

**SKRIPSI**

**TINJAUAN KRIMINOLOGIS KEJAHATAN  
PENYEDIA JASA LAYANAN *CHEAT* PADA  
*GAME ONLINE***

**(Studi Kasus Kota Makassar Tahun 2020-2022)**

**Di Susun Oleh :**

**FIKRI IRWANSYAH**

**B011191318**



**DEPARTEMEN HUKUM PIDANA**

**FAKULTAS HUKUM**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2023**

**HALAMAN JUDUL**

**TINJAUAN KRIMINOLOGIS KEJAHATAN PENYEDIA JASA  
LAYANAN *CHEAT* PADA *GAME ONLINE* (STUDI KASUS  
KOTA MAKASSAR TAHUN 2022-2022)**

**OLEH :**

**FIKRI IRWANSYAH**

**B011191318**

**SKRIPSI**

Sebagai Tugas Akhir Dalam Rangka Penyelesaian Studi

Sarjana pada Departemen Hukum Pidana Program

Studi Ilmu Hukum

**PEMINATAN HUKUM PIDANA**

**DEPARTEMEN HUKUM PIDANA**

**FAKULTAS HUKUM**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2023**

**PENGESAHAN SKRIPSI**

**TINJAUAN KRIMINOLOGIS KEJAHATAN MENYEDIAKAN JASA LAYANAN  
CHEAT PADA GAME ONLINE (STUDI KASUS KOTA MAKASSAR TAHUN 2020-  
2022)**

Disusun dan diajukan oleh :

**FIKRI IRWANSYAH  
B011191318**

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam  
rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Departemen Hukum Pidana  
Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin

Pada hari Selasa, tanggal 27 Juli 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

**Menyetujui,**

**Ketua**

**Dr. Wiwei Heryani.S.H.,M.H**  
NIP.19680125 199702 2 001

**Sekretaris**

**Dr. Audyna Mayasari Muin,S.H.,M.H.,CLA**  
NIP. 19880927 01504 2 001

**A.n. Dekan**

**Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Hukum**



**Dr. Muhammad Ilham Arisaputra S.H., M.Kn**  
NIP. 198408182010121005

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswa :

Nama : Fikri Irwansyah

NIM : B011191318

Departemen : Hukum Pidana

Judul : Tinjauan Kriminologis Kejahatan Penyedia Jasa Layanan *Cheat* Pada *Game Online* (Studi Kasus Kota Makassar Tahun 2020-2022)

Telah diperiksa dan sudah disetujui untuk diajukan ujian skripsi.

Makassar, 01 Mei 2023

**PEMBIMBING UTAMA**



**Dr. Wiwie Heryani, S.H.,M.H.**  
NIP. 19680125 199702 2 001

**PEMBIMBING PENDAMPING**



**Dr. Audyna Mayasari Muin, S.H.M.H.,CLA.**  
NIP. 19880927 01504 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS HASANUDDIN  
FAKULTAS HUKUM

Jln. Perintis Kemerdekaan KM.10 Kota Makassar 90245, Propinsi Sulawesi Selatan  
Telp : (0411) 587219,546686, Website: <https://lawfaculty.unhas.ac.id>

### **PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI**

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswa :

Nama	: Fikri Irwansyah
N I M	: B011191318
Program Studi	: Ilmu Hukum
Departemen	: Hukum Pidana
Judul Skripsi	: TINJAUAN KRIMINOLOGIS KEJAHATAN PENYEDIA JASA LAYANAN CHEAT PADA GAME ONLINE (STUDI KASUS KOTA MAKASSAR TAHUN 2021-2023)

Memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi sebagai ujian akhir program studi.

Makassar, Juni 2023



#generated\_by\_law\_information\_system\_fm-uh\_in\_2023-06-20\_08:07:45

## PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fikri Irwansyah

NIM : B011191318

Program Studi : Ilmu Hukum

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa Skripsi dengan judul "Tinjauan KriminologisKejahatan Penyedia Jasa Layanan *Cheat* Pada *Game Online* (Studi Kasus Kota Makassar Tahun 2020-2022", adalah karya saya sendiri dan tidak melanggar hak cipta pihaklain, Apabila di kemudian hari Skripsi saya terbukti bahwa sebagian atau keseluruhan hasil dari karya orang lain yang saya pergunakan dengan cara melanggar hak cipta pihak lain, maka saya bersedia menerima sanksi.

Makassar,07 Mei 2023

Yang Menyatakan,



(Fikri Irwansyah)

## ABSTRAK

**Fikri Irwansyah B011191318 dengan judul skripsi "Tinjauan Kriminologis Kejahatan Penyedia Jasa Layanan *Cheat* Pada *Game Online* (Studi Kasus Kota Makassar Tahun 2020-2022)** dibawah bimbingan Wiwie Heryani selaku pembimbing utama dan Audyna Mayasari Muin selaku pembimbing pendamping.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya kejahatan penyedia jasa layanan *cheat* pada *game online* di Kota Makassar dan upaya penanggulangan yang dilakukan oleh aparat Kepolisian terhadap kejahatan penyedia jasa layanan *cheat* pada *game online* di Kota Makassar

Penelitian ini merupakan penelitian empirik yang dilakukan di kantor Kepolisian Daerah Sulawesi Selatan. Penulis menjalankan penelitian dengan metode penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu dengan melakukan wawancara dengan narasumber yang terkait dan mengambil data langsung pada bagian Satuan Kerja Subdit 5 *Cyber Crime* Polda Sulsel, serta menggunakan metode studi kepustakaan (*Library Research*) yaitu melalui bacaan buku-buku, peraturan perundang-undangan, karya tulis serta data-data yang diperoleh dari internet. Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif yang diolah hingga memperoleh suatu kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kejahatan penyedia jasa layanan *cheat* pada *game online* di Kota Makassar adalah: a). Faktor ekonomi. b). faktor lingkungan c). faktor sosial budaya d). faktor memiliki keahlian dibidang IT e). faktor minimnya resiko tertangkap oleh kepolisian. Upaya-upaya yang dilakukan pihak kepolisian dalam menanggulangi kejahatan penyedia jasa layanan *cheat* pada *game online* yaitu: a). Upaya Pre-emptif menitikberatkan pada memberikan himbauan dan penyuluhan hukum, b). Upaya Preventifnya yakni dengan memfokuskan peningkatan pengawasan di media sosial serta melakukan sosialisasi kepada masyarakat umum terkait Undang-Undang No 11 Tahun 2008, c). Upaya Represifnya yaitu penerapan dan penindakan hukuman bagi pelaku serta melakukan pembinaan oleh lembaga pemasyarakatan.

**Kata Kunci : *Cheat, Game online, Kejahatan***

## ABSTRACT

**Fikri Irwansyah B011191318 with the title "Criminological Review of Crime of Cheat Service Providers in Online Games (Case Study of Makassar City 2020-2022)". Under the guidance of Wiwie Heryani and Audyna Mayasari Muin.**

*This study aims to find out what factors lead to the crime of cheating service providers in online games in Makassar City and the countermeasures carried out by the police against service providers of cheating services in online games in Makassar City.*

*This research is an empirical research conducted at the South Sulawesi Regional Police office. The author carried out research using field research methods (Field Research), namely by conducting interviews with relevant informants and collecting direct data on the Work Unit of Subdit 5 Cyber Crime Polda Sulsel, and using the library research method (Library Research), namely through reading books, laws and regulations, papers and data obtained from the internet. This study uses qualitative and quantitative analysis which are processed to obtain a conclusion.*

*The results of this study indicate that: The factors that cause the crime of cheat service providers in online games in Makassar City are: a). economic factor. B). environmental factors c). socio-cultural factors d). factors have expertise in the field of IT e). the minimum risk of being arrested by the police. The efforts made by the police in tackling the crime of cheat service providers in online games are: a). Pre-emptive efforts focus on providing legal advice and counselling, b). The preventive effort is to focus on increasing supervision on social media and conducting outreach to the general public regarding Law No. 11 of 2008, c). The repressive efforts are the application and enforcement of punishments for perpetrators and providing guidance by correctional institutions.*

**Keywords : Cheat, Criminal, Game online**

## KATA PENGANTAR

*Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh*

Alhamdulillahirabbil Alamin, Tiada kata dan kalimat yang pantas penulis ucapkan selain puji syukur serta terima kasih yang tiada henti kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat hidayah, limpahan ilmu, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan judul: "Tinjauan Kriminologis Kejahatan Penyedia Jasa Layanan *Cheat* Pada *Game Online* (Studi Kasus Di Kota Makassar Tahun 2021-2023)" yang merupakan tugas akhir dalam rangka menyelesaikan studi untuk menempuh gelar Sarjana Hukum Di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.

