

Delik Pidana yang Dapat Terjadi dalam Virtual Reality dan Akibat Hukumnya

Inggou David Purba

Universitas Megarezky Makassar, Indonesia



inggoudavidpurba@gmail.com

Abstract

The study of criminal offenses that can occur in the Virtual Reality space aims to find out what criminal offenses have the potential to occur due to human interactions as legal subjects in the virtual reality space, as well as knowing the legal consequences of these criminal acts. This research uses a normative juridical approach. The data needed in this research is collected in two types of data, namely: Primary Data is data obtained from the results of a literature review through searching library materials such as literature, books, newspapers, articles, statutory regulations, agency archives, and so on. and Secondary Data is data obtained from tracing the history of cyber crimes which occur quite frequently in cyberspace. Data analysis by processing primary data and secondary data using Descriptive Juridical analysis techniques, namely by aligning and describing interactions between legal subjects in the Virtual Reality space which could potentially cause legal violations based on existing norms. The research results reveal that criminal offenses that can occur in the virtual reality space can be in the form of online fraud or criminal acts of cheating, theft of personal data, and defamation or insults. The legal consequences for criminal acts committed in the Virtual Reality space are punishment which can result in imprisonment or a fine for the perpetrator, and can even be subject to additional punishment in the form of confiscation of profits and/or assets obtained or proceeds from criminal acts and payments. compensation for losses.

Keywords: Virtual Reality Crime, Personal Data Protection, Online Fraud

Published by Fakultas Syariah Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Furqan Makassar

ISSN 2622-5212

Website <https://ojs.staialfurqan.ac.id/jtm/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



PENDAHULUAN

Dunia modern saat ini tidak bisa lepas dengan teknologi informasi. Teknologi Informasi menciptakan gaya hidup di masyarakat dengan model baru. Banyak gagasan yang dimunculkan dalam gaya hidup masyarakat di era ini. Salah satunya adalah metaverse. Metaverse merupakan gagasan yang pelan tapi pasti manusia akan memasuki era tersebut. Metaverse adalah transformasi termutakhir dari yang kita kenal dengan teknologi internet. Di dalam metaverse terdapat dua teknologi yang menjadi fondasi terwujudnya metaverse, yakni Virtual Reality dan Augmented Reality. Sesungguhnya bukan hanya kedua teknologi itu saja, tetapi banyak lagi seperti internet of things, artificial intelligence, serta algoritma-algoritma yang semakin praktis dan efisien dalam menyelesaikan masalah komputasi, dan masih banyak teknologi lainnya yang dapat menyokong terwujudnya ekosistem metaverse.

Masyarakat saat ini dikenal dengan masyarakat informasi, maka dari itu seluruh aspek kehidupan manusia sebagai makhluk sosial sangat membutuhkan teknologi informasi, baik dalam kehidupan sehari-hari, berinteraksi dengan manusia lainnya, hingga dalam segala proses manusia untuk bekerja, berbisnis, dan bertahan hidup. Dalam hukum pidana, manusia merupakan subjek hukum. Subjek hukum haruslah dilindungi dari

pelanggaran hukum oleh subjek hukum lainnya. Pelanggaran hukum dapat terjadi bukan hanya di kehidupan nyata, tetapi juga melalui dunia maya atau dalam ruang siber. Oleh sebab itu, penelitian kali ini berupaya untuk memberikan gambaran delik pidana apa yang dapat terjadi dalam ruang Virtual Reality pada teknologi metaverse, serta akibat hukumnya.

Kajian Pustaka

Delik Pidana

Istilah Delik Pidana berasal dari istilah yang dikenal dalam hukum pidana Belanda yaitu "*strafbaar feit*" yang diartikan dalam berbagai ragam kata dalam bahasa Indonesia yang dalam bahasa latin disebut dengan istilah delik atau istilah tindak pidana yaitu *delictum* atau *delicta*. Istilah *strafbaar feit*, mempersoalkan mengenai suatu perbuatan/tindakan manusia yang mempunyai hak dan kewajiban sebagai subyek hukum, dimana dipandang sebagai suatu perbuatan/tindakan yang melawan hukum atau melanggar hukum kepentingan orang lain. Perbuatan itu adalah suatu perbuatan yang dilarang dan diancam hukuman oleh Undang-Undang bagi barang siapa yang melanggar larangan tersebut.

Menurut Adami Chazawi, ada beberapa istilah yang sering digunakan sebagai terjemahan dari istilah *strafbaar feit* baik yang digunakan dalam perundang-undangan yang ada maupun dalam literatur hukum sebagai terjemahan dari istilah *strafbaar feit* antara lain sebagai berikut :

- a. Tindak Pidana :
Dapat dikatakan berupa istilah resmi dalam perUndang-Undangan pidana Indonesia. Hampir seluruh peraturan perUndang-Undangan menggunakan istilah tindak pidana, seperti dalam UU Nomor 6 Tahun 1982 Tentang Hak Cipta dan beberapa ketentuan perundangan lainnya.
- b. Peristiwa Pidana :
Digunakan oleh beberapa ahli hukum misalnya Mr. R. Tresna dalam bukunya *Asas-Asas Hukum Pidana*, Mr. Drs. H. J van Schravendijk dalam buku *Pelajaran Tentang Hukum Pidana Indonesia*, Prof. A. Zainal Abidin, S.H. dalam bukunya *Hukum Pidana*. Pembentuk UU juga pernah menggunakan istilah peristiwa pidana, yaitu dalam Undang-Undang Dasar Sementara Tahun 1950 (Pasal 14 Ayat 1).
- c. Delik :
Sebenarnya, delik berasal dari bahasa latin *delictum* dan digunakan untuk menggambarkan tentang apa yang dimaksud dengan *strafbaar feit*. Istilah ini dapat dijumpai dalam berbagai literatur yang ditulis oleh beberapa para ahli hukum seperti Prof. Drs. E. Utrecht, SH. walaupun beliau juga menggunakan istilah lain yakni peristiwa pidana. Begitupun juga Prof. A. Zainal Abidin pernah menggunakan istilah ini, serta Prof. Moeljatno juga menggunakan istilah ini walaupun menurut beliau lebih tepat dengan istilah perbuatan pidana.
- d. Pelanggaran Pidana :
Dapat dijumpai dalam buku *Pokok-pokok Hukum Pidana* yang ditulis oleh Mr. M. H. Tirtaamidjaja.
- e. Perbuatan yang boleh dihukum :
Istilah ini digunakan oleh Mr. Karni dalam buku *Ringkasan Tentang Hukum Pidana*. Begitu juga Schravendijk dalam bukunya *Buku Pelajaran Tentang Hukum Pidana Indonesia*.
- f. Perbuatan yang dapat dihukum :
Istilah ini digunakan oleh pembentuk Undang-Undang dalam UU Nomor 12/ Drt Tahun 1951 tentang Senjata Api dan Bahan Peledak (Pasal 3).
- g. Perbuatan Pidana :

Istilah ini digunakan oleh Prof. Mr. Moeljatno dalam berbagai tulisannya, misal dalam buku *Asas-Asas Hukum Pidana* (Adami Chazawi, 2007 : 67).

Pompe mendefinisikan *Strafbaar feit* sebagai suatu pelanggaran norma (gangguan terhadap tertib hukum) yang dengan sengaja ataupun dengan tidak sengaja telah dilakukan oleh seorang pelaku, di mana penjatuhan hukuman terhadap pelaku tersebut adalah perlu demi terpeliharanya tertib hukum (Lamintang, 1997 : 34). Sedangkan Wirjono Prodjodikoro (2003 : 55) mendefinisikan *strafbaar feit* sebagai suatu perbuatan yang pada pelakunya dapat dikenakan hukuman dan pelaku tersebut termasuk subyek tindak pidana. Kedua pendapat di atas setuju dengan istilah *strafbaar feit* yang diartikan sebagai tindak pidana yang pembuatnya dapat dijatuhi sanksi pidana.

Ruslan Saleh melihat tindak pidana dari wujud dan sifat dengan pengertian :

“Tindak pidana sebagai perbuatan melawan hukum juga bersifat merugikan masyarakat dalam arti bertentangan dengan hukum atau menghambat terlaksananya tata kehidupan dalam pergaulan masyarakat dianggap baik dan adil, di samping itu dapat pula dikatakan bahwa perbuatan pidana adalah perbuatan anti sosial (E.Y Kanter, dkk, 2002 : 14).

Satochid Kartanegara menggunakan istilah tindak pidana :

“Istilah tindak pidana (tindakan) mencakup pengertian atau berbuat (actieveehandeling) dan / atau pengertian tidak melakukan, tidak berbuat, tidak melakukan suatu perbuatan (passive handeling), istilah perbuatan berarti melakukan, berbuat, tidak mencakup pengertian mengakibatkan / tidak melakukan (E.Y Kanter, dkk, 2002 : 208).

Vos mengemukakan bahwa :

Tindak pidana yaitu suatu kelakuan manusia yang oleh peraturan perUndang-Undangan diberi pidana. Jadi, suatu kelakuan manusia yang pada umumnya dilarang dan diancam pidana (Andi Hamzah, 2005 : 97).

Prof. Moeljatno mengemukakan bahwa :

Istilah strafbaar feit sebagai “perbuatan pidana” menyimpulkan rumusan tindak pidana dari Simons dan Van Hamel mengandung dua pengertian sebagai berikut : 1. Bahwa feit dalam strafbaar feit berarti handeling, kelakuan, atau tingkah laku 2. Bahwa pengertian strafbaar feit dihubungkan dengan kesalahan orang yang mengadakan kelakuan tadi (Moeljatno, 2002 : 56).

Delik pidana merupakan unsur yang paling pokok dalam hukum pidana, karena delik pidana memberikan suatu ciri tertentu pada suatu peristiwa pidana. Adanya ciri tertentu tersebut, maka dalam kehidupan sehari-hari dapat dibedakan mana yang termasuk tindak pidana dan mana yang tidak termasuk tindak pidana. Suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai tindak pidana apabila memenuhi syarat formil maupun syarat materil. Syarat formil terdapat pada ketentuan yang disebutkan dalam pasal 1 Ayat (1) KUHP yang tertulis :

“Suatu perbuatan tidak dapat dipidana, kecuali berdasarkan kekuatan ketentuan perUndang-Undangan pidana yang telah ada.”

Di samping syarat formil, delik pidana tersebut harus dianggap sebagai perbuatan yang tidak boleh atau tidak patut dilakukan, di mana hal tersebut merupakan syarat materil. Mengenai syarat materil tidak hanya hukum tertulis atau Undang-Undang saja. Tetapi juga hukum yang tidak tertulis, antara lain norma-norma yang hidup dalam masyarakat.

Terdapat beberapa ketentuan mengenai delik pidana terhadap pelaku yang melakukan perbuatan tindak pidana, seperti yang terdapat dalam Pasal 44 KUHP (mengenai orang yang tidak mampu bertanggung jawab atas perbuatannya) dalam Pasal 48 KUHP (mengenai orang yang melakukan delik pidana karena daya paksa). Hal tersebut merupakan wujud dari asas tidak dapat dipidananya seseorang bila tidak terbukti adanya kesalahan.

Mengenai perbuatan mana yang disebut sebagai delik pidana, maka dalam hukum pidana dianut asas legalitas yaitu asas yang menentukan bahwa tiap-tiap delik pidana harus ditentukan sedemikian rupa oleh suatu aturan perUndang-Undangan, atau setidaknya oleh suatu aturan hukum yang ada berlaku bagi terdakwa sebelum dapat dituntut untuk dipidana karena perbuatannya (E.Y Kanter dan S.R Sianturi, 1982 : 74). Moeljatno mengartikan kata *strafbaar feit* dengan istilah perbuatan pidana :

“Perbuatan pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum, larangan mana yang disertai ancaman (sanksi) yang berupa pidana tertentu, bagi barang siapa yang melanggar larangan tersebut. Dapat juga dikatakan bahwa perbuatan pidana adalah perbuatan yang oleh suatu aturan hukum dilarang dan diancam pidana, asal saja dalam pada itu diingat larangan ditujukan kepada perbuatan, sedangkan ancaman pidananya ditujukan kepada orang yang menimbulkan kejadian (Moeljatno, 1987 : 55)”

Pendapat di atas, menunjukkan adanya perbuatan yang dilarang yang disertai ancaman (sanksi) dan berlaku bagi siapa saja yang melanggar larangan tersebut. D. Simons, berpendapat bahwa delik pidana adalah tindakan melanggar hukum yang telah dilakukan dengan sengaja ataupun tidak dengan sengaja oleh seseorang yang dapat dipertanggung-jawabkan atas tindakannya dan yang oleh Undang-Undang telah dinyatakan sebagai suatu tindakan yang dapat dihukum (Tongat, 2009 : 105). P. A. F. Lamintang menjelaskan tentang keberadaan sanksi sebagai berikut :

“Suatu penderitaan yang bersifat khusus, yang telah dijatuhkan oleh kekuasaan yang berwenang untuk menjatuhkan pidana atas nama Negara sebagai penanggung jawab dari ketertiban umum bagi seseorang pelanggar, yakni semata-mata karena orang tersebut telah melanggar sesuatu perbuatan yang harus ditegakkan oleh Negara (P.A.F Lamintang, 1984 : 34).”

Penjelasan P.A.F. Lamintang menunjukkan bahwa pembuat suatu delik pidana tertentu, hanya dapat dijatuhi sanksi jika unsur-unsur delik pidana yang didakwakan oleh jaksa kepadanya terbukti akan kesalahannya diyakini oleh hakim, dengan demikian asas yang berbunyi “tiada pidana tanpa kesalahan” sudah tepat, karena hanya mereka yang terbukti melakukan delik pidana akan dijatuhi hukuman pidana atau penjara. S. R. Sianturi mengartikan istilah *strafbaar feit* dengan *delict* sebagai berikut :

Delict berasal dari bahasa asing strafbaar feit yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yaitu :

- a. Perbuatan yang dihukum
- b. Peristiwa pidana
- c. Perbuatan pidana
- d. Tindak pidana

Pemahaman Sianturi di atas sejalan dengan pandangan Andi Zainal Abidin Farid yang tidak setuju *strafbaar feit* yang diartikan dengan perbuatan pidana. Seperti yang dikemukakan oleh Moeljatno, meskipun keduanya sama-sama menganut dualistis atas delik (S.R Sianturi, 1996 : 204).

Andi Zainal Abidin Farid mengartikan *strafbaar feit* dengan kata delik dengan alasan :

- a. Bersifat universal dan dikenal dimana-mana.
- b. Bersifat ekonomis karena lebih singkat, efisien dan netral, dapat mencakup delik-delik khusus yang subyeknya merupakan badan hukum.
- c. Tidak menimbulkan kejanggalan seperti peristiwa pidana, perbuatan pidana (bukan peristiwa yang dipidana tetapi perbuatannya).
- d. Orang yang memakai istilah *strafbaar feit*, tindak pidana dan perbuatan pidana juga menggunakan istilah delik.
- e. Luas pengertiannya, sehingga juga meliputi delik-delik yang diwujudkan oleh orang yang tidak dikenal menurut hukum pidana ekonomi (Andi Zainal Abidin Farid, 1995 : 245).

Dapat dikatakan, bahwa delik pidana adalah suatu perbuatan manusia yang berkaitan dengan kesalahan seseorang yang mampu bertanggungjawab dan diancam dengan sanksi yang dijatuhkan bagi para pembuat delik. Menurut Andi Zainal Abidin Farid terhadap istilah peristiwa pidana, tindak pidana, dan perbuatan pidana dianggap keliru ditinjau dari segi bahasa Indonesia karena kalau demikian, maka peristiwa, tindak dan perbuatannya yang dijatuhi pidana / dalam sanksi hukuman (Andi Zainal Abidin Farid, 1995 : 245). Menurut E.Y Kanter dan S.R. Sianturi delik pidana memiliki (lima) unsur yakni (E.Y Kanter, 2009 : 2011) :

1. Subyek
2. Kesalahan
3. Bersifat melawan hukum (dari tindakan)
4. Suatu tindakan yang dilarang atau diharuskan oleh Undang-Undang/perundangan dan terhadap pelanggarnya diancam dengan pidana
5. Waktu, tempat dan keadaan (unsur objektif lainnya)

Pada umumnya delik pidana hanya dapat dilakukan oleh manusia/orang pribadi oleh karena itu hukum pidana selama ini hanya mengenai orang dan sekelompok orang sebagai subyek hukum. Subyek hukum berdasarkan Pasal 55 KUHP, maka yang dimaksud dengan pelaku delik pidana adalah :

1. Orang yang melakukan (*pleger*)
Dalam hal ini orang yang menyuruh melakukan adalah seseorang yang secara sendiri melakukan semua unsur-unsur dari suatu tindak pidana.
2. Yang menyuruh melakukan / memberi perintah (*doenplegen*)
Dalam hal ini paling sedikit harus ada 2 (dua) orang, yaitu orang yang menyuruh melakukan dan orang yang disuruh melakukan. Orang yang menyuruh melakukan tindak pidana tidak melakukan unsur-unsur dari suatu tindak pidana, akan tetapi orang yang disuruhlah melakukan suatu tindak pidana. Orang yang disuruh dalam hal ini adalah orang-orang yang tidak dapat di pertanggungjawabkan dan orang yang dikecualikan dari hukuman yang hanya dianggap sebagai alat semata. Dengan demikian meskipun orang yang menyuruh tidak melakukan sendiri tindak pidana, akan tetapi dialah yang dianggap sebagai pelaku dan yang dapat dipertanggungjawabkan atas perbuatan orang yang disuruhnya tersebut.
3. Orang yang turut serta melakukan (*medepleger*)
Dalam hal ini paling sedikit harus ada 2 (dua) orang yang secara bersama-sama melakukan suatu tindak pidana mereka secara sadar bersama-sama melakukan tindak pidana tertentu. Dengan demikian mereka juga bersama-sama dapat dipertanggungjawabkan atas tindak pidana yang dilakukannya itu.
4. Orang yang membujuk melakukan (*uitloker*)
Dalam hal ini harus ada 2 (dua) orang, yaitu orang yang membujuk, yang menggerakkan orang lain untuk melakukan tindak pidana dan orang yang dibujuk atau orang yang digerakkan untuk melakukan tindak pidana dan kedua-duanya dapat dipertanggungjawabkan.

Pembuat atau pelaku delik pidana hanya dapat dipidana jika ia mempunyai kesalahan dan melakukan delik pidana. Seseorang dikatakan mempunyai kesalahan bilamana pada waktu melakukan delik pidana, dilihat dari segi kemasyarakatan ia dapat dicela oleh karena perbuatannya tersebut. Van Hamel, menguraikan unsur-unsur *strafbaar feit* (Andi Zainal Abidin Farid, 1995 : 245) :

1. Perbuatan
2. Perbuatan itu ditentukan oleh hukum pidana tertulis
3. Melawan hukum
4. Bernilai atau patut dipidana
5. Kesengajaan, kealpaan/kelalaian
6. Kemampuan bertanggungjawab

Teknologi Informasi

Definisi Teknologi Informasi yang terdapat dalam Pasal 1 Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) adalah *suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan / atau menyebarkan informasi*. Tidak berbeda jauh dengan definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Teknologi Informasi adalah *penggunaan teknologi seperti komputer, elektronik, dan telekomunikasi, untuk mengolah dan mendistribusikan informasi dalam bentuk digital*.

Teknologi Informasi mempunyai manfaat yaitu :

- Memiliki efek besar dan dampak signifikan.
- Manajemen organisasi, struktur serta proses suatu kegiatan.
- Mempengaruhi banyak aspek pekerjaan atau organisasi.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat ini, dengan berbagai macam aksi kejahatan di masa kini dan masa yang akan datang dapat dipastikan lebih modern dan terorganisir. Ketergantungan manusia akan teknologi informasi sudah menjadi tak terpisahkan yang manakala setiap aspek kehidupan manusia dipermudah oleh perkembangan teknologi informasi. Hal itu menjadi sesuatu yang mungkin jika para pelaku kejahatan masa kini dan masa depan bukan lagi dengan cara konvensional, melainkan dengan strategi-strategi cerdas yang terkomputerisasi melalui teknologi informasi.

Metaverse

Metaverse adalah gagasan baru dalam dunia siber. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) metaverse disinonimkan dengan **metamesta**, yang berarti sebagai ruang realitas virtual dalam lingkungan tiga dimensi yang dihasilkan melalui program komputer. Hampir serupa dan dengan penjelasan lebih sederhana dari definisi yang diperoleh dari *Cambridge Dictionary* yakni *the internet considered as an imaginary area without limits where you can meet people in virtual reality (images and sounds, produced by a computer, that seem to represent a real place or situation)*. *Meriam-Webster Dictionary* juga mendefinisikan metaverse sebagai *a persistent virtual environment that allows access to and interoperability of multiple individual virtual realities*. Dari 3 definisi di atas dapat disimpulkan bahwa metaverse/metamesta adalah suatu ruang digital yang dibangun dalam bentuk virtual 3 dimensi dan yang mana para penggunanya dapat beraktivitas selayaknya kegiatan manusia di kehidupan nyata dan saling berinteraksi bahkan dapat terjadi transaksi ekonomi.

Implementasi metaverse saat ini belum 100%. Bahkan masih jauh panggang daripada api (*jauh dari yang diharapkan*). Walaupun era sekarang adalah perkembangan teknologi 4.0. Tetapi karena teknologi dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mumpuni dalam merencanakan metaverse belum tercukupi. Dalam konsep metaverse/metamesta, setidaknya ada 2 pilar penerapan teknologi yakni *virtual reality* dan *augmented reality*. Untuk penelitian ini, yang akan dibahas adalah pada batasan *virtual reality* dalam konsep metaverse.

Virtual Reality

Virtual Reality adalah pilar utama pendukung terwujudnya konsep metaverse, karena teknologi virtual reality ini menjadi wajah utama dari kecanggihan metaverse. Dalam ruang virtual reality terdapat ruang 3 dimensi yang tercipta melalui pemrograman komputer. Ruang digital tersebut dapat dibentuk sama persis dengan ruang-ruang pada kehidupan nyata manusia. Dapat pula dibentuk dengan rekayasa (tidak sesuai dengan dunia nyata), sesuai dengan keinginan/kebutuhan programmer. Virtual reality saat ini masih dalam proses awal. Penerapannya pada umumnya masih bertujuan sebagai suatu marketing/bisnis dalam pengenalan produk kepada konsumen (user). Tetapi di masa depan dipastikan akan menyentuh semua aspek kehidupan manusia.

Penerapan *Virtual Reality* akan melibatkan banyak subjek hukum, utamanya manusia sebagai admin/pengelola dan juga user (pengguna/konsumen). Subjek hukum berikutnya dapat sebagai Perusahaan yang berbadan hukum yang memberikan layanan virtual reality dalam konsep pemasaran produk-produknya. Subjek hukum yang lain bisa pula dari pihak backdoor-nya atau penyedia ruang Virtual Reality bagi si Perusahaan dan juga konsumennya (user). Maka dari itu apabila terjadi interaksi antar subjek hukum, akan terdapat pula hukum yang tercipta dan mengikat akibat interaksi tersebut. Sebab subjek hukum pastilah memiliki hak dan kewajiban. Namun yang menjadi kendala adalah apakah Regulasi yang ada mampu mengadopsi perkembangan interaksi subjek hukum yang terjadi dalam ruang Virtual Reality, dan bagaimana pula pembuktian dari pelanggaran hukumnya.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan secara yuridis normatif. Pendekatan secara yuridis normatif adalah pendekatan yang dilakukan dengan cara mempelajari perundang-undangan, teori-teori dan konsep-konsep yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian, dihimpun dalam dua jenis data yakni : Data Primer ; Data Primer adalah data yang diperoleh dari hasil kajian pustaka melalui penelusuran bahan-bahan pustaka seperti literatur, buku, koran/berita online, artikel online, Peraturan Perundang-undangan, arsip instansi, putusan majelis hakim, dan lain sebagainya yang berelevansi dengan pokok permasalahan pada penelitian ini. Dan Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari penelusuran delik pidana yang pada umumnya terjadi di ruang siber yang berelevansi dengan pokok permasalahan pada penelitian ini.

Teknik memperoleh data yang dibutuhkan, maka peneliti melakukan teknik pengumpulan data berupa : Penelitian Pustaka (*Library Research*), dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data melalui cara membaca berbagai buku, jurnal ilmiah, koran, dan literatur lainnya baik dari media cetak maupun media *online* yang memiliki keterkaitan dengan pokok pembahasan pada penelitian ini ; Penelitian Lapangan (*Field Research*), bagian ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara menghimpun data yang terkait dari berbagai sumber berdasarkan kejadian-kejadian yang sudah terjadi di dunia siber. Analisis Data adalah dengan mengolah data primer dan data sekunder seperti yang telah dijabarkan sebagai bahan kajian penelitian. Penelitian yang terpadu dan sistematis diperlukan suatu teknik analisis yang dikenal dengan analisis *Yuridis Deskriptif* yaitu dengan cara menyelaraskan dan menggambarkan interaksi antar subjek hukum pada ruang Virtual Reality yang dapat berpotensi menyebabkan pelanggaran hukum berdasarkan norma-norma yang ada.. Kemudian berdasarkan hasil studi kepustakaan yang diperoleh, maka data tersebut kemudian diolah dan dianalisis secara kualitatif sehingga menghasilkan data yang bersifat deskriptif.

RESULT AND DISCUSSION

A. Delik Pidana Yang Dapat Terjadi di Ruang Virtual Reality

a. Undang-undang Terkait

Indonesia sebagai Negara Hukum (UUD 1945 pasal 1 ayat 3) memiliki beberapa hukum positif di antaranya adalah Undang-undang RI Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lalu diperbaharui dengan Undang-undang RI Nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Paling mutakhir adalah Undang-undang RI Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi. Undang-undang tersebut di atas dapat pula bertalian dengan Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP), sebab terkait pembuktian pidana umum banyak diatur dalam KUHP, baik dalam KUHP lama (UU 1/1946) yang berlaku saat penelitian ini dipublikasikan, dan KUHP baru (UU 1/2023) yang mulai

berlaku 3 tahun sejak tanggal diundangkan (2 Januari 2023), yakni pada tahun 2026 yang akan datang, berdasarkan pasal 624 pada KUHP baru tersebut.

Undang-undang ITE (sebutan populer untuk menjelaskan Undang-undang tentang Informasi & Transaksi Elektronik) terhadap masalah-masalah hukum yang terkait dengan teknologi informasi. Undang-undang ITE yang dimaksud adalah Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang sebahagian besar pasal-pasal yang terkandung masih berlaku terkecuali yang diubah oleh Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 tahun 2008. Pada pasal 1 dari Undang-undang tersebut menjelaskan bahwa :

Beberapa ketentuan dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843) **diubah** sebagai berikut :

Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 itu **mengubah** beberapa pasal dari Undang-undang Nomor 11 tahun 2008, yakni Pasal 1, Pasal 26, Pasal 31, Pasal 40, Pasal 43, dan Pasal 45, dan penambahan Pasal 45A dan Pasal 45B. Sedangkan pasal 5 dan pasal 27 hanya berubah pada penjelasannya saja. Maka selain daripada itu, pasal demi pasal dalam Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tetap berlaku.

b. Perbuatan Yang Dapat Dijadikan Delik Pidana di Dalam Ruang Virtual Reality

Manusia adalah pengguna utama ruang virtual reality. Pada dasarnya manusia adalah subjek hukum, maka manusia yang menggunakan ruang virtual reality juga memiliki hak dan kewajiban sebagai subjek hukum, baik dalam peran sebagai user maupun admin hingga pengelola virtual reality tersebut. Oleh sebab itu, pada manusia yang menggunakan ruang virtual reality melekat hak dan kewajiban, yang dipandang harus menjaga hak dan kewajiban pengguna lainnya, sebab apabila melanggar maka perbuatan itu adalah suatu perbuatan yang dilarang dan dapat disebut sebagai perbuatan pidana atau delik pidana.

Perbuatan yang dapat diduga sebagai delik pidana dalam penggunaan ruang virtual reality dapat berupa :

1. Penipuan Online (Tindak Pidana Perbuatan Curang)

Penipuan online pada dasarnya merupakan delik pidana yang sama dengan penipuan konvensional yang diatur dalam KUHP lama maupun pada KUHP baru. Diatur dalam Pasal 378 KUHP lama, dan Pasal 492 KUHP baru. Tetapi jika penipuan online tersebut menggunakan media internet (*e-commerce*) dapat dikenakan Pasal 28 ayat (1) UU ITE.

Pasal 378 KUHP lama :

Barangsiapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan menggunakan nama palsu atau martabat palsu; dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi utang maupun menghapuskan piutang, diancam, karena penipuan, dengan pidana penjara paling lama 4 tahun.

Pasal 492 KUHP baru :

Setiap Orang yang dengan maksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan memakai nama palsu atau kedudukan palsu, menggunakan tipu muslihat atau rangkaian kata bohong, menggerakkan orang supaya menyerahkan suatu Barang, memberi utang, membuat pengakuan utang, atau menghapus piutang, dipidana karena penipuan, dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau pidana denda paling banyak kategori V.

Pasal 28 ayat (1) UU ITE :

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.

Definisi Konsumen menurut UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan.

Perbuatan menyebarkan berita bohong (hoaks) dalam Pasal 28 ayat (1) UU ITE berkonteks pada terjadinya transaksi elektronik melalui internet, seperti e-commerce, akibat dari layanan yang terdapat dalam virtual reality. Bentuk transaksi tersebut merupakan perikatan antara pelaku usaha sebagai admin di dalam virtual reality dan juga user sebagai konsumen/pembeli dalam ruang virtual reality. Bentuk informasi bohong dapat ditampilkan di dalam ruang virtual reality dalam wujud gambar dari suatu produk yang ditawarkan, iklan/promosi, dan layanan lainnya yang membuat konsumen/pembeli tertarik untuk melakukan transaksi elektronik. Bentuk penipuan yang lazim terjadi dapat berupa :

- Gambar/foto produk yang ditampilkan di dalam virtual reality tersebut tidak sesuai dengan produk sebenarnya yang akan dikirim ke user (konsumen), bahkan tidak dikirimkan.
- Pelaku usaha (penjual) menampilkan informasi palsu terkait legalitas Perusahaan, Alamat asli Perusahaan, dan informasi elektronik lainnya.
- Penipuan harga produk, jenis-jenis promo, dan segala bentuk tipu muslihat lainnya yang dapat memancing user (konsumen) untuk membeli dan melakukan transaksi elektronik.

Ilustrasi kasus :

Suatu event pameran lukisan dari pelukis-pelukis ternama di Indonesia yang diselenggarakan dalam konsep Virtual Reality. Jika diadakan secara konvensional, maka pameran tersebut akan memakan biaya yang sangat mahal, seperti menyewa ruang pameran, menyewa Event Organizer (EO), dan juga harus dilaksanakan di lokasi yang strategis dan mudah dijangkau para penikmat lukisan. Maka dari itu event ini diselenggarakan dalam konsep metaverse dengan menerapkan Virtual Reality. Ruang pameran dirancang sedemikian rupa sesuai dengan aslinya, lalu di setiap sisi dinding dipajang lukisan-lukisan serta nama pelukisnya, dan juga harga setiap lukisan. Ruang Virtual Reality dirancang sangat mirip dengan kualitas resolusi tinggi (high pixel). Itu adalah tugas seorang Programmer Virtual Reality. Lalu ada juga terdapat Petugas pameran yang tampil dalam bentuk Avatar (gambar tiga dimensi yang digunakan untuk menggambarkan seseorang dalam dunia maya) dapat ditanyakan secara langsung melalui audio yang terhubung live dengan Petugas (Admin) yang tampil dalam bentuk Avatar tersebut. Lalu Petugas Avatar menjelaskan dengan berbagai tipu muslihat bahwa lukisan yang dipajang ini adalah sangat sesuai dengan aslinya, dan sudah tentu dilukis oleh Pelukis ternama di negara ini. Tak lupa juga si Petugas Avatar memberikan promo apabila segera deal untuk membeli Lukisan tersebut hari ini, dan sebagai tanda jadi, harus ditransfer Down Payment (DP) / uang muka setidaknya 30% dari harga lukisan itu. User (konsumen) segera mentransfer beberapa rupiah melalui media perbankan yang disediakan, dengan perjanjian lukisan tersebut akan langsung dikirim, dan pelunasan 70% ditransfer setelah barang diterima. Lalu pada ruang virtual reality lukisan tersebut tertulis Sold Out. Hari demi hari, minggu demi minggu, lukisan yang sudah dipesan tersebut tak kunjung tiba di alamatnya user (konsumen). Maka dengan demikian, perbuatan yang dilakukan oleh Admin Virtual Reality melalui Petugas Avatar tersebut sudah dapat dikatakan sebagai delik pidana penipuan dalam ruang virtual reality hingga menyebabkan kerugian user (konsumen) melalui terjadinya transaksi elektronik.

2. Pencurian Data Pribadi

Data Pribadi menurut UU 27/2022 tentang Pelindungan Data Pribadi (PDP) adalah data tentang orang perseorangan yang teridentifikasi atau dapat diidentifikasi secara

tersendiri atau dikombinasi dengan informasi lainnya baik secara langsung maupun tidak langsung melalui sistem elektronik atau nonelektronik. Maka di dalam ruang Virtual Reality juga terdapat banyak informasi data pribadi yang berasal dari user (konsumen) atau bisa juga dari Perusahaan yang menjual produknya.

Pencurian data pribadi adalah aktivitas mengambil/memperoleh data dalam format digital tanpa seizin dari si pemilik data untuk kepentingan pihak tertentu. Maka potensi pencurian data pribadi tak terhindarkan dalam ruang virtual reality.

Menurut UU PDP, data pribadi terdiri atas :

a. Data Pribadi yang bersifat spesifik ;

- Data dan informasi kesehatan,
- Data biometrik,
- Data genetika,
- Catatan kejahatan,
- Data anak,
- Data keuangan pribadi,
- Data lainnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

b. Data Pribadi yang bersifat umum ;

- nama lengkap,
- jenis kelamin,
- kewarganegaraan,
- agama,
- status perkawinan,
- Data Pribadi yang dikombinasikan untuk mengidentifikasi seseorang.

Pencurian data pribadi merupakan delik pidana yang dilanggar dalam Pasal 65 UU PDP. Dan memberikan data pribadi yang palsu juga dilarang dalam Pasal 66 UU PDP.

Pasal 65 UU PDP berbunyi :

- (1) Setiap Orang dilarang secara melawan hukum memperoleh atau mengumpulkan Data Pribadi yang bukan miliknya dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain yang dapat mengakibatkan kerugian Subjek Data Pribadi.
- (2) Setiap Orang dilarang secara melawan hukum mengungkapkan Data Pribadi yang bukan miliknya.
- (3) Setiap Orang dilarang secara melawan hukum menggunakan Data Pribadi yang bukan miliknya.

Sedangkan Pasal 66 UU PDP mengatur tentang setiap orang yang terlibat dalam proses memberikan Data Pribadi ke suatu platform atau media atau dalam pembahasan penelitian ini adalah ke dalam ruang Virtual Reality dengan Data Pribadi yang palsu, adalah bentuk pelanggaran hukum. Secara lengkapnya Pasal 66 UU PDP berbunyi :

Setiap Orang dilarang membuat Data Pribadi palsu atau memalsukan Data Pribadi dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain yang dapat mengakibatkan kerugian bagi orang lain.

Ilustrasi Kasus :

Serupa dengan ilustrasi sebelumnya (tentang event Pameran Lukisan yang dirancang dalam Ruang Virtual Reality), maka kali ini pembuatan pidana dapat berupa pencurian data pribadi user (konsumen) oleh Petugas Avatar atau admin (pengelola Virtual Reality). Data Pribadi user (konsumen) dapat berupa data umum (seperti identitas pribadi), hingga data biometrik. Karna Admin telah merancang Virtual Reality ini dengan konsep seluruh user (konsumen) wajib mendaftar dengan identitas umum, dan bagi yang deal untuk membeli lukisan harus mengunggah hasil scan KTP (Kartu Tanda Penduduk) user, hingga jika hendak login (masuk) dalam ruang Virtual Reality dapat menggunakan scan sidik jari yang merupakan informasi biometrik si user (konsumen). Pada kejadian tersebut, Admin (pengelola Virtual Reality) sejak semula memang berniat untuk mencuri Data Pribadi seluruh konsumen yang singgah dalam ruang Virtual Reality yang dirancangnya. Lalu

seluruh Data Pribadi yang telah dihimpun dijualnya kepada Data Analyst suatu Perusahaan baik dalam negeri maupun luar negeri, sehingga Perusahaan tersebut dapat menggunakan data-data digital Konsumen tadi sebagai calon pembeli dari produk yang akan mereka pasarkan.

3. Pencemaran Nama Baik / Penghinaan

Pencemaran nama baik diatur dalam UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) termuat dalam Pasal 27 ayat (3) masuk dalam Bab VII Perbuatan Yang Dilarang pada Undang-undang tersebut, berbunyi :

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.

Bunyi Pasal 27 ayat (3) tersebut dipertegas pada Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 pada Pasal I angka 4. yang menerangkan :

Ketentuan Pasal 27 tetap dengan perubahan penjelasan ayat (1), ayat (3), dan ayat (4) sehingga penjelasan Pasal 27 menjadi sebagaimana ditetapkan dalam penjelasan pasal demi pasal dalam undang-undang ini.

maka dengan kata lain, seluruh isi Pasal 27 di Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 masih tetap sama dan berlaku, hanya saja Penjelasannya diperbaharui di Undang-undang Nomor 19 tahun 2016.

Penghinaan / pencemaran nama baik dalam KUHP terdapat pada Bab XVI mengenai penghinaan dalam Pasal 310 sampai dengan 321. Tetapi khusus tentang pencemaran nama baik yang tersiar melalui internet atau di dalam ruang Virtual Reality, dapat didakwa dengan Pasal 310 KUHP ;

Bab XVI - Penghinaan

Pasal 310

(1) Barang siapa sengaja menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduhkan sesuatu hal, yang maksudnya terang supaya hal itu diketahui umum, diancam karena pencemaran dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah.

(2) Jika hal itu dilakukan dengan tulisan atau gambaran yang disiarkan, dipertunjukkan atau ditempelkan di muka umum, maka diancam karena pencemaran tertulis dengan pidana penjara paling lama satu tahun empat bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah.

(3) Tidak merupakan pencemaran atau pencemaran tertulis, jika perbuatan jelas dilakukan demi kepentingan umum atau karena terpaksa untuk membela diri.

Pencemaran nama baik atau penghinaan lebih khusus terhadap martabat Presiden dan Wakil Presiden melalui penyalahgunaan gambar dalam Virtual Reality dapat didakwa dengan Pasal 137 ayat (1) KUHP ;

Barang siapa menyiarkan, mempertunjukkan, atau menempelkan di muka umum tulisan atau lukisan yang berisi **penghinaan terhadap Presiden atau Wakil Presiden**, dengan maksud supaya isi penghinaan diketahui atau lebih diketahui oleh umum, diancam dengan pidana penjara paling lama satu tahun empat bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah.

Pencemaran nama baik atau penghinaan lebih khusus terhadap penguasa atau badan umum yang ada di Indonesia melalui penyalahgunaan gambar di dalam ruang Virtual Reality dapat didakwa dengan Pasal 208 ayat (1) KUHP ;

Barang siapa menyiarkan, mempertunjukkan atau menempelkan di muka umum suatu tulisan atau lukisan yang memuat **penghinaan terhadap penguasa atau badan umum yang ada di Indonesia** dengan maksud supaya isi yang menghina itu diketahui atau lebih diketahui oleh umum, diancam dengan pidana penjara

paling lama empat bulan atau pidana denda paling banyak empat ribu lima ratus rupiah.

Ilustrasi Kasus :

Serupa dengan ilustrasi sebelumnya (tentang event Pameran Lukisan yang dirancang dalam Ruang Virtual Reality), maka kali ini perbuatan pidana dapat berupa pencemaran nama baik yang dilakukan oleh Admin (pengelola Virtual Reality). Potensi yang dapat terjadi apabila Admin memajang gambar lukisan yang terlihat melecehkan harkat dan martabat Presiden atau Wakil Presiden di dalam ruang Pameran Lukisan tersebut, dengan maksud untuk menghina pribadi dari Presiden atau Wakil Presiden atau Penguasa atau Badan Umum yang ada di Indonesia. Lukisan-lukisan yang dipajang bisa juga berupa meme-meme (KBBI) lucu yang mengandung unsur penghinaan terhadap seseorang atau tokoh publik, atau figur terkenal di negara ini. Hal tersebut merupakan delik pidana pencemaran nama baik atau penghinaan yang dilakukan dalam ruang publik seperti ruang Virtual Reality, yang mana Pameran Lukisan dalam konsep Virtual Reality ini dapat diakses oleh khalayak, bahkan khalayak dapat pula mengambil screenshot (tangkapan layar) terhadap lukisan-lukisan meme yang berbau penghinaan tersebut, lalu menyebarkannya lagi melalui akun media sosial. Jelas ini merupakan delik pidana pencemaran nama baik/penghinaan.

B. Akibat Hukum Terhadap Delik Pidana Yang Terjadi di Ruang Virtual Reality

a. Pidanaan

Pidanaan adalah upaya terakhir yang ditempuh terhadap pelaku tindak pidana.

Sedangkan tujuan pidanaan itu menurut Roeslan Saleh (1983:5-7) adalah :

1. Koreksi

Terhadap orang yang melanggar suatu norma, pidana yang dijatuhkan berlaku sebagai suatu peringatan bahwa hal seperti itu tidak boleh diulang lagi.

2. Resosialisasi

Yang dimaksud dengan ini adalah usaha dengan tujuan bahwa terpidana akan kembali dalam masyarakat dengan daya tahan, dalam arti dia dapat hidup dalam masyarakat tanpa melakukan lagi kejahatan-kejahatan.

3. Pengayoman Kehidupan Masyarakat

Tujuan ini dapat terjadi bilamana masalahnya adalah untuk manusia yang telah melakukan kejahatan berat dan harus dikhawatirkan, bahkan ditakuti, bahwa di waktu yang akan datang masih besar sekali kemungkinannya akan melakukan delik-delik berat walaupun terhadapnya dilakukan upaya resosialisasi.

Lebih detail lagi dijelaskan dalam Pasal 51 UU KUHP yang baru tentang tujuan pidanaan yakni :

1. Mencegah dilakukannya Tindak Pidana dengan menegakkan norma hukum demi perlindungan dan pengayoman Masyarakat.

2. Memasyarakatkan terpidana dengan mengadakan pembinaan dan pembimbingan agar menjadi orang yang baik dan berguna.

3. Menyelesaikan konflik yang ditimbulkan akibat Tindak Pidana, memulihkan keseimbangan, serta mendatangkan rasa aman dan damai dalam Masyarakat.

4. Menumbuhkan rasa penyesalan dan membebaskan rasa bersalah pada terpidana.

Perkara pidana pada prinsipnya dilaksanakan atas inisiatif negara yang diwakili oleh pejabat penyidik yakni Kepolisian, dan dilanjutkan penuntutan oleh Jaksa Penuntut Umum, lalu disidang pada persidangan Pengadilan. Karena kepentingan hukum yang terlanggar oleh diperbuatnya delik pidana pada dasarnya adalah kepentingan hukum publik. Namun tidak serta merta seluruh delik pidana dapat dituntut oleh negara, penuntutan itu dikecualikan untuk kejahatan aduan, seperti pencemaran nama baik/penghinaan.

Setelah dilaksanakan serangkaian proses pidanaan berdasarkan Hukum Acara Pidana, maka akhir dari tujuan pidanaan adalah penjatuhan Pidana kepada terdakwa

melalui putusan Pengadilan. Pidana tersebut terdiri atas Pidana Pokok, Pidana Tambahan, dan Pidana yang bersifat khusus untuk Tindak Pidana. Pidana Pokok terdiri atas pidana penjara, pidana tutupan, pidana pengawasan, pidana denda, dan pidana kerja sosial. Pidana Tambahan terdiri atas pencabutan hak tertentu, perampasan barang tertentu dan/atau tagihan, pengumuman putusan hakim, pembayaran ganti rugi, pencabutan izin tertentu, dan pemenuhan kewajiban adat setempat. Sedangkan pidana yang bersifat khusus untuk Tindak Pidana adalah pidana mati yang selalu diancamkan secara alternatif.

b. Sanksi Pidana

1. Penipuan Online (Tindak Pidana Perbuatan Curang)

Sanksi pidana dari penipuan online atau tindak pidana perbuatan curang dapat berpedoman ke UU ITE dan KUHP. Pasal 45A ayat (1) UU ITE adalah sanksi pidana yang dapat menjerat pelaku dalam hal ini admin virtual reality yang telah melakukan perbuatan penipuan.

Pasal 45A ayat (1) UU ITE berbunyi : Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Pasal 45A ayat (1) UU ITE dapat di *junc to* (bertalian dengan) ke Pasal Penghinaan yang ada pada KUHP, yakni Pasal 378 KUHP lama dengan ancaman pidana penjara paling lama 4 tahun. Ancaman pidana penjara pada KUHP lama serupa dengan yang ada di KUHP baru yakni 4 tahun tetapi dengan tambahan pilihan pidana denda paling banyak pada kategori V. Pidana Denda merupakan sejumlah uang yang wajib dibayar oleh terpidana berdasarkan putusan pengadilan. Berdasarkan Pasal 79 ayat (1) UU KUHP baru, pidana denda yang ditetapkan pada kategori V adalah sebesar Rp. 500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).

2. Pencurian Data Pribadi

Sanksi pidana dari pencurian data pribadi dapat berpedoman ke Pasal 67 ayat (1), (2) dan (3), yakni :

- a. Yang mengakibatkan kerugian Subjek Data Pribadi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 65 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah) ;
- b. Yang mengungkapkan Data Pribadi yang bukan miliknya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 65 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah) ;
- c. Yang menggunakan Data Pribadi yang bukan miliknya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 65 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Serta Pasal 68 UU PDP, yakni yang dengan sengaja membuat Data Pribadi palsu atau memalsukan Data Pribadi yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain sebagaimana dimaksud dalam Pasal 66 dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 6.000.000.000,00 (enam miliar rupiah).

Melihat Pasal 69 UU PDP, pidana ini tidak sebatas pada pidana penjara dan pidana denda saja, tetapi dapat dijatuhi juga dengan Pidana Tambahan berupa perampasan keuntungan dan/atau harta kekayaan yang diperoleh atau hasil dari tindak pidana dan pembayaran ganti kerugian.

3. Pencemaran Nama Baik

Sanksi pidana dari pencemaran nama baik atau penghinaan melalui ruang Virtual Reality dapat menerapkan Pasal 45 ayat (3) Undang-undang RI No. 19 Tahun 2016

tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang berbunyi :

Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).

Terdapat perbedaan signifikan pada ancaman pidana di UU No. 19 tahun 2016 dengan UU No. 11 tahun 2008, yakni pidana penjara yang sebelumnya paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah) **menjadi** pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 750.000.000,- (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).

Pasal 45 UU No. 8 tahun 2008 :

(1) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Perubahan ancaman pidana itu menyebabkan seorang tersangka atau terdakwa yang dituntut menurut Pasal 27 ayat (3) UU No. 11 tahun 2008 **tidak dilakukan penahanan oleh penyidik, penuntut umum, ataupun hakim**, berdasarkan Pasal 21 ayat (1) dan (4) huruf a UU No. 8 tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (KUHAP) :

(1). Perintah penahanan atau penahanan lanjutan dilakukan terhadap seorang tersangka atau terdakwa yang diduga keras melakukan tindak pidana berdasarkan bukti yang cukup, dalam hal adanya keadaan yang menimbulkan kekhawatiran bahwa tersangka atau terdakwa akan melarikan diri, merusak atau menghilangkan barang bukti dan atau mengulangi tindak pidana;

(4). Penahanan tersebut hanya dapat dikenakan terhadap tersangka atau terdakwa yang melakukan tindak pidana dan atau percobaan maupun pemberian bantuan dalam tindak pidana tersebut dalam hal:

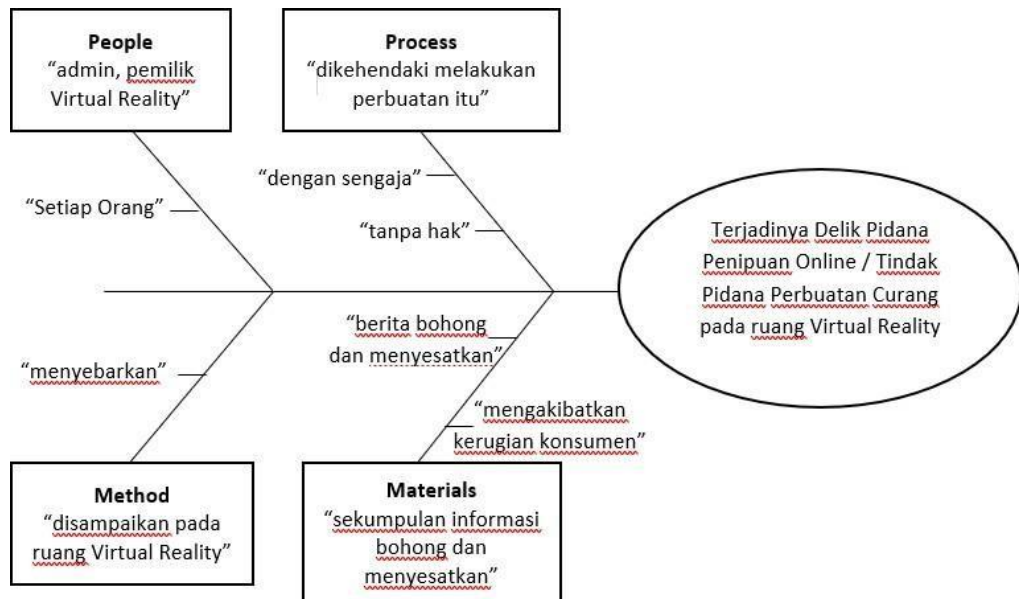
a) tindak pidana itu diancam dengan pidana penjara lima tahun atau lebih;

c. Diagram Unsur Terjadinya Delik Pidana

Peneliti menggunakan Diagram *Fishbone* (atau dikenal dengan diagram *Ishikawa*) untuk mencoba memberi gambaran mudah terjadinya delik pidana yang dimaksud pada pembahasan sebelumnya dengan struktur *People, Process, Method*, dan *Materials* (Dictio.id, 2024)

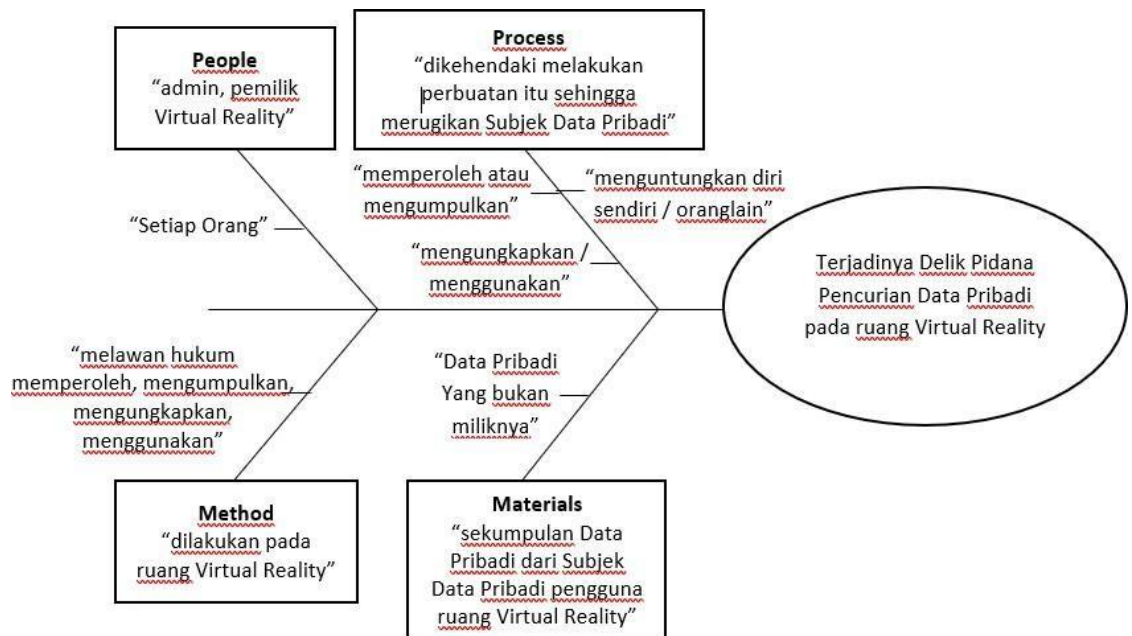
1. Delik Pidana Penipuan Online Berdasarkan Pasal 28 ayat (1) UU ITE

- *People* (“setiap orang”) : nama admin / pemilik / pengelola Virtual Reality.
- *Process* (“dengan sengaja / tanpa hak”) : admin/pemilik Virtual Reality tersebut menghendaki melakukan perbuatan tersebut.
- *Method* (“menyebarkan”) : disampaikan pada Ruang Virtual Reality.
- *Materials* (“berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik”): “sekumpulan informasi bohong dan menyesatkan yang disampaikan melalui ruang Virtual Reality”.



2. Delik Pidana Pencurian Data Pribadi Berdasarkan Pasal 65 UU PDP

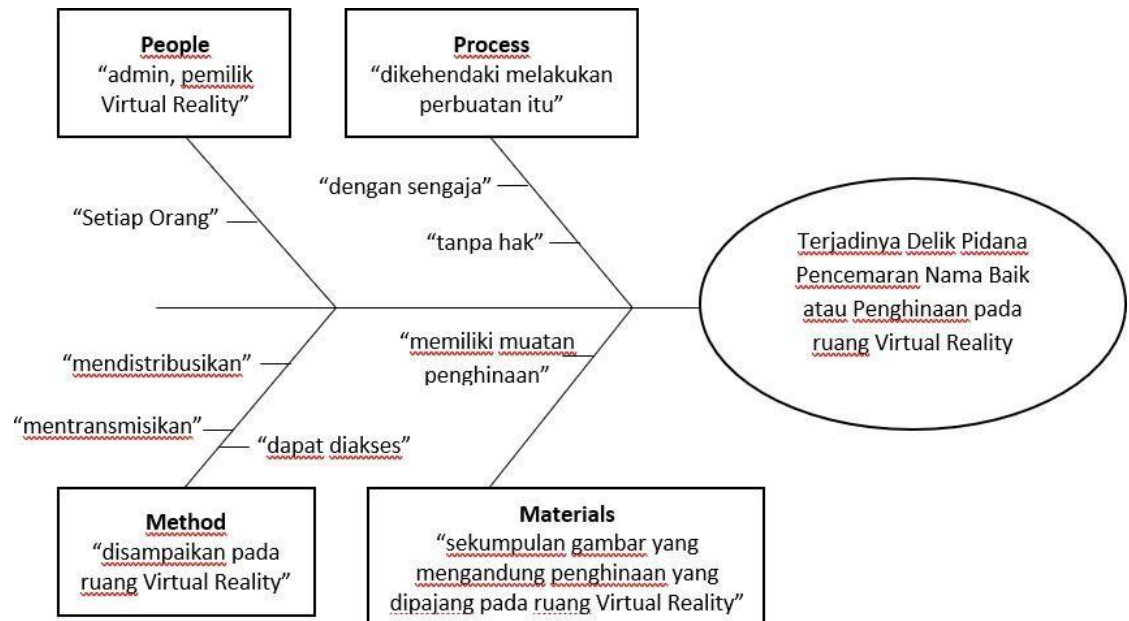
- *People* ("setiap orang") : nama admin / pemilik / pengelola Virtual Reality.
- *Process* ("memperoleh atau mengumpulkan, mengungkapkan, menggunakan, untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain yang dapat mengakibatkan kerugian Subjek Data Pribadi") : admin/pemilik Virtual Reality tersebut menghendaki melakukan perbuatan tersebut sehingga merugikan Subjek Data Pribadi.
- *Method* ("melawan hukum memperoleh atau mengumpulkan, mengungkapkan, menggunakan") : dilakukan pada ruang Virtual Reality.
- *Materials* ("Data Pribadi yang bukan miliknya") : "sekumpulan Data Pribadi dari Subjek Data Pribadi pengguna ruang Virtual Reality".



3. Delik Pidana Pencemaran Nama Baik Berdasarkan Pasal 27 ayat (3) UU ITE

- *People* ("setiap orang") : nama admin / pemilik / pengelola Virtual Reality.

- *Process* (“dengan sengaja / tanpa hak”) : admin/pemilik Virtual Reality tersebut menghendaki melakukan perbuatan tersebut.
- *Method* (“mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau dapat diaksesnya”) : disampaikan pada Ruang Virtual Reality.
- *Materials* (“memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik”) : “sekumpulan gambar yang mengandung unsur penghinaan yang dipajang pada ruang Virtual Reality”.



C. Temuan Penelitian

Kajian serta penelitian normatif ini menemukan delik pidana yang dapat berpotensi terjadi pada ruang virtual reality yang merupakan bagian dari perkembangan teknologi metaverse. Setidaknya ada tiga delik pidana yang dapat terjadi dari kemungkinan banyak delik yang dapat terjadi di ruang siber, diantaranya adalah tindak pidana perbuatan curang atau penipuan online, pencurian data pribadi, dan pencemaran nama baik atau penghinaan. Dari ketiga delik pidana tersebut, sesungguhnya dua diantaranya adalah delik pidana konvensional yang cukup sering terjadi, namun pada kajian penelitian ini adalah yang khusus terjadi pada ruang siber, yakni penipuan online dan pencemaran nama baik. Sedangkan satu sisanya adalah murni delik pidana yang dapat terjadi di ruang siber yakni pencurian data pribadi, seperti biometrik, serta data-data digital pengguna alat elektronik. Maka dari penelitian ini dapat ditentukan Undang-undang yang terkait dalam penegakan hukumnya, yakni UU ITE, UU PDP, dan KUHP. Dapat ditegaskan pula bahwa pelaku delik pidana yang terjadi di ruang siber dapat dijerat dengan pasal-pasal pada UU tersebut, diantaranya Pasal 45A ayat (1) UU ITE, Pasal 67 UU PDP, dan Pasal 45A ayat (3) UU ITE. Dengan demikian para penegak hukum baik di tingkat penyidikan, penuntutan, dan persidangan di pengadilan dapat menerapkan pasal-pasal tersebut apabila pelaku delik pidana terbukti secara sah dan meyakinkan melakukan perbuatan melawan hukum. Begitu juga bagi masyarakat di era informasi saat ini dapat lebih memahami dalam mencari perlindungan hukum apabila menjadi korban dari delik pidana tersebut. Delik Pidana yang dapat terjadi pada ruang Virtual Reality tidak sebatas pada 3 tindak pidana yang dibahas di atas saja, tetapi seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat dan cepat, maka kemungkinan perbuatan-perbuatan yang dapat merugikan manusia sebagai Subjek Hukum dalam berbagai perannya di ruang Virtual Reality dapat terjadi pula dengan kompleksitasnya masing-masing. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu kajian khusus terhadap

interaksi antar Subjek Hukum pada konsep Metaverse, khususnya di dalam ruang Virtual Reality.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, maka peneliti menyimpulkan : Delik Pidana yang dapat terjadi pada ruang Virtual Reality dapat berupa Penipuan Online atau Tindak Pidana Perbuatan Curang berdasarkan pasal 28 ayat (1) UU ITE, lalu dapat juga terjadinya Pencurian Data Pribadi berdasarkan Pasal 65 UU PDP, dan potensi terjadinya delik pidana Pencemaran Nama Baik atau Penghinaan berdasarkan Pasal 27 ayat (3) UU ITE. Akibat hukum terhadap perbuatan tindak pidana yang dilakukan pada ruang Virtual Reality adalah pemidanaan yang dapat berujung pada penjatuhan pidana penjara atau pidana denda bagi pelaku, bahkan dapat juga dikenakan pidana tambahan berupa perampasan keuntungan dan/atau harta kekayaan yang diperoleh atau hasil dari tindak pidana dan pembayaran ganti kerugian. Sanksi bagi pelaku Penipuan Online atau Tindak Pidana Perbuatan Curang dapat diterapkan berdasarkan Pasal 45A ayat (1) UU ITE dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah). Sanksi bagi pelaku Pencurian Data Pribadi dapat diterapkan berdasarkan Pasal 67 ayat (1), (2) dan (3) UU PDP yakni pidana penjara paling lama 4 sampai 5 tahun, serta denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,- (lima miliar rupiah). Sanksi bagi pelaku Pencemaran Nama Baik atau Penghinaan dapat diterapkan Pasal 45A ayat (3) UU ITE dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 750.000.000,- (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).

REFERENSI

- Afif, A. (2015). *Pemaafan, Rekonsiliasi dan Restorative Justice*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alam, A. S. (2010). *Pengantar Kriminologi*. Makassar: Pustaka Refleksi.
- Ali, A. (2009). *Menguak Teori Hukum (Legal Theory) dan Teori Peradilan (Judicial Prudence) Termasuk Interpretasi Undang-Undang (Legis Prudence)*. Jakarta: Kencana.
- Ali, Z. (2007). *Hukum Pidana Islam*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Alkostar, A. (2008). Restorative Justice. Dalam M. A. RI, *Varia Peradilan Tahun ke-XXII Nomor 262* (hal. 40-45). Jakarta: Mahkamah Agung RI.
- Andriadi, F. (2016). *Demokrasi di Tangan Netizen*. Jakarta Selatan: RMBOOKS.
- Arief, B. N. (2001). *Masalah Penegakan Hukum dan Kebijakan Penanggulangan Kejahatan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Arief, B. N. (2005). *Beberapa Aspek Kebijakan Penegakan dan Pengembangan Hukum Pidana*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Arief, B. N. (2005). *Perbandingan Hukum Pidana, Dalam Perspektif Kajian Perbandingan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Arief, B. N. (2006). *Kapita Selektora Hukum Pidana Tentang Sistem Peradilan Pidana Terpadu*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ashidiqqie, J., & Safaát, M. (2012). *Teori Hans Kelsen Tentang Hukum*. Jakarta: Konstitusi Press.
- Azis, S. (2013). *Tindak Pidana Khusus*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*. (2024, January 8). Diambil kembali dari Kamus Besar Bahasa Indonesia: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Bell, D. (1976). *The Coming of Post-Industrial Society*. New York: Basic Books.
- Beniger, J. R. (1989). *The Control Revolution : Technological and Origins of The Information Society*. Cambridge: Harvard University.
- Bentham, J. (2005). *An Introduction to the Principle of Morals and Legislation*. Oxford: Clarendon Press.

- Braithwaite, J. (2002). *Restorative Justice and Responsive Regulation*. New York: Oxford University Press Inc.
- Campbell, H. (1990). *Black's Law Dictionary, Edisi VI*. St. Paul Minesota: West Publishing.
- Chazawi, A. (2007). *Pelajaran Hukum Pidana 2*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Erwin, M. (2012). *Filsafat Hukum*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Faisal. (2012). *Menerobos Positivisme Hukum*. Bekasi: Gramata Publishing.
- Farid, A. Z. (1995). *Hukum Pidana I*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Friedman, L. M. (2001). *Hukum Amerika : Sebuah Pengantar, Terjemahan dari American Law An Introduction, Second Edition*. Jakarta: Tatanusa.
- Hamzah, A. (2005). *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: PT. Yarsif Watampone.
- Harahap, Y. M. (1988). *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP*. Jakarta: Pustaka Kartini.
- Howard, P., & Parks, M. (2012, April 1). Social Media and Political Change : Capacity, Constraint, and Consequence. *Journal of Communication*, 62(2), 359-362.
- Ilyas, A. (2012). *Asas-Asas Hukum Pidana*. Yogyakarta: Renggang Education Yogyakarta dan Rukap Indomenisa.
- Indonesia. (1946). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Peraturan Hukum Pidana. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) / Wetboek van Strafrecht (WvS)*. Yogyakarta: Kementerian Kehakiman.
- Indonesia. (1981). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana*. Jakarta: Menteri Sekretaris Negara RI.
- Indonesia. (1999). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen. Lembaran Negara RI Tahun 1999 Nomor 42*. Jakarta: Kementerian Negara/Sekretaris Negara RI.
- Indonesia. (2005). *Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 Yang Sudah Diamandemen*. Surabaya: Penerbit Apollo.
- Indonesia. (2008). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara RI Tahun 2008 Nomor 58*. Jakarta: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI.
- Indonesia. (2016). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara RI Tahun 2016 Nomor 251*. Jakarta: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI.
- Indonesia. (2022). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Pelindungan Data Pribadi. Lembaran Negara Tahun 2022 Nomor 196*. Jakarta: Kementerian Sekretaris Negara RI.
- Indonesia. (2023). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-undang Hukum Pidana. Lembaran Negara RI Tahun 2023 Nomor 1*. Jakarta: Kementerian Sekretaris Negara RI.
- Kanter, E., & Sianturi, S. (1982). *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia dan Penerapannya*. Jakarta: Alumni AHM-PTHM.
- Kelsen, H. (1964). *Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia*. Bandung: Sumur.
- Lumintang, P. A. (1984). *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*. Bandung: Sinar Baru.
- Makarao, M. T. (2005). *Pembaharuan Hukum Pidana Indonesia*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Marpaung, L. (2009). *Asas Teori Praktik Hukum Pidana*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Mertokusumo, S. (1991). *Mengenal Hukum*. Yogyakarta: Liberty.
- Mill, J. S. (2020). *Utilitarianisme, Prinsip Kebahagiaan Terbesar*. Yogyakarta: Basabasi.
- Moeljatno. (1987). *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Bina Aksara.
- Moeljatno. (2002). *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mudzakir. (2004). *Delik Penghinaan dalam Pemberitaan Pers Mengenai Pejabat Publik, Dictum 3*. Yogyakarta: Atmajaya Press.

- Mulyadi, & Arief, B. N. (1984). *Teori dan Kebijakan Pidana*. Bandung: Alumni.
- Mulyadi, L. (1994). *Asas-Asas Hukum Pidana*. Yogyakarta: Ghalia Indonesia.
- Nawi, S. (2018). *Penelitian Normatif Versus Penelitian Hukum Empiris*. Makassar: Penerbit Umitoha Grafika.
- Purba, I. D. (2022, Maret). Restorative Justice in Enforcement of the Criminal Law of Defamation Through Information Technology. *IOSR Journal of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*, 27(3), 33-38.
- Purba, I. D. (2023, Juni). Analisis Yuridis Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Melalui Penggunaan Meme di Media Sosial. *Tana Mana*, 4(1), 359-373. doi:<https://doi.org/10.33648/jtm.v4i1.374>
- Ramli, A. M. (2010). *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Rosadi, S. D. (2015). *Cyber Law : Aspek Data Privasi Menurut Hukum Internasional, Regional, dan Nasional*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Saleh, R. (1983). *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana*. Jakarta: Aksara Baru.
- Sianturi, S. R. (1996). *Asas-Asas Hukum Pidana Indonesia dan Penerapannya*. Jakarta: Alumni Ahaem-Pateheam.
- Soesilo, R. (1991). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. Bogor: Politeia.
- Sugandhi, R. (1980). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Berikut Penjelasannya*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Tongat. (2009). *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia Dalam Perspektif Pembaharuan*. Malang: Hukum Press.

Copyright Holder :

© Inggou David Purba (2024).

First Publication Right :

© Jurnal Tana Mana

This article is under:

