

TINJAUAN YURIDIS PENGATURAN TINDAK PIDANA TERHADAP KEJAHATAN BENDA *VIRTUAL* DALAM *GAME ONLINE*

Ida Ayu Putri Ary Yulandari, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, I Made Minggu Widyantara
Fakultas Hukum, Universitas Warmadewa, Denpasar-Bali, Indonesia
idaayuputri81@gmail.com, laksmidewi29@gmail.com, mademinggu21@gmail.com

Abstrak

Kemajuan yang begitu pesat di bidang teknologi informasi berdampak pada pola dan aspek kehidupan masyarakat yang seiring dengan kemajuan jaman mewarnai terbentuknya aturan-aturan baru. Kejahatan dan tindak pidana lainnya justru ikut mengalami perkembangan, salah satunya yaitu kejahatan benda *virtual* dalam *Game Online*. Tujuan Penelitian ini untuk mengungkap pengaturan hukum tindak pidana terhadap kejahatan benda *virtual* dalam *game online* dan sanksi pidana terhadap kejahatan benda *virtual* perspektif *ius constituendum*. Metode penelitian yang digunakan adalah tipe penelitian normatif. Sumber data yang digunakan yaitu sumber hukum primer, sekunder dan tersier. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik pencatatan secara deduktif dan induktif. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis dengan cara penafsiran hukum. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pelaku melakukan tindak pidana penipuan dengan objek kejahatan benda *virtual*, hal ini tentunya bertentangan dengan peraturan perundang-undangan. Pasal 28 ayat (1) UU ITE dan Pasal 378 KUHP menjadi acuan dalam menyelesaikan kasus kejahatan terhadap benda *virtual* dalam *Game Online* serta sanksinya Pasal 45 ayat (2) UU ITE. Peraturan yang nantinya dibuat dapat memberikan efek jera serta meminimalisir kejahatan benda *virtual* dalam *Game Online*.

Kata Kunci: Game Online, Pengaturan Tindak Pidana, Virtual

Abstract

Such rapid progress in the field of Information Technology has an impact on the patterns and aspects of people's lives which along with the progress of the times color the formation of new rules. Crimes and other crimes have actually developed, one of which is virtual object crime in online games. The purpose of this study is to reveal the legal regulation of criminal acts against virtual object crimes in online games and criminal sanctions against virtual object crimes from the perspective of ius constituendum. The research method used is the type of normative research. Sources of data used are primary, secondary and tertiary legal sources. The technique of collecting law is done by recording techniques deductively and inductively. After the data is collected then it is analyzed by means of legal interpretation. The results of the study revealed that the perpetrator committed a criminal act of fraud with the object of a virtual object crime, this is certainly contrary to the laws and regulations. Article 28 paragraph (1) of the ITE Law and Article 378 of the Criminal Code are references in resolving crimes against virtual objects in online games and the sanctions are Article 45 paragraph (2) of the ITE Law. The regulations that will be made can provide a deterrent effect and minimize virtual object crimes in Online Games.

Keywords: Online Game, Crime Management, Virtual

I. PENDAHULUAN

Indonesia seperti yang kita ketahui merupakan negara hukum. Maka dari itu seluruh aktivitas yang dilaksanakan di Indonesia ada aturan yang mengatur begitu pula ada sanksinya apabila melanggar aturan tersebut. Perkembangan yang sangat pesat dalam dunia Informasi dan Transaksi Elektronik mengakibatkan kemajuan terhadap pola dan aspek kehidupan masyarakat. Kejahatan serta tindak pidana pun ikut mengalami perkembangan dan tidak bisa dipungkiri bahwasannya aturan-aturan baru pun terbentuk. Kejahatan pula dapat terjadi pada dunia maya, seperti contoh kejahatan benda virtual dalam Game Online merupakan kejahatan baru yang sedang marak terjadi dan ini termasuk kedalam Cyber crime yang dimana ini adalah bentuk kejahatan virtual dengan memanfaatkan media komputer yang terhubung dengan internet (Mathilda, 2012). Cyber crime tidak dibatasi oleh teritorial suatu negara, sehingga menunjukkan penyelarasan dibidang informasi, media, dan informatika berkembang tanpa dapat di bending (Arisandy, 2020).