Pada kesempatan kali ini dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang terkasih, tersayang dan tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan serta membantu secara langsung maupun tidak langsung selama penulis menyusun skripsi ini. Terutama kepada orang tua penulis yaitu Bapak Abdul Haris Achmad dan Ibu Nursiah Nawir yang tiada henti-hentinya mendukung, memotivasi serta mendoakan penulis selama ini. Segala doa, harapan dan bimbingan orang tua penulis adalah suara yang memberi penulis petunjuk dalam setiap tantangan yang menghambat penulis. Semoga kedepannya penulis dapat membalas keringat dan kerja keras yang telah kedua orang tua penulis lakukan demi mewujudkan keinginan penulis. Kemudian saudara penulis yaitu Nella Triavita Sari, Erik Heriawan,

Aditya Pratama, Nizar Khalifah, dan keluarga besar penulis, yang senantiasa sabar untuk menemani dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang, serta senantiasa memberikan dukungan dan doa kepada penulis. Tiada hal yang dapat penulis berikan selain ucapan terima kasih dari lubuk hati penulis atas segala dukungan lahiriah maupun batiniah yang diberikan kepada penulis. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan dan perlindungan-Nya.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa dalam proses tugas akhir ini, banyak sekali pihak yang membantu penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan, untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.sc. selaku Rektor Universitas Hasanuddin dan Para Wakil Rektor beserta jajarannya.
2. Prof. Dr. Hamzah Halim, S.H., M.H., M.A.P selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin dan Para Wakil Dekan beserta jajarannya;
3. Dr. Wiwie Heryani SH., MH. selaku Pembimbing Utama dan Dr. Audyna Mayasari Muin S.H., M.H., CLA. selaku Pembimbing pendamping. Terima kasih atas segala kebaikan dan ketulusan dalam mendampingi, membimbing penulis serta senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan saran yang konstruktif kepada penulis selama penulis menyusun proposal Skripsi ini;
4. Prof. Dr. Amir Ilyas, S.H., M.H. Selaku penilai I dan Dr. Kadarudin, S. H., M.H., CLA. Selaku penilai II atas segala saran, masukan, serta

ilmu yang diberikan kepada penulis selama proses penyusunan proposal skripsi ini;

5. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, nasihat yang senantiasa akan penulis ingat, serta pengalaman yang tak terlupakan selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin;
6. Seluruh Pegawai dan Staff Akademik Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin terutama Pak Appang, Pak Roni, Pak Usman, Pak Tarsih, Pak Sapri, Pak Minggu, Ibu Tri, dan Ibu Arni atas segala bantuannya dalam pengurusan administrasi selama penulis menyusun proposal ini;
7. Terima kasih kepada sahabat-sahabat Muhammad Chaesar dan Abdul Hafid Hasan yang telah mendoakan dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi penulis.
8. Terima kasih kepada saudara-saudara Pmr Wira Unit 242 Makassar yang telah mendoakan dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi penulis.
9. Keluarga Besar Adagium 2019, terima kasih atas segala pengalaman selama penulis menimba ilmu di Fakultas Hukum Universitas hasanuddin;
10. Terima kasih kepada teman seperjuangan KKN POSKO 01 Kota Pare-Pare Kecamatan Bacukiki Kelurahan Galung Maloang yaitu Dimas, Fazil, Ara, Apri, Faika, Selma.

11. Terima Kasih kepada Tuan Rumah bapak Nasru Landu (Pak Kancu) sekeluarga, telah memberikan sangat banyak dukungan dalam menyelesaikan segala aktifitas Penulis ketika melakukan KKN.
12. Terima kasih penulis ucapkan kepada POLDA SULSEL yang telah membantu penulis dalam penelitian skripsi ini.
13. Terkhusus kepada orang yang sangat berpengaruh, cantik ku Kanti Lestari yang senantiasa mendukung dan menemani segala kegiatan suka duka yang di alami Penulis.
14. Terakhir, kepada seluruh pihak yang tak bisa penulis sebutkan satu per satu, penulis mengucapkan terima kasih. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian.

Penulis juga memohon maaf yang sebesar-besarnya atas segalaperbuatan dan ucapan yang sekiranya tidak berkenan. Segala bentuk kritik, masukan dan saran penulis harapkan guna penyempurnakan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat berguna dikemudian hari dalam memberikan informasi kepada pihak-pihak yang membutuhkan.

*Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Makassar, 17 Maret 2023

Penulis

(FIKRI IRWANSYAH)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Keaslian Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
A. Tinjauan Umum Kriminologi .....	10
1. Pengertian Kriminologi.....	10
2. Ruang Lingkup Kriminologi .....	12
3. Pembagian Kriminologi .....	15
B. Tinjauan Umum Kejahatan.....	16
1. Pengertian Kejahatan .....	16
2. Konsep Kejahatan.....	19
3. Penggolongan (klasifikasi) Kejahatan .....	21
4. Teori – teori penyebab terjadinya kejahatan .....	23
5. Upaya Penanggulangan Kejahatan.....	32
C. Tinjauan Umum <i>Game Online</i> .....	34
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	34

2. Ciri-Ciri <i>Game Online</i> .....	35
3. Tipe-Tipe <i>Game Online</i> .....	35
D. Tinjauan Umum <i>Cheat Game</i> .....	37
1. Pengertian <i>Cheat Game Online</i> .....	37
2. Perkembangan <i>cheat online</i> .....	38
3. Penyedia Jasa layanan <i>cheat</i> .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
A. Lokasi Penelitian .....	43
B. Populasi dan Sampel .....	43
C. Jenis dan Sumber Data.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
E. Analisis Data .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Terjadinya Kejahatan Penyedia Jasa Layanan <i>Cheat Pada Game Online</i> .....	47
B. Upaya Yang Dilakukan Oleh Aparat Penegak Hukum Dalam Menanggulangi Kejahatan Penyedia Jasa Layanan <i>Cheat Pada Game     Online</i> .....	64
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>70</b>
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>72</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi yang sangat cepat menyebabkan kemajuan teknologi di berbagai penjuru dunia. Hal ini menyebabkan perkembangan sistem informasi dan elektronik makin canggih yang memudahkan umat manusia dalam menjalankan kehidupan di segala aspek. Namun hal ini tidak sepenuhnya menumbuhkan hal positif, dampak negatif dari perkembangan sistem informasi dan elektronik ini pun merambah ke ranah perkembangan *game online*<sup>1</sup>. *Game online* adalah salah satu dari bagian permainan (*game*) yang berbasis teknologi internet.<sup>2</sup>

Perkembangan *game online* khususnya di Indonesia merupakan fenomena yang sangat populer yang terjadi beberapa tahun terakhir ini. Bahkan di beberapa *game online* memiliki jumlah *price pool* (hadiah) dalam tournament nya yang jumlahnya begitu fantastis seperti yang diadakan salah satu pengembang game “*PUBG MOBILE*” memiliki jumlah *price pool* sebesar 2 (dua) juta USD. Hal-hal semacam inilah yang membuat para investor berbondong-bondong untuk memberikan support pada skema olahraga elektronik (*Esport*) ini.

---

<sup>1</sup> Agus Andoko, *Kita Harus Adaktif Hadapi Kemajuan Teknologi Informasi*, Edisi VI (Surakarta : Solo Berseri, 2017), hlm.22.

<sup>2</sup> Lan Y.H., Ying J.H, “*Predicting Game Online Loyalty Based on Need Gratifications and Experimental Motivates*”, Vol. 21 ISS 5Internet Research, 2011, hlm.581.

Namun dalam perkembangannya, *Esport* juga memiliki beberapa kendala salah satunya ialah penggunaan *cheat/hacking*. *Hacking* merupakan suatu tindakan membuat, mengubah, menyediakan, menerima, mengirim, maupun menghapus data komputer yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain<sup>3</sup>. Perbuatan *cheating/hacking* ini dilakukan dengan tujuan yang berbeda-beda, entah hanya sekedar untung menghibur diri, ataupun dengan maksud dan tujuan menguntungkan secara ekonomi bagi penggunanya.

