mempunyai berbagai misi untuk bisa dijalankan. Namun, *game offline* mempunyai alur cerita yang pakem sebab telah diatur sebelumnya oleh *developer game* tersebut.

Keadaan di dalam *game online* itu dibuat seolah-olah mirip seperti dunia nyata. Adapun *game online* yang saat ini bertaburan kita temui di masyarakat, sebenarnya mulai masuk ke Indonesia sejak tahun 2003 yang pada saat itu *game* yang dinamakan *Ragnarok Online*, *Gunbond*, *Seal online* tengah digandrungi namun untuk bisa bermain, sang pemain baru membayar terlebih dahulu dengan maksud juga untuk menarik pemain-pemain lainnya agar berminat pada *game* tersebut.

Melihat fenomena tersebut, saat ini sudah sangat banyak *game online* yang menyajikan ketersediaan dari fitur untuk “komunitas online”, dengan begitu kegiatan *game online* ini kini sudah menjadi aktivitas sosial yang mendarah daging. *Game-game* dengan fitur tersebut saat ini lebih banyak peminatnya dibandingkan dengan *game* satu orang pemain saja, hal tersebut karena *game* dengan komunitas dianggap lebih menantang dimana akan ada kepuasan tersendiri saat bisa mengalahkan orang lain pada permainan tersebut, belum lagi dengan kecanggihan teknologi era ini yang memudahkan pemain *game online* untuk bermain via *gadget* dan tidak lagi hanya melalui komputer. Dalam *game online* sendiri, pemain bisa bebas melakukan apapun yang diinginkan, namun seringkali dalam ruang virtual ini,

pemain *game online* kerap tidak menyadari apa yang dilakukan dalam *game* tersebut ternyata dilarang atau justru berbahaya dan bisa merugikan dirinya.¹⁹

1.4.4 Tinjauan Umum mengenai Praktik Phising

Praktik phising berasal dari kata “*fishing*” yang artinya memancing. Dalam hal ini, bisa diartikan bahwa sama seperti memancing, phising merupakan kejahatan dengan cara memancing atau memanfaatkan umpan. Umpan yang digunakan biasanya berupa informasi palsu yang dibuat seolah-olah berasal dari pihak yang berwenang dan berisi informasi yang beragam berupa ajakan untuk melakukan pembaruan informasi akun yang ditargetkan.²⁰ Terdapat modus praktik phising dalam *game online*, yang paling sering adalah phising melalui *link* yang menghubungkan ke suatu *web forgery* atau web phising yang dirancang untuk menipu pengunjungnya. Biasanya tampilan web tersebut dibuat semirip aslinya dan pengunjung dituntun untuk memasukkan identitasnya dalam suatu formulir yang telah disiapkan oleh pelaku. Setelah korban memasukkan beberapa data pribadi, nantinya data tersebut akan tersimpan dalam *database* pelaku, data ini lah yang diincar pelaku untuk disalahgunakan. Dalam hal *game online*, biasanya para pelaku akan menggunakan data tersebut untuk mengambil alih akun-akun pengguna *game online* yang di dalamnya terdapat *virtual property*. Salah satu contoh adalah pada *virtual property* dalam *game online Mobile Legend* yaitu *skin hero, diamond*, dan pangkat (*tier*) dari game tersebut yang mana jika nilainya tinggi maka pelaku

¹⁹ Syahrul Perdana Kusumawardani, 2015, “Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)”, *Jurnal AntroUnairdotNet*, Vol IV, No.2, h. 156.

²⁰ Erizka Permatasari, (1 Februari 2022) S.H., Jerat Hukum Pelaku Phising dan Modusnya, dalam hukumonline.com.

mendapatkan keuntungan dengan cara menjual kembali akun tersebut dengan harga tinggi.

Pelaku praktik phishing sendiri dapat dijerat sesuai dengan ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pelaku praktik phishing dalam *game online* ini juga dapat dijerat dengan beberapa tindak pidana seperti penipuan, penciptaan dan manipulasi surat atau dokumen elektronik.

Penipuan sendiri diatur dalam Pasal 378 KUHP dengan menyatakan bahwa pelaku yang memenuhi unsur dalam pasal tersebut akan dikenakan pidana penjara paling lama 4 tahun. Pemalsuan surat dijerat Pasal 263 ayat (1) KUHP yang menyatakan bahwa pelaku yang memenuhi unsur tersebut dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun. Pelaku yang mengirimkan link seolah-olah asli (manipulasi) akan dijerat Pasal 35 jo. Pasal 51 UU ITE yang menyatakan bahwa pelaku yang memenuhi unsur dari pasal tersebut akan dikenakan pidana penjara paling lama 12 tahun dan/atau denda paling banyak 12 miliar. Selain itu, pelaku yang dengan sengaja tanpa hak menyebarkan berita bohong yang mengakibatkan kerugian dijerat dengan Pasal 28 ayat (1) jo. Pasal 45A ayat (1) UU ITE, pelaku yang memenuhi unsur dalam Pasal tersebut dapat dipidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar.