Pengaturan kebijakan mengenai sanksi kejahatan dan pelanggaran dalam KUHP tentunya belum cukup untuk mengatasi semua itu. Memang masih ada kemungkinan perundang-undangan diluar KUHP mencantumkan berbagai penyimpangan dari KUHP. Akan tetapi jika perundang-undangan di luar KUHP itu tidak menyimpang, maka itu berarti ketentuan umum yaitu KUHP berlaku untuk seluruh proses pidana. Diberlakukannya KUHP sebagai *lex generalis* dalam hukum pidana, dapat dikesampingkan oleh *lex specialis*. Dalam hal ini mengesampingkan aturan hukum pidana umum, tiada lain dikarenakan adanya beberapa pengaturan tindak pidana dan sistem prosedur operasional yang tidak dapat diatur dalam aturan hukum pidana umum, dan memerlukan pengaturan khusus berupa aturan khusus.

Benda virtual merupakan benda yang tidak bisa disentuh dan hanya bisa kita lihat di dunia maya, yaitu contohnya pada Game Online. Pada penulisan ini pelaku melakukan tindak pidana penipuan dengan objek kejahatan benda virtual, hal ini tentunya bertentangan dengan peraturan perundang-undangan. Begitu banyak laporan atas kejahatan benda virtual, namun belum adanya proses hukum yang menindaklanjuti kejahatan tersebut. Kejahatan seperti contoh di atas dewasa ini sudah menjadi modus kejahatan bagi pihak yang ingin menguntungkan dirinya.

Aktivitas di dunia maya dewasa ini sudah tidak menghiraukan aturan-aturan yang berlaku. Tanpa adanya peraturan yang mengatur secara tegas dapat menyebabkan terbunuhnya masyarakat oleh kejahatan-kejahatan tersebut. Pasal-Pasal tertentu dalam KUHP serta UU ITE dianggap belum sempurna untuk menyelesaikan masalah hukum yang berdatangan akibat aktivitas di dunia maya. Maka dari itu diperlukan perancangan aturan baru mengenai kejahatan seperti contoh di atas guna meminimalisir adanya modus kejahatan baru.

Terdapat penelitian terdahulu terkait tindak pidana terhadap kejahatan benda *virtual* dalam *game online*. Salah satu kejahatan dari tindak pidana cybercrime yaitu terkait masalah illegal contents. Illegal contents adalah kejahatan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang sesuatu yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum dan hal ini pun dapat terjadi dalam *game online* (Harahap, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Sidete (2018) mengungkapkan bahwa tindak pidana bagi pelaku cheat/hacking dalam game online dapat di proses oleh penyidik pejabat polisi Negara RI atau pejabat PNS tertentu di lingkungan pemerintah yang ruang lingkup tugas dan tanggung jawabnya di bidang teknologi informasi dan transaksi elektronik (KOMINFO), berdasarkan Undang-undang RI Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang terdapat dalam pasal 33 juncto pasal 30 ayat (3) juncto pasal 34 ayat (1). Sedangkan penelitian dari Antara & Artha (2019) tindak pidana pencucian uang melalui transaksi game online dapat dijerat dengan Pasal 47 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Transaksi dan Informasi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE). Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengungkap pengaturan hukum tindak pidana terhadap kejahatan benda *virtual* dalam *game online* dan sanksi pidana terhadap kejahatan benda *virtual* perspektif *ius constituendum*.