Tournament *game* online (*Esport*) telah diakui secara resmi sebagai cabang olahraga prestasi di Indonesia melalui lembaga Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan telah membentuk induk cabang tersendiri yaitu Pengurus Besar *Esport* Indonesia (PBESI). Hal ini menandakan bahwa seharusnya segala sesuatu yang berkaitan dengan penyelenggaraan olahraga *online* ini harus didasarkan aturan yang jelas terkait tindakan illegal yaitu penggunaan program illegal yang merusak sportivitas dalam penyelenggaraan kompetisi tersebut. Namun nyatanya Penyedia jasa layanan program illegal ini justru berkeliaran bebas di media sosial mempromosikan barang illegalnya ini, kurangnya kesadaran dan pengetahuan hukum masyarakat umum sehingga menganggap hal-hal yang merusak sportivitas ini merupakan hal yang biasa saja.

---

<sup>3</sup> Dini Dewi Heniarti, Husni Syawali dan Diana Wiyanti, "*Kebijakan Kriminal Penanggulangan Kejahatan Telematika*", Jurnal Ethos, (Bandung) Vol. III Nomer 1, 2005, hlm. 28.

Dengan menggunakan *cheat/hack* itu para *player* (pemain) dalam *game online* memiliki *privilege*, karena dapat menjalankan permainan tersebut dengan mudah tanpa harus melewati prosedur-prosedur pada umumnya yang telah ditetapkan oleh *developer game* itu sendiri. Oleh karena itu kegiatan ini dianggap ilegal karena merugikan *player* lain maupun *developer game* itu sendiri. Beragam upaya telah dilakukan *developer* dalam menanggulangi masalah *cheat/hacking* ini seperti halnya memberikan sanksi *banned account permanent* bagi para penggunanya *software* ilegal itu, namun para penyedia jasa layanan *cheat/hack* selalu menciptakan inovasi dalam mengedarkan *software* terlarang tersebut yang mengakibatkan sampai detik ini program-program ilegal tersebut masih bebas diakses dipasaran.

Penanggulangan serius mengenai masalah ini sebenarnya telah contohkan diluar Negara Indonesia, misalnya kasus yang belum lama ini terjadi dan kasus paling besar terjadi yaitu kasus "*Chicken Drumstick*". Sindikat ini diringkus oleh kepolisian China bersama dengan salah satu *developer* perusahaan *gaming* terbesar di China yaitu Tencent. Organisasi itu diringkus oleh pihak berwajib dikarenakan terbukti menciptakan dan mengedarkan program ilegal (*cheat*) untuk *game Overwatch* dan *Call Of Duty : Mobile*. Dalam melakukan kegiatannya para pelaku ini menyediakan jasa penyedia *cheat online* dalam bentuk berdurasi langganan yang terbagi dari 7 hari, 14 hari ,30

hari ,bahkan 365 hari (1 tahun). Tarif yang ditawarkan sindikat ini pun beragam, dan total keuntungan yang dimiliki *Drumstick* akibat tindakannya itu ialah sebesar 76,6 Juta USD setara dengan Rp 1,1 Trilliun (nilai Rp 15.000)<sup>4</sup>. Hal ini menyebabkan keuntungan bagi banyak negara, sebab kebanyakan penyedia jasa layanan *cheat online* berasal dari China dan Korea.

Contoh *drumstick* tersebut sebagai penyedia jasa layanan *cheat* seharusnya mampu menjadi tolak ukur pemerintah untuk memberantas tindakan illegal tersebut, karena *esport* sendiri merupakan bisnis industrial yang cukup menjanjikan jika melihat beberapa perkembangannya terlebih lagi jika diberikan perhatian khusus. Karena penyedia jasa layanan *cheat* di Indonesia sangatlah bebas dan belum banyak *developer gaming* yang berasal dari Indonesia itu sendiri, hal inilah yang membuat Indonesia menjadi salah satu tempat ternyaman para penyedia jasa illegal ini.

Demi menyelamatkan potensi industrial *esport* ini agar terus berkembang berbagai elemen masyarakat diharapkan bekerjasama dalam memelihara ekosistem *esport*, dibutuhkan produk hukum yang jelas untuk menampung segala permasalahan ini. Regulasi yang mengatur mengenai hal ini sebetulnya telah ada dalam Undang-

---

<sup>4</sup> <https://tekno.kompas.com/read/2021/04/04/08010087/sindikat-penjual-cheat-video-game-terbesar-di-dunia-diringkus-polisi> (Diakses 18 Desember 2022)

Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 33 yang berbunyi sebagai berikut<sup>5</sup> :

- (1) “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apapun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.” Beserta dengan sanksi pidana yang terdapat dalam Pasal 49 yaitu: “Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 33, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).”

Dan juga Pasal 34 yang berbunyi sebagai berikut :

- (1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki:
  - a. perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33;
  - b. sandi lewat Komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33.
- (2) Tindakan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bukan tindak pidana jika ditujukan untuk melakukan kegiatan penelitian, pengujian Sistem Elektronik, untuk perlindungan Sistem Elektronik itu sendiri secara sah dan tidak melawan hukum.

Dengan berdasarkan uraian yang telah penulis paparkan diatas, maka penulis tertarik untuk menulis skripsi dengan judul “**TINJAUAN KRIMINOLOGIS KEJAHATAN PENYEDIA JASA LAYANAN CHEAT PADA GAME ONLINE (STUDI KASUS KOTA MAKASSAR TAHUN 2020-2022)**”

---

<sup>5</sup> Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 33

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, penulis mengangkat 2 rumusan masalah sebagai berikut :

1. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya kejahatan penyedia jasa layanan *cheat* pada *game online* di Kota Makassar?
2. Bagaimana upaya penanggulangan oleh aparat penegak hukum terhadap kejahatan penyedia jasa layanan *cheat* pada *game online* di Kota Makassar?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat, maka dari itu tujuan dilakukannya penulisan skripsi ini antara lain :

1. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang menyebabkan terjadinya kejahatan penyedia jasa layanan *cheat* pada *game online* di Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui upaya penanggulangan yang dilakukan aparat kepolisian terhadap kejahatan penyedia jasa layanan *cheat* pada *game online* di Kota Makassar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Untuk memberikan masukan kepada masyarakat serta aparat kepolisian khususnya yang berkegiatan dalam ilmu teknologi informasi dalam mencegah serta mengantisipasi terjadinya kejahatan penyedia jasa layanan *cheat* pada *game online*
2. Penelitian skripsi ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan bagi penulis dan juga pembaca khususnya dibidang ilmu hukum.
3. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi terhadap penelitian-penelitian sejenis ke tahap berikutnya.
4. Sebagai syarat dalam kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.

#### **E. Keaslian Penelitian**

Berdasarkan pencarian serta penelusuran penulis terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan judul penulis yaitu tinjauan kriminologis kejahatan penyedia jasa layanan *cheat* pada *game online*,

1. Skripsi yang ditulis oleh Pandu Rachmatullah, mahasiswa di Fakultas Hukum Universitas Balikpapan pada Tahun 2021 dengan judul skripsi "Implementasi Hukum Tentang Tindak Pidana *Cheat* atau *Hacking* dalam Sistem *Game Online* Menurut Undang-Undang

Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”. Skripsi ini membahas mengenai aturan hukum secara umum mengenai tindak pidana *cheat/hacking* dalam kenyataannya di lapangan. Kesesuaian antara *das Sein* dan *das Sollen* terkait *cheat/hacking* dijelaskan secara rinci dan sistematis oleh penulis. Dan juga penelitian ini dilaksanakan dengan metode kualitatif yaitu dengan menafsirkan, menginterpretasikan serta mengategorikan data yang didapatkan di undang-undang lalu melihat kenyataan di lapangan dengan memperoleh data melalui wawancara.

2. Skripsi yang ditulis oleh Eka Dennis Tanoto, Mahasiswa di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin pada Tahun 2019 dengan judul skripsi “Perlindungan Hukum Hak Cipta Program Komputer/Aplikasi Penyedia Jasa *Cheat* Pada Suatu Permainan Video (*Cheat Engine*)”. Skripsi ini membahas mengenai regulasi perlindungan hak cipta aplikasi penyedia jasa *cheat* pada permainan video, penulis berfokus menjabarkan secara deskriptif terkait komponen-komponen tentang perlindungan hukum hak cipta (perdata). Sedangkan penulis Fikri Irwansyah (2023) menulis mengenai “Tinjauan Kriminologis Kejahatan Penyedia Jasa Layanan *Cheat* Pada *Game Online* (Studi Kasus Kota Makassar 2021-2023)”, studi ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang menjadi penyebab terjadinya tindakan kejahatan penyedia jasa layanan *cheat* pada *game online* serta untuk mengetahui upaya

penanggulangan aparat hukum dalam tindakan kejahatan penyedia jasa layanan *cheat* pada *game online*. Metode yang digunakan oleh penulis ialah dengan teknik kualitatif agar mendapatkan sebuah kesimpulan. Lalu disampaikan secara deskriptif dengan tujuan membagikan hasil interpretasi yang konkret dari sebuah hasil penelitian yang dilaksanakan.

