

PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PENGGUNA *GAME ONLINE* TERHADAP *CHEATING* ATAU KECURANGAN DALAM KEJUARAAN

Wisnu Kuncoro Aji

(S1 Ilmu Hukum, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya)
wisnuaji16040704069@mhs.unesa.ac.id

Emmilia Rusdiana

(S1 Ilmu Hukum, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya)
emmiliarusdiana@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mengalami perkembangan pesat dan telah merambah ke semua sektor baik dala segi ekonomi, bisnis, industri, bahkan dalam dunia hiburan juga mempunyai teknologi tersendiri. Salah satu teknologi yang merambah dunia hiburan yaitu *console* dan *Video Game*. Seseorang bermain *game* dengan tujuan untuk sekedar hiburan,tak jarang mereka bermain *game* dengan tujuan untuk mencapai popularitas dalam *game* dan untuk mencapai nilai tertinggi. Melihat banyaknya peminat dalam sebuah *game* ada kalanya muncul pemain *game* yang menginginkan suatu pencapaian secara instan, dengan cara melakukan perubahan sistem atau memasukkan perintah palsu yang disebut *cheat*. Penambahan program *cheat* ini dalam sebuah *game* mempermudah pemain dalam mencapai tujuannya, tetapi membuat pemain lain tercurangi dengan permainan fairnya mengakibatkan permainan menjadi tidak adil. Tujuan penelitian ini mengetahui peraturan hukum dari pemakaian *cheat* pada *game online* terhadap undang-undang yang berlaku dalam Republik Indonesia termasuk KUHP dan UU ITE. Suber hukum pada penelitian ini adalah literatur-literatur, perundang-undangan, jurnal dan artikel terkait. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan studi kepustakaan dan studi literatur.

Kata Kunci: *Cheat, Game Online, Teknologi, Video Game.*

Abstract

The development of information technology is experiencing rapid development and has penetrated into all sectors both in terms of economy, business, industry, even in the entertainment world it also has its own technology. One technology that has penetrated the world of entertainment is consoles and video games. Someone plays games with the aim of just entertainment, notinfrequently they play games with the aim of achieving popularity in the game and to achieve the highest score. Seeing the number of enthusiasts in a game, there are time when gamers appear who want an instant achievement, by making system changes or entering fake commands called cheats. The addition of this cheat system in a game makes it easier for players to achieve their goals, but making other players cheat by playing fair causes the game to be unfair. The purpose of this study is to find out the legal regulations for using cheats in the games against the laws in force in the Republic id Indonesia, including the Criminal Code and the ITE Law. The legal sources in this research are literature, legislation, journals, and relates articles, the data collection method in this study used literature study and literature study.

Keywords: Cheats, Online Games, Technology, Video Game.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang berada pada zaman sekarang telah mengalami berbagai perkembangan yang begitu pesat. Hal ini dapat dilihat dari berbagai aktivitas masyarakat yang menggunakan teknologi informasi. Penggunaan teknologi informasi tersebut telah mempermudah masyarakat dalam melaksanakan berbagai aktivitas. Teknologi telah menembus setiap lapisan masyarakat dan hampir semua profesi menggunakannya, aktivitas komersial dan industri serta banyak organisasi mungkin akan mengalami kendala dalam beroperasi apabila tidak menggunakan perangkat teknologi komputer (Bainbridge, 1993:1). Adanya teknologi informasi tersebut, masyarakat dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi untuk menunjang berbagai aktivitas manusia. Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada suatu bidang saja, tetapi teknologi informasi juga berpengaruh pada bidang lainnya seperti hiburan, komunikasi, dan lain sebagainya. Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai perilaku dalam masyarakat dan peradaban manusia secara global (Ramli, 2004:1). Manusia merupakan makhluk sosial, dimana manusia dalam kehidupannya memerlukan manusia lain. Selain hal tersebut manusia pada zaman sekarang membutuhkan teknologi untuk berkomunikasi.

