

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN**  
**FAKULTAS HUKUM**

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi

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

**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**

OLEH:

Ivan Christian

NPM: 2014200042

PEMBIMBING 1

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

PEMBIMBING 2

Nefa Claudia Meliala, S.H.,M.H.



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**

**Nefa Claudia Meliala, S.H., M.H.**

**Dekan,**



**Dr. Tristam Pascal Moeliono, S.H., M.H., LL.M.**



## PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK MAHASISWA

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: Ivan Christian

NPM: 2014 200 042

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

**"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"**

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:

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

Seandainya apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa ternyata saya telah menyalahi atau melanggar pernyataan saya diatas, 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, 25 April 2018

Mahasiswa Penyusun Karya Ilmiah/ Penulisan Hukum



Ivan Christian

## ABSTRAK

Game Online merupakan salah satu aplikasi berbasis internet yang paling populer di Indonesia. Dalam Game Online sendiri terdapat berbagai macam transaksi, termasuk diantaranya adalah transaksi benda virtual dengan alat tukar uang di dunia nyata yang disebut Real Money Trading. Namun, Real Money Trading ini seringkali dijadikan Modus Operandi bagi sebagian orang untuk mendapatkan keuntungan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis akan mengkaji tentang pertanggungjawaban pidana menyangkut kejahatan terhadap benda virtual tersebut dikaitkan dengan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Dalam Melakukan Penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian yuridis normatif. Metode Penelitian tersebut dilakukan dengan cara mengkaji dan mengacu pada norma-norma hukum yang terdapat dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Metode Analisis yang digunakan bersifat deskriptif.

Hasil dari Analisis penulis memunculkan kesimpulan bahwa Sejatinya Indonesia membutuhkan Undang-Undang yang mengatur khusus menyangkut kejahatan terhadap benda virtual. Namun untuk saat ini baik Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat dijadikan landasan dalam penerapan hukum terhadap kejahatan menyangkut benda virtual dalam game online melalui berbagai penemuan Hukum. Peraturan perundang-undangan yang menjadi acuan utama menyangkut kejahatan terhadap benda virtual dalam game online adalah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menjadi acuan utama. Namun, Ketika Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana berlaku maka yang menjadi acuan utama adalah Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan hukum dengan judul **“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”**. Penulisan hukum ini disusun sebagai kelengkapan untuk menyelesaikan Program Sarjana Strata I pada Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.

Dalam penulisan hukum ini penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dorongan, dan saran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Robertus Bambang Budi Prastowo, S.H., M.Hum. dan Nefa Claudia Meliala, S.H.,M.H. sebagai dosen pembimbing penulis yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, masukan, dukungan moral dari awal penulisan hukum ini, pada saat seminar, hingga dengan terselesaikannya penulisan hukum ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Bapak Mangadar Situmorang, Ph.D.**, selaku Rektor Universitas Katolik Parahyangan.
2. **Bapak Dr. Tristam P. Moeliono, S.H., M.H., LL.M.**, selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.
3. **Ibu Dr. Niken Savitri, S.H., MCL.**, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.
4. **Ibu Grace Juanita, S.H., M.Kn.**, selaku Wakil Dekan Bidang Sumber Daya Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.

5. **Ibu Wurianalya Maria Novenanty, S.H., LL.M.**, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.
6. **Ibu Anna Fidelia Elly Erawaty, SH, LL.M., Ph.D.**, selaku dosen wali, yang telah memberikan masukan dan arahnya selama 8 semester ini.
7. **Ibu Dr. Rachmani Pusipitadewi, S.H., M.H., CN.**, selaku dosen penguji pada saat seminar yang telah memberikan masukan serta arahan kepada penulis.
8. **Seluruh Dosen Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan** atas segala ilmu dan perhatian yang telah diberikan selama ini.
9. **Seluruh Karyawan dan Staff Tata Usaha Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan dan Pekarya** atas kemurahan hati dalam memberikan informasi penting yang berkaitan dengan perkuliahan selama ini.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada para pihak yang telah banyak memberikan bantuan (moril maupun materiil), dukungan doa, semangat, saran dan lain sebagainya dalam proses penulisan skripsi ini, yaitu kepada keluarga, khususnya ayah (Tjahya), ibu (Eulis Susilowati), kakak laki-laki (Ivo Christian) dan adik laki-laki (Marvel Christian) yang selalu memberikan nasihat dan doa kepada penulis sehingga penulis selalu mendapatkan semangat untuk menyelesaikan penulisan hukum ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada sahabat dan teman-teman penulis di Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan, yang telah membuat hari-hari di tempat perkuliahan menjadi berwarna dan bermakna, serta teman-teman yang selalu membantu satu sama lain dalam berproses untuk mengerjakan Penulisan Hukum dan selalu memberikan dukungan moral dan jasmani, sehingga masing-masing dari kami dapat menyelesaikan Penulisan Hukum dengan baik.