3. Skripsi yang ditulis oleh Iyan Supiyan (2015) “Perlindungan konsumen bagi pengguna *game online*: Studi Komparatif Antara Hukum Islam dan Undang-Undang No.8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen. Fakultas Hukum Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim”. Skripsinya menitikberatkan pada regulasi yang mengatur perlindungan konsumen *game online* terhadap penyedia jasa *game online*, perbedaan yang mencolok *dengan* skripsi yang ditulis oleh penulis (Fikri Irwansyah) yakni layanan *cheat* pada suatu *game online*.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Umum Kriminologi

##### 1. Pengertian Kriminologi

Kriminologi pertama kali muncul di sejak abad 19, lebih tepatnya ketika Casere Lambroso memaparkan hasil observasinya terkait teori atavisme dan tipe penjahat dan juga teori terkait hubungan kausalitas bersama Enrico Ferri sebagai tokoh aliran lingkungan dari kejahatan. Sebutan kriminologi itu sendiri pertama kali dipakai oleh salahsatu antropologi perancis yang bernama P.Topinard. Secara umum, istilah kriminologi identik dengan perilaku yang dikategorikan sebagai suatu kejahatan. Kejahatan dimaksudkan disini adalah suatu tindakan yang dilakukan orang-orang dan atau instansi yang dilarang oleh suatu undang-undang. Pemahaman tersebut diatas tentunya tidak bisa disalahkan dalam memandang kriminologi yang merupakan bagian dari ilmu yang mempelajari suatu kejahatan.<sup>6</sup>

Secara etimologis, kriminologi berasal dari bahasa Yunani, *crime* (kejahatan) dan *Logos* (ilmu), dengan demikian kriminologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang kejahatan.<sup>7</sup> Beberapa ahli Hukum Pidana juga mengemukakan pengertian

---

<sup>6</sup> Yuliantini, N. P. R. (2019). *Kenakalan Anakdalam Fenomena Balapan Liardi Kota Singaraja Dalam Kajian Kriminologi*. Jurnal Advokasi, 9(1),hlm. 34

<sup>7</sup> B. Bosu, *Sendi-sendi Kriminologi*, Surabaya: Usaha Nasional, 1982, hlm. 11

kriminologi menurut pendapat masing-masing. Menurut Wood, kriminologi adalah keseluruhan pengetahuan yang diperoleh berdasarkan teori atau pengalaman yang berkaitan dengan perbuatan jahat dan penjahat dan termasuk reaksi masyarakat terhadap perbuatan jahat dan penjahat tersebut. Noach mengatakan bahwa kriminologi adalah ilmu pengetahuan tentang perbuatan jahat dan perilaku tercela yang menyangkut orang-orang yang terlibat dalam perilaku jahat dan perbuatan tercela tersebut. Walter Reckless mengatakan bahwa kriminologi adalah pemahaman ketertiban individu dalam tingkah laku delinkuen dan tingkah laku jahat serta pemahaman tentang bekerjanya Sistem Peradilan Pidana.

Ada berbagai definisi mengenai kriminologi menurut para sarjana salah satunya menurut M. P. Vrij yang mendefinisikan kriminologi sebagai ilmu yang mempelajari kejahatan, mulamula mempelajari kejahatan itu sendiri, kemudian sebab-sebab serta akibat dari kejahatan itu sendiri.<sup>8</sup>

J. Constant memberikan definisi kriminologi sebagai ilmu pengetahuan yang bertujuan menentukan faktor-faktor yang menjadi sebab-musabab terjadinya kejahatan atau penjahat.

---

<sup>8</sup> Indah Sri Utami, *Aliran dan Teori Dalam Kriminologi*, Semarang, Thafa Media, 2012, hlm. 12

W.A. Bonger berpendapat bahwa kriminologi adalah ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk menyelidiki gejala kejahatan seluas-luasnya.<sup>9</sup>

Berdasarkan beragam pengertian yang dijelaskan oleh beberapa para ahli diatas, dapat ditarik benang merah bahwasanya kriminologi merupakan ilmu yang mempelajari sebuah kejahatan baik dari penyebab hingga akibat dari suatu perbuatan sehingga perbuatan tersebut dapat diancam maupun dijatuhi pidana sesuai dengan tindakan kejahatan yang dilakukan.

## **2. Ruang Lingkup Kriminologi**

Berdasarkan penjelasan diatas, bisa dilihat bahwa tolak ukur dan inti dari kriminologi merupakan hal-hal yang bersinggungan dengan kejahatan dengan segala aspek yang dibantu dengan beragam macam ilmu lainnya. Ruang lingkup kriminologi mencakup proses-proses pembentukan hukum, pelanggaran hukum dan reaksi terhadap pelanggaran hukum. Dengan perkataan lain Edwin Sutherland membatasi obyek studi kriminologi hanya pada perbuatan-perbuatan sebagaimana ditentukan dalam Hukum Pidana Pendapat ini ditentang antara lain oleh Mannheim misalnya yang sependapat dengan pendapat Thoesten Sellin bahwa kriminologi harus diperluas dengan memasukkan conduct norm atau norma-norma kelakuan yaitu

---

<sup>9</sup> A.S. Alam dan Amir Ilyas, *Pengantar Kriminologi, Makasar*, Pustaka Refleksi, 2010, hlm. 2

norma-norma tingkah laku yang digariskan oleh berbagai kelompok masyarakat seperti norma kesopanan, norma susila, norma adat, norma agama dan norma hukum. Dengan demikian obyek studi kriminologi tidak saja meliputi perbuatan-perbuatan yang bertentangan dengan hukum, tetapi diperluas dengan tingkah laku yang oleh masyarakat tidak disukai, meskipun tingkah laku tersebut bukan merupakan suatu pelanggaran dalam Hukum Pidana.

Menurut pendapat beberapa ahli seperti Edwin Hardin Sutherland dan Donald R. Cressey, kriminologi itu sendiri terbagi atas tiga bagian inti yakni: <sup>10</sup>

- a. Etiologi Kriminal, ialah upaya yang dilakukan secara ilmiah dengan tujuan menemukan penyebab terjadinya suatu kejahatan
- b. Penologi, adalah ilmu mengenai sejarah cikal-bakal terciptanya sebuah hukuman, perkembangannya dan juga manfaat dari hukuman tersebut.
- c. Sosiologi hukum (pidana), ialah kajian intelektualitas pada keadaan yang memengaruhi perkembangan hukum pidana.

Sesuai dengan penjelasan diatas, dapat diuraikan objek studi kriminologi yaitu:

- a. Kejahatan, ialah tindakan yang dikategorikan sebagai suatu perbuatan-perbuatan tertentu yang dianggap sebagai kriminalitas

---

<sup>10</sup> Istijab, 2020, *Kriminologi*, CV. Penerbit. Qiara Media – Pasuruan, Jawa Timur, hlm.18.

yang diatur oleh peraturan pidana. Terlepas dari kenyataan bahwa kriminologi mempelajari tindakan yang oleh hukum didefinisikan sebagai kejahatan, perkembangan bidang ini setelah tahun 1960-an, khususnya studi sosiologi, memperjelas bahwa tindakan tertentu diklasifikasikan sebagai kejahatan karena lebih kuat dipengaruhi oleh kepentingan-kepentingan individu tertentu (politik) dan mengabaikan kerugian yang diderita oleh korban akibat tindakan-tindakan yang dilakukan.

- b. Pelaku, yaitu orang yang melakukan kejahatan dan sering disebut sebagai “penjahat”. Kriminologi positif menyadari asumsi mendasar bahwa penjahat dan bukan penjahat berbeda secara biologis, psikologis, dan sosiokultural ketika mencari penyebab kejahatan. Akibatnya, determinisme biologis dan determinisme budaya digunakan untuk memeriksa faktor biologis dan budaya pelaku kejahatan untuk menentukan penyebab tindakan mereka.<sup>11</sup>
- c. Reaksi, Ilmu ini bertujuan untuk mempelajari bagaimana masyarakat memandang dan bereaksi terhadap kejahatan dan pelakunya. Meskipun undang-undang belum bisa menetapkan standar, ilmu ini bertujuan untuk mempelajari bagaimana masyarakat memandang dan menyikapi perilaku atau gejala yang dipandang merugikan masyarakat secara keseluruhan.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Ibid, hlm. 19

<sup>12</sup> Ibid, hlm. 21

Pada pembahasan ini, kejahatan dalam kriminologi bisa diinterpretasikan sebagai hal-hal yang lebih mengarah kepada kejahatan yang secara politis, ekonomis, serta sosial bisa merugikan masyarakat pada umumnya, sehingga bisa merusak tatanan sosial yang ada dimasyarakat.

