

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN

FAKULTAS HUKUM

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan
Tinggi

Nomor: 429/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014

“Analisis Yuridis Terhadap *Betting Virtual Property* Dikaitkan Dengan
Pengaturan Perjudian Online dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008
tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”

OLEH:

NAMA PENYUSUN : ANDREAS JOHANES

NPM : 2013200327

PEMBIMBING I

Dr. Robertus Bambang Budi Prastowo, S.H., M.Hum.

PEMBIMBING II

Dr. Rachmani Puspitadewi, S.H., M.Hum.



Penulisan Hukum

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan
Untuk Menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana
Program Studi Ilmu Hukum

2018.



Disetujui Untuk Diajukan Dalam Sidang
Ujian Penulisan Hukum Fakultas Hukum
Universitas Katolik Parahyangan

Pembimbing I

(Dr. Robertus Bambang Budi Prastowo, S.H., M.Hum.)

Pembimbing II

(Dr. Rachmani Puspitadewi, S.H., M.Hum.)

Dekan

(Dr. Tristam Pascal Moeliono, S.H., M.H., LL.M)



PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka Saya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang bertandatangan di bawah ini.

Nama : Andreas Johannes Junkarnaen

No. Pokok : 2013 200 327

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pikiran, bahwa karya ilmiah/ karya penulisan hukum yang berjudul:

ANALISIS YURIDIS TERHADAP *BETTING VIRTUAL PROPERTY* DIKAITKAN DENGAN PENGATURAN PERJUDIAN ONLINE DALAM UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFOMRASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK.

Adalah sungguh-sungguh merupakan karya ilmiah/ Karya Penulisan Hukum yang telah Saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan dan pengetahuan akademik Saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil dari tindakan-tindakan yang

- a. Secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- b. Dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademik dan itikad baik;

Seandainya di kemudian hari ternyata bahwa Saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan Saya di atas, maka Saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan atau sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan, tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga

Bandung, 31 Mei 2018

Mahasiswa Penyusun Karya Ilmiah/ Karya Penulisan Hukum

Andreas Johannes Junkarnaen

2013 200 327

ABSTRAK

Nama : Andreas Johanes

Program Studi : Ilmu Hukum

Judul : Analisis Yuridis Terhadap Betting Virtual property dikaitkan dengan pengaturan perjudian online dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Betting dengan menggunakan virtual property seringkali dianggap sebagai suatu yang tidak melanggar hukum mengingat belum adanya pengaturan yang secara tegas mengenai hak-hak kebendaan dari virtual property tersebut, selain itu penegakan hukum dari tindak pidana siber (cybercrime) yang memiliki sifat unik karena mengabaikan batasan-batasan fisik yang telah diterapkan oleh negara-negara sehingga berakibat pada tidak dapat dibatasinya cybercrime pada suatu teritorial suatu negara saja. Skripsi ini membahas mengenai ketentuan hukum perjudian sebagaimana diatur dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2011 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dikaitkan dengan perbuatan betting menggunakan virtual property, serta bagaimana penegakan pasal-pasal dalam UU ITE jika pelaku pidana berada diluar wilayah indonesia yang mengharuskan undang-undang ini memiliki sifat extraterritorial jurisdiction. Metode penelitian dari skripsi ini adalah metode yuridis normatif dengan menggunakan sumber-sumber hukum baik dalam bentuk primer seperti peraturan perundang-undangan Indonesia dan Perjanjian Internasional, maupun sekunder seperti doktrin para ahli hukum, baik ahli hukum di Indonesia maupun di luar Indonesia. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa perbuatan betting dengan menggunakan virtual property telah memenuhi unsur-unsur perjudian sebagaimana diatur dalam KUHP dan UU ITE karena dalam hal ini perbuatan betting tersebut seringkali menggunakan putusan perlombaan sebagai dasar perjanjiannya serta penguasaan atas virtual property tersebut diketahui dapat memberikan keuntungan pada penguasanya, namun terkait penerapan ketentuan dalam UU ITE terhadap pelaku yang berada diluar wilayah Indonesia masih belum dapat diterapkan karena memiliki hambatan-hambatan yakni kedaulatan dan hukum dari tempat si pelaku berada.