Penulis sadar bahwa penulisan hukum ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi materi maupun teknis penyusunan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas kekurangan yang ada dan dengan senang hati menerima kritik dan saran agar penulis dapat memperbaiki segala kekurangan terhadap tulisan ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Semoga Tuhan selalu memberikan rahmat-Nya bagi kita semua. Terima kasih.

Bandung, 30 Mei 2018

Ivan Christian

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN TESIS

HALAMAN PERNYATAAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI v

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang singkat 1  
1.2 Identifikasi masalah 13  
1.3 Tujuan Penelitian 13  
1.4 Metode Penelitian 14

BAB 2 PERKEMBANGAN PENGATURAN KEJAHATAN TERHADAP  
BENDA DALAM HUKUM PIDANA INDONESIA 17

2.1 Pengertian Kejahatan Terhadap Benda dalam Hukum Pidana Indonesia 17  
2.2 Macam-Macam Bentuk kejahatan terhadap Benda dalam Peraturan  
Perundang-Undangan 21  
2.2.1 Macam-Macam Kejahatan terhadap Benda dalam KUHP 21  
2.2.2 Macam-Macam Kejahatan terhadap benda dalam UU ITE 30  
2.2.3 Macam-Macam Kejahatan terhadap benda dalam buku 2 RUU  
KUHP 31  
2.3 Sejarah Perkembangan Pengaturan Kejahatan Terhadap Benda 30  
2.3.1 Arrest listrik pada tahun 1921 33  
2.3.2 Arrest tentang data komputer di Belanda pada tahun 1997 34  
2.3.3 Arrest tentang benda virtual tahun 2012 35

2.4 Penemuan Hukum	37
--------------------	----

## BAB 3 KEJAHATAN TERHADAP BENDA VIRTUAL DALAM GAME ONLINE

3.1 Pengertian	
3.1.1 Pengertian Kejahatan terhadap Benda	43
3.1.2 Pengertian Benda Virtual	44
3.1.3 Pengertian Game Online	47
3.2 Masalah Menyangkut Kejahatan terhadap Benda Virtual dalam Game Online	51
3.3 Kasus Kejahatan dalam Game Online	53
3.3.1 Kasus LiHongChen di Beijing	53
3.3.2 Kasus RuneScape di Belanda	54
3.3.3 Kasus Lizzie dalam Game Ragnarok di Indonesia	55
3.3.4 Kasus Cally Dalam Eve Online	57
3.3.5 Kasus Timothy dalam Game Ragnarok di Indonesia	58

## BAB 4 ANALISIS KEJAHATAN TERHADAP BENDA VIRTUAL DALAM GAME ONLINE DIKAITKAN DENGAN KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PIDANA, KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM ACARA PIDANA, UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK SERTA RANCANGAN KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PIDANA

4.1 Analisis Kejahatan Terhadap Benda Virtual Dikaitkan dengan Hukum Pidana Positif	59
4.1.1 Dikaitkan dengan KUHP	63
4.1.2 Dikaitkan dengan RUU KUHP	75
4.1.3 Dikaitkan dengan UU Informasi dan Transaksi Elektronik	80
4.1.4 Dikaitkan dengan KUHAP	85
4.2 Analisis Pengaturan Hkum Pidana yang Ideal untuk kejahatan terhadap Benda dalam Game Online	87
4.3 Bagan Kejahatan Terhadap Benda Virtual Dalam Game Online Berikut Contoh Kasus dan Aturan yang Sesuai	96

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1.Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini, setiap aktivitas masyarakat modern tidak dapat terlepas dari berbagai aplikasi berbasis internet. *Game online* merupakan salah satu dari aplikasi yang berbasis internet tersebut karena mensyaratkan adanya koneksi internet untuk dapat memainkannya. Di dalam *Game online* seseorang tidak akan memainkannya seorang diri, melainkan bersama-sama dengan pemain (*gamer*) lainnya dari berbagai belahan dunia. *Game online* sendiri merupakan salah satu aplikasi berbasis internet yang paling umum.<sup>1</sup>

Survei terbaru yang dilakukan oleh lembaga survey taiwan mengenai hiburan internet mengungkapkan bahwa *Game online* adalah aplikasi hiburan paling populer pada internet dalam hal tingkat jumlah orang yang berpartisipasi, ketersediaan untuk membayar, dan niat untuk menggunakan aplikasi tersebut di masa yang akan datang<sup>2</sup>.