### **3. Pembagian Kriminologi**

Kategorisasi kriminologi itu memiliki dua aliran besar yaitu:

#### **a. Kriminologi Teoritis**

Pengetahuan teoretis dapat dipecah menjadi lima cabang dalam kriminologi. Ditiap cabang dijelaskan secara mendalam terkait penyebab-penyebab terjadinya kejahatan ditinjau secara teoritis.

#### **b. Kriminologi Praktis**

Secara khusus, ilmu yang dapat digunakan untuk memberantas sebab-sebab kejahatan yang sedang terjadi di masyarakat dan dikenal juga sebagai ilmu pengetahuan yang dipraktikkan (*applied criminology*).

Yang merupakan bidang studi ini adalah:

##### **a.) *Hygiene Criminal* :**

Secara khusus, ini merupakan sub bidang kriminologi yang bertujuan untuk menghilangkan penyebab kejahatan.

b.) *Politic Criminal* :

Untuk lebih spesifik penyelidikan informasi instruksi untuk memutuskan regulasi terbaik untuk narapidana sehingga mereka dapat memiliki perhatian dengan kesalahan yang dia buat dan berencana untuk tidak melakukannya mengulangi kesalahan.

c.) Kriminalistik (*police scientific*)

Studi yang membahas mengenai cara penyelidikan kejahatan serta penangkapan pelaku kejahatan.<sup>13</sup>

## **B. Tinjauan Umum Kejahatan**

### **1. Pengertian Kejahatan**

Kejahatan adalah suatu perbuatan, perilaku, maupun hal-hal yang di larang untuk dilakukan dan para pelakunya bisa disebut dengan kata penjahat, dan tindakan ini bisa dikenai sanksi yang berlaku yang melakukannya.<sup>14</sup>

Kejahatan sebenarnya merupakan komponen masalah yang dihadapi manusia pada umumnya dan merupakan komponen yang memalukan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu,

---

<sup>13</sup> A.S. Alam, 2010, *Pengantar Kriminologi*, Refleks, Makassar, hlm.4-7

<sup>14</sup> Totok Sugiarto, 2017, *Pengantar Kriminologi*, CV. Jakad Media Publishing, Surabaya, hlm. 21

mereka yang melakukan kejahatan adalah manusia yang tidak memiliki kemanusiaan.

Pakar ahli kriminolog menjelaskan batasan-batasan terkait kejahatan, beberapa kriminolog mengkategorisasi kejahatan seperti, 1.) Kategori kejahatan sesuai dengan pemakaiannya baik dengan secara praktis maupun religius, dan ada pula 2.) secara yuridis.

Pakar ahli W.A Bonger menjelaskan sebagai berikut:

“Kejahatan adalah perbuatan yang sangat antisosial dan sengaja dilawan oleh negara dalam bentuk menimbulkan penderitaan (*punishment* atau penderitaan).” Belakangan, Bonger mengungkapkan di bagian lain bahwa perbuatan yang tidak bermoral itu termasuk kedalam kategori kejahatan. Akibatnya, perilaku yang tidak bermoral berdampak buruk bagi masyarakat.<sup>15</sup>

Kita akrab mendengar, dari perspektif agama, dengan konsep "baik" dan "jahat" sebagai metrik untuk kontradiksi sikap dan tindakan. Namun, individu beragama dapat percaya bahwa apa yang disebut baik berasal dari Tuhan dan apa yang disebut jahat berasal dari setan atau iblis. Misalnya, Adam dan Hawa, juga dikenal sebagai Eva dalam Alkitab, melakukan dosa besar yang menyebabkan dosa anak-anak mereka. Pelanggaran mereka adalah melanggar perintah Tuhan untuk tidak memetik buah "khuldi" di tengah surga. Pengetahuan tentang

---

<sup>15</sup> Ibid., hlm. 22

yang baik dan yang jahat adalah buah dari larangan, dan setan yang dikenal sebagai "*Laknatullah*" menggoda mereka. Masalahnya di sini adalah apa yang akan terjadi jika seorang terdakwa mengikuti teladan Adam dan menyangkal kesalahannya serta menyalahkan Setan. Apakah hakim tidak dapat menemukan Setan bersalah? Akibatnya, definisi agama tentang kejahatan dan pengidentifikasian maknanya dengan dosa menjadi dasar pemidanaan di lembaga peradilan.

Di sisi lain, definisi secara yuridis kejahatan adalah setiap tindakan yang bertentangan dengan aturan pemerintah atau undang-undang lainnya. Walaupun terbukti adanya kepastian hukum, namun peraturan yang ada sangat terbatas waktu dan tempat. Akibatnya, orang akan menyadari perbuatan jahat mana yang tidak jahat dan lain sebagainya.<sup>16</sup>

Berikut ini beberapa pakar ahli memberikan definisi terkait kejahatan, diantaranya:

Pendapat Hari Saheroji, yaitu:<sup>17</sup>

“Dari sudut pandang hukum, kejahatan adalah setiap tindakan yang bertentangan dengan hukum.” Padahal kejahatannya sudah jelas, namun ada kepastian hukum karena masyarakat akan tahu mana yang jahat dan mana yang tidak. Definisi kejahatan dapat ditemukan dalam peraturan pemerintah, undang-undang, dan sumber lainnya. Namun, aturan tersebut dibatasi oleh waktu dan tempat.

---

<sup>16</sup> Ibid, hlm.. 24.

<sup>17</sup> Hari Saheroji, 1980, *Pokok-Pokok Kriminologi*, Aksara Baru, Jakarta, hlm. 12.

Menurut Richard Quinney, yaitu:

Kejahatan adalah tindakan manusia yang dilakukan oleh aktor yang berwenang, terorganisir secara politik dalam masyarakat atau aktor yang memenuhi syarat yang melanggar hukum karena warga negara atau masyarakat memiliki kekuasaan.

Menurut Wirjono ProjoDikoro, yaitu:<sup>18</sup>

Aspek pertama dan terpenting dari hukum pidana adalah melanggar hukum sebagai suatu bentuk kejahatan

Regulasi terkait kejahatan bisa dikategorikan kedalam dua jenis yakni: 1.) Kejahatan yang ada didalam kodifikasi serta 2.) kejahatan yang ada diluar dari kodifikasi.

## **2. Konsep Kejahatan**

Konsep kejahatan menjelaskan mengenai unsur-unsur kejahatan yang bertujuan untuk mengetahui apakah suatu tindakan merupakan suatu kejahatan atau bukan dari kejahatan, harus memenuhi unsur-unsur pembuat yang masing-masing unsur memiliki unsur tersendiri. Sesuai pendapat Andi Zainal Abidin, unsur-unsur dari kejahatan ialah sebagai berikut:<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Mega Fitri Hertini, 2020, *Perkembangan Kriminologi di Era Millenial*, Cetakan Pertama, CV. Penerbit Qiara Mediaawa Timur, hlm. 25-26.

<sup>19</sup> Andi Zainal Abidin, 1995, *Hukum Pidana I*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 224

a. Unsur Pembuat

1. Pembuat dalam melakukan suatu kejahatan dapat dilakukan karena sengaja, karena kelalaian (kurang hati-hati) atau tidak sengaja.
2. Pembuat dalam melakukan suatu kejahatan harus dapat dipertanggungjawabkan sekalipun perbuatannya tidak dapat dipidana.
3. Tidak memiliki alasan pemaaf, artinya tidak ada alasan yang dapat membuat si pelaku tidak dinyatakan bersalah.

b. Unsur Perbuatan

1. Mencocoki rumusan delik, artinya seseorang yang dinyatakan bersalah harus dibuktikan kesalahannya menurut pasal yang dituduhkan kepadanya. Misalnya si A dituduh melakukan pencurian (menurut Pasal 362 KUHP) maka, semua unsur yang ada dalam Pasal 362 harus dibuktikan.
2. Ada sifat melawan hukum artinya ada perbuatan yang dilakukan termasuk perbuatan tidak baik yang diatur dalam Undang-Undang ataupun yang tidak diatur dalam Undang-Undang.
3. Tidak ada alasan pembenar, yaitu tidak ada alasan yang membenarkan perbuatan si pembuat.