Kata kunci:

Betting, virtual property, perjudian, yurisdiksi, ekstraterritorial jurisdiction.

KATA PENGANTAR/ UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena hanya atas berkat dan rahmatnya, saya masih diperbolehkan untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tesis, ini sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tesis ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada;

1. Bapak Dr. Robertus Bambang Budi Prastowo, S.H., M.Hum. dan Ibu Dr. Rachmani Puspitadewi, S.H., M.Hum. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk dengan sabar mengarahkan saya dalam penyusunan tesis ini, serta membantu saya dalam memperbaiki kesalahan-kesalahan yang telah saya perbuat selama pembuatan skripsi ini;
2. Raja Poltak Tua Sagala, dan Dame Anna M. Sitanggang, selaku orang tua dari penulis yang secara tidak henti memberikan doa dan bantuan materil dan tetap sabar menunggu kelulusan anaknya;
3. Rosefine Tresia Lumbanraja selaku teman terdekat penulis sekaligus pacar, yang tidak hentinya memberikan dukungan kepada penulis dalam segala kesulitan yang penulis hadapi dalam melaksanakan penulisan skripsi ini;
4. Kepada Nick Sanjaya, Dea Calista, dan Bonifasius Justin selaku teman terdekat penulis selama menjalani masa perkuliahan, terima kasih atas dukungan morilnya, sehingga penulis mempunyai semangat untuk menulis dan menyelesaikan penelitian hukum ini serta mengejar cita-cita penulis;
5. Kepada Anak Agung Ngurah Oka Nata Raja selaku senior, guru, serta pembimbing tidak tertulis selama penulis menjalani masa perkuliahan dan penulisan skripsi ini, dan kepada Ridho Tri Prakoso Sitorus yang bersama-sama dengan saudara Oka Nata sering melakukan permainan DOTA 2 yang menjadi inspirasi bagi penulis dalam melakukan penulisan skripsi ini.

6. Kepada Bani Amella Maha Putri, Fikri Akbar Hadithna Masrur, dan Felly Oktaviani selaku junior terdekat penulis, yang selalu siap sedia menemani penulis dalam melepas penat selama menjalani penulisan ini.
7. Kepada Ita Intan Eliawati Sinaga, Sarah Marissa Girsang, Veronika Febi Regina, dan Yoshua Todo Partogi selaku teman-teman senasib penulis yang bersama-sama menjadi “swasta” di kampus tercinta Universitas Katolik Parahyangan, sukses selalu untuk kita semua *see you on top*.
8. Kepada Komunitas Mahasiswa Peradilan Semu Nasional (KMPSN) yang besar peranya bagi penulis dalam mengembangkan kepribadian maupun pengetahuan penulis di bidang hukum, *viva la KMPSN !*
9. Terakhir kepada seluruh pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu oleh penulis, yang baik secara langsung maupun tidak langsung, telah mendukung penulis dalam menyusun dan menyelesaikan tulisan hukum ini.

Akhir kata, semoga tulisan hukum ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi kepada seluruh pihak yang membacanya serta kepada pihak lain yang berkepentingan. Atas perhatiannya, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

31 Mei 2018

Penulis;

Andreas Johanes Junkarnaen

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Maksud dan Tujuan Penulisan	9
D. Metode Penelitian	9
E. Sistematika Penulisan	10
BAB II DELIK-DELIK PERJUDIAN DAN KAITANNYA DENGAN <i>BETTING VIRTUAL PROPERTY</i>	12
2.1 Permainan Online	12
2.1.1 <i>Definisi Game Online</i>	12
2.1.2 <i>Jenis Game Online</i>	13
2.1.2.1 <i>Massively Multiplayer Online Role Playing Game</i> (MMORPG).....	14
2.1.2.2 <i>Massively Multiplayer Online Real Time Strategy</i> (MMORTS).....	14
2.1.2.3 <i>Massively Multiplayer Online First Person Shooter</i> (MMOFPS).....	15
2.1.2.4 <i>Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)</i>	16
2.1.3 <i>Steam (the Online Distribution Platform)</i>	17
2.1.3.1 <i>Valve</i>	17
2.1.3.2 <i>Steam Platform</i>	17
2.1.3.3 <i>DOTA 2 (Defense Of The Ancients 2)</i>	20
2.1.3.4 <i>EULA (End User Lisence of Agreements) dan Term</i> <i>of Service pada Steam</i>	21
2.2 Virtual Property	22