Dalam survei lain yang dilakukan oleh DFC Intellegence di tahun 2013, total pendapatan dari *Game online* di pasar dunia diprediksi mencapai lebih dari US\$ 35 milyar pada tahun 2018. Firma riset *game*, Newzoo menyebutkan bahwa Indonesia merupakan pasar *game* terbesar di Asia Tenggara, pendapatan dari sektor *game* pada 2017 diprediksi mencapai lebih dari US\$840 juta.<sup>3</sup> Sehingga dapat dikatakan bahwa *Game online* ini

---

<sup>1</sup> Lan Y-H. dan Ying J-H., Predicting *Game online* Loyalty Based on Need Gratification and Experiential Motivates, Vol. 21 ISS 5Internet Research, 2011, h. 581

<sup>2</sup> Liu C-H. dan Chou S-L., Analysis of internet Entertaining Behaviors in taiwan, Taipei: Market Intelligence Center, 2014. h.88

<sup>3</sup> <https://inet.detik.com/games-news/d-3402083/indonesia-pasar-game-terbesar-di-asia-tenggara> diakses pada 20 Desember 2017 pukul 20.18

menjanjikan uang dalam jumlah besar baik bagi developer maupun pemain *Game online* itu sendiri.

Sangat banyak jenis *Game online* yang ada pada saat ini, seperti *massively multiplayer online first-person shooter games*, *massively multiplayer online role-playing games*, *cross-platform online pay*, *massively multiplayer online browser games*, dan *simulation game*. Salah satu yang menarik dan paling populer adalah *massively multiplayer online role playing games* atau yang biasa juga dikenal dengan (*MMORPG*).<sup>4</sup> *MMORPG* ini populer karena kekayaan dalam plot dan elemen permainan, sehingga *MMORPG* menarik sebagian besar pengguna stabil yang bersedia membayar uang untuk aset virtual di permainan tersebut<sup>5</sup>.

Menurut Steinkuehler dan William, *MMORPG* didefinisikan sebagai permainan online *role playing game* dengan menggunakan grafis dua dimensi atau tiga dimensi. yang memungkinkan individu, melalui karakter virtual yang diciptakan oleh mereka sendiri atau biasa disebut “avatar”, untuk dapat berinteraksi tidak hanya dengan *software* pada *game* tersebut, tetapi dengan pemain lain. Interaksi dalam *MMORPG* tersebut dapat berupa obrolan, kerja sama dalam menyelesaikan permainan, kompetisi, hingga jual beli benda virtual (*virtual property*) di dalam *game online* antar pemain.<sup>6</sup>

Salah satu *Game online* berjenis *MMORPG* yang paling terkenal di Indonesia adalah Ragnarok Online. Di dalam *Game online* khususnya *MMORPG* sendiri terdapat benda yang dapat menjadi objek dari tujuan memainkan *game online* tersebut. Benda tersebut tidak dapat disentuh

---

<sup>4</sup> Caplan S. Williams, D. Dan Yee N., Problematic Internet use and psychosocial well being among MMO players, *Computer in Human Behavior*, Vol. 25 No. 6, 2011, hlm 1312-1314

<sup>5</sup> CNNIC, The census reports of the internet development in China, 2015.

<sup>6</sup> Steinkuehler C. Dan Williams D., Where everybody know your (screen) name: *Game onlines* as third places, *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 11 No.4.

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. Benda tersebut dapat dijadikan objek jual beli apabila pemain dari *Game online* tersebut menghendaknya. Jual beli tersebut tentunya hanya dapat dilakukan di dalam *Game online* yang bersangkutan sehingga memerlukan koneksi internet baik antara pemain dan developer *Game online* tersebut, ataupun antar sesama pemain. Sedangkan pembayaran dilakukan melalui berbagai macam cara seperti *transfer* via bank, pulsa ataupun pembayaran secara nyata.<sup>7</sup>

Dalam prakteknya ternyata perihal 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 benda virtual yang berupa pedang ataupun tombak tersebut, dia akan dianggap hebat baik oleh dirinya sendiri maupun orang lain karena karakter miliknya tersebut lebih kuat dan indah ketimbang pemain lain.