1.4.5 Tinjauan Umum mengenai Penanggulangan Tindak Pidana

Kebijakan penanggulangan kejahatan (*criminal policy*) merupakan bagian dari kebijakan penegakan hukum (*law enforcement policy*). Kebijakan penegakan

hukum merupakan bagian dari kebijakan social (*social policy*) dan termasuk juga dalam kebijakan legislatif (*legislative policy*). Politik kriminal pada hakikatnya juga merupakan bagian integral dari kebijakan sosial yaitu kebijakan atau upaya untuk mencapai kesejahteraan sosial.²¹ Definisi kebijakan kriminal atau politik kriminal (*criminal policy*) merupakan usaha rasional dan terorganisasi dari suatu masyarakat untuk menanggulangi kejahatan. Dimana definisi ini diambil dari Marc Ancel yang merumuskan sebagai “*the rational organization of the control of crime by society*”.²²

Menurut pandangan G. Peter Hoefnagels, usaha untuk menanggulangi kejahatan, politik kriminal dapat dijabarkan dalam berbagai bentuk, antara lain: penerapan hukum pidana (*criminal law application*), pencegahan tanpa pidana (*prevention without punishment*), dan mempengaruhi pandangan masyarakat mengenai kejahatan dan ppidanaan lewat media massa (*influencing views of society on crime and punishment*).²³ Dengan demikian politik kriminal disamping dapat dilakukan secara refresif melalui upaya penal/*criminal law application*, dapat pula melalui sarana non penal/*prevention without punishment*. Melalui sarana non penal ini perlu digali, dikembangkan dan dimanfaatkan seluruh potensi dukungan dan partisipasi masyarakat dalam upaya untuk mengefektifkan dan mengembangkan “*extra legal system*” atau “*informal and traditional system*” yang ada dalam masyarakat.

²¹ Barda Nawawi Arief, 2008, *Bunga Rampai Kebijakan Hukum Pidana (Perkembangan Penyusunan Konsep KUHP Baru)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 2

²² *ibid*

²³ *ibid*

Apabila dilihat dari sudut kebijakan kriminal, upaya penanggulangan kejahatan dengan menggunakan sarana *penal* bukan kebijakan yang strategis, hal ini dikarenakan kebijakan mempunyai keterbatasan dan mengandung beberapa kelemahan atau sisi-sisi negatif. Oleh karena itu, upaya penanggulangan kejahatan lewat jalur *non penal* atau diluar hukum pidana lebih baik digunakan karena menitikberatkan pada sifat pencegahan atau preventif. Kebijakan *Non penal* merupakan kebijakan yang berkaitan dengan penanggulangan kejahatan yang bersifat pencegahan sebelum terjadinya tindak pidana dengan tujuan menangani dan menghapuskan faktor-faktor kondusif yang dapat menyebabkan terjadinya suatu tindak pidana. *Non Penal Policy* sebagai upaya penanggulangan kejahatan diluar hukum memiliki sasaran utama dengan menangani faktor-faktor penyebab terjadinya kejahatan. Faktor-faktor kondusif itu antara lain berpusat pada masalah-masalah atau kondisi-kondisi sosial yang secara langsung atau tidak langsung dapat menimbulkan kejahatan.²⁴

Mengingat upaya penanggulangan kejahatan lewat jalur *non penal* lebih bersifat tindakan pencegahan untuk terjadinya kejahatan, maka sasaran utamanya adalah menangani faktor-faktor kondusif penyebab terjadinya kejahatan yang berpusat pada masalah-masalah atau kondisi-kondisi sosial yang secara langsung atau tidak langsung dapat menimbulkan atau menumbuh suburkan kejahatan. Dengan demikian, dilihat dari sudut politik kriminal secara makro dan global, maka upaya-upaya *non penal* menduduki posisi kunci dan strategis dari keseluruhan upaya politik kriminal. Upaya *non penal* dapat pula digali dari berbagai sumber

²⁴ Barda Nawawi Arief, 2008, *Op cit.* h. 72

lainnya yang juga mempunyai potensi efek-preventif, misalnya media pers/media massa, pemanfaatan kemajuan teknologi (dikenal dengan istilah *techno-prevention*) dan pemanfaatan potensi efek-preventif dari aparat penegak hukum.

1.4.6 Tinjauan Umum Mengenai Pertanggungjawaban Pidana

Pertanggungjawaban pidana memiliki istilah lain yaitu *teorekenbardheid* atau *criminal responsibility* yang menjurus pada pemidanaan terhadap pelakunya, yang bertujuan untuk menentukan dapat atau tidaknya terdakwa atau tersangka bertanggung jawab atas tindak pidana yang dilakukan. Dalam Bahasa Belanda, menurut Pompee istilah pertanggungjawaban pidana memiliki persamaan katanya yaitu *aansprakelijk*, *verantwoordelijk*, dan *toerekenbaar*.²⁵ Seseorang adalah *aansprakelijk* atau *verantwoordelijk*, sedangkan *toerekenbaar* bukan orangnya, melainkan perbuatan yang dipertanggungjawabkan terhadap seseorang.