2.2.1	Definisi <i>Virtual Property</i>	22
2.2.2	<i>Virtual Property</i> dalam Permainan Online.....	25
2.2.3	Pengaturan terhadap <i>Virtual Property</i>	28
2.2.4	<i>Cyber Crime</i>	32
2.3	<i>Betting Virtual Property</i>	37
2.3.1	Definisi <i>Betting</i>	37
2.3.2	Pihak-pihak dalam <i>Betting Virtual Property</i>	41
BAB III Yurisdiksi Hukum Pidana Indonesia dan Penerapan		
Teori Locus Delicti dalam Cybercrime..... 45		
<i>Cyberspace</i>		
45		
3.1.1	Definisi <i>Cyberspace</i>	45
3.1.2	<i>Cybercrime</i> sebagai Kejahatan Transnasional.....	47
3.2	Yuridiksi <i>Cybercrime</i>	51
3.2.1	Definisi Yurisdiksi.....	51
3.2.2	Konsep Pengaturan Yurisdiksi dalam Peraturan Perundang-undangan Indonesia.....	54
3.2.3	Yurisdiksi berdasarkan Hukum Internasional	59
3.2.4	Pengaturan Yurisdiksi dalam <i>Cybercrime</i>	63
3.2.5	Penerapan Teori <i>Locus Delicti</i>	71
BAB IV ANALISIS HUKUM TENTANG <i>BETTING VIRTUAL</i>		
<i>PROPERTY</i> DAN YURISDIKSI DALAM		
<i>CYBERCRIME</i>		
78		
4.1	Analisis Yuridis Tentang <i>Betting Virtual Property</i>.....	78
4.1.1	Perjudian Menurut Hukum Indonesia.....	78
4.1.2	<i>Betting Virtual Property</i>	81
4.1.3	Perbandingan Unsur Perjudian Online dengan <i>Betting</i> <i>Virtual Property</i>	87
4.2	Penerapan Ketentuan Pasal UU ITE dengan	
	Menembus Batasan Teritorial Suatu Negara	93
BAB V Penutup		
99		

5.1 Kesimpulan.....	99
5.1.1 Kesimpulan Terkait <i>Betting Virtual Property</i>	98
5.1.1 Kesimpulan Terkait penerapan Ketentuan dalam UU ITE Terhadap Penelenggara perjudian di luar teritorial Indonesia.....	100
5.2 Saran.....	101
Daftar Pustaka	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan Pembelian virtual property	4
Gambar 2 Hubungan antara Steam, Pengguna Steam, dan third website party	5
Gambar 3 Permainan Seal; Blade Of Destiny	14
Gambar 4 Permainan Age Of Empire II	15
Gambar 5 Permainan Counter-Strike; Global Offensive	16
Gambar 6 Permainan DOTA 2	17
Gambar 7 Steam Market Community	20

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahwa perkembangan teknologi di Indonesia semakin hari semakin berkembang. Perkembangan tersebut diciptakan seiring dengan kebutuhan manusia yaitu untuk memudahkan hidup dari yang sebelumnya.¹ Perkembangan-perkembangan tersebut memiliki pengaruh yang besar terhadap setiap golongan masyarakat, baik muda, tua, kaya, menengah maupun miskin. Perkembangan tersebut juga berdampak pada berkembangnya permainan-permainan yang ada. Saat ini permainan-permainan didominasi oleh permainan berbasis *Game Online* atau permainan *online*. Permainan daring dapat didefinisikan sebagai setiap permainan berbasis komputer yang dimainkan melalui jaringan internet termasuk PC (*Personal Computer*), konsol, dan *game* nirkabel.² Yang membedakan jenis permainan ini dengan permainan lainnya adalah dibutuhkannya jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Jenis permainan ini memungkinkan pemain dari seluruh dunia untuk berhubungan satu sama lainnya, baik itu dalam hal bermain bersama maupun dalam hal transaksi jual beli *virtual property*.