Namun salah satu masalah yang sering kali terjadi dalam *Game online* adalah kecurangan yang dilakukan salah satu pihak ketika terjadi kesepakatan jual beli. Sebagai contoh ilustrasi yang paling marak terjadi adalah ketika sudah terjadi kesepakatan antara para pihak, pihak A sebagai penjual benda dan pihak B sebagai pembeli benda. Pihak B sudah mentransfer sejumlah uang melalui bank ke rekening pihak A. Namun

---

<sup>7</sup> Doni Setiawan, <http://www.tribunnews.com/nasional/2016/11/06/pengunjung-antusiaspenuhi-booth-booth-peserta-bri-indocomtech-2016-berlangsung-kian-semarak> diakses pada 21 Desember 2017 pukul 12.50

ternyata pihak A tidak menyerahkan benda yang sudah diperjanjikan.<sup>8</sup> Ilustrasi lainnya adalah ketika ternyata pihak A sudah menyerahkan benda terlebih dahulu kepada pihak B, namun ternyata pihak B tidak mentransfer uang sesuai yang telah disepakati. Salah satu kasus nyata yang menggambarkan sesuai dengan ilustrasi ini adalah kasus yang dialami pemain *Game online* dengan nama julukan “Skyler91” di *game* ragnarok Gravindo. “skyler91” sepakat dengan pemain lain yang bernama “Thivft” untuk membeli “zeny”(uang dalam *game* ragnarok gravindo) sebanyak 100 juta “zeny” dengan harga 85 ribu rupiah per 1 juta zeny. “skyler91” pun mentransfer uang sebesar 8,5 juta rupiah tersebut ke rekening “Thivft”. Namun setelah uang tersebut berhasil di transfer, “Thivft” hilang begitu saja tanpa memberikan zeny yang telah dijanjikan sebelumnya.<sup>9</sup> Contoh tersebut merupakan salah satu contoh penipuan dalam *Game online* yang nominalnya relatif sangat kecil.

Kasus lain yang relatif cukup besar dialami oleh seorang pria dengan nama karakter “Lizzie” dalam *Game online* ragnarok lyto pada tahun 2008. Dia menukar sebuah mobil honda jazz miliknya dengan sebuah kartu monster “Golden Thief Bug” dalam *game* ragnarok online tersebut. Kartu “Golden Thief Bug” berguna untuk membuat karakter seseorang dalam *game* ragnarok menjadi kebal terhadap serangan sihir jarak jauh. Sehingga dapat dikatakan, siapapun yang memiliki kartu tersebut dalam *game* ragnarok online akan dianggap sebagai yang terhebat. Transaksi pun berhasil kartu diserahkan kepada “Lizzie” dan penjual pun mendapat mobil honda jazz milik “lizzie”. Kemudian seorang teman “Lizzie” dalam *game* tersebut dengan nama karakter “Congo” meminjam kartu tersebut, dengan alasan ingin mengalahkan seseorang dalam *game* Ragnarok Online

---

<sup>8</sup> Laporan Penipuan Dalam *Game online*, <http://www.laporpolisi.com/3916/penipuan-online-dalam-game> diakses 2 Oktober 2017 pukul 22.06

<sup>9</sup> Penipuan Transaksi Zenny ID Penipu Thivft, <https://forum.gravindo.id/showthread.php?1085-Penipuan-Transaksi-Zenny-ID-penipu-Thivft> diakses pada 3 Oktober 2017 pukul 05.10

Lyto dan berjanji akan langsung mengembalikannya di hari yang sama. Akhirnya karena merasa kasihan “Lizzie” meminjamkan kartu tersebut. Namun sehari berlalu kartu tersebut tidak kunjung dikembalikan. Karakter dengan nama “Congo” tersebut juga sudah tidak pernah muncul dalam *game*. Didatangi ke tempat kost nya pun, pemilik karakter “Congo” tersebut sudah hilang dan ketika ditanya ke pemilik kost. Pemilik karakter “Congo” tersebut sudah pindah dihari dia meminjam kartu dari “Lizzie”. Dan beberapa bulan kemudian diketahui bahwa kartu tersebut sudah dijual kembali oleh “Congo” kepada orang lain.

