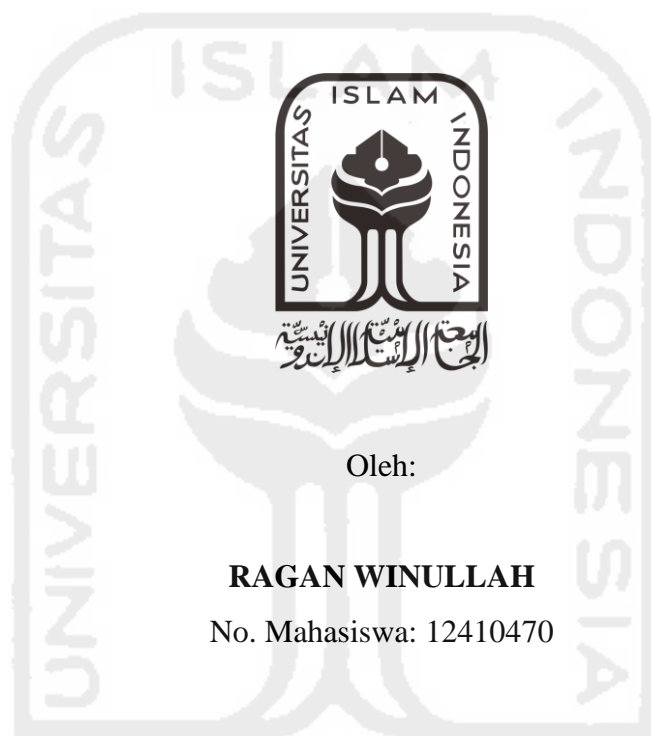


**PERLINDUNGAN DATA DALAM BENTUK AKUN *GAME ONLINE*  
DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI  
ELEKTRONIK**

**SKRIPSI**



Oleh:

**RAGAN WINULLAH**

No. Mahasiswa: 12410470

**PROGRAM STUDI (S1) ILMU HUKUM  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2016**

**PERLINDUNGAN DATA DALAM BENTUK AKUN *GAME ONLINE*  
DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI  
ELEKTRONIK**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh**

**Gelar Sarjana (Strata 1) pada Fakultas Hukum**

**Universitas Islam Indonesia**



Oleh:

**RAGAN WINULLAH**

**No. Mahasiswa: 12410470**

**PROGRAM STUDI (S1) ILMU HUKUM  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2016**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR PRA PENDADARAN

**PERLINDUNGAN DATA DALAM BENTUK AKUN *GAME ONLINE*  
DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI  
ELEKTRONIK**

Telah Diperiksa dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi untuk Diajukan

Ke Depan Penguji dalam Ujian Tugas Akhir / Pendaran pada

Tanggal 13 September 2016



Yogyakarta, 27 Juli 2016

Dosen Pembimbing Tugas Akhir,

Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum.

NIK: 014100109

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PERLINDUNGAN DATA DALAM BENTUK AKUN *GAME ONLINE*  
DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI  
ELEKTRONIK**

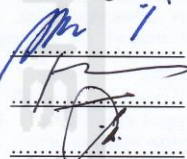
Telah dipertahankan di Hadapan Tim Penguji dalam  
Ujian Tugas Akhir / Pendaran  
Pada tanggal 15 September 2016 dan Dinyatakan **LULUS**

Yogyakarta, 19 September 2016

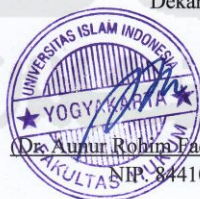
Tim Penguji

1. Ketua : **Dr. Aunur Rohim Faqih, S.H, M.Hum**
2. Anggota : **Dr. Budi Agus Riswandi, S.H, M.Hum**
3. Anggota : **H. Sujitno, S.H., M.Hum**

Tanda Tangan



Mengetahui,  
Universitas Islam Indonesia Yogyakarta  
Fakultas Hukum  
Dekan,



(**Dr. Aunur Rohim Faqih, SH, M.Hum**)  
NIP. 844100101

## SURAT PERNYATAAN

ORISINILITAS KARYA TULIS ILMIAH/TUGAS AKHIR MAHASISWA  
FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA*Bismillahirohmannirohim*

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : RAGAN WINULLAHNo. Mahasiwa : 12410470

Adalah benar-benar mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah melakukan penulisan karya tulis ilmiah (Tugas Akhir) berupa Skripsi dengan judul:

**PERLINDUNGAN DATA DALAM BENTUK AKUN GAME ONLINE DITINJAU  
DARI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

Karya Ilmiah ini akan saya ajukan kepada tim penguji dalam ujian pendadaran yang diselenggarakan oleh Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.