¹ Hikmahanto Juwana, *Hukum Ekonomi dan Hukum Internasional*, Jakarta: Lentera Hati, 2002, hlm. 23.

² Muhammad Iqbal, *Analisis Hukum Jual-Beli Virtual Property Pada Permainan Dota 2 Yang Diselenggarakan Oleh Valve Melalui Steam Community Market*, (Depok: Universitas Indonesia, 2015) hlm. 3 .

Dewasa ini *virtual property* bukanlah benda yang asing lagi, cukup banyak orang di dunia yang telah memiliki benda tersebut. Seperti contoh permainan yang dimainkan melalui sarana komputer ataupun perangkat lainnya yang sering kita mainkan. Dalam permainan *online* tersebut juga ditemukan adanya *virtual property* yang dapat diperoleh melalui berbagai cara, baik itu dengan memenuhi syarat-syarat yang ditentukan dalam permainan tersebut, maupun menggunakan mata uang sesungguhnya, dalam dunia nyata, praktek ini dikenal dengan istilah *real money trading* atau *RMT*. *Virtual property* dapat merujuk pada suatu objek seperti karakter, *item* (barang), dan mata uang yang biasanya berada di dalam permainan daring ataupun komunitas *online* yang mana merupakan suatu sumber pendapat baru bagi para pemakai atau pengguna dari permainan *online* dan/atau komunitas *online* tersebut.³ Hampir seperti dunia nyata, dalam permainan *online* semua *virtual property* mempunyai fungsi masing-masing, baik itu hanya sekedar memperindah tampilan karakter, atau mempengaruhi status dari karakter tersebut. Karena memiliki kegunaan yang beragam, maka sudah menjadi hal yang lumrah bagi seluruh pengguna permainan *online* untuk mendapatkan *virtual property* tersebut. Bersamaan dengan itu munculah fenomena baru, fenomena tersebut adalah perdagangan *virtual property* dari game yang ditransaksikan dengan uang virtual maupun dalam mata uang sebenarnya.⁴

Karena diketahui bahwa *virtual property* dalam suatu permainan *online* dapat memiliki nilai ekonomis maka saat ini transaksi *virtual property* menjadi sangat marak dilakukan. Terdapat salah satu perusahaan penyelenggara permainan yaitu perusahaan *Valve*⁵ selaku pemilik dari aplikasi *Steam*. Sebagai distributor dari beberapa produk permainan, *steam*

³ Vili Lehdonvirta, *Virtual property sales as revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions*, (Finland: Helsinki Institute for Information Technology, 2009), hlm. 3.

⁴ Desi Dwi Kristanto, M.Ds., *Perdagangan Virtual property dalam MMORPG Rising Force Online*, (Banten: Universitas Multimedia Nusantara, 2012), hlm. 165.

menyediakan akses kepada para penggunanya untuk melakukan transaksi barang virtual yakni *Steam Community Market*, bisa dikatakan juga *Steam Community Market* ini merupakan pasar terbesar dari jual beli barang virtual permainan daring.

Syarat untuk memperoleh membeli barang-barang virtual selain melalui aplikasi *Steam Community Market* dapat juga menggunakan *website* sebagai basis umum aplikasi yang lebih luas, namun diluar itu semua transaksi tersebut membutuhkan koneksi internet agar dapat dilakukan.

