

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

5.1.1 Kesimpulan Terkait *Betting Virtual Property*.

Dari pembahasan di atas kita dapat melihat bahwa perjudian *online* sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE memiliki unsur-unsur;

1. Barangsiapa (orang perorangan ataupun badan hukum)
2. Dengan sengaja
3. Mendistribusikan, mentransmisikan atau membuat adapat diaksesnya
4. Informasi elektronik atau dokumen elektronik yang berisi muatan judi atau tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pada pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, dan juga kalau pengharapan itu menjadi besar karena kepintaran dan kebiasaan pemain. Yang juga masuk permainan judi adalah pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu.

Jika dibandingkan dengan unsur-unsur yang ada dalam *betting* maka dapat disimpulkan bahwa perbuatan *betting* sebenarnya masuk kedalam kategori perjudian online yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, selain itu dalam pembahasan di atas juga dibuktikan, bahwa *betting* yang menggunakan *virtual property* sebagai objeknya juga termasuk kedalam perbuatan perjudian, mengingat dalam suatu *virtual property* terdapat unsur yang menunjukkan bahwa *virtual property* merupakan suatu benda yang berharga dan memiliki nilai tukar, hal ini berarti kepenguasaan dari suatu *virtual property* dapat memberikan keuntungan bagi penguasanya. Dengan adanya unsur keuntungan tersebut dapat disimpulkan bahwa perbuatan *betting* menggunakan *virtual property* bukanlah merupakan perbuatan hiburan semata, sehingga perbuatan tersebut dapat dikategorikan sebagai perjudian sebagaimana diatur dalam UU ITE Pasal 27 ayat (2).

5.1.2 Kesimpulan Terkait Penerapan Ketentuan dalam UU ITE terhadap penyelenggara perjudian di luar teritorial Indonesia

Mengingat dalam kasus ini penyelenggara perjudian dengan *virtual property* seperti <https://dota2lounge.com/> dan <https://csgoloto.com/> memiliki domisili fisik di luar teritorial Indonesia, maka dalam Hal ini berarti Indonesia harus dapat menerapkan ketentuan-ketentuan dalam UU ITE tersebut secara *extraterritorial jurisdiction*. Terkait dengan pembahasan mengenai yurisdiksi dalam *cybercrime*, dengan diratifikasinya Transnational Organized Crime dalam UU nomor 5 Tahun 2009 menandakan bahwa Indonesia telah menganut suatu prinsip baru terkait penetapan yurisdiksi, yakni *extraterritorial jurisdiction*, yang mana prinsip ini diterapkan dalam ketentuan Pasal 2 UU ITE. bersamaan dengan dikenalnya prinsip muncul pula masalah baru dalam pelaksanaannya penerapan prinsip *extraterritorial jurisdiction* di Indonesia saat ini khususnya Pasal 2 UU ITE, terhadap negara lain dapat dipastikan akan mengalami hambatan ketika berhadapan dengan yurisdiksi negara yang lain tersebut. Hal ini dikarenakan dalam Pasal 2 UU ITE ini agar dapat berlaku secara internasional memerlukan pengakuan dari negara lain, sehingga ketika terjadi perbenturan yurisdiksi dengan negara lain, jalan keluarnya dapat dirundingkan dengan negara tersebut. Perkembangan-perkembangan teori-teori yang mendukung dipengaruhi prinsip *extraterritorial jurisdiction* terutama dalam *cybercrime* baik yang dikemukakan oleh Darrel C. Menthe dan ahli lainnya dirasa belumlah cukup untuk mengatasi masalah prinsip *extraterritorial jurisdiction* dalam *cybercrime*. Selain teori-teori tersebut pengaturan terhadap yurisdiksi dalam hukum internasional khusus mengenai *cybercrime* yang dibuat oleh Dewan Eropa dalam *Convention on Cybercrime* terutama dalam Pasal 22, juga belum memberikan pemecahan secara jelas apabila terjadi perebutan penerapan yurisdiksi antara negara-negara yang bersangkutan. Hal ini berarti semua perkembangan-perkembangan yang ada di bidang *cybercrime* belum dapat mengatasi masalah *cybercrime* yang memiliki sifat transnasional. Dengan kata lain Indonesia masih harus menggunakan cara lama untuk menangkap atau menerapkan hukumnya diluar wilayah

teritorial Indonesia, antara lain seperti menggunakan prinsip *double criminality*. Artinya dalam hal ini jika perbuatan perjudian di domisili penyelenggara perjudian tersebut bukanlah merupakan perbuatan yang melawan hukum, maka akan mustahil bagi Indonesia dengan norma hukum yang ada dewasa ini untuk menjatuhkan hukum pidana pada mereka.