Sehubungan dengan hal tersebut, dengan ini saya menyatakan:

1. Bahwa karya tulis ilmiah ini adalah benar-benar hasil karya sendiri yang dalam penyusunannya tunduk dan patuh terhadap kaidah, etika dan norma-norma penulisan sebuah karya ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Bahwa saya menjamin hasil karya ilmiah ini adalah benar-benar Asli (Orisinil), bebas dari unsur-unsur yang dapat dikategorikan sebagai melakukan perbuatan "Penjiplakan karya ilmiah (Plagiat)".
3. Bahwa meskipun secara prinsip hak milik atas karya ilmiah ini ada pada saya, namun demi untuk kepentingan-kepentingan yang bersifat akademik dan pengembangannya, saya memberikan kewenangan kepada perpustakaan Fakultas Hukum UII dan Perpustakaan Dilingkungan Universitas Islam Indonesia untuk mempergunakan karya ilmiah saya tersebut secara wajar dan tanpa unsur komersial.

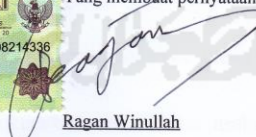
Selanjutnya berkaitan dengan hal di atas (terutama pernyataan butir 1 dan 2), saya sanggup menerima sanksi baik sanksi administratif, akademik, bahkan sanksi pidana, jika saya terbukti secara kuat dan meyakinkan telah melakukan perbuatan yang menyimpang dari pernyataan tersebut. Saya juga akan bersikap kooperatif untuk hadir, menjawab, membuktikan, melakukan pembelaan terhadap hak-hak saya, di depan 'Majelis' atau 'Tim' Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia yang ditunjuk oleh pimpinan Fakultas, apabila tanda-tanda plagiat disinyalir ada/terjadi pada karya ilmiah saya ini oleh pihak Fakultas Hukum UII.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dalam kondisi sehat jasmani dan rohani, dengan sadar serta tidak ada tekanan dalam bentuk apapun dan oleh siapapun.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 14 Juli 2016

Yang membuat pernyataan,


  
Ragan Winullah

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang sabar.”

(QS. Ali-Imran Ayat 146)

“Lalu Nikmat Tuhan Manakah Yang Engkau Dustakan”

(Q.S. Ar-Rahman Ayat 14)

“Selalu ada waktunya menikmati kesuksesan dan kesenangan, tetapi sadarilah hal itu hanyalah sementara.”

“Ada kalanya seseorang membutuhkan orang lain, tetapi pada akhirnya diri sendirilah yang mengambil keputusan”

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada:

“Allah S.W.T. yang telah memberikan ridho-Nya”

“Bapak dan Mama Saya tercinta yang telah memberikan dukungan tak ada akhirnya dalam segala hal hingga saat ini”

“Saudaraku yang telah memberikan pelajaran yang berharga”

“Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Hukum UII yang tak bisa disebut satu-persatu”

“Serta Teman-teman seperjuangan Fakultas Hukum UII Yogyakarta”

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb, Alhamdulillahil'alamin, puji syukur* kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat dan hidayah-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang judul **“PERLINDUNGAN DATA DALAM BENTUK AKUN GAME ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK”**

Sholawat serta salam tidak lupa kita curahkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini ditulis dalam rangka sebagai tugas akhir untuk memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia dan penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, khususnya pada kalangan akademisi. Pada kesempatan ini juga, penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan petunjuk baik bersifat langsung maupun tidak langsung, moral dan spiritual sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yang terhormat dan tercinta untuk kedua orangtua saya Bapak Sudarno, Bc.Ip., S.H., M.M., M.B.A. dan Mama Tuntum Rahayu, S.H. terimakasih telah memberikan bimbingan dan dukungan secara moril dan materiil serta doa dan semangatnya untuk keberhasilan dan kebahagiaan AnakMu. Semoga

Allah SWT yang membalas semua yang telah Bapak dan Mama berikan kepada AnakMu yang Bernama Ragan Winullah.