Valve selaku pihak yang menciptakan permainan online seperti *Defence of The Ancient 2* (selanjutnya disebut *Dota 2*), dan *Counter Strike: Global Offensive* (selanjutnya disebut *CS: GO*) menciptakan berbagai macam barang virtual untuk menunjang keberlangsungan dari usahanya. Untuk memperoleh *virtual property* dalam *Dota 2* maupun *CS: GO* terdapat beberapa cara yang tersedia antara lain;

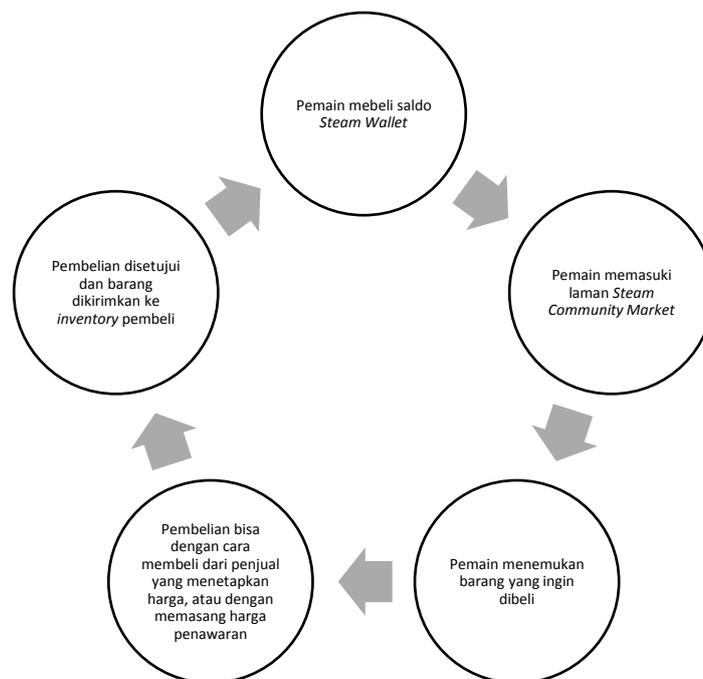
1. *Trading* dan *Gifting*

Cara ini adalah salah satu cara yang difasilitasi secara langsung oleh *Steam*. *Trading* merupakan pertukaran yang terjadi terhadap *virtual property* atas kesepakatan kedua belah pihak dan atas permohonan salah satu pihak. Sementara *gifting* tidak jauh berbeda dengan *trading*, yang menjadi pembedanya hanyalah dalam *gifting* tidak perlu ada konfirmasi dari pihak penerima, pihak pengirim cukup mengirimkan *virtual property* yang dimaksud dan akan sampai dengan sendirinya tanpa ada persetujuan dari penerima.⁶ Perlu diketahui bahwa cara ini dapat juga menjadi pintu masuk terjadinya *RMT* atau *Real Money Trading* yang berarti seseorang akan melakukan *trading* dan/atau *gifting* jika pihak lainnya telah membayarkan uang nyata kepada pemilik *virtual property*

⁶ *Steam Trading* https://support.steampowered.com/kb_article.php?ref=6748-ETSG-5417 diakses pada tanggal 16 Mei 2017, pukul 03.07 WIB.

2. Via *Steam Community Market*

Sama seperti *trading* dan *gifting*, cara ini merupakan cara yang disediakan secara resmi oleh Steam, melalui *Steam Community Market* para pemain dapat melakukan pelelangan, yang berguna untuk menjual dan membeli *virtual property* di dalam *Steam*. Segala bentuk transaksi di *Steam Community Market* menggunakan mata uang *Steam Wallet*.⁷



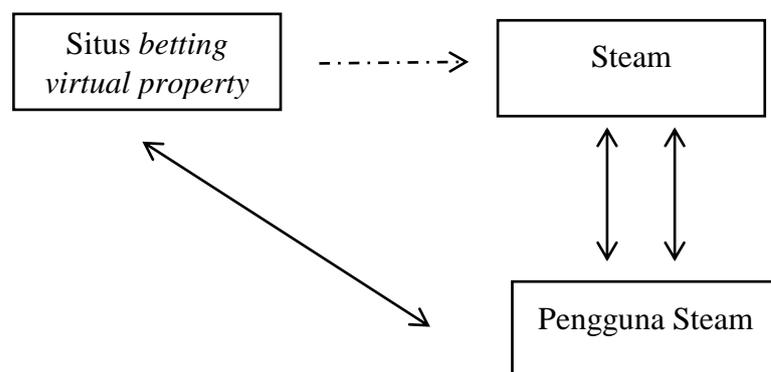
Gambar 1 Tahapan Pembelian virtual property