### 3. Penggolongan (klasifikasi) Kejahatan

Kejahatan dapat digolongkan atas beberapa golongan berdasarkan beberapa pertimbangan, sebagai berikut:<sup>20</sup>

#### a. Motif Pelakunya

Menurut Bonger membagi kejahatan berdasarkan motif pelakunya sebagai berikut

1. Kejahatan ekonomi (*economic crime*), misalnya penyelundupan
2. Kejahatan seksual (*sexual crime*), misalnya perbuatan zinah, pasal 284 KUHP.
3. Kejahatan politik (*political crime*), misalnya pemberontakan PKI, pemberonyakan DI/TI, dll.
4. Kejahatan lain-lain (*miscelianeaeous crime*), misalnya penganiayaan, motifnya balas dendam.

#### b. Berdasarkan berat/ringan ancaman pidananya.

1. Kejahatan, yakni semua pasal-pasal yang disebut didalam buku ke-II KUHP, seperti pembunuhan, pencurian, dll. golongan inilah dalam bahasa Inggris disebut felony. Ancaman pidana pada golongan ini kadang-kadang pidana mati, penjara seumur hidup, atau pidana penjara sementara.

---

<sup>20</sup> A.S. Alam, 2010, *Pengantar Kriminologi*, Refleksi, Makassar, hlm. 21

2. Pelanggaran, yakni semua pasal-pasal yang disebut di dalam buku ke III KUHP, seperti saksi di depan persidangan yang memakai jimat pada waktu ia harus memberi keterangan dengan bersumpah, dihukum dengan hukuman kurungan selama-lamanya 10 hari atau denda. Pelanggaran ini di dalam bahasa Inggris disebut *misdemeanor*. Ancaman hukumannya biasanya hukuman denda saja. Misalnya yang banyak terjadi yaitu pelanggaran lalu lintas.

c. Kepentingan Pembentukan Teori

Penggolongan ini didasarkan dengan adanya kelas-kelas kejahatan yang dimana dibedakan menurut proses penyebab kejahatan, cara melakukan kejahatan, teknik-teknik, organisasinya dan timbul kelompok-kelompok yang mempunyai nilai-nilai tertentu pada kelas tersebut. Penggolongannya sebagai berikut:<sup>21</sup>

1. *Professional crime*, adalah kejahatan dilakukan sebagai mata pencaharian tetapnya dan mempunyai keahlian tertentu untuk profesi itu. Misalnya pemalsuan tanda tangan, pemalsuan uang, dan pencopetan.
2. *Organized crime*, adalah kejahatan yang terorganisir. Misalnya pemerasan, perdagangan gelap narkoba, perjudian liar, dan pelacuran.

---

<sup>21</sup> A.S. Alam dan Amir Ilyas, Op.cit, hlm. 36

3. *Occupational crime*, adalah kejahatan karena adanya kesempatan. Misalnya pencurian dirumah-rumah, pencurian jemuran, penganiayaan, dan lain-lain.

#### **4. Teori – teori penyebab terjadinya kejahatan**

##### **a. Kejahatan Dalam Perspektif Biologis**

Dari pandangan biologis memandang kejahatan disebabkan dari individunya sendiri semata pelaku kejahatan. Adapula yang menitikberatkan bahwa kejahatan dipengaruhi oleh faktor gen (warisan), dan juga ada pula yang berkesimpulan bahwa tipe-tipe kejahatan dapat didefinisikan berdasarkan ciri fisik yang dimiliki oleh pelaku kejahatan.

##### **1.) Lahir sebagai penjahat**

Teori *born criminal* yang bersumber dari teori Cesare Lombroso (1835-1909), lahir dari ide yang dianut dalam teori Darwin yang membahas tentang evolusi manusia. Kemudian Lombroso membantah ide tentang sifat *free will* yang dimiliki manusia. Menurutnya telah dibuktikan dalam doktrin atavisme bahwa adanya sifat hewani yang diturunkan dari nenek moyang manusia. Gen ini dapat memunculkan sifat kejahatan pada manusia modern.

## 2.) Tipe Fisik

Kejahatan dilihat dari fisik dari beberapa pandangan yakni :

### a.) Ernest Kretchmer

Dilihat dari penelitian Kretchmer terhadap 260 orang gila yang ada di Jerman, ia mengidentifikasi empat tipe fisik yaitu;

1. *Asthenic*, yakni memiliki bentuk fisik yang kurus, ramping, memiliki bahu yang kecil yang memiliki hubungan dengan *schizophrenia* atau gila.
2. *Athletic*, yakni memiliki ukuran tubuh yang tinggi, kuat, berotot, dan bertulang kasar.
3. *Pyknic*, yakni memiliki ukuran tinggi badan yang sedang, figur yang tegap, memiliki leher yang besar, wajah yang lebar yang berhubungan dengan depresi.

### 3.) Disfungsi Otak dan *Learning Disabilities*

Disfungsi oleh otak dan cacat *neurologis* secara umum dapat ditemukan pada orang yang menggunakan kekerasan yang berlebihan dibandingkan dengan orang pada umumnya. Banyak pelaku kejahatan kekerasan jika dilihat memiliki cacat didalam otaknya dan memiliki hubungan dengan terganggunya .

#### 4.) Faktor Genetik

Mereka memandang bahwa kejahatan sebagaimana yang disebabkan oleh faktor genetik dapat disimpulkan bahwa mulai dari proses pembuahannya sampai dengan dilahirkannya, didalam perawatan dan pemeliharannya terdapat kesalahan. Rata-rata dari peneliti berkesimpulan bahwa berdasarkan generalisasi dari sekian sampel pada kasus yang memiliki kesamaan.

#### b. Kejahatan Dalam Perspektif Psikologi

Penyebab munculnya kejahatan dari perspektif psikologis jauh lebih maju di dibandingkan studi biologis, karena dalam studi psikologis memandang kejahatan muncul akibat kondisi pelaku yang abnormal, memiliki cacat mental, guncangan jiwa yang begitu berat telah menganjurkan perbaikan melalui rehabilitasi, perawatan bagi orang yang sudah terlanjur melakukan suatu kejahatan atau orang yang diprediksikan akan melakukan tindakan kejahatan

##### 1.) Teori Psikoanalisis

Menurut Sigmund Freud (1856-1939) yang merupakan penemu dari *Psychoanalysis*, mengemukakan pendapat bahwa tindakan kriminalitas merupakan hasil dari “*an overactive conscience*” yang menghasilkan perasaan bersalah yang tidak tertahankan untuk melakukan kejahatan

dengan tujuan agar ditangkap dan dihukum. Begitu dihukum maka perasaan bersalah yang dimilikinya akan meredah.

Pendekatan *psychoanalytic* masih tetap menonjol dalam memberikan penjelasan baik fungsi normal maupun asosial. Meski juga mendapatkan sebuah kritikan, pada dasarnya menarik kalangan psikologis dari tiga prinsip yang mempelajari kejahatan dalam beragam bentuk.

## 2.) Kekacauan Mental (*Mental Disorder*)

Kekacauan mental dialami oleh sebagian besar penghuni lembaga pemasayarakatan, menurut Phillipe Pinel yang merupakan dokter Prancis, menyebutkan bahwa “kekacauan mental” merupakan sebagai *manie sainsdelire* (*madness without confusion*), kemudian yang disebutkan oleh dokter Inggris yakni James C. Prichard bahwa kekacauan mental sebagai “*moral incapity*”, dan menurut Gina Lomboroso-Ferraro menyebutkan bahwa kekacauan mental sebagai “*irresistible atavistic impluses*”. Pada dewasa ini, penyakit mental sering disebut dengan antisosial *personality* atau *psychopaty*, yakni merupakan suatu kepribadian yang ditandai dengan ketidakmampuan belajar dari pengalaman, memiliki sifat yang cuek, dan tidak pernah merasa memiliki kesalahan.

### 3.) Pengembangan Moral (*Development Theory*)

Menurut Lawrence Kohlberg, ia mengemukakan bahwa pemikiran moral itu tumbuh dalam tahap *preconventional stage* atau tahap prakonvensional, dimana yang menunjukkan bahwa aturan moral itu terdiri atas “lakukan” dan “jangan lakukan” untuk menghindari suatu hukuman.

Menurut teori ini, anak yang masih berumur dibawah 9 tahun sampai 11 tahun biasanya masih berpikir pada tingkatan prakonvensional. Psikologi John Bowl mempelajari kebutuhan kasih sayang sejak lahir dan kehangatan, dan segala konsekuensinya mendapat fungsi afeksi yang demikian. Penemuan empiris dalam soal ini masih samar, namun satu studi yang dilakukan oleh Joan McCord memberikan kesimpulan bahwa variabel kasih sayang serta pengawasan dari seorang ibu yang kurang cukup, konflik orangtua, masih kurangnya percaya diri sang ibu, kekerasan seorang ayah yang signifikan mempunyai hubungan dengan yang dilakukannya kejahatan terhadap orang dan atau harta kekayaan. Beda halnya jika ketidakhadiran seorang ayah tidak sendirinya memiliki korelasi dengan tingkah laku criminal.

