

SKRIPSI

ASPEK PIDANA TERHADAP PEMAIN CURANG (*CHEATER*)

DALAM PERTANDINGAN *E-SPORTS*



Diajukan oleh:

AKHMAD LUTFY BUDIMAN

NIM. 2010211210247

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI HUKUM

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

Banjarmasin, Maret 2024

SKRIPSI

ASPEK PIDANA TERHADAP PEMAIN CURANG (*CHEATER*)

DALAM PERTANDINGAN *E-SPORTS*



Diajukan oleh:

AKHMAD LUTFY BUDIMAN

NIM. 2010211210247

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI HUKUM

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

Banjarmasin, Maret 2024

**ASPEK PIDANA TERHADAP PEMAIN CURANG (*CHEATER*)
DALAM PERTANDINGAN *E-SPORTS***

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum
Pada Program Studi Hukum Fakultas Hukum
Universitas Lambung Mangkurat



**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI
Banjarmasin, Maret 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

**ASPEK PIDANA TERHADAP PEMAIN CURANG (*CHEATER*)
DALAM PERTANDINGAN *E-SPORTS***

Diajukan oleh
AKHMAD LUTFY BUDIMAN
NIM. 2010211210247

Skripsi ini telah dipertahankan di depan sidang panitia penguji
pada hari Senin tanggal 25 Maret 2024 dan
dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima

Pembimbing,



Dr. H. Rudy Indrawan, S.H., M.H.
NIP. 197609192002121003

Diketahui

Banjarmasin, 25 Maret 2024

Ketua Program,



Muhammad Ananta Firdaus, S.H., M.H.
NIP. 198309032009121002

LEMBAR PENGESAHAN

**ASPEK PIDANA TERHADAP PEMAIN CURANG (*CHEATER*)
DALAM PERTANDINGAN *E-SPORTS***

Diajukan oleh
AKHMAD LUTFY BUDIMAN
NIM. 2010211210247

Skripsi ini memenuhi syarat untuk disahkan
sebagai persyaratan yudisium

Nomor : 226 /UMB.1.11 /SP /2024
Tanggal : 18 APR 2024



Disahkan
Dekan,

Prof. Dr. Achmad Faishal, S.H., M.H.
NIP. 197506152003121001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Akhmad Lutfy Budiman
Nomor Induk Mahasiswa : 2010211210247
Tempat/Tanggal Lahir : Kandangan/05 Februari 2002
Program Kekhususan : Hukum Pidana
Bagian Hukum : Pidana
Program : Program Sarjana (S1)
Program Studi : Hukum

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi saya yang berjudul :

**“ASPEK PIDANA TERHADAP PEMAIN CURANG (*CHEATER*)
DALAM PERTANDINGAN *E-SPORTS*”**

Merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali terhadap kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya ini hasil jiplakan (dibuatkan atau plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut, termasuk bersedia gelar kesarjanaannya saya dicabut sesuai dengan aturan hukum yang berlaku.

Demikian pernyataan itu dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak mana pun.

Banjarmasin, 05 Maret 2024

Yang membuat pernyataan,



Akhmad Lutfy Budiman
NIM. 2010211210247

MOTTO

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (**Q.S Al- Insyirah: 5**)

Tidak peduli seberapa sulit atau mustahilnya itu, jangan pernah melupakan tujuanmu (**Monkey D Luffy**)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil Alamin, segala puji bagi Allah SWT Tuhan penguasa semesta alam, yang atas kuasa dan ridho-nya karya ilmiah skripsi yang sederhana ini dipersembahkan diperuntukkan bagi orang-orang yang tercinta dan tersayang :

Ayahanda dan Ibunda tersayang,

Segala tanda bukti, hormat ananda yang tiada terhingga, kupersembahkan kepada kedua orang tua ayah dan bundaku **Mahrhan** dan **Maisarah**, yang telah melahirkan, merawat, menjaga dan mendidik sejak bayi hingga dewasa menjadi anak yang sholeh, berguna bagi agama, nusa, dan bangsa. Cucuran keringat dan tangismu tidak dapat kubalas, doa serta harapanmu mudahan dapat terwujud. Sekiranya karya ini menjadi kebajikan, hendaknya dilimpahkan kepada kedua orang tua penulis. Setidaknya kelulusan ini menjadi langkah awal bagi ananda untuk menjadi lebih mandiri. Doa dan ridhomu, amat dinantikan dengan penuh harapan. Semoga ayahanda dan ibunda selalu diberikan kesehatan, bahagia serta mendapatkan lindungan-Nya, Aamiin ya Rabbal Alamin.

Dosen Pembimbing Skripsi

Terima kasih kepada Bapak **Dr. H. Rudy Indrawan, S.H., M.H.**, atas bimbingan, arahan, dan perhatiannya selama ini hingga menghantarkan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Membimbing dengan penuh ketulusan dan ketelitian. Sebelum penelitian ini dimulai pun beliau adalah sosok yang banyak sekali memberikan masukan pada penulis hingga berani melanjutkan pada setiap tahap dalam menyelesaikan studi di kampus tercinta ini.

RINGKASAN

Akhmad Lutfy Budiman, Maret 2024. **ASPEK PIDANA TERHADAP PEMAIN CURANG (*CHEATER*) DALAM PERTANDINGAN *E-SPORTS***. Skripsi, Program Sarjana Program Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, 60 Halaman. Pembimbing: Dr. H. Rudy Indrawan, S.H., M.H.

Negara Indonesia adalah negara hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menyatakan bahwa Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah negara hukum yang menjalankan kedaulatan rakyat berdasarkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia. Negara Kesatuan Republik Indonesia menempatkan hukum pada kedudukan tertinggi sekaligus sebagai asas dasar yang mengatur penyelenggaraan kehidupan berbangsa dan bernegara. Salah satu aspek kehidupan hukum adalah kepastian, artinya hukum dimaksudkan untuk menciptakan kepastian dalam hubungan antara manusia dengan masyarakat. Selanjutnya dalam perkembangan jaman mengenai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mana kemajuan tersebut sangat berdampak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari dan dengan adanya inovasi-inovasi anak bangsa yang baru menjadi sebuah problematika dikarenakan ketidakmampuan hukum dalam mengatur kemajuan ilmu pengetahuan anak bangsa tersebut dalam mencapai tujuan yang dituangkan dalam ketentuan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia yaitu mengenai kesejahteraan. Dalam tahap mencapai kesejahteraan tentunya akan dihadapkan dengan perkembangan-perkembangan zaman dan diikuti dengan kebutuhan masyarakat yang beraneka ragam terlebih dalam kebutuhan sosial dan ekonomi.

Pada zaman era modern saat ini, dunia sangat dipengaruhi oleh perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Salah satu hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah internet. Dengan adanya teknologi internet perkembangan zaman menjadi berkembang semakin pesat, dan salah satu manfaat internet adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain *game*. Permainan yang menggunakan jaringan internet saat ini dikenal sebagai *game online*. Saat ini dalam *game online* sudah banyak disediakan turnamen untuk unjuk bakat dalam permainan *game online*. Turnamen dalam *game online* dapat dibagi menjadi 2 kategori, yaitu kategori individu (perorangan) dan kelompok. Dengan adanya turnamen yang diadakan, maka dalam sebuah turnamen tentu ada suatu penghargaan atau apresiasi ketika seseorang atau sekelompok orang memenangkan sebuah turnamen dalam *game online* yang diselenggarakan. Penghargaan atau apresiasi tersebut dapat berupa piala, sertifikat, dan juga uang ketika memenangkan turnamen tersebut, salah satunya dalam ajang *E-Sports*.

E-Sports atau olahraga elektronik telah menjadi industri yang semakin berkembang di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Dalam beberapa tahun terakhir, Indonesia telah melihat peningkatan signifikan dalam popularitas dan penerimaan

E-Sports sebagai bentuk olahraga yang sah dan serius. Industri *E-Sports* di Indonesia masih menghadapi beberapa tantangan, salah satu tantangannya adalah pemain curang (*cheater*). Penggunaan *cheat* oleh pemain curang (*cheater*) ini merupakan tindak pidana *illegal access* karena perilakunya yang membobol sistem keamanan dalam *game*. *Illegal access* tergantung pada pola hidup atau kemajuan teknologi yang berkembang di masyarakat yang lebih populer dengan istilah *cyber crime*.

Tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh peneliti adalah mengetahui dasar hukum pidana yang dapat dikenakan terhadap pemain curang (*cheater*) khususnya dalam pertandingan *E-Sports* serta mengetahui bagaimana pertanggungjawaban pidana terhadap pemain curang (*cheater*) dalam pertandingan *E-Sports*.

Jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah penelitian hukum normatif, yaitu suatu penelitian yang dilakukan hanya dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder sebagai bahan dasar untuk melakukan penelitian untuk melakukan penelusuran terhadap peraturan-peraturan terkait permasalahan hukum yang dibahas. Sifat penelitian hukumnya, yakni preskriptif dan teknis, pendekatan yang di gunakan adalah pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dan pendekatan perundang-undangan (*statue approach*).

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa:

1. UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat digunakan sebagai dasar penjatuhan pidana bagi pelaku perbuatan *cheater* dalam pertandingan *E-Sports*. Perbuatan *cheater* yang paling sering digunakan yakni *cheating due to lack of secrecy* dan *system interference*, kedua cara tersebut dilakukan dengan *illegal access*. *Illegal access* diatur dalam Pasal 30 ayat (1) dan (3) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selain itu, pemain yang berbuat curang menggunakan *cheat code* diatur dalam Pasal 33 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pelaku perbuatan *cheater* dalam pertandingan *E-Sports* juga dapat dikenakan Pasal 36 Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Dalam kasusnya, pemain curang (*cheater*) dalam pertandingan *E-Sports* tidak hanya berbuat seorang diri saja, maka pertanggungjawaban pidananya berlaku penyertaan (*deelneming*) dengan peran pelaku utama sebagai (*pleger*) dan sisanya adalah seorang yang turut serta (*deelnemer*). Sanksi pidana yang dapat dikenakan kepada pelaku perbuatan *cheater* dalam pertandingan *E-Sports* disesuaikan dengan ketentuan pasal dalam UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dilanggar olehnya. Sanksi pidananya adalah pidana pokok : pidana penjara dan denda. Setiap pasalnya hanya memuat ancaman pidana paling lama, sehingga berlaku minimum umum yaitu adalah 1 hari penjara.

Akhmad Lutfy Budiman, Maret 2024. **ASPEK PIDANA TERHADAP PEMAIN CURANG (CHEATER) DALAM PERTANDINGAN E-SPORTS**. Skripsi, Program Sarjana Program Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, 60 Halaman. Pembimbing: Dr. H. Rudy Indrawan, S.H., M.H.

ABSTRAK

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui dasar hukum pidana yang dapat dikenakan terhadap pemain curang (*cheater*) khususnya dalam pertandingan *E-Sports* dan mengetahui bagaimana pertanggungjawaban pidana terhadap pemain curang (*cheater*) dalam pertandingan *E-Sports*. Penelitian ini merupakan penelitian normatif dengan sifat penelitian preskriptif dan teknis dengan menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan (*statue approach*), pendekatan kasus (*case approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: **Pertama**, UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat digunakan sebagai dasar penjatuhan pidana bagi pelaku perbuatan *cheater* dalam pertandingan *E-Sports*. Perbuatan *cheater* yang paling sering digunakan yakni *cheating due to lack of secrecy* dan *system interference*, kedua cara tersebut dilakukan dengan *illegal access*. *Illegal access* diatur dalam Pasal 30 ayat (1) dan (3) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selain itu, pemain yang berbuat curang menggunakan *cheat code* diatur dalam Pasal 33 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pelaku perbuatan *cheater* dalam pertandingan *E-Sports* juga dapat dikenakan Pasal 36 Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. **Kedua**, Dalam kasusnya, pemain curang (*cheater*) dalam pertandingan *E-Sports* tidak hanya berbuat seorang diri saja, maka pertanggungjawaban pidananya berlaku penyertaan (*deelneming*) dengan peran pelaku utama sebagai (*pleger*) dan sisanya adalah seorang yang turut serta (*deelnemer*). Sanksi pidana yang dapat dikenakan kepada pelaku perbuatan *cheater* dalam pertandingan *E-Sports* disesuaikan dengan ketentuan pasal dalam UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dilanggar olehnya. Sanksi pidananya adalah pidana pokok : pidana penjara dan denda. Setiap pasalnya hanya memuat ancaman pidana paling lama, sehingga berlaku minimum umum yaitu adalah 1 hari penjara.

Kata Kunci: *Illegal access; Cheater; E-Sports*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabaraktuh

Tiada kegembiraan dan sebagai hamba-Nya, seraya mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT Tuhan Yang Mahakuasa yang telah melimpahkan taufik dan Rahmat-Nya dengan memberikan Kesehatan, kekuatan, dan ketabahan, akhirnya dapat menghantarkan peneliti kepada selesainya penyusunan skripsi ini, sebagai salah satu syarat menempuh derajat gelar Sarjana Hukum pada Program Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat. Juga tidak lupa disampaikan sholawat dan salam, semoga dicurahkan selalu kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabatnya, para tabi'in dan pengikutnya sampai akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil dengan baik, tanpa mendapatkan bantuan, dorongan, dukungan, masukan dan bimbingan dari berbagai pihak dan kalangan, baik secara perseorangan maupun kelembagaan. Dalam kesempatan ini, izinkan peneliti dengan penuh suka cita menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini. Atas budi baiknya, seraya memanjatkan doa semoga Allah SWT Tuhan Yang Mahakuasa akan memberikan pahala yang berlipat ganda sesuai dengan amal kebajikannya masing-masing.

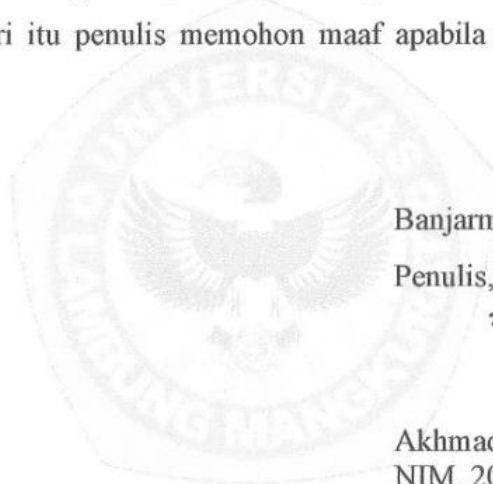
Pada kesempatan ini penulis tidak mungkin menyebutkan satu persatu para pihak yang telah membantu dalam mempersiapkan, melaksanakan, dan menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini, hanya beberapa nama saja yang disebutkan, diantaranya yaitu:

1. Yang terhormat lagi amat terpelajar **Prof. Dr. Achmad Faishal, S.H., M.H.**, selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat pada Program Sarjana Program Studi Hukum;