II. METODE PENELITIAN

Mengacu pada tujuan penelitian yang telah dijabarkan maka tipe penelitian yang tepat untuk dipergunakan adalah tipe penelitian hukum normatif dengan meneliti dari segi kepustakaan serta pendekatan masalah yang dipergunakan adalah pendekatan perundang-undangan. Undang-undang yang memiliki kekuatan mengikat menjadi pedoman dalam bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder diperoleh dari buku-buku, jurnal ilmiah hukum dan karya ilmiah lainnya di bidang hukum yang berkaitan dengan pengaturan tindak pidana kejahatan terhadap benda virtual dalam game online. Bahan hukum tersier diperoleh dari kamus hukum, kamus umum, ensiklopedia, dan sumber internet dengan memuatkan alamat situs internet yang terkait. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum dilakukan dengan teknik pencatatan dan sistem file yang dihubungkan dengan jenis penelitian hukum normatif dan berisikan argumentasi hukum secara deduktif dan induktif. Adapun Analisis Bahan Hukum dilakukan dengan cara penafsiran hukum yang dilakukan terhadap seperti apa seharusnya pengaturan yang dipergunakan dalam tindak pidana kejahatan benda virtual dalam game online.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaturan Hukum Tindak Pidana Terhadap Kejahatan Benda Virtual dalam Game Online

Era globalisasi merupakan era dimana teknologi dan informasi berkembang sangat pesat. Terdapat 2 faktor mengenai teknologi informasi dianggap sangat penting untuk pertumbuhan suatu negara di dunia. Pertama teknologi informasi membuat peningkatan permintaan produk-produk teknologi informasi itu sendiri. Kedua, yaitu mempermudah aktivitas masyarakat global salah satunya di dalam transaksi bisnis terutama bisnis keuangan (Rahardjo, 2002).

Berkembangnya teknologi informasi berakibat juga pada pola dan perilaku manusia mengalami perubahan. Hal tersebut memacu tumbuh maraknya modus dan tindak kejahatan baru di bidang teknologi informasi. Seperti pedang bermata dua, begitulah gambaran mengenai perkembangan teknologi dan informasi, dikarenakan selain memberikan sumbangan bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum dan berkembangnya modus kejahatan baru (Ramli, 2004).

Cyber crime merupakan istilah dari tindak pidana yang dilakukan dalam dunia maya atau internet. Perbuatan kriminal ini mempergunakan internet dan komputer sebagai sarana atau cara untuk melakukan kejahatan. Beragam kejahatan baru yang terjadi dalam dunia maya sebagai contoh penipuan online. Penipuan online kali ini tidak semata-mata penipuan seperti halnya yang sering terjadi, melainkan penipuan yang objeknya adalah benda virtual dalam game online. Penipuan seperti contoh tersebut merupakan penipuan mempergunakan media elektronik untuk menjalankan kejahatan, sesuai dengan Pasal 1 angka 2 UU ITE.

Aturan hukum telematika menjadi dasar bagi para penegak hukum dalam melaksanakan tugasnya baik dalam konteks hukum yang ditetapkan maupun hukum yang dicita-citakan. Terkait kasus penipuan diatas, Pasal 378 KUHP dipergunakan sebagai landasan dilaksanakannya proses hukum kejahatan tersebut, yang pada dasarnya menjelaskan bahwa apabila seseorang melakukan tindak pidana penipuan dengan cara pemalsuan atau berbohong agar dirinya mendapatkan keuntungan, dapat dipidana penjara paling lama 4 tahun. Mengingat bahwasannya kasus penipuan diatas dilakukan menggunakan sarana media elektronik, terdapat aturan khusus yang mengatur mengenai hal tersebut yaitu UU ITE.

Pasal 28 ayat (1) UU ITE pada dasarnya menjelaskan bahwa setiap orang tidak berhak menyebarkan kabar tidak benar dan menyesatkan yang berakibat konsumen menjadi rugi dalam melakukan transaksi elektronik. Ketentuan Pasal 28 ayat (1) UU ITE, hanya mengatur tentang tindakan penyebaran kabar tidak benar dan menyesatkan. Apabila pasal ini dipergunakan untuk proses hukum tindakan penipuan, pasal tersebut terlalu kabur dan belum mencukupi untuk memproses pelaku tindak pidana penipuan yang dilakukan melalui internet. UU ITE juga belum menjelaskan secara tepat definisi dari penipuan.