Salah satu contoh kasus lain adalah yang dialami seorang bernama Timothy. Dia juga bermain *game* Ragnarok Online Lyto. Ketika dia memasukkan identifikasi dan kata sandi untuk bermain *game* di warnet (warung internet tempat menyewa komputer untuk bermain *Game online*), seorang kasir warnet tersebut melihatnya dari belakang. Dia berfikir kasir tersebut tidak memiliki maksud apa-apa hanya ingin melihat karakternya saja. Namun keesokan harinya ternyata benda berupa tombak “Lance” dalam karakter *game* yang dimiliki timothy sudah hilang.. Jika benda tersebut dikonversi ke rupiah, kerugian yang diderita Timothy mencapai jutaan rupiah. Disinyalir pelakunya adalah kasir warnet tersebut, sehingga Timothy bertanya pada kasir warnet tersebut, dan kasir warnet tersebut mengakui bahwa telah membuka karakter *game* timothy. Senjata virtual berupa tombak “Lance” tersebut hilang setelah kasir warnet tersebut gagal menempa senjata tersebut (dalam Ragnarok Online, suatu benda virtual dapat ditempa untuk meningkatkan kekuatan benda virtual tersebut dengan konsekuensi terdapat kemungkinan bahwa penempaan itu gagal dan benda hilang).

Indonesia sendiri tercatat sebagai negara dengan korban kecurangan online yang terbanyak. Nominal kerugian untuk objek benda nyata bervariasi mulai dari puluhan ribu hingga ratusan juta rupiah, sedangkan untuk objek benda virtual relatif rendah dibanding objek benda nyata.

Banyak orang-orang yang melakukan kecurangan telah ditangkap dan diadili sesuai dengan hanya berkisar mulai dari puluhan ribu rupiah hingga jutaan rupiah.<sup>10</sup> Menyangkut tindakan kecurangan dengan objek benda nyata, proses hukum sudah berjalan dengan baik. proses hukum yang berlaku. Namun tidak halnya dengan tindakan kecurangan yang terjadi dengan objek benda virtual. Memang nominal kerugian daripada kecurangan yang objeknya benda virtual relatif jauh lebih rendah ketimbang yang objeknya benda nyata, sehingga laporan kepada pihak kepolisian pun tidak sebanyak yang objeknya benda nyata.<sup>11</sup>

Meski demikian, tetap saja laporan atas kecurangan dengan objek benda virtual terus bertambah dan hingga kini belum ada proses hukum apapun atas tindakan kecurangan yang dilakukan oleh pemain *game* tersebut. Bahkan dewasa ini, kecurangan seperti contoh diatas sudah menjadi modus operandi bagi pihak-pihak tertentu untuk mengutungkan diri sendiri. Sehingga memunculkan pertanyaan seperti apakah Indonesia memiliki payung hukum khususnya pidana untuk melindungi para pemain *Game online* dari tindak kecurangan pelaku *Game online* lainnya? lalu Mengapa hingga kini belum pernah ada proses hukum atas kecurangan dengan objek benda virtual? Untuk menjawab pertanyaan diatas, kita terlebih dahulu mengacu pada hukum pidana kita secara umum yang termuat di dalam KUHP. Terdapat 2 pengaturan tentang perbuatan curang semacam ini, yaitu BAB XXV tentang Perbuatan Curang khususnya Pasal

---

<sup>10</sup>Agustin Setyo Wardani, Orang Indonesia Paling Banyak Jadi Korban Penipuan Online terdida pada <http://tekno.liputan6.com/read/2519790/orang-indonesia-paling-banyak-jadi-korban-penipuan-online> diakses 18 september 2017 pukul 20.22

<sup>11</sup> Hasil wawancara dengan Iptu Febry pada 10 Januari 2018 pukul 12.40

378 KUHP dan Bab XXII tentang Pencurian khususnya Pasal 362 KUHP.

12

Pasal 378 KUHP mengatur larangan:

*Benda siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan benda sesuatu kepadanya, atau supaya memberi hutang maupun menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama empat tahun.*

Dalam penerapan pasal ini, ada beberapa isu yang harus diselesaikan, yang masih menjadi pertentangan para ahli<sup>13</sup> yaitu:

- Apakah benda virtual dalam *Game online* dapat dikategorikan sebagai benda?
- Apakah ada keuntungan ekonomis yang diperoleh pelaku? Apakah ada keuntungan ekonomis yang hilang dari korban?
- Dalam permainan *Game online*, siapa yang digerakkan sebagai korban untuk menyerahkan benda? Apakah orang (pemain lain) ataukah mesin?
- Siapakah pemilik benda yang dimaksud?