3. Via *third party website*

Cara ini bisa dikatakan cara yang tidak disediakan oleh *Steam*. Para pemain dapat menggunakan *third party website* atau laman pihak ketiga

⁷ Sam Byford. *Steam opens market for players to buy and sell in-games items with cash* <http://www.theverge.com/2012/12/12/3761090/steam-community-market-open-team-fortress-2>. 12 Desember 2012. diakses pada tanggal 16 Mei 2017.

diluar *steam* untuk melakukan transaksi baik dengan cara *RMT* atau dengan cara *betting*, namun agar laman tersebut dapat mengakses *virtual property* milik *steam* mereka harus mendapatkan persetujuan dari *steam* dan pengguna *steam* itu sendiri terdapat beberapa *website* yang menyediakan jasa ini seperti <https://dota2lounge.com/> dan <https://csgoloto.com/>



Gambar 2 Hubungan antara Steam, Pengguna Steam, dan third website party

Dari ketiga cara tersebut ternyata ditemukan masalah hukum, terutama cara yang terakhir atau lebih spesifiknya dengan cara *betting*, masalah ini timbul dikarenakan cara-cara yang digunakan dalam *betting* menurut beberapa pihak terlihat mirip dengan perbuatan perjudian. Di negara Amerika serikat terdapat suatu kasus gugatan *class action* yang diajukan oleh Michael John Mcleod, dimana gugatan tersebut ditujukan kepada sebuah korporasi pencipta *game* yang berdomisili di Washington yakni *Valve Corporation*. Inti dari gugatan tersebut menyatakan bahwa “*Defendant Valve knowingly allowed, supported, and/or sponsored illegal gambling by allowing millions millions of Americans to link their individual Steam accounts to thirdparty websites such as CSGO Lounge (“Lounge”), CSGO Diamons (“Diamonds”), and OPSkins (collectively, “Unnamed co-conspirators”).*” Jika diartikan kedalam bahasa Indonesia maka dalam kasus tersebut Perusahaan *Valve* diduga telah menyediakan prasarana bagi situs-situs perjudian, agar dapat mengakses item atau barang ciptaan milik *Valve*. *Valve* sebagai pencipta permainan *Counter-Strike: Global Offensive* juga melakukan penjualan barang-barang dalam

permainan tersebut, dimana barang tersebut dapat dibeli dengan mengisi saldo *Steam Wallet*, tentu saja pengisian saldo tersebut harus menggunakan uang asli. Dalam kasus ini *valve* berdalih bahwa yang dilakukan tersebut bukanlah perjudian karena barang atau item yang diciptakan oleh *valve* bukanlah uang yang dapat diperjudikan.

Seiring dengan adanya beberapa alternatif transaksi *virtual property*, seringkali hal tersebut dimanfaatkan orang lain untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang merugikan antar sesama pemain, hal tersebut secara tidak langsung juga berakibat pada berkembangnya modus operandi atau cara melakukan⁸ suatu kejahatan atau tindak pidana. Mengingat transaksi *virtual property* mengharuskan penggunaannya menggunakan media komputer, maka dalam hal terjadi perbuatan tindak pidana, maka perbuatan tersebut dapat dikategorikan sebagai *cyber crime*. *Cyber crime* sendiri merupakan kejahatan yang dilakukan dengan komputer sebagai media utamanya⁹, namun selain menggunakan komputer sebagai media utamanya, *cyber crime* juga merujuk pada suatu kejahatan yang berhubungan dengan dunia internet (*cyber space*). *The U.S Department of Justice* menyamakan *cyber crime* sebagai *computer crime* yang memiliki arti bahwa “*any illegal act requiring knowledge of computer technology for its perpetration, investigation or prosecution*”¹⁰ Dari definisi di atas, *cyber crime* dapat diartikan sebagai jenis kejahatan yang menggunakan komputer sebagai media utamanya, dan jaringan atau koneksi internet sebagai alat bantunya.