Kesiapan hukum pidana di Indonesia untuk menghadapi kejahatan komputer belum begitu sempurna. Pencurian data tidak bisa dikatakan sebagai pencurian pada umumnya. Apabila itu dikatakan sebagai kejahatan, diharuskan ada barang hilang, padahal data si korban masih ada di komputer. Jika dihadapkan dengan cyber crime, tentunya akan lebih berat. Cyber Crime adalah dampak negatif yang sangat luas dari kemajuan teknologi. Walaupun UU ITE tidak secara khusus menjelaskan mengenai tindak pidana penipuan, akan tetapi terkait dengan munculnya kerugian sepihak, baik konsumen maupun produsen dalam transaksi elektronik, maka perbuatan tersebut masuk dalam kategori perbuatan yang dilarang oleh undang-undang sebagaimana yang diatur dalam Bab VII UU ITE.

Adapun gejala hukum lainnya yaitu objek dari kejahatan penipuan tersebut adalah benda virtual. Hukum Perdata Indonesia menjelaskan bahwa benda ada pada dunia nyata sedangkan virtual property berada pada dunia yang tidak nyata atau dunia siber. Permasalahan mengenai virtual property akan marak terjadi di masa yang akan datang khususnya dalam kehidupan masyarakat seperti halnya benda-benda yang ada di dunia nyata. Tentu saja akan menarik permasalahan-permasalahan baru yang membutuhkan respon hukum.

2. Sanksi Pidana Terhadap Kejahatan Benda Virtual Perspektif *Ius Constituendum*

Virtual property dibuat dalam dunia *virtual* dan tidak memiliki makna diluar dari dunia *virtual*, namun *virtual property* dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata. Bersifat melawan hukum dapat diartikan bertentangan dengan hukum atau tidak sesuai dengan larangan-larangan atau keharusan hukum atau menyerang sesuatu kepentingan yang dilindungi oleh hukum (Prodjodikoro, 1996). Adapun mengenai adanya perbuatan pidana harus memenuhi unsur-unsur perbuatan, yang dilarang, ancaman pidana (Moeljatno, 2000). Sedangkan

unsur-unsur perbuatan pidana harus memuat hal-hal yaitu rangkaian perbuatan manusia, yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, diadakan tindakan hukuman (Tresna, 1990).

Dalam hal memberikan sanksi terhadap kasus penipuan benda *virtual* dalam *game online* perlu adanya pertimbangan. Dasar hukum yang dipergunakan untuk menjerat pelaku penipuan *online* yaitu Pasal 378 KUHP, yang pada dasarnya menjelaskan bahwa apabila seseorang melakukan tindak pidana penipuan dengan cara pemalsuan atau berbohong agar dirinya mendapatkan keuntungan, dapat dipidana penjara paling lama 4 tahun.

Beralih ke ketentuan pidana khusus, UU ITE lebih spesifik diatur dalam ketentuan Pasal 28 ayat (1) yang pada dasarnya menjelaskan bahwa setiap orang tidak berhak menyebarkan kabar tidak benar dan menyesatkan yang berakibat konsumen menjadi rugi dalam melakukan transaksi elektronik. Sanksi pidana tentu akan mempunyai perbedaan pula yaitu pasal dalam KUHP memiliki sanksi pidana yakni penjara selama 4 tahun, akan tetapi pasal dalam UU ITE menjelaskan dalam pasal yang berbeda namun masih dalam peraturan yang sama yaitu Pasal 45 ayat (2) UU ITE yang pada intinya menjelaskan apabila terpenuhi unsur-unsur dalam Pasal 28 ayat (1) atau ayat (2) UU ITE maka dapat dipidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak satu miliar rupiah.

Terdapat beberapa hal yang berbeda dalam pengaturan dan sanksi pidana pasal dalam KUHP dan pasal dalam UU ITE yaitu KUHP memiliki unsur untuk mendapatkan keuntungan diri sendiri dan orang lain, sedangkan dalam UU ITE belum jelas. KUHP belum mengenal subjek hukum badan hukum sedangkan UU ITE sudah mengenal subyek hukum badan hukum. KUHP tidak mengenal adanya kegiatan di dunia maya serta sarana yang digunakan untuk melakukan kejahatan di dunia maya, pada UU ITE telah dikenal adanya informasi, transaksi dan media elektronik. Ditemukan pula perbedaan terhadap dampak dan tujuan dari perbuatan yang dijelaskan dalam undang-undang yang berbeda tersebut. Pasal dalam KUHP memiliki tujuan untuk menguntungkan diri sendiri dan atau orang lain, yang mengakibatkan adanya barang atau benda yang didapatkan dari orang hasil dari kejahatan si pelaku. Sedangkan Pasal dalam UU ITE tidak menerangkan unsur dari si pelaku melakukan tindak pidana tersebut agar mendapatkan keuntungan belum jelas untuk siapa, akan tetapi hanya menerangkan akibat dari dilakukannya tindak pidana tersebut.. KUHP memiliki cara terperinci untuk melaksanakan suatu tindak pidana penipuan, sedangkan dalam UU ITE tidak terdapat cara melainkan hanya mencantumkan perbuatan yaitu menyebarkan berita tidak benar dan menyesatkan. Sanksi dalam Pasal KUHP dan UU ITE pula memiliki perbedaan yakni adanya sanksi denda dalam UU ITE.

Penulis berpendapat bahwasannya telah terjadi beberapa konflik hukum akan tetapi bisa ditangani dengan cara, menerapkan asas aturan hukum yang khusus mengenyampingkan aturan hukum yang umum. Pasal dalam UU ITE memiliki karakteristik unsur yang lebih spesifik dibandingkan dengan Pasal dalam KUHP dalam konteks pemidanaan pada tindak pidana penipuan *online*, dapat dikatakan bahwa Pasal 28 ayat (1) UU ITE merupakan *lex specialis derogat legi generalis* dari Pasal 378 KUHP. Mengenai hukum yang dicita- citakan, Pasal 619 tentang penipuan dalam RUU KUHP juga tidak menjelaskan perihal kejahatan terhadap benda *virtual* dalam *game online*. Rumusan pasal tersebut hanya menambahkan kata menyalahgunakan agama.

Ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi, dan atau transaksi elektronik, yaitu dalam hal pembuktian dan hal terkait dengan perbuatan hukum yang dilakukan melalui sistem elektronik sering menjadi permasalahan hukum pada tindak pidana penipuan *online*. Pasal 184 ayat (1) KUHP mensyaratkan bukti secara limitatif yaitu keterangan saksi keterangan ahli surat petunjuk dan keterangan terdakwa. Pasal 5 UU ITE menjelaskan mengenai dokumen elektronik dan/atau hasil cetakannya merupakan alat bukti hukum yang sah.

Berkaitan dengan permasalahan yang dibahas mengenai tindak pidana mayantara (*cyber crime*) yang menggunakan sarana internet maka ketentuan hukum yang dipakai tetap mengacu pada Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHP) dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Pengaturan hukum tindak pidana terhadap kejahatan benda *virtual* dalam *game online* mengacu pada asas *lex specialis derogate legi generalis* yaitu UU ITE sebagai *lex specialis* yang lebih spesifik