### c. Kejahatan Dalam Perspektif Sosiologi

Berbeda dengan teori-teori sebelumnya, dalam teori ini mencari alasan-alasan perbedaan dalam hal jumlah kejahatan didalam lingkungan sosial. Teori ini dapat dikelompokkan menjadi tiga, yakni :

#### 1.) Teori *Anomie* (Ketiadaan Norma)

Para penganut teori memiliki anggapan bahwa keseluruhan anggota masyarakat mengikuti seperangkat nilai-nilai budaya, yakni nilai budaya kelas menengah, yaitu adanya anggapan yang muncul bahwa nilai budaya yang terpenting itu yakni keberhasilan dalam tataran ekonomi. Hal ini disebabkan orang-orang yang tergolong kelas rendah tidak memiliki sarana-sarana yang sah (*legitimate means*) untuk mencapai tujuan tersebut. Kemudian itu memiliki dampak yang dapat membuat mereka menjadi frustrasi dan memilih menggunakan sarana-sarana yang tidak sah (*illegitimate means*).<sup>22</sup> Kemudian menurut beberapa tokoh dalam teori ini, yakni Durkheim, Robert Merton, Cloward, Ohlin, dan Cohen, mereka memandang bahwa kejahatan merupakan suatu gejala sosial yang telah mengalami perubahan, sehingga membuat seseorang tidak mampu beradaptasi dengan lingkungannya sendiri dan

---

<sup>22</sup> A.S. Alam, 2018, *Kriminologi (Suatu Pengantar)*, Prenamedia, Jakarta, hlm 61

mengakibatkan mereka menjadi penjahat atau pelaku kejahatan yang akan mengubah tata norma dan tertib sosial. Yang menyebabkan hal-hal ini terjadi karena “nilai-nilai kebaikan” tidak lagi tertanam dalam dirinya.<sup>23</sup>

## 2.) Teori Penyimpangan Budaya (*Cultural Deviance Theories*)

Teori ini memandang kejahatan sebagai seperangkat nilai-nilai yang sudah menjadi khas pada *lower class*. Proses penyesuaian diri dengan sistem nilai kelas tingkat rendah yang menentukan suatu tingkah laku didalam daerah yang kumuh, mengakibatkan suatu benturan dengan hukum-hukum masyarakat. Tiga teori utama yang ada dari *cultural deviance theories*, yakni: *social disorganization, differential association, cultural conflict*.

## 3.) Teori Kontrol Sosial (*Control Social Theory*)

Teori kontrol sosial memiliki pengertian bahwa merujuk pada setiap perspektif yang membahas tentang pengendalian perilaku manusia. Sementara itu, pengertian dari teori kontrol sosial ini merujuk pada pembahasan *delinquency* dan kejahatan yang dikaitkan dengan variabel-variabel yang memiliki sifat sosiologis, yakni struktur

---

<sup>23</sup> Ibid, hlm.62

keluarga, pendidikan, dan kelompok dominan. Menurut salah satu tokoh dari teori ini, yakni Albert J. Reiss, Jr. ia menggabungkan konsep antara kepribadian dan sosialis dengan hasil penelitian dari aliran Chicago, dan juga menghasilkan sebuah teori kontrol sosial. Reiss mengemukakan yakni ada tiga komponen dari kontrol sosial itu sendiri dalam kenakalan remaja yaitu;

1. Kurangnya control dari internal yang wajar selama masa keanak-anakan.
2. Hilangnya suatu control tersebut
3. Tidak adanya norma sosial atau permasalahan norma yang dimaksud dilingkungan sekolah, orangtua, atau lingkungan terdekat<sup>24</sup>

#### d. Kejahatan Dalam Perspektif Lain

Masih ada teori yang menyebabkan terjadinya kejahatan yakni :

##### 1.) Teori *Labeling*

Menurut Edwin M. Lemert, bahwa seseorang menjadi pelaku kejahatan karena proses labelling yang diberikan kepada pelaku oleh masyarakat. Kejahatan yang diberikan oleh masyarakat cenderung dapat mengakibatkan kejahatan terus akan berlanjut. Labeling yang diberikan oleh

---

<sup>24</sup> Ibid, hlm.76-77

masyarakat kepada seseorang akan menjadi identitas diri orang tersebut, dan menjelaskan tipe seseorang yang cenderung melihat kepribadiannya, bukan pada perilakunya satu per satu.<sup>25</sup>

## 2.) Teori Konflik (*Conflict Theory*)

Menurut teori ini, tingkah laku yang menyimpang dilandasi dengan kaum borjuis menindas kaum proletar.<sup>26</sup> Teori ini lebih dengan mempertanyakan proses pembentukan hukum. Pertarungan (*struggle*) untuk memperoleh kekuasaan merupakan gambaran dasar eksistensi manusia. Dalam artian pertarungan kekuasaan tersebut itulah yang menyebabkan berbagai kelompok kepentingan berusaha mengontrol pembentukan dan penegakan hukum.<sup>27</sup>

## 3.) Teori Radikal (Kriminologi Kritis)

Perspektif kriminologi pada dasarnya mentengahkan teori radikal berpendapat bahwa kapitalisme sebagai kaum kriminalitas, atau juga dapat dikatakan dengan aliran Neo-Marxis.<sup>28</sup> Menurut dari William Chamblis,

---

<sup>25</sup> Ende Hasbi Nassaruddin, 2016, *Kriminologi*, Pustaka Setia, Bandung, hlm.125

<sup>26</sup> Ibid, hlm.126

<sup>27</sup> A.S. Alam, 2018, *Kriminologi (Suatu Pengantar)*, Prenamedia, Jakarta, hlm.85

<sup>28</sup> Ibid,hlm.88

hubungan dari kejahatan dan kapitalisme dapat dianalisis dari beberapa peristiwa.

## **5. Upaya Penanggulangan Kejahatan**

### **a. Pre-Emtif**

Yang dimaksud dengan upaya Pre-Emtif yakni adalah upaya-upaya awal yang dilakukan oleh pihak kepolisian dalam mencegah terjadinya tindak pidana. Usaha-usaha yang dilakukan dalam hal untuk menanggulangi kejahatan secara Pre-Emtif yakni menanamkan nilai dan norma yang baik sehingga norma tersebut dapat tertanam dalam diri seseorang. Meskipun masih ada kesempatan untuk melakukan tindakan pelanggaran atau kejahatan tapi tidak ada niatnya untuk melakukan hal tersebut maka tidak akan terjadi kejahatan. Jadi dalam langkah Pre-Emtif faktor niat akan hilang meski ada kesempatan. Cara pencegahan berasal dari teori NKK, yakni : Niat ditambah Kesempatan terjadi Kejahatan. Semisal, ditengah malam pada saat lampu merah lalu lintas menyala maka pengemudi tersebut berhenti dan mematuhi aturan lalulintas tersebut meski tidak ada petugas yang berjaga.

### **b. Preventif**

Upaya preventif ini merupakan tindak lanjut dari upaya yang Pre-Emtif yang masih termasuk pencegahan sebelum terjadinya suatu kejahatan. Dalam upaya preventif yang menjadi fokus adalah

bagaimana menghilangkan kesempatan agar tidak terjadi kejahatan. Semisal ada orang yang ingin mencuri sepeda motor akan tetapi pada kesempatan itu dihilangkan motor-motor yang ada ditempat tersebut dan ditempatkan di penitipan motor, dengan demikian kesempatan untuk mencuri itu hilang dan tidak terjadi kejahatan. Jadi dalam upaya ini kesempatan untuk berbuat kejahatan ditutup.

### c. Represif

Upaya ini dilakukan apabila jika telah terjadi suatu kejahatan atau tindak pidana yang tindakannya berupa penegakan hukum (*law enforcement*) dengan menjatuhkan hukuman

Menurut G. Peter Hoefnagels, bahwa upaya penanggulangan kejahatan dapat ditempuh dengan :

- 1) Menerapkan hukum pidana (*criminal law application*)
- 2) Melakukan pencegahan tanpa pidana (*prevention without punishment*)
- 3) Mempengaruhi pandangan masyarakat mengenai kejahatan dan pidanaan melalui media massa (*influencing views of society on crime and punishment/mass media*).

## C. Tinjauan Umum *Game Online*

### 1. Pengertian *Game Online*

Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.<sup>29</sup>

Sehubungan dengan hal tersebut dijelaskan bahwa "*game* atau permainan adalah suatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refresing." Secara singkat *game* merupakan permainan. Di dalam dunia teknologi informasi istilah ini digunakan untuk hiburan menggunakan perangkat elektronik.

Selanjutnya disebutkan bahwa "*Online* adalah terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau di kontrol oleh komputer. *Online* ini juga bisa di artikan suatu keadaan yang dimana sebuah komputer (*device*) terhubung dengan (*device*) lain seperti modem. Dari pendapat tersebut dapat diambil

---

<sup>29</sup> Von Neuman And O. Morgenstern, *theory of games and economic*(3d ed. 1953)

kesimpulan bahwa *game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan.

## **2. Ciri-Ciri *Game Online***

*Game online* merupakan permainan yang cukup mengasikkan apabila kita mainkan dan bisa membuat penggunanya merasa kecanduan ingin terus memainkannya. Adapun ciri-ciri dari *game online* adalah:

- a.) Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet;
- b.) Ada sifat timbal balik dalam permainan *game online*;
- c.) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis;
- d.) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan;
- e.) Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah

## **3. Tipe-Tipe *Game Online***

*Game Online* memiliki beberapa tipe-tipe permainan yaitu:

- a.) *First Person Shooter (FPS)*, tipe *game* ini menjadikan diri kita seolah-olah berada dalam *game* yang sedang dimainkan atau membuat kita seperti aktor utama dalam *game* tersebut, contoh dalam *game* peperangan yang dilengkapi dengan senjata-senjata militer;

- b.) *Real Time Strategy*, tipe *game* ini merupakan permainan yang mengandalkan strategi atau taktik yang kuat pada setiap pemainnya, pemain biasanya memainkan lebih dari satu karakter dalam jenis permainan ini;
- c.) *Cross Platform Online*, tipe *game* ini merupakan permainan yang bisa dimainkan melalui dua atau lebih *hardware* yang berbeda dengan mengandalkan jaringan internet misalnya permainan balap "*Need For Speed*" yang dapat dimainkan di PC dengan Xbox 360 (Xbox 360 adalah *console game* yang dapat terhubung dengan jaringan internet);
- d.) *Browser Games*, tipe *game* ini merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui bantuan *browser* seperti *Google Chrome*, *Opera*, *Firefox* dan *Internet Explorer*. Syarat untuk memainkan *game* dalam sebuah *browser*, *browser* tersebut sudah mendukung adanya *javascript*, *php*, maupun *flash*;
- e.) *Massive Multiplayer Online Games (MMOG)*, adalah tipe *game* dengan jumlah pemainnya dalam skala besar yang bisa mencakup pemain dari seluruh dunia (>100 pemain), dimana pemain dapat berinteraksi satu sama lain seperti halnya dalam dunia nyata.

## D. Tinjauan Umum *Cheat Game*

### 1. Pengertian *Cheat Game Online*

*Cheat game online* adalah suatu aksi atau alat yang digunakan untuk memanipulasi atau memodifikasi *game* agar mempermudah atau memberikan keuntungan yang tidak seharusnya didapatkan saat bermain *game* tersebut. *Cheat game* seringkali melanggar aturan dan bisa mengurangi keseruan bermain *game* secara adil.<sup>30</sup> Para *cheater* (pengguna *cheat*) *game online* memiliki tiga motivasi utama:<sup>31</sup>

- a.) Mengalahkan kompetitor atau pemain lainnya.
- b.) Memperoleh level tinggi dengan cepat.
- c.) Memperoleh barang langka dalam *game*.

Setiap *game online* memiliki resiko besar untuk disusupi sebuah program ilegal untuk menunjang pemainnya dalam bermain. Program ilegal tersebut biasanya berfungsi untuk membuat karakter pemain menjadi kuat sehingga sulit dikalahkan pemain lain. Secara normal, untuk membuat karakter menjadi kuat dalam *game* diperlukan suatu *equipment* dan senjata yang sangat kuat.

---

<sup>30</sup> R. Joshi, "Cheating and Virtual Crimes in Massively Multiplayer Online Games," University of London, London, 2008

<sup>31</sup> X. Lan, Y. Zhang dan P. Xu, "An Overview on Game Cheating and Its Counter-measures," dalam Second Symposium International Computer Science and Computational Technology(ISCSCCT '09), Huangshan, 2009.

## 2. Perkembangan *cheat online*

Sejarah *cheat game online* bisa ditemukan sejak permainan video mulai populer pada tahun 1970-an. Saat itu, pemain seringkali memanipulasi kode permainan dengan memasukkan perintah yang tidak seharusnya ada untuk mempermudah permainan atau memberikan keuntungan yang tidak seharusnya didapatkan. Keahlian ini sering disebut "*game hacking*". Dengan popularitas internet, *cheat game online* menjadi lebih mudah diakses dan digunakan. Saat ini, ada banyak website dan forum yang menawarkan *cheat game online*, baik secara gratis maupun berbayar. Meskipun pemakaian *cheat game* sering melanggar aturan dan dapat mengurangi keseruan bermain, banyak pemain yang masih menggunakannya.

Perkembangan *cheat game online* terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan popularitas permainan video. Pada awalnya, *cheat game* hanya bisa ditemukan melalui buku panduan atau dari informasi yang dibagikan dalam komunitas pemain. Namun, dengan munculnya internet, akses terhadap *cheat game* menjadi lebih mudah dan tersebar luas. Saat ini, ada banyak situs web dan forum yang menawarkan *cheat game*, baik secara gratis maupun berbayar. Beberapa *cheat game* bahkan menawarkan fitur yang sangat canggih, seperti *cheat* yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pemain. Namun, meskipun pemakaian *cheat game* seringkali melanggar aturan dan dapat mengurangi keseruan bermain,

banyak pemain yang masih menggunakannya. Perkembangan teknologi juga memungkinkan pengembangan *cheat game* yang lebih *sofistikated*, seperti *cheat* yang bisa digunakan secara otomatis atau *cheat* yang bisa digunakan dalam permainan *online* multiplayer. Namun, pengembang *game* seringkali bekerja keras untuk mengatasi *cheat game* dengan mengupdate sistem keamanan dan membanjiri permainan dengan *anti-cheat*.

### **3. Penyedia Jasa layanan *cheat***

Penyedia jasa layanan *cheat* adalah perusahaan atau individu yang menawarkan layanan untuk mempermudah atau memodifikasi permainan agar lebih mudah dimenangkan atau memiliki keuntungan yang tidak seharusnya. Layanan ini biasanya disediakan melalui situs web atau aplikasi dan dapat berupa *cheat game*, *bot*, atau alat bantu lainnya. Beberapa penyedia jasa layanan *cheat* menawarkan layanannya secara gratis, sementara yang lain menawarkan layanan berbayar. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk berhati-hati dan mempertimbangkan resiko sebelum menggunakan layanan *cheat*.

Beberapa jenis fitur layanan *cheat* yang ditawarkan para penyedia jasa tersebut antara lain;

- a.) *Cheat code*: Kode khusus yang dapat digunakan untuk mempermudah permainan atau memberikan keuntungan yang tidak seharusnya.

- b.) *Bot*: Alat bantu yang dapat memainkan permainan secara otomatis dan mempermudah permainan.
- c.) *Hacks*: Modifikasi pada permainan untuk mempermudah atau memberikan keuntungan yang tidak seharusnya.
- d.) Layanan berbayar: Layanan yang menawarkan *cheat*, *bot*, atau *hacks* secara berbayar.
- e.) Layanan gratis: Layanan yang menawarkan *cheat*, *bot*, atau *hacks* secara gratis.

Layanan *cheat game online* ini seringkali melanggar aturan permainan dan dapat mengurangi keseruan bermain secara adil. Oleh karena itu, banyak pengembang *game* memiliki sistem anti-*cheat* dan membuat aturan yang melarang pemakaian *cheat*. Penggunaan layanan *cheat* juga bisa menimbulkan risiko, seperti peretasan akun, pencurian informasi pribadi, atau bahkan pemblokiran akun. Padahal regulasi yang mengatur terkait hal ini begitu jelas dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 33 yang berbunyi sebagai berikut<sup>32</sup> :

- (1) “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apapun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.” Beserta dengan sanksi pidana yang terdapat dalam Pasal 49 yaitu: “Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 33, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).”

---

<sup>32</sup> Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 33

Dan juga diatur di dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 34 yang berbunyi sebagai berikut<sup>33</sup> :

- (1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki:
  - a. perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33;
  - b. sandi lewat Komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33.

---

<sup>33</sup> Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 34