Sedangkan jika menggunakan delik pencurian pada Pasal 362 KUHP, Pasal 362 menyebutkan

---

<sup>12</sup> Pertanggungjawaban Pidana Jika bermain curang di *Game online*

<http://www.hukumonline.com/klinik/detail/lt57e2c0fcd3f72/pertanggungjawaban-pidana-jika-bermain-curang-di-game-online> diakses 18 september 2017 pukul 23.11

<sup>13</sup> Andi Hamzah dan Boedi D. Marsita, *Aspek-Aspek Pidana di Bidang Komputer*, Jakarta:Sinar Grafika, 1987, hlm. 30.

Pasal 362 KUHP mengatur larangan:

*Benda siapa mengambil benda sesuatu, yang seluruhnya atau sebagian kepunyaan orang lain, dengan maksud untuk dimiliki secara melawan hukum, diancam karena pencurian, dengan pidana penjara paling lama lima Tahun atau pidana denda paling banyak sembilan ratus rupiah.*

Dalam penerapan pasal ini juga terdapat beberapa isu, beberapa isu yang harus diselesaikan, yaitu:

- Sama seperti penerapan Pasal 378 KUHP, apakah benda virtual tersebut dapat dikategorikan sebagai benda?
- Apakah ada perpindahan benda (mengambil)?
- Siapa pemilik *Game online* tersebut?

Isu yang telah tersebut diatas, juga tetap terlihat dalam rancangan KUHP yang baru, menyingkat tidak ada penggantian rumusan yang signifikan perihal kejahatan terhadap benda dalam buku II Rancangan KUHP.

Sebagai salah satu contoh adalah Pasal 602 RUU KUHP tentang Pencurian dalam bentuk pokok dan Pasal 619 RUU KUHP tentang tindakan curang yang berbunyi:

Pasal 602 RUU KUHP:

*Setiap orang yang mengambil suatu benda yang sebagian atau seluruhnya milik orang lain, dengan maksud untuk memiliki benda tersebut secara melawan hukum, dipidana karena pencurian, dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun atau pidana denda paling banyak Kategori IV.*

Pasal 619 RUU KUHP:

*Setiap orang yang secara melawan hukum dengan maksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan memakai nama*

*palsu atau kedudukan palsu, menyalahgunakan agama, menggunakan tipu muslihat atau rangkaian kata-kata bohong membujuk orang supaya memberikan suatu benda, membuat pengakuan utang, atau menghapus piutang, dipidana karena penipuan, dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau pidana denda paling banyak Kategori IV.*

Disini dapat dilihat bahwa dalam rumusan pasal tentang pencurian kata yang berubah hanya kata “kepunyaan” menjadi “milik”, yang notabene mempunyai makna yang serupa. Begitu juga dengan rumusan pasal tentang perbuatan curang yang hanya menambah kata “menyalahgunakan agama” tanpa mengganti makna keseluruhan pasla dan hanya menambah penyalahgunaan agama secara spesifik. Sehingga isu dalam KUHP mengenai kejahatan terhadap benda virtual dalam *Game online* tetap terbawa dalam RUU KUHP.

Melihat dari banyaknya isu atau masalah dalam penerapan kedua pasal dalam pidana umum tersebut, membuat kedua pasal ini tidak dapat serta merta diberlakukan atas masalah kecurangan dalam *Game online*. Untuk dapat menerapkan kedua rumusan pasal tersebut terhadap masalah ini, 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. Tidak terbatas sampai disana, isu lain muncul dilihat dari sisi pembuktian dalam penerapan pasal di pidana umum ini karena Kita Undang-Undang Hukum Acara Pidana mensyaratkan bukti secara limitatif. Dalam Pasal 184 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (“KUHP”) disebutkan bahwa alat bukti yang sah adalah: keterangan saksi, keterangan ahli, surat, petunjuk dan keterangan terdakwa. Lalu

apakah bukti berupa *screenshot* atau foto dalam *Game online* dapat dikategorikan sebagai salah satu alat bukti dalam pasal 184 KUHP tersebut?

Setelah melihat adanya isu-isu dalam menerapkan ketentuan pidana umum dalam KUHP dan KUHP, kita beralih ke ketentuan pidana khusus yaitu Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juncto Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE) khususnya pasal 32 ayat (1) dan ayat (2).

