

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

1. Teknik Pelaku Praktik Phising Dalam *Game Online* Terhadap *Cyber Crime*

Terjadinya phising dilakukan saat pelaku menyamar sebagai institusi resmi yang menggunakan situs web palsu, untuk mengelabui korban agar berbagi informasi pribadi. Tindakan phising biasanya memanfaatkan *e-mail*, website palsu, software dan berbagai media lainnya untuk melakukan aksinya. Dalam *game online* sendiri, serangan phising ini bertujuan untuk mendapatkan akses ke akun game milik korban yang di manfaatkan untuk mendapatkan barang berharga dalam *game* seperti karakter *game*, uang virtual, item virtual, dan inventaris lainnya. Hal tersebut dilakukan dengan cara membuat beberapa nama website yang mirip situs aslinya dan dianggap otentik. *Cyber crime* merupakan tindak kejahatan yang menggunakan media internet, oleh karena itu praktik phising dalam game online merupakan *cyber crime*.

2. Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku Praktik Phising Dalam *Game Online*

Hukum di Indonesia mengenal asas *Lex Specialis Derogat Legi Generalis* yang berarti peraturan hukum yang lebih khusus mengesampingkan peraturan hukum yang lebih umum. Tindak pidana phising dalam game online merupakan suatu tindakan yang melawan hukum, maka penjatuhan pidana terhadap pelaku phising dalam game online dapat dikenakan Pasal 28 ayat (1) jo. Pasal 45A ayat (1) dan Pasal 35 jo. Pasal 51 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016

Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Bagi pelaku yang memenuhi unsur-unsur dalam Pasal tersebut dapat dikenakan Pasal berlapis serta tidak boleh melebihi maksimum pidana yang terberat lalu ditambah sepertiga, sistem ini dikenal sebagai kumulasi diperlunak.

4.2 Saran

1. Wawasan masyarakat terhadap dampak yang ditimbulkan terhadap *cyber crime* perlu ditingkatkan kembali, karena dalam aktifitas sehari-hari di era modern saat ini tidak dapat dipisahkan dari sebuah gadget atau internet. Maka perlu adanya kerjasama antara masyarakat dan pemerintah dalam mengatasi kejahatan phising tersebut, karena kejahatan yang terjadi di dunia maya semakin hari semakin berkembang baik dari jenis kejahatannya maupun modus operandinya.
2. Aparat penegak hukum harus meningkatkan kualitas dan kuantitas terutama yang menguasai teknologi informasi termasuk internet, meningkatkan sarana dan prasarana pendukung bagi penyidikan dan penyelidikan kasus – kasus *cyber crime* dalam hal ini praktik phising, memberikan edukasi serta literasi yang masif kepada masyarakat terkait *cyber crime* dan bagaimana upaya pencegahan agar tidak terperangkap dalam modus pelaku *cyber crime* terutama praktik phising.