3.4 Saran

1. Penggunaan *virtual item* yang terlalu bebas merupakan penyebab terjadinya penyalahgunaan benda tersebut sehingga seringkali digunakan untuk perjudian atau *betting* hal ini terjadi karena pihak penyedia jasa permainan online, selaku pihak yang dapat mengatur peredaran *virtual property* tersebut terkesan angkat tangan atas pengalihan-pengalihan *virtual property* yang terjadi di antara para pemain dan melemparkan tanggung jawab kepada para pemain. Seharusnya dibuat persyaratan bagi para penyedia jasa permainan online dalam menciptakan suatu *virtual property* agar pengalihan atas *virtual property* miliknya dibatasi sehingga tidak dapat digunakan untuk perjudian atau hal-hal yang bertentangan dengan hukum lainnya.
2. Terkait penanganan masalah di *cyberspace* dewasa ini sesuai dengan pendapat Kenny Wiston baik dalam hal pidana maupun perdata, menurutnya yurisdiksi universal yang menjadi pilihan yang baik untuk digunakan dalam menyelesaikan persoalan yurisdiksi *cyber*¹²⁵. Selain itu peran-peran organisasi internasional dalam penanganan masalah *cyberspace* harus dimaksimalkan, mengingat organisasi internasional dapat berperan sebagai penengah jika terjadi perbenturan penetapan yurisdiksi antar negara. Meskipun cara ini tidak dapat menjangkau seluruh

¹²⁵ Kenny Wiston, 2002, *The Internet; Issues of Jurisdiction and Controversies Surrounding Domain Names*, Bandung; Cita Aditya, Hal. 11.

daerah di dunia setidaknya yurisdiksi terkait *cyberspace* bisa diperluas melalui cara ini.

Daftar Pustaka

Buku;

- Atmasmita, R. (1997). *Tindak Pidana Narkotika transnasional dalam Sistem Hukum Pidana Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Bartle, R. A. (2004). *Pitfalls Of Virtual Property*. The Termis Group.
- Brenner, S. W., & Japp, B. (2006). *Cybercrime and Jurisdicton*. TMC Asser Press.
- Campbell, H. (1978). *Black's Law Dictionary With Pronunciations Fifth Edition*. Massachusetts: West Publishing Co.
- Cavaros, E. A., & Morin, G. (t.thn.). *Cyberspace and The Law*. London: MIT Press.
- Chazawi, A. (2015). *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik: Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik*. Malang: Media Nusa Creative.
- Cowie, A. P. (1989). *Oxford Advance Learner's Dictionary*. Oxford: Oxford University Press.
- Fairfield, J. A. (2005). *Virtual Property*. Bloomington: Indiana University School of Law.
- Green, N. A. (1978). *International Law Peace*.
- Jhonson, D. R., & Post., D. G. (1996). *And How Should The Internet Be Governed*. The American Lawyer.
- Juwana, H. (2002). *Hukum Ekonomi dan Hukum Internasional*. Jakarta: Lentera Hati.
- Kadish, S. H. (1983). *Encyclopedia of Crime and Justice*. New York: The Free Press.
- Kartono, K. (2005). *Patologi Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kusumaatmadja, M. (1977). *Pengantar Hukum Internasional*. Bandung: Putra Abidin.
- Lakhani, A. (2014). *Commercial Transaction in the Virtual World Issue and Opportunities*. Kowloon City: University of Hong Kong Press.
- Mansur, D. M., & Gultom, E. (2005). *Cyberlaw Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: Refika Aditama.