Demi menanggulangi kejahatan *cyber crime* yang semakin berkembang pada tahun 2008 pemerintah Indonesia mengeluarkan suatu peraturan perundang-undangan, yakni Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang

⁸ Marwan Effendi, *Kejaskaan RI: Posisi Dan Fungsinya Dari Prespektif Hukum*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003, hlm 162

⁹ Andi Hamzah *Aspek-aspek Pidana di Bidang Komputer*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1989

¹⁰ Dikdik M. Arief Mansyur, & Elisatris Mansyur, *Ciber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Bandung: Refina Aditama, Bandung, 2005, hlm 8.

Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembar Negara Republik Indonesia No 58 Tahun 2008) Dalam UU ITE terdapat beberapa pasal yang mengatur mengenai tindak pidana di bidang informasi dan transaksi elektronik atau ITE. Terdapat total 20 bentuk jenis tindak pidana yang diatur dalam UU ITE¹¹ dimana salah satunya berbunyi demikian

“Melarang untuk mendistribusikan, mentransmisikan, dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian”

Melihat adanya kemungkinan terdapatnya unsur perjudian dalam sistem *betting* sebagaimana di jelaskan di atas dan jangkauan *Valve* yang telah mencapai daerah teritorial di Indonesia maka disini penulis hendak mencari dasar hukum UU ITE yang dalam hal ini difokuskan terhadap kegiatan perjudian yang dilakukan melalui media teknologi terutama komputer dan internet, selain itu karena membahas mengenai perjudian penulis merasa bahwa penelitian ini tidak bisa lepas dari penggunaan Pasal 303 Kitab Undang-undang Hukum Pidana (selanjutnya disebut KUHP) mengingat tindak pidana ITE Pasal 27 ayat (2) jo 45 ayat (1) merupakan *lex specialis* dari tindak pidana perjudian Pasal 303 KUHP¹². Mengingat batasan-batasan perbuatan perjudian yang di atur dalam Pasal 303 KUHP maupun UU ITE 27 ayat (2) jo 45 ayat (1) masalah sangat abstrak dan Modus Operandi perjudian yang semakin berkembang penulis merasa perlu dilakukan penelitian lebih lanjut. Batasan-batasan yang nantinya akan ditemukan tersebut kemudian akan dikaitkan dengan kasus nyata dan salah satunya adalah kasus perusahaan *Valve* sebagaimana dimaksud di atas. Jumlah pemain permainan yang dikembangkan oleh perusahaan *Valve* di Indonesia yang hampir menyentuh angka Empat Juta pengguna aktif, tidak hanya itu bahkan ada lebih dari 25 juta pemain permainan online di Indonesia, karena tingginya angka tersebut penulis merasa perlu adanya perlindungan hukum terhadap para pengguna

¹¹Adami Chazawi & Ardi Ferdian, *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik*, Malang; Bayumedia Publishing, 2011, hlm 2.

¹² Id. hlm 54

permainan daring tersebut. Selain meneliti apakah perbuatan *betting virtual property* tersebut dapat dikategorikan sebagai perjudian sebagaimana dimaksudkan dalam pasal 303 KUHP, agar penegakan hukum dapat dilakukan maka perlu dipertanyakan bisakah *Valve* selaku penyedia jasa permainan *online DOTA 2* dapat dimintakan pertanggungjawabannya mengingat kedudukannya yang berada di Washington, Amerika Serikat. Hal ini dikarenakan bahwa dalam Pasal 2 UU ITE dikatakan bahwa:

“Undang-Undang ini berlaku untuk setiap Orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.”

Pasal tersebut masih dapat dikatakan rancu atau ambigu hal ini dikarenakan bahwa ketentuan dalam pasal tersebut tentu saja akan bertentangan dengan kedaulatan yang dimiliki oleh negara lain (dalam hal pelakunya berada di mancanegara) . Berdasarkan seluruh penjabaran di atas maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Yuridis Terhadap *Betting Virtual property* dikaitkan dengan pengaturan perjudian online dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”

B. Rumusan Masalah

Pada sub bab sebelumnya telah dijelaskan bagaimana masalah yang timbul, yang akan dikaji dalam penilitan ini. Adapun inti dari permasalahan yang dikaji dan ditemukan jawabannya oleh penyusun setelah melakukan penelitian ini adalah:

1. Apakah perbuatan *betting* menggunakan *virtual property* dapat dikategorikan sebagai perbuatan perjudian Jika dikaitkan dengan Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ?