2. Yang terhormat, Bapak Dr. H. Aunur Rohim Faqih, SH., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.
3. Yang Terhormat Bapak H. Sujitno, S.H., M.Hum, selaku Kepala Departemen Hukum Perdata
4. Yang terhormat, Bapak Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya dan dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan juga pengarahan kepada Penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Yang terhormat, seluruh Dosen Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia atas ilmu yang diajarkan kepada Penulis.
6. Terimakasih untuk Kakak saya Radar Prapandito, S.H. yang memberikan banyak pelajaran kepada adikMu hingga saat ini.
7. Sahabat-sahabatku sejak SMA Anggita Pramono Djati, Indira Kusuma Wardani, Kiki Fatma, Mahendra Bayu Wardhana dan Ryan Aprianto terimakasih untuk segala do'a, dukungan dan semangatnya hingga saat ini.
8. Teman-teman KKN Unit 257 tahun 2015 Dean Putro Dewanto, Farid Iskandar, Lana Senja Indah, Nurtami Septina Hidayati, Sugeng Widodo dan Vandy Rivaldy terimakasih atas do'a, dukungan dan semangatnya.
9. Teman-teman seperjuangan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta Rendy Tri Rachmawan, Restu Yumna Animasta, Shaifmaya Muthahharoh, Yusuf Ali dan teman-teman yang mengenal saya dan saya



kenal, terima kasih atas do'a, semangat dan pelajaran-pelajaran yang saya terima sampai saat ini.

10. Dan segenap pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua bantuan dan pertolongan yang telah diberikan menjadi amal baik dan diterima oleh Allah SWT serta semoga mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT Amin. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi pihak – pihak yang berkepentingan, serta penulis sendiri.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, 14 Juli 2016

Hormat Saya,

(Ragan Winullah)

## CURRICULUM VITAE

1. Nama : Ragan Winullah
2. Tempat Lahir : SoE (Nusa Tenggara Timur)
3. Tanggal Lahir : 01 Desember 1994
4. Jenis Kelamin : Laki-laki
5. Agama : Islam
6. Golongan Darah : O
7. Alamat Terakhir : Jl. Nitikan Baru Gg. Aquarius 534 RT 22 RW 06  
Pandeyan Umbulharjo Yogyakarta 55161  
Yogyakarta
8. Alamat Asal : Jl. Nitikan Baru Gg. Aquarius 534 RT 22 RW 06  
Pandeyan Umbulharjo Yogyakarta 55161  
Yogyakarta
9. Identitas Orang Tua/Wali
  - a. Nama Ayah : Sudarno, Bc.Ip, S.H., M.M., M.BA.  
Pekerjaan Ayah : Pensiun
  - b. Nama Ibu : Tuntum Rahayu, SH.  
Pekerjaan Ibu : PNS
10. Alamat Wali : Jl. Nitikan Baru Gg. Aquarius 534 RT 22 RW 06  
Pandeyan Umbulharjo Yogyakarta 55161  
Yogyakarta
11. Riwayat Pendidikan
  - a. SD : SD N 09 Berok Nipah Padang
  - b. SMP : SMP N 16 Yogyakarta
  - c. SMA : SMA Taman Madya Ibu Pawiyatan Yogyakarta
12. Riwayat Organisasi : 1. Persatuan Pelajar Tamansiswa SMA TMIP YK  
Jabatan Bendahara II Periode 2009-2010  
2. Persatuan Pelajar Tamansiswa SMA TMIP YK  
Jabatan Ketua Umum Periode 2010-2011
13. Hobi : Musik, Olahraga, *Gaming*.

Yogyakarta, 14 Juli 2016

Ragan Winullah

## ABSTRAK

*Skripsi ini membahas tentang pasal perlindungan data pribadi dan data hak cipta yang sebagaimana diatur dalam Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang dikaitkan dengan data elektronik dalam bentuk akun game online. Rumusan masalah yang diajukan yaitu: Apakah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mampu dalam melindungi seluruh unsur-unsur data dalam bentuk akun game online?; Bagaimana perusahaan penyedia jasa layanan game online bertanggung jawab atas perlindungan data berupa akun game online?. Penelitian ini termasuk tipologi penelitian hukum normatif. Data penelitian dikumpulkan dengan cara studi dokumen dan pustaka. Analisis dilakukan dengan pendekatan perundang-undangan. Hasil studi ini menunjukkan bahwa perlindungan hukum terhadap data dalam bentuk akun game online yang diatur dalam Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik masih memiliki beberapa kelemahan secara normatif. Kelemahan yang pertama adalah UU ITE tidak mengatur secara jelas tentang data yang memiliki unsur data lebih dari satu unsur, yang kedua dalam UU ITE maupun aturan yang dibentuk berdasarkan UU ITE tidak memiliki peraturan yang bisa melindungi secara konkrit data yang memiliki unsur data lebih dari satu unsur. Penelitian ini merekomendasikan perlunya penyempurnaan dan pembaharuan aturan-aturan hukum dibidang teknologi informasi serta mengesahkan Rancangan Undang-Undang tentang Data Pribadi dan Rancangan Peraturan Menteri (RPM) tentang Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik.*