- Mansyur, A. d. (2005). *Ciber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: Refina Aditama.
- Methe, D. C. (1998). *Jurisdiction in Cyberspace: A Theory International Spaces*. Telecom & Tech. L. Rev.
- Moeljatno. (1985). *Azas-azas Hukum Pidana*. Jakarta: Bina Aksara.
- Munir, A. B. (1999). *Cyberlaw: Policies and Challenges*. Malaysia: Butterworth Asia.
- Munir, N. (2017). *Pengantar Hukum Siber Indonesia: Edisi Ketiga*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Murray, A. D. (2007). *The Regulation in Cyberspace*. Routelage & Cavendish.
- Poerwadarminta. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Putranti, I. R. (2010). *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*. Yogyakarta: Gallery Ilmu.
- Ramli, A. (2004.). *Cyber Law & Haki dalam sistem hukum indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Ramli, A. M. (2004). *Cyberlaw dan HAKI dalam System Hukum Indonesia*. Jakarta: Rafika Aditama.
- Rasch, M. D. (2003). *Criminal law and The Internet*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Remmelink, J. (2003). *Hukum Pidana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sanusi, M. A. (2005). *Hukum Teknologi & Informasi*.
- Shinder, D. L. (2002). *Scene of Cybercrime, Computer Forensic Handbook*. Rockland: Syngress Publishing.
- Soesilo, R. (1996). *Kitab Undang-undang Hukum Pidana serta Komentar-komentarnya Lengkap pasal Demi pasal*. Bogor: Politeia.
- Starke, J. G. (2000). *Introduction to International Law*. London: Butterworths.
- Sudarto. (1990). *Hukum Pidana I*. Semarang: Yayasan Sudarto.
- Tay, J. (2015). *Steam: The Online Digital Distribution Platfrom*. Philadelphia: CIS.
- UNESCO. (2000). *The International Demension of Cyberspace Law*. England: Ashgate Publishing.
- Utrecht, E. (1966). *Pengantar Dalam Hukum Indonesia*. Jakarta: PT Penerbitan Universitas.

- Wahid, A. (2005). *Kejahatan Mayantara*. Bandung: Refika Aditama.
- Wilske, S., & Schiller, T. (1997). *International Jurisdiction in Cyberspace: Which States may Regulate The Internet*. Fed. Comm. L.J. .
- Wolf, M. J. (2008). *The Video Game Explosion: A History from Pong To Playstation and Beyond*. Greenwood Press.
- Yar, M. (2006). *Cybercrime and Society*. London: Sage Publication.
- Zekos, G. I., & Suseno, S. (2012). *Yurisdiksi Tindak Pidana Siber*. Bandung: Refika Aditama.

JURNAL:

- Burk, D. L. (1997). Jurisdiction in World Without Border. *Virginia Journal of Law and Technology*.
- Fairfield, J. A. (2005). Virtual Property. 1053.
- Iqbal, M. (2015). Jurnal Analisis Hukum Jual-Beli Virtual Property Pada Permainan Dota 2 yang Diselenggarakan Oleh Valve Melalui Steam Market Community.
- Kristanto, D. D. (2012). Perdagangan Benda Virtual dalam MMORPG Rising Force Online.
- Kusumadewi, T. N. (2009). Hubungan Antara Internet Game Online dan Keterampilan Sosial Pada Remaja. 17.
- Lehdonvirta, V. (2009). Virtual Item Sales as Revenue Model: Identifying Attributes That Drive Purchase Decisions. *Helsinki Intstut For Information Technology Journal*.
- McKenzie, D. J. (247). Commerce On The Net: Surfing Through Cyberspace Without Getting Wet. *Journal of Computer and Information Law*, 1996.
- Post, D. G. (1995). Anarchy, State and The Internet: An Essay on Law Making in Cyberspace. *Journal Of Online Law*, 2.
- Purwanta, M. A. (2012). Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online. 51.
- Purwanta, M. A. (2012). Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Vortial Pada Penyelenggaraan Permainan online. 140.

Zekos, G. I. (2007). State Cyberspace Jurisdiction and Personal Cyberspace Jurisdiction. *International Journal of Law and Information Technology*, 1.

Peraturan Perundang-undangan Negara Republik Indonesia:

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-undang Nomor 5 Tahun 2009 Tentang Pengesahan United Nations Convention Against Transnational Organized Crime

Undang-undang Nomor 5 Tahun 2009 Tentang Pengesahan United Nations Convention Against Transnational Organized Crime