2. Dapatkah ketentuan perjudian *online* dalam UU ITE diterapkan pada penyelenggara perjudian yang berada di luar teritorial wilayah Indonesia ?

C. Maksud dan Tujuan Penulisan

Tujuan dari penelitian ini ialah penelitian berkenaan dengan maksud penulis melakukan penelitian, terkait dengan perumusan masalah dan judul.

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui apakah transaksi *virtual property* dengan cara *betting* dapat dikategorikan sebagai perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) UU ITE, serta memperjelas batasan-batasan perbuatan yang dapat dikategorikan sebagai perjudian.
2. Mengetahui apakah sejauh mana penegakan UU ITE dapat dilaksanakan di luar wilayah teritorial Indonesia mengingat karakteristik dari *cybercrime* yang bersifat transnasional

D. Metode Penelitian

Penulis dalam melakukan penelitian ini akan menggunakan metode penelitian hukum yuridis normatif. Penelitian hukum yuridis normatif adalah penelitian yang difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif.¹³ Dengan demikian pendeketannya dilakukan dengan penelitian kepustakaan yang dilakukan atau ditujukan hanya pada perturan-peraturan tertulis, bahan-bahan hukum lain, serta teori-teori hukum yang melatarbelakangi hukum positif yang bersangkutan.¹⁴ Penulisan dalam penelitian hukum ini secara spesifik didasarkan pada beberapa sumber hukum, antara lain:

¹³ Johnya Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Malang: Bayumedia Publishing, 2013, hlm 295.

¹⁴ Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1990, hlm 12-13.

1. Sumber Hukum Primer, yaitu bahan-bahan hukum yang bersifat mengikat, antara lain; Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Sumber hukum sekunder, yaitu bahan-bahan hukum yang memberikan penjelasan atau pemahaman lebih lanjut mengenai bahan-bahan hukum primer, antara lain; buku-buku di bidang hukum pidana, hukum *cyber law*, serta jurnal-jurnal hukum yang berguna untuk menunjang penulisan skripsi ini.

E. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dimuat Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : Delik-delik Perjudian dan Kaitanya Dengan *Betting Virtual Property*

Pada bab ini akan dibahas secara mendetail terkait bagaimana ketentuan dalam peraturan perundang-undang di Indonesia terkait perjudian dapat dikenakan terhadap konsep *betting virtual property*. Pembahasan dalam bab ini juga akan menyinggung mengenai status kebendaan dari *virtual property* itu sendiri serta delik delik perjudian yang terdapat dalam hukum di Indonesia.

BAB III : Yurisdiksi Hukum Pidana Indonesia dan Teori *Locus Delicti* dalam *Cybercrime*

Pada bab ini pembahasan akan terfokus terkait sejauh mana yurisdiksi negara Indonesia sebagaimana diatur dalam Pasal 2 UU ITE terkait penanganan atau kriminalisasi *cybercrime* yang merupakan suatu kejahatan yang bersifat transnasional, selain itu dalam bab ini juga akan dibahas mengenai teori *locus delicti* dikaitkan dengan akibat-akibat yang muncul di wilayah Indonesia atas kejahatan *cybercrime*.

BAB IV : Analisis

pada bab ini akan dilakukan analisa terhadap ketentuan pasal perjudian online dengan fakta fakta sistem *betting virtual property*. Serta meninjau apakah penerapan Pasal 2 UU ITE terkait ditembusnya wilayah yurisdiksi Indonesia dapat dilaksanakan.

BAB V : Penutup

Pada bab ini penulis akan menarik suatu kesimpulan dan saran atas penelitian yang dilakukan dan berdasarkan yang telah disampaikan dalam bab sebelumnya.