Pasal 32 ayat (1) dan (2) UU ITE mengatur larangan:

*(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik.*

*(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak.*

Di sini kita dapat melihat bahwa dalam Pasal 32 UU ITE ini tidak menggunakan kata benda, melainkan informasi elektronik dan dokumen elektronik. Sehingga memunculkan isu baru yaitu apakah benda virtual yang dimaksud dapat digolongkan kedalam informasi elektronik dan dokumen elektronik? Selain itu di dalam pasal ini juga tidak menggunakan kata mengambil, ato memiliki, melainkan menggunakan kata transmisi,

merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan. Sehingga memunculkan isu selanjutnya yaitu kejahatan yang terjadi di *Game online* termasuk salah satu dari kegiatan tersebut?

Negara Belanda dimana Indonesia mengadopsi hukum pidananya melalui asas konkordansi, juga tidak luput dari maraknya tindakan kejahatan terhadap benda antar pemain *Game online* menyangkut benda virtual. Sehingga di Belanda berkembang dalam pertimbangan hakim mengenai penyelesaian masalah ini. Pada Tahun 1921, kita semua pasti sudah tidak asing dengan putusan arrest listrik. Dimana *Hoge Raad* Belanda memutuskan bahwa listrik dikategorikan sebagai benda sebagaimana dimaksud dalam Pasal 310 *Wetboek van Strafrecht (WvS)*<sup>14</sup>. Pasal 310 *Wetboek van Strafrecht* tersebut memiliki rumusan masalah yang sama dengan pasal 362 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Indonesia yang berbunyi

"Barang siapa mengambil benda sesuatu, yang seluruhnya atau sebagian kepunyaan orang lain dengan maksud untuk dimiliki secara melawan hukum, diancam karena pencurian, dengan pidana penjara paling lama lima tahun atau denda paling banyak enam puluh rupiah"

Putusan tersebut diambil dengan pertimbangan karena listrik memiliki nilai ekonomis sekalipun tidak berwujud. Benda virtual dalam *Game online* juga dapat dikatakan memiliki nilai ekonomis sekalipun tidak berwujud, maka sesuai dengan pertimbangan hakim arrest listrik tersebut. Namun nyatanya pada tahun 2012, ketika terjadi masalah menyangkut benda virtual di Belanda, pertimbangan dalam putusan arrest listrik tidak dapat diterapkan menjadi yurisprudensi untuk kasus yang menyangkut benda virtual. Alasannya karena Dalam Yurisprudensi 1997, 574, Mahkamah Agung Belanda menyatakan bahwa data komputer tidak dapat

---

<sup>14</sup> Hwian Christianto Batasan dan Perkembangan Penafsiran Ekstensif Hukum Pidana. Universitas Trunojoyo.2010.

dijadikan objek penyitaan karena data komputer bukanlah “benda (*goed*).”<sup>15</sup> Menurut Koops, meskipun “benda” tidak harus sesuatu yang berwujud (*tangible*), tetapi penguasaannya harus berada pada satu orang. Listrik penguasaannya berada pada satu orang, sedangkan tidak demikian untuk benda virtual yang merupakan bagian dari kumpulan data. Data dapat dikuasi lebih dari satu orang sehingga penguasaan terhadap data menjadi tidak spesifik.<sup>16</sup>

Namun demikian pada tahun 2012, Mahkamah Agung Belanda memutuskan bahwa benda virtual (“Virtual Amulet dan masker” dalam *Game online* RuneScape) termasuk ke dalam pengertian benda dalam pasal 310 WvS dengan pertimbangan bahwa Mahkamah Agung Belanda menilai benda virtual tersebut diperoleh melalui usaha kontinu dari korban. Korban sangat menghargai fitur-fitur tersebutm demikian juga pelaku.

Namun apakah putusan mahkamah Agung Belanda ini tepat atau tidak masih menjadi perdebatan. Di sisi lain, putusan Mahkamah Agung Belanda ini hanya mengikat dan menjadi yurisprudensi di Negara Belanda. Meskipun hukum Indonesia dan Belanda banyak persamaan, namun tetap saja berbeda. Tidak dapat begitu saja Putusan Mahkamah Agung Belanda diterapkan di Indonesia, mengingat dari segi sosial, budaya bahkan sistem hukumnya juga berbeda. Sehingga muncul pemikiran bagaimana hukum formil dan materil pidana Indonesia dalam mengatasi masalah ini.