Perkembangan teknologi juga sangat berkembang sangat pesat dengan adanya *smartphone* yang didalamnya terdapat berbagai aplikasi, yang mempermudah penggunaannya dalam berkomunikasi, berbelanja, hiburan, dan lainnya. Kegunaan aplikasi ini menunjang masyarakat dalam memanfaatkan teknologi. Salah satunya dengan adanya *game online* atau *video game* sebagai hiburan dikalangan remaja maupun dewasa. Keberadaan *game online* sebagai fasilitas digital di dunia maya menyebabkan game ini dapat terhubung dengan berbagai pengguna di seluruh dunia.

Game online dapat dimainkan dengan adanya koneksi internet, dengan demikian dalam memainkannya seseorang tidak akan memainkan permainan ini secara individu melainkan bersama-sama. Dengan memainkannya bersama-sama ini maka seseorang dapat berinteraksi yang didalamnya

berupa obrolan, kerja sama dalam memainkan sebuah pertandingan untuk menyelesaikan game, kompetisi atau perlombaan, serta uga dapat melakukan transaksi jual beli antar pemain.

Lomba atau turnamen dalam *game online* sendiri dibagi menjadi dua, yaitu lomba secara individu (*Solo*) dan kelompok (*Squad*). Turnamen pada kategori individu hanya dapat mendaftarkan dirinya saja dalam mengikuti turnamen dengan ini maka hanya bisa mengandalkan dirinya saja untuk dapat memenangkan pertandingan, namun lain halnya dalam kategori kelompok yang mengharuskan seseorang yang ingin mengikutinya untuk mencari satu teman ataupun lebih tergantung jenis permainannya. Hal ini, maka dalam sebuah turnamen yang diselenggarakan pasti akan ada apresiasi yang didapat apabila menang yang dapat berupa piala, sertifikat, maupun uang. Adanya kompetisi dalam turnamen ini pasti akan banyak kesulitan yang akan dihadapi untuk memenangkannya, maka hal ini dapat menimbulkan seseorang melakukan suatu kecurangan yang dilakukan untuk tujuan tertentu agar dapat memenangkan turnamen tersebut. Kecurangan yang dilakukan ini dengan cara memasukkan program ilegal yang biasanya disebut (*cheat*) ke dalam program *game* yang akan dimainkan.

Kecurangan (*cheat*) ini dapat dilakukan seseorang untuk mempermudah dirinya dalam memainkan sebuah permainan dalam game, disisi lain penggunaan cheat ini merugikan pemain lain, penyelenggara turnamen bahkan pengembang atau perusahaan game tersebut. Pemain atau User game online menggunakan cheat bertujuan menguntungkan diri sendiri atau kelompok (*squad*) dalam memenangkan permainan. Sebagai contoh pemain game online di game CS:GO (*Counter Strike : Global Offensive*) yang bernama Hovik Tovmassian (KQLY) pemain profesional game tersebut, yang mengharuskan mengakhiri karir profesionalnya di CS:GO lantaran Valve Coporation selaku pengembang game mendeteksi adanya software yang diduga cheat di PC milik KQLY. Dengan penggunaan *cheat* ini, maka KQLY tidak lagi diizinkan untuk mengikuti segala jenis turnamen CS:GO. Selain

kasus diatas, terdapat kasus kecurangan dimana ini dilakukan oleh suatu kelompok pembuat cheat yang beranggogotakan sepuluh orang yang dinamai dengan “*Chicken Drumstick*” atau biasa disebut dengan “*Cheat Ninja*”. Kelompok ini membuat *cheat* untuk *game PUBG Mobile*, kemudian *cheat* tersebut diperjual belikan keberbagai belahan dunia. Mereka dapat meraup keuntungan puluhan juta dolar dari penjualan tersebut. Selain kecurangan pada *game* diatas, *cheat* juga ditemukan pada beberapa *game online* diantaranya *Mobile Legend*, *Free Fire*, *Point Blank*, *Rules Of Survival*, *Raising Force Online*, *Fortnite*, *Overwatch*, *Lost Saga*, dan *Apex Legend*. Dengan banyaknya permasalahan yang terjadi akibat kecurangan (*cheat*) pada *game online* ini sangat menarik untuk dikaji, karena hal ini terkait dengan Pasal 382bis KUHPidana dan Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam suatu penulisan karya ilmiah skripsi hukum dengan judul : **Perlindungan Hukum Bagi Pengguna *Game Online* Terhadap *Cheat* Atau Kecurangan Dalam Kejuaraan**

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Normatif. Penelitian normative membahas doktrin-doktrin atau asas-asas dalam ilmu hukum (Zainuddin, 2014). Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan atas pemikiran bahwa penelitian ini hendak menganalisis hukum mengenai.

Sumber bahan hukum pada penelitian ini adalah bahan hukum yang diperoleh penulis dari literature-literatur, perundang-undangan, dan peraturan-peraturan lain

Teknik pengumpulan bahan hukum dengan menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Studi kepustakaan atau studi literatur yang ada sangkut pautnya dengan judul skripsi ini.
- b. Studi dokumen, yaitu mempelajari dokumen yang digunakan adalah

Analisis data yang digunakan dalam skripsi ini adalah, analisa bahan hukum deduktif, yaitu suatu metode penelitian berdasarkan konsep atau teori yang bersifat umum diaplikasikan untuk menjelaskan tentang seperangkat data, atau menunjukkan konspirasi atau hubungan seperangkat data dengan seperangkat data yang lain dengan sistematis berdasarakan kumpulan bahan hukum yang diperoleh, ditambah pendapat para sarjana yang mempunyai hubungan dengan bahan kajian sebagai bahan kompratitif.

HASIL dan PEMBAHASAN

1. **Cheating atau Kecurangan pada *Game Online Mobile Legend* Perupakan Perbuatan Pidana.**

Cheating atau kecurangan dalam *game online* adalah dimana pemain *game* menggunakan kode pemograman yang sudah diubah untuk memperkuat dan/atau memperkaya karakter yang mereka buat di dalam *game*. Pasal 382bis KUH Pidana menyebutkan mengenai perbuatan curang yaitu :

“Barang siapa untuk mendapatkan, melangsungkan atau memperluas hasil perdagangan atau perusahaan milik sendiri atau orang lain, melakukan perbuatan curang untuk menyesatkan khalayak umum atau seorang tertentu, diancam, jika perbuatan itu menimbulkan kerugian bagi kongruen-kongruennya atau kongruen-kongruen orang lain, karena persaingan curang, dengan pidana penjara paling lama satu tahun empat bulan atau pidana denda paling banyak tiga belas ribu lima ratus rupiah.”

Perbuatan pidana atau tindak pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum, larangan yang disertai dengan sanksi yang berupa pidana tertentu bagi yang melanggar. Kecurangan pada *Game Mobile Legend* merupakan pengubahan data dari program komputer dan ditransmisi ke sistem elektronik dari *Game Mobile Legend*. Berdasarkan Undang-Undang No 19 Tahun

2016 Perubahan atas Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, data merupakan dokumen elektronik yang dapat digunakan untuk mengakses sistem elektronik.

Alat bukti elektronik merupakan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memenuhi persyaratan formil dan materiil yang diatur dalam Undang-Undang No 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik merupakan alat bukti hukum yang sah. Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang No 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik menjelaskan mengenai informasi elektronik yaitu :

“Satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange (EDI)*, surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *teletype* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Pasal 1 ayat 4 dan 5 menyebutkan bahwa :

Ayat 4 :

“Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Ayat 5 :

“Sistem Elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang

berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik.”

Berdasarkan penjelasan dari pasal 1 ayat 4 dan 5 mengenai dokumen elektronik dan sistem elektronik yaitu, bukti elektronik adalah segala yang berasal dari informasi elektronik dan menjadi dokumen elektronik yang digunakan untuk kepentingan persidangan secara regular maupun bentuk persidangan secara *e-litigation*.

Kecurangan yang menggunakan program cheat yang biasa disebut cheating adalah perbuatan yang dilarang atau ilegal dalam setiap game online termasuk Mobile Legend. perbuatan tersebut dilarang karena mengganggu jalannya pertandingan, contoh dalam game mobile legend jika seseorang menggunakan program cheat biasanya menginginkan kemenangan dalam permainan. Kemenangan tersebut mengorbankan kenyamanan pemain lain, disamping itu pengembang atau developer mobile legend akan dirugikan jika terdapat banyak pengguna cheat (cheater) dikarenakan pemain lain yang tidak menggunakan cheat merasa tidak nyaman dan tidak lagi bermain game tersebut. seperti yang dijelaskan pada pasal 382bis KUH Pidana perbuatan curang didasari atas rasa ingin mendapatkan sesuatu secara instan dan mereka melakukan hal apapun demi mencapainya, padahal perbuatan itu merugikan orang lain.