diatur dalam ketentuan Pasal 28 ayat (1) yang pada dasarnya menjelaskan bahwa setiap orang tidak berhak menyebarkan kabar tidak benar dan menyesatkan yang berakibat konsumen menjadi rugi dalam melakukan transaksi elektronik. Kemudian Pasal 378 dalam KUHP sebagai *lex generalis* yang pada dasarnya menjelaskan bahwa apabila seseorang melakukan tindak pidana penipuan dengan cara pemalsuan atau berbohong agar dirinya mendapatkan keuntungan, dapat dipidana penjara paling lama 4 tahun. Adapun sanksi pidana terhadap kejahatan benda virtual dalam game online perspektif *ius constituendum* dapat dijerat menggunakan Pasal 28 ayat (1) juncto pasal 45 ayat (2) UU ITE. Pasal 378 KUHP mengenai tindak pidana penipuan tidak dapat dipergunakan untuk menjerat pelaku tindak pidana penipuan online, sebab terdapat beberapa kendala dalam pemberian sanksi pidana pada pelaku tindak pidana seperti kendala dalam pembuktian yang dimana alat bukti diatur oleh KUHAP, Pasal 378 KUHP hanya mengenal subjek hukum orang, serta terdapat kesulitan dalam menentukan yurisdiksi untuk menggunakan hukum mana, dan siapa yang berhak untuk menghukum pelaku sebab penipuan online termasuk kedalam kejahatan lintas negara dan cybercrime dimana salah satu karakteristiknya tidak bisa dibatasi oleh batas-batas wilayah kedaulatan suatu negara. Adanya kekurangan pada KUHP tersebut maka, pasal 28 ayat (1) juncto pasal 45 ayat (2) UU ITE dapat dipergunakan untuk menjerat dan memberikan sanksi terhadap pelaku kejahatan benda virtual dalam game online agar tidak ada timbul kekhawatiran lolosnya pelaku dari pembebanan pidana pada tindakannya, mengingat unsur dan modus penipuan online yang semakin canggih dan mengikuti perkembangan zaman.

2. Saran

Bagi pemerintah agar adanya reformasi dan perombakan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dikarenakan banyaknya kejahatan dengan modus-modus baru yang di khawatirkan KUHP tidak dapat mengakomodirnya mengingat kejahatan berkembang mengikuti perkembangan zaman dan masyarakat. Hal tersebut diperuntukkan untuk tetap menjaga 3 fungsi hukum yaitu kepastian, kemanfaatan dan keadilan. Selanjutnya perlu penyempurnaan UU ITE dimana masih terdapat kekurangan yang salah satunya tidak diatur secara khususnya tentang tindak pidana penipuan online dan masih terbatas konteksnya pada perlindungan konsumen dalam aktivitas jual beli bukan terhadap segala aktivitas penipuan online. Bagi masyarakat agar lebih meningkatkan kesadaran diri dengan memberikan kritik dan saran dalam hal perancangan peraturan terkait kejahatan benda virtual dalam game online guna meminimalisir terjadinya kejahatan dengan modus-modus baru yang marak terjadi khususnya di Indonesia serta tetap mematuhi aturan yang berlaku. Bagi pelaku agar nantinya regulasi terkait rancangan peraturan yang dibuat dapat memberikan efek jera guna meminimalisir terjadinya kejahatan yang marak terjadi khususnya di Indonesia serta meningkatkan kesadaran diri agar tetap mematuhi aturan yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, K. A., & Artha, I. G. (2019). Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Pencucian Uang Melalui Transaksi Game Online. *Kertha Wicara*, 8(2), 1–15.
- Arisandy, Y. O. (2020). Penegakan Hukum terhadap Cyber Crime Hacker. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 1(3), 162–169.
- Harahap, N. (2020). Tindak Pidana Jual Beli Game Online di Masa Pandemi. *Al-Maqasid*, 6(2), 209–221.
- Mathilda, F. (2012). Cyber Crime dalam Sistem Hukum Indonesia. *SIGMA-Mu*, 4(2), 34–45.
- Moeljatno. (2000). *Asas-asas Hukum Pidana*. Rineka Cipta, Yogyakarta.
- Prodjodikoro, W. (1996). *Azas-azas Hukum Pidana di Indonesia*. Eresco, Jakarta.
- Rahardjo, A. (2002). *Cybercrime-Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Ramli, A. (2004). *Cyber Law dan Haki Dalam System Hukum Indonesia*. Rafika Aditama, Bandung.
- Sidete, K. I. A. (2018). Tinjauan Yuridis Terhadap Perbuatan Cheat/Hacking dalam Sistem Game Online Sebagai Perbuatan Pidana Berdasarkan UU Nomor 11 Tahun 2008. *Lex Crimen*, 7(4), 33–39.
- Tresna, R. (1990). *Azas-azas Hukum Pidana*. PT.Tiara, Jakarta.