2. Yang terhormat lagi amat terpelajar **Muhammad Ananta Firdaus, S.H., M.H.**, selaku Ketua Program Sarjana Program Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat yang telah bersedia memberikan layanan akademik dan administratif kepada peneliti sejak awal studi sampai saat ini;
3. Yang terhormat lagi amat terpelajar **Dr. H. Rudy Indrawan, S.H., M.H.**, selaku Pembimbing yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan dan masukan terkait dengan penelitian dan penulisan skripsi ini, baik dari sejak penyusunan proposalnya sampai dengan penyelesaian penyusunan penulisan skripsi ini;
4. Yang terhormat lagi amat terpelajar **Muhamad Topan, S.H.,M.H.** selaku Dosen Pembimbing Akademik, atas segala arahan, bimbingan dan motivasinya dalam menyusun rencana studi hingga selesai tepat pada waktunya;
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat, yang telah berjasa dalam memberikan pengetahuan dan membuka wawasan berpikir mengenai dunia hukum. Betapa banyak ilmu yang didapat dari mereka, yang ke semuanya itu memberikan inspirasi agar menjadi orang lebih bermanfaat bagi orang lain;
6. Seluruh Staf Administrasi Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat yang telah sabar dan bersedia melayani keperluan pendidikan penulis selama masa perkuliahan;
7. Orang tua saya tercinta, Mahran dan Maisarah yang telah merawat, menjaga dan mendidik sejak kecil hingga dewasa menjadi anak yang sholeh dan berguna bagi agama, nusa, dan bangsa cucuran keringat dan tangismu tidak dapat kubalas, doa serta harapanmu mudahan dapat terwujud;
8. Rekan seperjuangan PK Pidana, Muhammad, Anindra, Rahmad, Anita, Ajda, Lastri, Riska, Yemima, Nando, yang selama ini bersama-sama menjalani perkuliahan dan siap membantu banyak hal selama penulis berkuliah di Fakultas Hukum Universitas Lambung Mangkurat;

9. Sahabat dan rekan sekolah tercinta, Soraya, Maulida, Nazwa, Riswan, Arif, Rifqi, Aldy, Yorzky yang selama ini bersama-sama menjalani pertemanan dari masa sekolah, hingga masa perkuliahan ini;
10. Pacar saya tercinta, Lamojah yang selalu kebersamai, mendukung, menyemangati dalam segala hal dari semester 6 hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dan saya harap begitu sampai seterusnya sampai menjadi istri saya, aamiin;
11. Dan yang terakhir tentunya diri saya sendiri atau penulis yang telah berjuang melawan rasa malas, sehingga menjadi rajin, tekun dan rela meninggalkan hobinya bermain *game* sejenak demi menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis memohon maaf apabila ada kesalahan dalam penulisan skripsi ini.



Banjarmasin, Maret 2024

Penulis,

Akhmad Lutfy Budiman
NIM. 2010211210247

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN JUDUL DAN PRASYARAT GELAR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
SUSUNAN PANITIA PENGUJI SKRIPSI	vii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	viii
RINGKASAN	ix
ABSTRAK.....	xi
UCAPAN TERIMAKASIH	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Keaslian Penelitian	7
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
E. Metode Penelitian	9
F. Sistematika Penulisan	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Pengertian Pidana	14
B. Pengertian Tindak Pidana	16
C. Unsur-Unsur Tindak Pidana	18
D. Pengertian Pertanggungjawaban Pidana.....	20
E. Pengertian Pemain Curang (<i>Cheater</i>).....	26
F. Pengertian <i>E-Sports</i>	29
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Dasar Hukum Pidana yang Dapat Dikenakan Terhadap Pemain Curang (<i>Cheater</i>) Dalam Pertandingan <i>E-Sports</i>	33
B. Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pemain Curang (<i>Cheater</i>) Dalam Pertandingan <i>E-Sports</i>	49

BAB IV PENUTUP	57
A. Simpulan.....	57
B. Saran	59

DAFTAR RUJUKAN

RIWAYAT HIDUP



DAFTAR PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Undang-Undang

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang No.

11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 : Pasal yang Dilanggar Beserta Sanksi dan Lamanya Pidana