---

<sup>15</sup> Eoghan Casey, *Digital Evidence and Computer Crime: Forensic Science, Computers and the Internet*, Third Edition, Elsevier, London: Academic Press, 2011, Hlm. 152

<sup>16</sup> Bert-Jaap Koops , ‘Cybercrime Legislation in the Netherlands’, in: Pauline C. Reich (ed.), *Cybercrime and Security*, Vol. 2005/4, Dobbs Ferry, New York: Oceana Publications, 2005, Hlm. 1-20

Penelitian ini selanjutnya akan disusun dalam sebuah Skripsi dengan judul **“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”**

1.2. Identifikasi masalah

1. Apakah Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 j.o Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik beserta perubahannya serta Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum pidana yang akan datang dapat dijadikan dasar untuk menjatuhkan pidana terhadap pelaku kejahatan terhadap benda dalam *Game online*?
2. Bagaimana Seharusnya hukum pidana dan hukum acara pidana mengatur mengenai kejahatan terhadap benda yang marak terjadi dalam *Game online*?

1.3. Tujuan Penelitian

Penulis penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai tindak pidana terhadap benda virtual dalam *Game online*. Disisi lain penelitian ini juga bertujuan untuk membantu pihak yang berwajib dalam memproses dan menindaklanjuti tindak pidana terhadap benda virtual dalam *Game online*.

#### 1.4. Metode Penelitian

Untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian hukum normatif atau yuridis-normatif, yaitu suatu penelitian yang menekankan pada ilmu hukum.<sup>17</sup>

##### a. Metode Pendekatan

Metode Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu secara yuridis normatif. Metode yuridis normatif digunakan untuk mengkaji dan mengacu pada norma-norma hukum yang terdapat dalam perundang-undangan dan norma-norma hukum yang ada pada masyarakat.

##### b. Metode Analisis

Dalam hal ini Spesifikasi Penelitian Skripsi bersifat deskriptif, Penelitian deskripsi merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu hal, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecenderungan yang tengah berlangsung. Yang menggambarkan fakta-fakta berupa data dan bahan hukum primer yaitu Undang-Undang yang berkaitan dengan kejahatan terhadap benda virtual, KUHP, UU ITE, RUU KUHP dan KUHAP, serta Teori-Teori yang juga bersangkutan dengan kejahatan terhadap benda virtual. Bahan sekunder berupa doktrin dan bahan hukum tersier yang berasal dari kamus besar bahasa Indonesia dengan tujuan mencari pengertian-pengertian yang relevan dengan obyek penelitian, dan majalah hukum, selanjutnya menjelaskan asas-asas hukum yang terdapat dalam hukum pidana, serta bagaimana pelaksanaannya dalam praktik.

---

<sup>17</sup> Ronny Hanitijo Soemitro, Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri 106 (Ghalia Indonesia, Jakarta, 1990)

c. Sumber hukum

Dalam hal ini penulis lebih menekankan pada penelitian kepustakaan yaitu penelitian yang dilakukan terhadap data-data sekunder untuk mencari landasan teoritis dan hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam penelitian ini, terdiri dari:

1. Bahan hukum primer, yaitu bahan-bahan hukum yang mengikat, yang terdiri dari:
  - a. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
  - b. Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana
  - c. Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik
  - d. Rancangan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
2. Bahan sekunder, yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti: hasil-hasil penelitian dan pertanyaan, hasil karya dari kalangan hukum, skripsi, jurnal, laporan penelitian.
3. Bahan hukum tersier atau bahan hukum penunjang, yakni bahan yang memberikan petunjuk maupun terhadap bahan hukum primer dan sekunder seperti misalnya kamus dan esiklopedi.
4. Bahan hukum pendukung berupa wawancara terhadap pihak berwajib yang dalam hal ini adalah kepolisian.

d. Sistematika Penulisan

Dalam pembahasan skripsi nantinya akan terdiri dari lima Bab sistematika penulisan dimana masing-masing Bab memiliki keterkaitan antara Bab yang satu dengan yang lainnya, yang meliputi

1. BAB I : PENDAHULUAN
2. BAB II : PERKEMBANGAN PENGATURAN

KEJAHATAN TERHADAP  
BENDA DALAM HUKUM  
PIDANA INDONESIA

3. BAB III : KEJAHATAN TERHADAP  
BENDA DALAM *GAME ONLINE*
4. BAB IV : ANALISIS KEJAHATAN  
TERHADAP BENDA DALAM  
*GAME ONLINE* DIKAITKAN  
DENGAN KUHP, UU ITE, RUU  
KUHP, dan KUHAP
5. BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN