

ANALISIS HUKUM TERHADAP PEMAIN E-SPORT ATAS TINDAK PIDANA PENCURIAN AKUN GAME MOBILE LEG- ENDS

Muhammad Luckman Hakim¹, Vita Mahardhika²

¹Fakultas Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia,
muhammadluckman.22066@mhs.unesa.ac.id

²Fakultas Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia,
vitamahardhika@unesa.ac.id

Abstract

This research is motivated by the The rapid expansion of the e-sports industry has transformed online game accounts from mere entertainment into high-value digital assets (virtual property) for professional e-sports athletes. However, the prevalence of unlawful account takeovers (cybercrime) poses significant financial and reputational threats. This normative legal research aims to analyze the juridical qualification of game accounts, the application of Indonesian criminal law, and the enforcement challenges involved. The findings demonstrate that unauthorized account takeovers constitute illegal access and data manipulation under Law No. 1 of 2024 (UU ITE), alongside personal data violations under Law No. 27 of 2022 (UU PDP). Through extensive interpretation of Article 476 of the New Criminal Code (KUHP), game accounts can be classified as intangible assets. Nevertheless, law enforcement encounters obstacles, including legal gaps regarding virtual asset regulations, cross-border jurisdictional constraints, and technical digital evidence collection. Thus, optimizing Electronic System Operator accountability and developing adaptive regulations are imperative to ensure legal certainty within Indonesia's e-sports ecosystem.

Keywords: Legal Protection, E-Sports Players, Account Theft, Mobile Legends

A. PENDAHULUAN

(Latar Belakang)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia telah memicu transformasi masif di industri digital, khususnya pada sektor permainan elektronik (*game*) dan *e-sports* (Rabbani and Najicha 2023). *Game* seperti *Mobile Legends: Bang Bang* tidak lagi sekadar berfungsi sebagai media hiburan, melainkan telah berkembang menjadi cabang olahraga modern kompetitif yang mengandalkan strategi, kemampuan analisis, dan kerja sama tim. Seiring berkembangnya industri *e-sports* profesional, akun *game* bertransformasi menjadi aset digital (*virtual property*) bermuatan ekonomi dan

reputasi tinggi, khususnya bagi para atlet *e-sports*. Akun tersebut menyimpan rekam jejak prestasi, peringkat (*rank*), barang virtual langka (*skin/item*), hingga potensi pendapatan komersial dari sponsor (Herdinata et al. 2025).

Namun, tingginya nilai ekonomis dan strategis dari akun *game* ini memicu maraknya tindakan kejahatan siber (*cybercrime*) (Fauzan Bintang Nurzaman and Dian Alan Setiawan 2024). Berbagai modus digunakan oleh pelaku, seperti *phishing*, rekayasa sosial (*social engineering*), peretasan *email*, hingga penipuan jual beli di media sosial. Dampak dari pengambilalihan akun secara melawan hukum ini merugikan korban secara signifikan, baik berupa kerugian finansial langsung maupun hilangnya instrumen kerja serta reputasi profesional atlet *e-sports* (Tan 2023).

Maraknya kasus pencurian akun *game* ini menimbulkan sejumlah persoalan yuridis mendasar yang kompleks. Dalam kerangka hukum pidana konvensional, Pasal 476 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Baru) mendefinisikan pencurian sebagai pengambilalihan benda milik orang lain secara melawan hak, yang melalui penafsiran ekstensif dapat mencakup akun *game* sebagai benda tak berwujud (*intangible asset*). Meskipun demikian, KUHP konvensional masih memiliki keterbatasan prosedural dalam hal pembuktian siber. Oleh karena itu, berdasarkan asas *lex specialis derogat legi generali*, penanganan tindak pidana di ruang digital lebih tepat mengacu pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua UU ITE. Tindakan pengambilalihan akun secara tidak sah ini pada dasarnya telah memenuhi unsur akses ilegal (Pasal 30), gangguan data atau sistem elektronik (Pasal 32 ayat 1), serta manipulasi data yang menimbulkan kerugian materiil nyata (Pasal 36 jo. Pasal 51 ayat 2 UU ITE).

Selain ranah UU ITE, akun *game* juga mengintegrasikan data pribadi penting pengguna seperti KTP, *email*, nomor telepon, hingga instrumen pembayaran (Sebakas and Santoso 2024). Dengan demikian, pengambilalihan akun secara tidak sah

dikualifikasikan pula sebagai tindak pidana pengumpulan dan penggunaan data pribadi tanpa hak berdasarkan Pasal 65 jo. Pasal 67 UU No. 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP). Di sisi lain, penegakan hukum atas aset virtual ini masih berhadapan dengan kesenjangan hukum (*legal gap*) dan kendala teknis yang nyata, seperti ketiadaan regulasi spesifik mengenai aset virtual, kendala yurisdiksi lintas batas mengingat server *developer* berlokasi di luar negeri, serta keterbatasan kapasitas teknis penegak hukum dalam menangani bukti digital (Sanjaya 2026).

Meskipun telah ada beberapa kajian terdahulu mengenai perlindungan konsumen dan data pribadi pada *game online*, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dengan memfokuskan analisis pada posisi hukum atlet *e-sports* sebagai subjek hukum yang akunnya berfungsi sebagai aset bisnis profesional. Penelitian ini secara mendalam menganalisis konstruksi pertanggungjawaban pidana (*mens rea* dan *actus reus*) serta formulasi penjatuhan sanksi pidana kumulatif (*concursum realis*) bagi pelaku pengambilalihan akun. Berdasarkan urgensi tersebut, kajian ini penting dilakukan untuk memberikan kepastian hukum, mendorong kepatuhan Penyelenggara Sistem Elektronik sesuai PP No. 71 Tahun 2019, serta mewujudkan perlindungan hukum yang adaptif dan komprehensif bagi ekosistem *e-sports* di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penulis merumuskan 2 permasalahan, yakni: 1. Apakah penyalahgunaan data dalam akun game mobile legends dapat dikategorikan tindak pidana?; 2. Apakah pencurian akun game dapat dimasukkan ke dalam pasal 30 dan 33 UU ITE, pasal 476 KUHP ?

(Metode Penelitian)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif yang mengkaji secara komprehensif. Lewat metode inilah, kasus pencurian data akun pemain Mobile Legends dapat dijawab secara akademis. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statue approach*) dan pendekatan

konseptual (*conceptual approach*). Teknik pada pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini dilakukan dengan studi kepustakaan (*library research*), yaitu dengan menggunakan teknik studi pustaka terhadap buku, jurnal, artikel, tesis, atau karya dari ahli yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan (Nasution 2018). Analisis bahan hukum dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode analisis kualitatif yang bersifat preskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk menguji kesesuaian antara norma hukum yang berlaku dengan isu hukum yang dikaji. Tahapan analisis bahan hukum diawali dengan proses identifikasi dan inventarisasi berbagai ketentuan hukum yang berkaitan dengan topik penelitian, khususnya yang menyangkut tindak pidana pencurian data akun game, akses ilegal, dan perlindungan data pribadi. Setelah seluruh bahan terkumpul, proses klasifikasi dilakukan berdasarkan hierarki peraturan perundang-undangan untuk memudahkan penelusuran keterkaitan antar norma. Langkah berikutnya adalah menelaah konsistensi dan sinkronisasi antar ketentuan guna menemukan potensi tumpang tindih atau kekosongan hukum. Pada tahap akhir, dilakukan tahap merumuskan sintesis dari hasil analisis tersebut sebagai landasan dalam menjawab isu hukum yang diajukan. Untuk menilik kesesuaian, potensi tumpang tindih, hingga kekaburan norma dalam pengaturannya, penulis merujuk pada sejumlah peraturan perundang-undangan, di antaranya Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang No. 1 Tahun 2024, Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022, dan Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019. Jenis dan sumber bahan hukum pada penelitian ini terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer merujuk pada sumber hukum yang memiliki kekuatan mengikat secara langsung seperti Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah. Adapun bahan hukum sekunder dalam penelitian ini meliputi buku teks hukum yang digubah oleh para pakar di ranah hukum pidana serta kejahatan pencurian data turut menjadi landasan, jurnal-

jurnal ilmiah yang mengulas terkait penerapan hukum dalam kasus pencurian data, artikel serta situs yang relevan dengan penelitian yang diangkat.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kualifikasi Akun Game Mobile Legends sebagai Objek Tindak Pidana (Aset Digital/*Virtual Property*)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya mengubah pola interaksi sosial masyarakat, melainkan juga merevolusi doktrin hukum pidana, khususnya mengenai objek tindak pidana materiil (Irfan and Masyhuri 2025). Dalam khazanah hukum konvensional, konsepsi mengenai objek kejahatan terhadap harta kekayaan selalu diidentikkan dengan benda-benda yang memiliki manifestasi fisik atau berwujud (*lichamelijke zaken*) (Chazawi 2021). Pandangan tradisional ini berakar pada penafsiran tekstual masa lampau yang membatasi cakupan proteksi hukum hanya pada komoditas fisik yang dapat disentuh, dipindahkan, dan dikuasai secara manual. Namun, dalam ekosistem masyarakat modern yang berbasis pada digitalisasi, konsepsi kedaluwarsa tersebut tidak lagi mampu mengakomodasi perlindungan hukum terhadap timbulnya berbagai modus kejahatan baru di dunia siber (*cyber crime*), salah satunya adalah fenomena pengambilalihan atau pencurian akun game elektronik Mobile Legends (Risardi 2022).

Kualifikasi akun *game Mobile Legends: Bang Bang* sebagai objek hukum pidana diawali dengan pemahaman terhadap pergeseran hakikat akun digital dari sekadar akses keanggotaan menjadi aset digital (*virtual property*) yang memiliki nilai ekonomis dan reputasional. Dalam ekosistem *e-sports*, akun *game* tidak hanya menyimpan data permainan seperti peringkat (*rank*), rasio kemenangan (*win rate*), dan koleksi barang virtual (*skin/item*) bertingkat kelangkaan tinggi, tetapi juga merefleksikan nilai investasi finansial serta instrumen kerja utama bagi atlet *e-*

sports profesional (Raihan Akbar Syahdewa and Arief Suryono 2025). Penentuan nilai ekonomis ini didasarkan pada besarnya biaya yang dikeluarkan pengguna untuk pembelian dalam aplikasi (*in-game purchase*), potensi harga transaksi jual beli akun di pasar sekunder, hingga nilai komersialisasi sponsorship. Oleh karena itu, akun *game* telah memenuhi kriteria dasar sebagai objek kepemilikan yang bernilai harta kekayaan dan dapat dialihkan.

Dilihat dari konstruksi hukum pidana konvensional, penentuan akun *game* sebagai objek tindak pidana memerlukan pendekatan penafsiran ekstensif (*extensive interpretation*) terhadap konsep benda (*zaak*) (Edric 2023). Unsur barang dalam Pasal 476 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Baru) mendefinisikan pencurian sebagai pengambilalihan benda milik orang lain secara melawan hak. Walaupun akun *game* tidak berwujud fisik, secara doktrinal hukum perdata (Pasal 503 KUHPperdata) dan perkembangan hukum pidana modern, aset virtual ini dikategorikan sebagai benda bergerak tidak berwujud (*intangible movable property*). Tindakan pengambilalihan akun secara melawan hukum mengakibatkan hilangnya kekuasaan pemilik sah atas aset tersebut dan beralihnya kontrol ekonomis kepada pelaku, sehingga secara substansial memenuhi hakikat kejahatan terhadap harta benda (Nugrahaningsih 2019).

Secara khusus (*lex specialis*), kualifikasi akun *game* sebagai objek siber diatur melalui konvergensi Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua UU ITE dan Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP). Dalam UU ITE, akun *game* merupakan manifestasi dari data elektronik dan sistem elektronik yang dilindungi (Winullah 2024). Pengambilalihan akun secara tidak sah memenuhi kualifikasi pidana akses ilegal (Pasal 30) serta gangguan data atau sistem elektronik (Pasal 32). Sementara

itu, ditinjau dari UU PDP, akun *game* yang terintegrasi dengan data identitas pribadi, *email*, nomor telepon, dan instrumen pembayaran menempatkan akun tersebut sebagai kumpulan data pribadi pengguna. Dengan demikian, penguasaan akun secara melawan hukum sekaligus mengkualifikasikan objek tersebut sebagai bentuk perolehan dan pengumpulan data pribadi secara ilegal berdasarkan Pasal 65 jo. Pasal 67 UU PDP.

Secara komprehensif, kualifikasi yuridis akun *game Mobile Legends* sebagai objek tindak pidana merupakan bentuk penyesuaian hukum yang sah (*progressive interpretation*) atas perkembangan teknologi siber tanpa melanggar asas legalitas. Akun *game* diakui secara legal sebagai aset digital (*virtual property*) bernilai ekonomi yang kedudukannya wajib dilindungi oleh hukum pidana nasional (Febrianto 2024). Pengakuan kualifikasi objek ini menjadi fondasi yuridis yang krusial bagi aparat penegak hukum dalam merumuskan konstruksi dakwaan serta menentukan besarnya kalkulasi kerugian materiil dan immaterial yang dialami oleh korban, khususnya atlet *e-sports* profesional.

Konstruksi Hukum Pidana Konvensional: Penerapan Analogi dan Interpretasi Ekstensif Pasal 476 KUHP (Pencurian)

Penerapan kerangka hukum pidana konvensional terhadap tindak pidana pengambilalihan akun *game* berpusat pada perumusan unsur-unsur Pasal 476 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP Baru) yang mengatur mengenai tindak pidana pencurian. Pasal 476 KUHP Baru merumuskan pencurian sebagai perbuatan mengambil barang sesuatu yang seluruhnya atau sebagian milik orang lain dengan maksud untuk dimiliki secara melawan hukum. Dalam kacamata hukum pidana tradisional, konsep "barang" (*zaak*) secara historis dimaknai sebagai benda berwujud fisik (*lichamelijke zaken*) (Hardinanto, Arief, and Setiyono 2024). Mengingat akun

game online tidak memiliki wujud fisik melainkan berupa kumpulan data dan sistem elektronik, penarikan konstruksi hukum pidana konvensional membutuhkan analisis doktrinal yang cermat mengenai batasan perluasan makna barang dalam ranah hukum pidana materiil.

Dalam doktrin hukum pidana Indonesia, terdapat perbedaan mendasar antara larangan penggunaan analogi (*penerapan analogis*) dan keabsahan penggunaan interpretasi ekstensif (*penafsiran ekstensif*) (Valerian 2017). Penggunaan analogi secara tegas dilarang dalam hukum pidana karena bertentangan secara fundamental dengan asas legalitas (*nullum delictum sine lege*) yang diatur dalam Pasal 1 ayat (1) KUHP Baru, sebab analogi dianggap menciptakan kualifikasi pidana baru yang tidak diatur oleh undang-undang. Sebaliknya, interpretasi ekstensif merupakan metode penafsiran hukum yang sah dan diakui, di mana hakim memperluas makna dari suatu istilah baku yang tertulis dalam undang-undang ("barang") agar dapat mencakup fenomena baru seiring perkembangan teknologi tanpa menciptakan jenis perbuatan pidana baru (Christianto 2007). Yurisprudensi terkemuka seperti *Electriciteitsarrest 1921* memelopori pendekatan ini dengan mengkualifikasikan aliran listrik sebagai "barang" yang dapat dicuri, yang kemudian menjadi acuan doktrinal bagi perluasan makna barang tidak berwujud (*intangible asset*) (Shidarta 2023).

Melalui penafsiran ekstensif terhadap Pasal 476 KUHP Baru, kata "barang" tidak lagi dibatasi pada benda berwujud fisik, melainkan mencakup pula akun *game* sebagai benda bergerak tidak berwujud. Akun *game* memiliki nilai ekonomis yang riil, dapat dikuasai secara eksklusif, dan dapat dipindahtangankan (Pramana 2026). Unsur "mengambil" dalam konteks digital ditafsirkan secara ekstensif sebagai tindakan pemutusan akses pemilik sah serta pengalihan kendali atau penguasaan atas akun tersebut kepada pelaku, seperti melalui pengubahan kata

sandi atau *email* pemulihan secara tanpa hak. Dengan demikian, ketika pelaku mengambil alih akun *game* milik orang lain untuk menguasai nilai ekonomi maupun manfaat reputasional di dalamnya, seluruh unsur pidana materiil pencurian dalam Pasal 476 KUHP Baru pada dasarnya telah terpenuhi secara substansial.

Meskipun konstruksi Pasal 476 KUHP Baru melalui penafsiran ekstensif mampu menjangkau pengambilalihan akun *game* sebagai bentuk kejahatan terhadap harta benda, penerapan hukum pidana konvensional ini tetap memiliki keterbatasan yuridis dan prosedural. Hukum pidana materiil konvensional belum memuat aturan teknis mengenai tata cara pembuktian bukti digital, penentuan tempat terjadinya kejahatan (*locus delicti*) di ruang siber, serta mekanisme penyitaan aset virtual. Oleh karena itu, walaupun konstruksi Pasal 476 KUHP Baru memberikan landasan doktrinal yang kokoh mengenai kualifikasi perbuatan pencurian aset digital, penegakan hukum yang efektif dalam praktik peradilan tetap memerlukan konvergensi dengan instrumen hukum siber yang bersifat khusus (*lex specialis*).

Kualifikasi Yuridis Berdasarkan Asas *Lex Specialis Derogat Legi Generali*: Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Penerapan asas *lex specialis derogat legi generali* dalam penegakan hukum kejahatan siber memberikan kepastian hukum bahwa ketentuan yang bersifat khusus (*lex specialis*) mengesampingkan ketentuan yang bersifat umum (*lex generali*). Dalam konteks pengambilalihan akun *game online*, meskipun Pasal 476 KUHP Baru merumuskan delik pencurian harta benda secara umum, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU ITE berkedudukan sebagai rezim hukum khusus yang dirancang secara spesifik untuk merespons tindak pidana di ruang siber. Penggunaan UU ITE sebagai landasan utama tidak hanya tepat secara doktrinal, melainkan juga memberikan kerangka

hukum yang lebih presisi terkait kualifikasi perbuatan digital, tata cara pembuktian elektronik, serta penjatuhan sanksi pidana yang proporsional dengan karakteristik kejahatan teknologi informasi (Supanto 2016).

Secara materiil, tindakan pengambilalihan akun *game* secara tidak sah memenuhi beberapa kualifikasi delik siber dalam UU ITE (Herrenauw, Titahelu, and Saimima 2022). Perbuatan melintasi atau membobol sistem keamanan akun seperti melalui metode *phishing*, rekayasa sosial, maupun eksploitasi kata sandi merupakan bentuk perbuatan akses ilegal (*illegal access*) sebagaimana diatur dalam Pasal 30 UU ITE. Selanjutnya, tindakan pelaku yang mengganti kata sandi, mengubah *email* pemulihan, atau memutuskan tautan akun tanpa hak dikualifikasikan sebagai perbuatan mengupayakan, mengubah, memindahkan, atau merusak informasi elektronik dan sistem elektronik milik orang lain berdasarkan Pasal 32 ayat (1) jo. ayat (2) UU ITE. Apabila pengambilalihan akun tersebut berdampak langsung pada hilangnya nilai ekonomi, seperti tercurinya *item/skin* bernilai tinggi atau hilangnya mata pencaharian atlet *e-sports*, perbuatan pelaku secara sempurna memenuhi unsur Pasal 36 jo. Pasal 51 ayat (2) UU ITE terkait penciptaan gangguan atau manipulasi informasi elektronik yang mengakibatkan kerugian materiil nyata bagi korban.

Melalui pendekatan *lex specialis* UU ITE, penanganan tindak pidana pengambilalihan akun *game* memiliki keunggulan prosedural yang komprehensif dibandingkan kerangka KUHP konvensional. Rezim UU ITE secara eksplisit mengakui keberadaan informasi elektronik, dokumen elektronik, serta hasil cetaknya sebagai alat bukti hukum yang sah, yang sangat vital untuk melacak *log activity*, alamat IP, serta rekam jejak digital pelaku. Dengan demikian, penegakan hukum berbasis UU ITE berdasarkan asas *lex specialis derogat legi generali* memberikan kepastian hukum yang kokoh, baik dalam mengonstruksikan delik

kejahatan siber terhadap aset digital (*virtual property*) maupun dalam menjamin perlindungan hukum yang adaptif bagi ekosistem *e-sports* di Indonesia.

Pelanggaran Tindak Pidana Perlindungan Data Pribadi (UU PDP)

Pengambilalihan akun *game online* secara tidak sah tidak hanya berdampak pada kerugian aset digital bernilai ekonomi, tetapi juga secara *inheren* melanggar hak atas perlindungan data pribadi pemilik sah akun tersebut. Dalam ekosistem *game* modern seperti *Mobile Legends: Bang Bang*, sebuah akun terintegrasi secara erat dengan berbagai data pribadi sensitif maupun spesifik milik pengguna, seperti alamat *email*, nomor telepon, identitas kependudukan, hingga instrumen pembayaran elektronik (*e-wallet* atau kartu kredit). Ketika pelaku mengambil alih kontrol akun secara melawan hukum, pelaku secara otomatis menguasai, mengakses, dan mengeksploitasi seluruh jalinan data pribadi yang tersimpan di dalam sistem elektronik tersebut tanpa persetujuan dari subjek data pribadi (*data subject*) (Maulina 2025).

Secara yuridis, perbuatan tersebut memenuhi kualifikasi tindak pidana perlindungan data pribadi sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP). Tindakan peretasan, *phishing*, atau rekayasa sosial yang bertujuan memperoleh kendali atas akun *game* melanggar ketentuan Pasal 65 ayat (1) UU PDP yang secara tegas melarang setiap orang memperoleh atau mengumpulkan data pribadi yang bukan miliknya dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain yang dapat mengakibatkan kerugian subjek data pribadi. Selain itu, penggunaan data pribadi korban yang ada di dalam akun untuk kepentingan peretas (seperti mengubah kredensial log masuk atau mengalihkan identitas kepemilikan) melanggar Pasal 65 ayat (2) UU PDP mengenai larangan mengungkapkan data pribadi secara melawan hukum. Ancaman sanksi pidana atas pelanggaran pasal-pasal tersebut diatur secara

rinci dalam Pasal 67 UU PDP berupa pidana penjara dan pidana denda (Aritonang, Zyetwill, and Handayani 2025).

Integrasi UU PDP dalam menganalisis kasus pengambilalihan akun *game* memperkuat jangkauan perlindungan hukum bagi atlet *e-sports* dan pengguna digital pada umumnya. Penegakan hukum berdasarkan UU PDP memberikan kepastian bahwa akun *game* tidak sekadar dipandang sebagai item komersial belaka, melainkan juga sebagai ekstensi dari identitas dan privasi digital seseorang yang dilindungi oleh negara. Konstruksi hukum ini memungkinkan penuntut umum untuk mengatribusikan ketentuan tindak pidana perlindungan data pribadi bersamaan dengan delik UU ITE dan KUHP melalui mekanisme perbarengan tindak pidana (*concursum*), sehingga penjatuhan sanksi terhadap pelaku pengambilalihan akun dapat dilakukan secara komprehensif dan memberikan efek jera yang optimal.

Analisis Unsur Kesalahan (Mens Rea) dan Kemampuan Bertanggung Jawab Pelaku

Pertanggungjawaban pidana bagi pelaku pengambilalihan akun *game online* berlandaskan pada asas mendasar tiada pidana tanpa kesalahan (*geen straf zonder schuld*) (Sitorus 2025), yang dalam hukum pidana materiil mewajibkan pembuktian unsur kesalahan (*mens rea*) di samping terpenuhinya perbuatan melawan hukum (*actus reus*). Dalam kerangka Pasal 36 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang KUHP Baru, unsur kesalahan terwujud dalam bentuk kesengajaan (*dolus*). Kesengajaan pelaku ditunjukkan melalui sikap batin, di mana pelaku secara sadar mengetahui bahwa akun *game Mobile Legends* tersebut merupakan milik orang lain yang memiliki nilai ekonomis maupun reputasional, serta dengan sengaja menghendaki terwujudnya pengambilalihan kendali atas akun tersebut secara tanpa hak. Bentuk kesengajaan ini umumnya dikualifikasikan

sebagai kesengajaan sebagai maksud untuk menguasai aset digital atau memperoleh keuntungan finansial, maupun kesengajaan dengan kesadaran kemungkinan terhadap timbulnya kerugian materiil bagi korban (Lubis 2025).

Di samping unsur kesalahan, penjatuhan sanksi pidana menuntut adanya syarat kemampuan bertanggung jawab dari diri pelaku. Berdasarkan Pasal 38 jo. Pasal 39 KUHP Baru, seorang pelaku dikategorikan mampu bertanggung jawab secara pidana apabila kondisi jiwanya sehat secara akal dan psikis, mampu memahami sifat melawan hukum dari perbuatannya di ruang siber, serta mampu menentukan kehendaknya sesuai dengan pemahaman tersebut. Dalam konteks kejahatan siber berupa pengambilalihan akun, tindakan pelaku yang mengoperasikan teknik *phishing*, rekayasa sosial, hingga eksploitasi sistem elektronik menunjukkan adanya tingkat kesadaran intelektual, perencanaan, dan penguasaan teknis yang matang. Hal ini secara doktrinal membuktikan bahwa pelaku berada dalam keadaan jiwa yang cakap dan mampu bertanggung jawab penuh atas akibat hukum yang ditimbulkannya.

Konstruksi *mens rea* dan kemampuan bertanggung jawab ini menjadi faktor penentu bagi aparat penegak hukum dalam memformulasi tuntutan dan amar putusan yang adil. Penilaian terhadap sikap batin pelaku membantu hakim membedakan tingkat kelayakan pidana, baik pada tindakan pengambilalihan akun yang didasari motif kejahatan komersial murni, eksploitasi data pribadi, maupun variasi motif siber lainnya. Selain itu, dalam situasi di mana pelaku tindak pidana siber masih berusia anak (di bawah 18 tahun), analisis kemampuan bertanggung jawab tetap menjadi acuan untuk mentransformasikan pendekatan pertanggungjawaban pidana sesuai dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2012 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak (UU SPPA). Dengan demikian, analisis *mens rea* dan kemampuan bertanggung jawab memastikan bahwa

penegakan hukum atas tindak pidana pengambilalihan akun *game* tidak hanya berfokus pada wujud kerugian korban, melainkan juga secara cermat mengukur derajat kesalahan dan kapasitas yuridis pelaku.

Formulasi Sanksi Pidana bagi Pelaku dan Akumulasi Delik

Formulasi penjatuhan sanksi pidana terhadap pelaku pengambilalihan akun *game online* berorientasi pada pencapaian efek jera sekaligus pemulihan kerugian korban. Dalam sistem hukum pidana Indonesia, sanksi pidana bagi kejahatan siber umumnya menggunakan pola perumusan kumulatif antara pidana penjara dan pidana denda, sebagaimana diatur dalam rejim UU ITE dan UU PDP. Penjatuhan sanksi denda menjadi sangat krusial mengingat kejahatan pengambilalihan akun *game* umumnya bermotif ekonomis dan menimbulkan kerugian finansial yang nyata bagi korban, khususnya atlet *e-sports* yang menjadikan akun sebagai instrumen kerja profesional. Sementara itu, pidana penjara berfungsi sebagai sanksi perampasan kemerdekaan atas perbuatan yang melanggar integritas sistem elektronik, kerahasiaan data pribadi, serta hak atas kepemilikan aset digital.

Tindakan pengambilalihan akun *game* secara tidak sah pada praktiknya hampir selalu melibatkan serangkaian perbuatan yang masing-masing berdiri sendiri namun saling terkait, sehingga memicu timbulnya akumulasi delik atau perbarengan tindak pidana. Berdasarkan ketentuan perbarengan dalam Bab II Bagian Ketiga KUHP Baru, *concurso realis* terjadi apabila seseorang melakukan beberapa perbuatan yang masing-masing berdiri sendiri sebagai tindak pidana terpisah. Dalam satu rangkaian kejahatan pengambilalihan akun, pelaku secara nyata melakukan perbuatan akses ilegal (*illegal access* ex Pasal 30 UU ITE), dilanjutkan dengan pengubahan atau pemindahan data elektronik (*data interference* ex Pasal 32 UU ITE), manipulasi data yang menimbulkan kerugian

materiil (Pasal 36 jo. Pasal 51 ayat (2) UU ITE), serta perolehan dan penggunaan data pribadi secara melawan hukum (Pasal 65 jo. Pasal 67 UU PDP).

Dalam memformulasi tuntutan dan sanksi pidana atas terjadinya *concursum realis*, aparat penegak hukum mengaplikasikan sistem absorpsi yang diperberat atau sistem kumulasi terbatas. Penjatuhan pidana dihitung berdasarkan ancaman pidana terberat dari delik yang dilanggar yang kemudian dapat ditambah sepertiga, dengan penyesuaian terhadap batas maksimal ancaman sanksi denda dalam undang-undang sektoral. Penerapan akumulasi delik ini memastikan bahwa seluruh spektrum kejahatan pelaku mulai dari peretasan teknis, perampasan harta benda virtual, hingga penyalahgunaan data pribadi dapat terjangkau secara utuh dalam konstruksi dakwaan dan amar putusan. Dengan demikian, formulasi sanksi pidana berbasis akumulasi delik memberikan kepastian hukum yang menyeluruh serta menegakkan keadilan yang proporsional bagi perlindungan aset digital di Indonesia.

Hambatan Yuridis dan Teknis dalam Menuntut Pertanggungjawaban Pidana Pelaku

Penegakan hukum pidana terhadap tindak pidana pengambilalihan akun *game online* menghadapi kompleksitas hambatan yuridis yang signifikan. Hambatan yuridis utama bersumber dari kesenjangan hukum (*legal gap*) terkait ketiadaan regulasi sektoral yang secara eksplisit mengatur status kepemilikan, mekanisme peralihan, serta kriteria penilaian nilai ekonomi atas aset virtual (*virtual property*) dalam hukum positif Indonesia. Ketiadaan standar baku ini kerap menimbulkan disparitas penafsiran di kalangan penegak hukum mengenai batasan kerugian materiil korban. Selain itu, batasan yurisdiksi lintas batas menjadi tantangan hukum tersendiri mengingat server penyedia layanan (*publisher/developer* seperti Moonton) maupun pelaku peretasan kerap berdomisili

di luar wilayah teritorial Indonesia (Sofwan 2023). Hal ini menyulitkan penerapan asas teritorialitas dan memicu kendala prosedural dalam proses ekstradisi maupun bantuan hukum timbal balik antarnegara.

Di samping kendala yuridis, proses penanganan perkara juga terkendala oleh hambatan teknis yang rumit dalam ranah pembuktian siber (Hasnia, Saleh, and Mayang 2025). Bukti digital (*digital evidence*) seperti *log activity*, alamat IP, dan histori transaksi bersifat sangat rentan, mudah dimanipulasi, atau dihapus oleh pelaku dalam waktu singkat. Kondisi ini menuntut penerapan prosedur forensik digital serta pemeliharaan rantai pengawasan yang amat ketat agar bukti tersebut sah dan bernilai guna di persidangan. Keterbatasan ini diperparah oleh masih terbatasnya sarana laboratorium forensik digital serta variasi tingkat pemahaman teknis aparat penegak hukum mengenai ekosistem *e-sports*. Lebih lanjut, lambatnya mekanisme koordinasi dan birokrasi penyerahan data dari Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) asing yang terikat pada kebijakan privasi negara asal sering kali menjadi penghambat utama dalam mengungkap identitas anonim pelaku secara cepat dan akurat (Ambiar and Susetio 2025).

Kombinasi antara hambatan yuridis dan teknis tersebut berpotensi mengakibatkan penanganan kasus pengambilalihan akun terhenti di tingkat penyidikan atau mengalami kelemahan pembuktian di persidangan (Widiastuti, Zein, and Sudarto 2024). Oleh karena itu, guna mengatasi kompleksitas penegakan hukum siber ini, penanggulangan kejahatan pengambilalihan akun tidak dapat hanya menitikberatkan pada tindakan represif pidana (*penal*), melainkan harus ditempuh melalui pendekatan politik kriminal yang terpadu antara sarana *penal* dan *non-penal*. Sebagaimana ditegaskan dalam penelitian terdahulu, pencegahan kejahatan perlu mengombinasikan kebijakan pidana dengan pencegahan tanpa hukum pidana (*prevention without punishment*), mengingat terjadinya kejahatan

selalu dipicu oleh faktor internal (niat) dan faktor eksternal (kesempatan dari sistem yang berlaku). Dalam konteks aset digital *e-sports*, penanganan faktor eksternal ini menuntut adanya pembentukan regulasi yang adaptif, peningkatan kapasitas teknis forensik penyidik, serta penguatan skema kerja sama dan kemitraan strategis dengan Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) guna memperketat sistem keamanan akun demi menjamin efektivitas perlindungan hukum bagi para korban (Rusdiana et al. 2020).

C. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Analisis Hukum Terhadap Pemain E-Sport atas Tindak Pidana Pencurian Akun Game Mobile Legends, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada akun game Mobile Legends untuk pemain *e-sports* profesional adalah aset digital (harta virtual) yang memiliki nilai ekonomi tinggi, reputasi orisinal, dan memenuhi unsur-unsur objek hukum tak berwujud. Berdasarkan metode interpretasi yang luas, tindakan mentransfer hak akses secara ilegal dapat ditafsirkan sebagai tindak pidana pencurian dalam Pasal 476 KUHP Baru. Namun, sesuai dengan prinsip *Lex Specialis Derogat Legi Generali*, tindakan mencuri akun game melalui metode seperti phishing atau rekayasa sosial lebih tepat dituntut berdasarkan UU Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya Pasal 30 tentang akses ilegal, Pasal 32 ayat (1) tentang gangguan data, dan Pasal 36 jo. Pasal 51 ayat (2) UU ITE jika tindakan tersebut menyebabkan kerugian materiil nyata bagi korban. Selain itu, karena akun tersebut menyimpan identitas asli pengguna, tindakan ini juga dikualifikasikan sebagai pelanggaran pidana perlindungan data pribadi yang melanggar ketentuan Pasal 65 ayat (1) dan (3) jo. Pasal 67 ayat (1) dan (3) Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP).

Pelaku pengambilalihan akun game Mobile Legends dapat dimintai pertanggungjawaban pidana sepenuhnya jika terbukti memenuhi unsur kesalahan berupa kesengajaan (*dolus directus*). Hal ini dapat dilihat dari modus operandi yang direncanakan dan disadari untuk memperoleh keuntungan ekonomi sepihak atau memeras korban. Dari aspek kemampuan untuk bertanggung jawab, pelaku dikategorikan sebagai subjek hukum yang cakap dan waras yang tidak memiliki alasan atau pembenaran untuk menghapus sifat melanggar hukum dari tindakannya. Perumusan sanksi yang dapat dikenakan mengacu pada konsep tindak pidana serentak (*concursum realis*) Pasal 70 KUHP Baru dengan menggunakan sistem penyerapan yang diperketat, di mana pelaku diancam dengan hukuman pokok terberat (Pasal 36 jo. Pasal 51 ayat (2) UU ITE dengan ancaman maksimal 12 tahun penjara) ditambah sepertiga dari hukuman pokok, sehingga total ancaman kumulatif maksimal dapat mencapai 16 tahun penjara beserta denda materiil hingga miliaran rupiah untuk memulihkan stabilitas industri digital.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis menyarankan aparat penegak hukum, khususnya unit siber kepolisian dan jaksa penuntut umum, memiliki pemahaman doktrinal yang progresif untuk tidak sekadar melihat kasus pencurian akun game sebagai kehilangan hiburan biasa, melainkan sebagai kejahatan siber materiil pencurian aset digital profesional. Aparat penegak hukum disarankan mengoptimalkan penerapan pasal berlapis yang mengombinasikan UU ITE dan UU PDP, serta meningkatkan kompetensi forensik digital guna mengatasi hambatan penelusuran identitas pelaku yang anonim. Bagi Pemerintah dan Pembentuk Undang-Undang: Pemerintah Indonesia diharapkan dapat mempercepat regulasi turunan dari UU PDP dan memperkuat perjanjian kerja sama hukum timbal balik (*Mutual Legal Assistance/MLA*) lintas negara. Hal ini sangat krusial guna menjangkau yurisdiksi lintas batas negara (*cross-*

border jurisdiction), mengingat mayoritas server penyedia sistem elektronik (seperti Moonton) berlokasi di luar negeri, sehingga pengumpulan alat bukti elektronik berupa log file dapat berjalan lebih efisien. Bagi Pemain *E-Sports* dan Komunitas: Para atlet e-sports, manajemen tim, serta masyarakat umum disarankan untuk meningkatkan (*cybersecurity* kesadaran *awareness*). terhadap Langkah keamanan preventif siber seperti mengaktifkan otentikasi dua faktor (2FA), berhati-hati terhadap tautan mencurigakan yang berpotensi *phishing*, dan menjaga kerahasiaan data pribadi (*password* atau OTP) wajib diperketat agar terhindar dari berbagai modus operandi kejahatan siber.

REFERENSI

- Ambiar, Muhammad Irvan, And Wasis Susetio. 2025. “Pengaturan Hukum Akibat Kebocoran Data Pribadi Pengguna Game Online Oleh Hacker Di Era Digital.” *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora* 5(2):2213–19. Doi:10.57250/Ajsh.V5i2.1500.
- Aritonang, Lenny Maria, Zyetwill Zyetwill, And Rara Handayani. 2025. “Analisis Hukum Terhadap Kebocoran Data Pribadi Dan Penyalahgunaan Identitas Dalam Perbankan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 Tentang Perlindungan Data Pribadi.” *Ranah Research : Journal Of Multidisciplinary Research And Development* 7(5):3146–58. Doi:10.38035/Rrj.V7i5.1665.
- Chazawi, Adami. 2021. *Kejahatan Terhadap Harta Benda*. Media Nusa Creative.
- Christianto, Hwian. 2007. “Batasan Penafsiran Ekstensif Dalam Hukum Pidana.” (24):44–58.
- Edric, Fitraz. 2023. “Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Penipuan Dalam Jual Beli Akun Game Online.”
- Fauzan Bintang Nurzaman, And Dian Alan Setiawan. 2024. “Studi Kasus Jual Beli Akun Di Game Online Sebagai Kejahatan Penipuan Ditinjau Dari Perspektif Kriminologi.” *Bandung Conference Series: Law Studies* 4(1):189–92. Doi:10.29313/Bcsls.V4i1.9803.
- Febrianto, Surizki. 2024. “Konsep Hukum Benda Dan Virtual Property Dalam Konteks Hukum Perdata Indonesia.” *Ilmu Hukum*.

- Hardinanto, Aris, Barda Nawawi Arief, And Joko Setiyono. 2024. "Kajian Perluasan Kualifikasi Makna Barang Dalam Yurisprudensi Hukum Pidana Belanda Dan Indonesia Di Era Siber." 25(1):171–91.
- Hasnia, Sabrinawati Saleh, And Indri Wulandari Mayang. 2025. "Penegakan Hukum Terhadap Cyber Crime Studi Kasus Penipuan Online." *Jurnal Studi Multidisipliner* 9(6):2118–7453. <https://Oaj.Jurnalhst.Com/Index.Php/Jsm/Article/View/11735>.
- Herdinata, Guntur Ratih Prestifa, Fredy Eko Setiawan, Amin Pujiati, Muhammad Syaleh, And Hariadi Hariadi. 2025. "Digitalisasi, Esport, Dan Transformasi Sosial Ekonomi Dalam Industri Olahraga Modern." *Sports* 8(3).
Doi:<https://doi.org/10.29408/Porkes.V8i3.33000>.
- Herrenauw, Jefferson Meiggers, Juanrico Alfaromona Sumarezs Titahelu, And Judy Marria Saimima. 2022. "Kajian Hukum Pidana Dalam Penipuan Jual Beli Akun Permainan Online Melalui Media Sosial." *Tatohi: Jurnal Ilmu Hukum* 2(3):252–61.
Doi:[10.47268/Tatohi.V2i3.918](https://doi.org/10.47268/Tatohi.V2i3.918).
- Irfan, Rivaldo, And Masyhuri Masyhuri. 2025. "Interaksi Sosial Dan Era Digital : Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia Modern." *Journal Of Education Technology Information Social Sciences And Health* 4(1):698–703. Doi:[10.57235/Jetish.V4i1.4963](https://doi.org/10.57235/Jetish.V4i1.4963).
- Lubis, Andi Hakim. 2025. "Mengenal Jenis-Jenis Kesengajaan Dalam Ilmu Hukum Pidana."
- Maulina, Ayu. 2025. "Account Takeover (Ato): Ancaman Senyap Di Balik Akun Digital Sehari-Hari." <https://socs.binus.ac.id/2025/12/18/account-takeover-ato-ancaman-senyap-di-balik-akun-digital-sehari-hari/>.
- Nasution, Bahder Johan. 2018. *Metode Penelitian Ilmu Hukum*. 1st Ed. Bandung Mandar Maju.
- Nugrahaningsih, Syarifah Nurul Maya. 2019. "Pengambil Alihan Aset Dalam Perspektif Hukum Persaingan Usaha." *Jurist-Diction* 2(2):723. Doi:[10.20473/Jd.V2i2.14261](https://doi.org/10.20473/Jd.V2i2.14261).
- Pramana, Ida Bagus Ngurah Tri. 2026. *Akun Game Online Kini Berpotensi Menjadi Aset Digital*. Denpasar. <https://rri.co.id/denpasar/hobi/2524956/akun-game-online-kini-berpotensi-menjadi-aset-digital>.
- Rabbani, Dana Affan, And Fatma Ulfatun Najicha. 2023. "Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Kehidupan Dan Interaksi Sosial Masyarakat Indonesia." *Researchgate.Net*

- 10(November):0–13. https://www.researchgate.net/profile/Dana-Rabbani/publication/375525102_Pengaruh_Perkembangan_Teknologi_Terhadap_Kehidupan_Dan_Interaksi_Sosial_Masyarakat_Indonesia/links/654dcc8dce88b87031d8db65/Pengaruh-Perkembangan-Teknologi-Terhadap-Kehidupan-Dan-Inte.
- Raihan Akbar Syahdewa, And Arief Suryono. 2025. “Pertanggungjawaban Tim E-Sport Terkait Hak Upah Atlet Profesional.” *Doktrin: Jurnal Dunia Ilmu Hukum Dan Politik* 3(3):156–65. Doi:10.59581/Doktrin.V3i3.5414.
- Risardi, Alif Wildan. 2022. “Indonesian Legal Framework Related To Online Game Phenomena: A Criminological Review Kerangka Hukum Indonesia Terkait Fenomena Game Online: Sebuah Tinjauan Kriminologis.” *Criminal Law* 10(2).
- Rusdiana, Emmilia, Pudji Astuti, Nurul Hikmah, And Gelar Ali Ahmad. 2020. “Hambatan Implementasi Pencegahan Tindak Pidana Korupsi Pada Pelaksanaan Program Dana Desa Di Kabupaten Gresik.” *Law* 3:29–41.
- Sanjaya, Sendi. 2026. “Hak Milik Atas Aset Digital Di Era Blockchain: Tantangan Hukum Perdata Terhadap Nft, Tokenisasi Tanah Virtual, Dan Perlindungan Pemilik Di Metaverse Ownership Of Digital Assets In The Blockchain Era: Civil Law Challenges Related To Nfts, The Tokenisation Of Virtual Land, And The Protection Of Owners In The Metaverse.” *Berajah Journal* | Volume 6(1):132–42. <https://ojs.berajah.com/index.php/go/https://ojs.berajah.com/index.php/go/>.
- Sebakas, Kimpalan, And Budi Santoso. 2024. “Analisa Yuridis Keabsahan Jual Beli Akun Permainan Daring Secara Backdoor Antara Para Gamers (Pemain Daring).” *Notarius* 17(2):695–710. <https://share.google/9xwpo739wzxr0m1>.
- Shidarta. 2023. “Penalaran Hukum Dalam Arrest Pencurian Listrik (Putusan Hr 23 Mei 1921).” (September).
- Sitorus, Nanang Tomi. 2025. “Mengenal Asas Geen Straf Zonder Schuld.” <https://nanangtomisitorus.blog.uma.ac.id/2025/10/24/mengenal-asas-geen-straf-zonder-schuld/>.
- Sofwan, Faris Ibnu. 2023. “Mengurai Benang Kusut Hukum Digital Lintas Batas: Isu-Isu Krusial Hukum Perdata Internasional Di Era Digitalisasi.”
- Supanto. 2016. “Perkembangan Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) Dan

Antisipasinya Dengan Penal Policy.” *Yustisia Jurnal Hukum* 5(1).
Doi:10.20961/Yustisia.V5i1.8718.

Tan, Vincent. 2023. *Meningkatnya Ancaman Akun Palsu Dan Penipuan Pengambilalihan Akun: Dampak Dan Strategi Mitigasi*. <https://Trustdecision.Com/Id/Articles/The-Rising-Threat-Of-Fake-Accounts-And-Account-Takeover-Fraud-Impacts-And-Mitigating-Strategies>.

Valerian, Dion. 2017. *Penerapan Analogi Dalam Hukum Pidana Indonesia*. Vol. 2. Ruas Media.

Widiastuti, Restu, Subhan Zein, And Sudarto. 2024. “Analisis Yuridis Hambatan Penyidikan Tindak Pidana Penyalahgunaan Narkotika Berdasarkan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 Tentang Narkotika.” *Journal Evidence Of Law* 4(3):129–34.
<https://Jurnal.Erapublikasi.Id/Index.Php/Jel%0a>.

Winullah, Ragan. 2024. “Perlindungan Data Dalam Bentuk Akun Game Online Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik.”