Program cheat pada pembahasan diatas merupakan pencurian dokumen elektronik dalam game mobile legend yang biasanya menggunakan pihak ketiga atau aplikasi tambahan untuk mengetahui kesalahan pemograman atau bug. Dokumen elektronik yang berisi data pemograman yang salah akan diubah oleh pembuat program cheat untuk membuat data pemograman yang sesuai keinginan cheater. Perbuatan yang dilakukan cheater tersebut melanggar Pasal 32 Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyatakan bahwa :

1.”Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak melawan hukum

dengan cara apapun 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 melawan hukum dengan cara apapun memindahkan atau mentransfer informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik kepada sistem elektronik orang lain yang tidak berhak.
3. Terhadap perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang mengakibatkan terbukanya suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang bersifat rahasia dapat diakses oleh public dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya.”

Pasal 33 Undang-Undang No 8 tahun 2011 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyebutkan bahwa :

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya sistem elektronik dan/atau mengakibatkan sistem elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.”

2. Bentuk Perlindungan pada Game Online Mobile Legend terhadap Program Cheating atau Kecurangan dalam Kejuaraan.

Pertandingan kejuaraan atau tournament pada setiap game online terdapat peraturan atau rules umum dan khusus. Seperti dalam tournament esport perbanas 2021 terdapat peraturan umum dan peraturan khusus, dalam pembahasan ini mengacu pada peraturan khusus dimana fokus pembahsan berada pada peraturan mengenai kecurangan dalam penggunaan program cheat. Pihak penyelenggara membuat peraturan tersebut dengan melarang hal-hal ilegal dalam suatu pertandingan seperti:

1. Membuat atau mengeksploitasi bug didalam permainan untuk memenangkan pertandingan.
2. Penggunaan akun oprang lain di tunamen atau menyarankan peserta lain untuk menggunakan akun pemain lain yang bukan miliknya di dalam pertandingan.
3. Mengintip atau mencoba melihat layar pemain lain yang bukan dari layar smartphone sendiri akan dikenakan sanksi.
4. Pemutusan koneksi yang disengaja tanpa alasan yang jelas akan dikenakan sanksi.
5. Larangan menggunakan device atau program untuk kecurangan (cheating) dalam bentuk apapun.
6. Kelakuan lain yang berpotensi melanggar aturan dan standar-standar yang sudah ditentukan.
7. Setiap anggota tim dilarang menggunakan kata-kata yang menyinggung, kasar, vulgar, dan mengancam dalam bentuk apapun di dalam gim, dimedia sosial, ataupun area publik yang berkaitan dengan jalannya turnamen.
8. Semua anggota tim dilarang bersifat tidak sopan atau mengganggu terhadap anggota tim lainnya, penonton, ataupun panitia.

Berdasarkan peraturan mengenai hal-hal ilegal dalam esport tunamen perbanas 2021, pada poin satu melarang setiap pemain membuat dan mengeksploitasi bug untuk memenangkan pertandingan. Bug dalam game tersebut ialah kesalahan pemograman yang menyebabkan kesalahan sistem pada game tersebut yang mengganggu permainan yang seharusnya. Peraturan poin lima menjelaskan pemain yang dilarang menggunakan cara curang dengan bentuk apapun termasuk penggunaan program cheat untuk memenangkan pertandingan. Berdasarkan peraturan poin satu dan lima didasari oleh term of service dari game mobile legend itu sendiri. Term of service dari game mobile legend yang melarang

penggunanya untuk melakukan hal-hal yang ilegal seperti yang disebutkan peraturan turnamen perbanas 2021. Isi dari term of service dari game mobile legend mengenai penggunaan program cheat yaitu :

1. Mengembangkan, mendistribusikan, atau memberi tahu publik program perangkat lunak "otomatis", program perangkat lunak "makro", atau program atau aplikasi perangkat lunak "utilitas curang" lainnya yang melanggar Perjanjian Lisensi yang berlaku.
2. Mengeksploitasi, mendistribusikan, atau menginformasikan secara terbuka kepada anggota lain tentang kesalahan, miscue, atau bug game apa pun yang memberikan keuntungan yang tidak diinginkan.
3. Melanggar undang-undang atau peraturan yang berlaku, atau mempromosikan atau mendorong aktivitas ilegal apapun termasuk, namun tidak terbatas pada, peretasan, perengkahan, atau distribusi perangkat lunak palsu, atau penipuan atau peretasan untuk Layanan.

Berdasarkan Pasal 32 Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyebutkan bahwa:

1. "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak melawan hukum dengan cara apapun 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 melawan hukum dengan cara apapun memindahkan atau mentransfer informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik kepada

sistem elektronik orang lain yang tidak berhak.

3. "Terhadap perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang mengakibatkan terbukanya suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang bersifat rahasia dapat diakses oleh public dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya."

Pasal 32 tersebut jika mengacu pada peraturan dari term of service dan peraturan turnamen esports perbanas 2021 dalam game mobile legend adalah pembuat cheat. Pembuat cheat setelah mereka mengubah data pemograman dari *Game Mobile Legend*, mereka akan menyediakan layanan aplikasi dan/atau langganan bagi cheater. Pengguna cheat atau cheater mendapat program cheat tersebut dari pihak ke 3 yaitu pembuat cheat, dimana cheater tersebut menggunakan program cheat untuk memenangkan pertandingan. Berdasarkan Pasal 33 Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyebutkan bahwa :

"Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya sistem elektronik dan/atau mengakibatkan sistem elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya."

Pasal 33 tersebut menjelaskan bahwa setiap orang yaitu termasuk pemain dalam turnamen, perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak melawan hukum, melakukan tindakan apapun termasuk melakukan kecurangan menggunakan program cheat, akibat konstitutif terganggunya sistem elektronik dan/atau tidak bekerjanya sistem elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya. Delik acuan dari pasal 33 tersebut adalah akibat konstitutif yaitu terganggunya dan/atau mengakibatkan tidak bekerja sebagaimana mestinya sistem elektronik.

PENUTUP

Simpulan

Kecurangan atau *cheating* pada *Game Online Mobile Legend* dapat dikatakan perbuatan pidana, sebab kecurangan memenuhi unsur dari perbuatan pidana dimana kecurangan berdasarkan pada Pasal 382bis KUHPidana yang mengacu pada perbuatan yang menguntungkan diri sendiri dengan cara curang yang merugikan pemain lain. Penggunaan program cheat ini memenuhi unsur-unsur perbuatan pidana yaitu 1) subjek, 2) kesalahan, 3) bersifat melawan hukum, 4) suatu tindakan yang dilarang atau yang diharuskan undang-undang terhadap pelanggaran diancam dengan pidana. Pasal 33 Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah satu-satunya tindak pidana murni yang menjadi rujukan untuk penggunaan cheat dalam game mobile legend. sehingga penggunaan cheat dalam game mobile legend dapat dikatakan perbuatan pidana dikarenakan memenuhi unsur perbuatan pidana dalam Pasal 33 Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Perlindungan atas penggunaan program *cheat* pada kejahatan esport perbana 2021 didasari atas peraturan mengenai hal-hal ilegal dan *Term Of Service* dari *Game Mobile Legend* yang mengacu pada Pasal 33 Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pemain yang terbukti melakukan kecurangan dan menggunakan program cheat anak didikualifikasi dari kejahatan.

Saran

Pemerintah sebagai pembuat kebijakan harus berperan aktif dalam keberlangsungan jalannya peraturan sebagaimana terhadap permasalahan baru dalam bidang teknologi, seperti permasalahan pada game online agar terciptanya perlindungan dan penegakan hukum.

Peran pemerintah dalam pengawasan jalannya peraturan dalam kehidupan bermasyarakat. Pengawasan adalah salah satu faktor dalam perlindungan atas peristiwa yang melanggar norma dalam masyarakat. Hal ini memerlukan regulasi yang jelas terhadap layanan game online di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Abdul Kadir. 2008. *Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Achmad Multi Fajar & Yulianto. 2010. *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad M. Ramli. 2004. *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Albrecht, Karl. 2006. *Social Intelligence*. San Francisco: Jossey-Buss.
- Ali, Zainudin. 2014. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Andri Kristiyanto. 2011. *Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Gava Media.
- AZ, Nasution. 2001. *Hukum Perlindungan Konsumen Suatu Pengantar*. Jakarta: Diadit Media.
- Bainbridge, David I. 1993. *Komputer & Hukum. Terjemah Prasidi T. Sumaatmadja*. Jakarta: PT.Sinar Grafika.
- Dhanta, Rizky. 2009. *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: Indah.
- Enterprise, Jubilee. 2010. *Panduan Memilih Koneksi Internet untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Happy Susanto, 2008, *Hak-Hak Konsumen*, Visimedia, Jakarta.
- Henry Samuel. 2005. *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Januar Irwan, Tirmidzi. 2006. *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani.
- Laurens, Peter & Paige, Richard & Brooke, Philip & Chivers, Howard. 2007. *A Novel Approach to the Detection of Cheating in Multiplayer Online Games*. Proceedings of the IEEE International Conference on Engineering of Complex Computer Systems, ICECCS. 97-106. 10.1109/ICECCS.2007.11.
- Peter Mahmud Marzuki. 2011. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Peter Mahmud Marzuki. 2013. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Poerwadarminta W.J.S. 1999, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahmania, A. 2010. *Internet Sehat*. Depok: Penebar Plus.
- S McCreary, K Claffy. 2000. *Trains in Wide Area IP Traffic Patterns: A View from*

- Ames Internet Exchange, in Proceedings of the ITC Specialist Seminar on P Traffic Modeling, Measurement and management, Monterey, CA, USA.
- Vona, L.W. 2008. Fraud Risk Assessment Building A Fraud Audit Program. New Jersey: John Wiley and Sons.
- Yan, J., Choi, H. 2002. Security issues in online games, The Electronic Library, 20, 125-133.
- Yan, Jeff, Randell, Brian. 2005. A Systematic classification of cheating in online games. 1-9. 10.1145/1103599.1103606.
- Yuhfizar. 2008. *10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- B. Peraturan Perundang-Undangan**
- Undang-undang Nomor 1 Tahun 1946 Kitab Undang-undang Hukum Pidana
- Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- C. Jurnal**
- Ananda, I Gusti Agung Krisna Ary dan Sarjana, I Made dan Utama, Ida Bagus Putu. "Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Selaku Player Game Online Atas Terinstallnya Keylogger Pada Komputer Warnet." *Jurnal Kertha Semaya* 2,no. 4.(2014).
- Caesaryo, R.Robby Desya dan Affandi, Imanudin. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Atas Pembelian Barang Virtual Dalam Game Online Jenis Freemium Di Indonesia." *Jurnal Kertha Semaya*, vol 9,no 5.(2021).
- Sidete, Kelvin immanuel August. "Tinjauan Yuridis Terhadap Pembuatan Game Cheat/Hacking Dalam Sistem Game Online Sebagai Perbuatan Pidana Berdasarkan UU No 11 Tahun 2008." *Lex Crimen* 7,no. 4(2018).
- Sidete, A. I. K. 2018. Tinjauan Yuridis Terhadap Pembuatan Cheat/Hacking dalam Sistem Game Online Sebagai Perbuatan Pidana Berdasarkan UU Nomor 11 Tahun 2008. *Skripsi*. Manado: Fakultas Hukum Universitas Sam Ratulangi.
- Winullah, Agan. 2016. "Perlindungan Data dalam Bentuk Akun Game Online Ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik". *Skripsi*. Yogyakarta : Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.
- Yuandri, A. P. I, dkk. 2021. Tinjauan Yuridis Pengaturan Tindak Pidana Terhadap Kejahatan Benda Virtual dalam Game Online. *Skripsi*. Bali: Fakultas Hukum Universitas Warmadewa.
- D. Skripsi**
- Carnika, A. Y. 2017. Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Sebagai Pengguna Jasa Game Online Terhadap Kerugian Akibat Layanan Penyedia Jasa Game Online. *Skripsi*. Jember: Fakultas Hukum Universitas Jember.