Kebijakan penetapan sistem pertanggungjawaban pidana sebagai salah satu kebijakan dalam perbuatan melanggar hukum merupakan persoalan pemilihan di antara beberapa alternatif. Oleh karena itu, penetapan dan pemilihan sistem pertanggungjawaban pidana tidak lepas dari banyaknya pertimbangan yang rasional dan bijaksana sesuai dengan kondisi serta perkembangan masyarakat.

Berdasarkan literatur mengenai hukum pidana, banyak istilah-istilah yang mempunyai arti yang sama dengan tindak pidana. Istilah-istilah lain dari tindak pidana tersebut antara lain :

1. Pelanggaran pidana

²⁵ Andi Hamzah, 1994, “*Asas Asas Hukum Pidana*”, Rineka Cipta, Jakarta, h. 131.

2. Perbuatan melawan hukum
3. Perbuatan yang dapat dihukum
4. Perbuatan yang boleh dihukum.²⁶

Menurut Moeljatno “Peristiwa pidana adalah perbuatan atau serangkaian perbuatan manusia yang bersebrangan dengan undang-undang atau peraturan perundang-undangan lainnya terhadap perbuatan yang mana diadakan tindakan penghukuman Simons, peristiwa pidana merupakan perbuatan melanggar hukum yang berhubungan dengan kesalahan (*schuld*) seseorang yang sanggup bertanggungjawab, kesalahan yang dimaksud Simons adalah kesalahan yang mencakup *dolus* dan *culpulate*.²⁷

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pendekatan

Penelitian ini diangkat oleh penulis menggunakan metode penelitian hukum normatif (*normative legal research*). Penelitian hukum normatif merupakan penelitian hukum yang dikonsepsikan dan tertulis dalam peraturan perundang-undangan atau norma-norma sebagai patokan dari perilaku manusia.

1.5.2 Bahan Hukum

Bahan hukum yang digunakan dalam penulisan ini terbagi menjadi bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang berupa perundang-undangan yang mengatur dan berkaitan dengan

²⁶ Roeslan Saleh, 1983, “*Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana*”, Aksara Baru, Jakarta, h. 32.

²⁷ Moeljatno, 2002, “*Asas-Asas Hukum Pidana*”, Rineka Cipta, Jakarta, h. 62.

permasalahan dalam penelitian ini. Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang digunakan untuk memperjelas bahan hukum primer.

1.5.2.1 Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah sumber bahan hukum yang membatasi secara keseluruhan untuk individu yang terlibat erat dan terkait dengan masalah yang akan dibahas. Berikut ini adalah sumber hukum utama yang digunakan dalam penulisan ini :

- a. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP),
- b. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008
- c. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023.

1.5.2.2 Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder yang digunakan adalah literatur-literatur, buku-buku hukum (*textbook*), artikel-artikel hukum, jurnal hukum, serta penelitian terkait dengan isu-isu hukum yang aktual dan dianggap penulis memiliki kaitan erat dengan pokok masalah dalam penelitian ini.

1.5.3 Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan bahan hukum menggunakan teknik kepustakaan (*library research*). Kajian kepustakaan dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa buku-buku yang terkait kemudian mencatat dan memahami isi yang diperoleh baik dari bahan hukum primer maupun bahan hukum sekunder yang relevan, kemudian

dikelompokkan secara sistematis sesuai dengan permasalahan yang dibahas dalam penulisan skripsi ini.

1.5.4 Analisa Bahan Hukum

Analisis bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Termasuk analisis deskriptif karena menggambarkan permasalahan yang akan dibahas, beserta jawaban atas permasalahan baik melalui analisis bahan hukum maupun peraturan hukumnya.

1.5.5 Pertanggungjawaban Sistematika

Sistematika pertanggungjawaban dalam penulisan ini digunakan untuk mempermudah melakukan pembahasan, analisis, serta penjabaran isi dari penelitian ini, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan hukum.

BAB II TEKNIK PELAKU PRAKTIK PHISING DALAM *GAME ONLINE* TERHADAP *CYBER CRIME*

Bab ini akan menguraikan pembahasan mengenai rumusan masalah pertama, yaitu teknik yang digunakan pelaku phising dalam *game online* pada *cyber crime*.

BAB III PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PRAKTIK PHISING DALAM *GAME ONLINE*

Bab ini akan menguraikan pembahasan mengenai rumusan masalah kedua, yaitu kepastian hukum terkait pertanggungjawaban pidana terhadap pelaku praktik phising dalam *game online*.

BAB IV PENUTUP

Bab ini akan menguraikan tentang kesimpulan akhir dari pembahas jawaban atas rumusan masalah, serta diakhiri dengan dengan saran - saran yang disampaikan oleh penulis sendiri mengenai pendapatnya setelah melakukan penelitian dan menuangkannya dalam bentuk penulisan hukum.