*Kata Kunci: Perlindungan Hukum, Data Elektronik, Akun Game Online*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGAJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>CURRICULUM VITAE.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>10</b>
<b>C. Tujuan Penelitian.....</b>	<b>11</b>
<b>D. Tinjauan Pustaka.....</b>	<b>11</b>
<b>E. Metode Penelitian.....</b>	<b>20</b>
<b>F. Kerangka Penulisan Skripsi.....</b>	<b>22</b>
<b>BAB II PERLINDUNGAN DATA DAN ASPEK-APSEK DALAM <i>GAME ONLINE</i> .....</b>	<b>24</b>

<b>A. Pengertian Data .....</b>	<b>24</b>
1. Perlindungan Data dan/atau Privasi .....	27
2. Keamanan dan Kerahasiaan Data dalam Teknologi Informasi .....	35
<b>B. Jenis-Jenis Data .....</b>	<b>39</b>
1. Data Non-Hak Cipta .....	40
2. Data Hak Cipta .....	43
<b>C. Dasar Hukum Perlindungan Data di Indonesia.....</b>	<b>45</b>
1. Undang-Undang No. 7 Tahun 1971 tentang Ketentuan-Ketentuan Pokok Kearsipan.....	46
2. Undang-Undang No. 8 Tahun 1997 tentang Dokumen Perusahaan .....	46
3. Undang-Undang No. 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia .....	47
4. Undang-Undang No. 10 Tahun 1998 tentang Perbankan .....	47
5. Undang-Undang No. 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi.....	48
6. Undang-Undang No. 43 Tahun 2009 tentang Kearsipan .....	49
7. Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik .....	51
8. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta .....	55
<b>D. Aspek-Aspek <i>Game Online</i> Secara Umum .....</b>	<b>57</b>
1. Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i> .....	57
2. Sistem Server dan Client <i>Game Online</i> .....	63
3. Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	66
4. Akun <i>Game Online</i> .....	68
5. Perusahaan Penyedia Layanan <i>Game Online</i> .....	69

<b>BAB III PERLINDUNGAN DATA DALAM BENTUK AKUN GAME ONLINE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK .....</b>	<b>75</b>
<b>A. Perlindungan Akun Game Online Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.....</b>	<b>75</b>
1. Unsur-Unsur Akun <i>Game Online</i> Sebagai Data Pribadi .....	77
2. Unsur-Unsur Akun <i>Game Online</i> Sebagai Data Hak Cipta .....	80
3. Unsur-Unsur Akun <i>Game Online</i> Sebagai Hak Kebendaan .....	86
<b>B. Tanggung Jawab Perusahaan Penyedia Layanan Jasa Game Online Terhadap Data Pengguna Jasa dalam Hal Akun Game Online.....</b>	<b>87</b>
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>95</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>95</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>96</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>104</b>

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Teknologi merupakan hal yang zaman ke zamannya mengalami perkembangan, perkembangan tersebut bertujuan untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik daripada kehidupan sebelumnya. Pada saat ini perkembangan teknologi informasi merupakan salah satu bentuk teknologi yang berkembang dengan cepat. Teknologi informasi di era globalisasi ini, memiliki peranan yang sangat besar bagi masyarakat. Dengan menciptakan dunia yang tidak memiliki batas, jarak, ruang dan waktu teknologi informasi memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial budaya, ekonomi dan juga konsep atau kerangka regulasi hukum dari suatu negara.

Berbagai hal yang dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi pada saat ini, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa teknologi informasi dengan perkembangannya telah banyak membawa perubahan pada sikap serta perilaku masyarakat. Aspek-aspek dalam kehidupan masyarakat yang begitu banyak, hampir semua aspek tersebut menggunakan dan bahkan bergantung kepada teknologi informasi. Kehadiran teknologi informasi dalam kehidupan masyarakat pada saat ini telah memberikan banyak kemudahan serta manfaat yang begitu besar yang berawal dari bidang komputer beserta dengan jaringan komputernya.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu kompleks, memiliki konvergensi yang terdiri dari 3 bidang berbeda yaitu telekomunikasi, multimedia

dan informatika.<sup>1</sup> Dengan adanya 3 bidang menjadi 1, munculah istilah TELEMATIKA sebagai jargon untuk menggambarkan dan menunjukan perkembangan konvergensi antara ketiga bidang tersebut.<sup>2</sup> Pada sistemnya teknologi informasi bekerja dengan cara mengumpulkan (*collect*), menyimpan (*store*), memproses, memproduksi, dan mengirim informasi dari dan ke suatu industri atau masyarakat secara cepat dan efektif.<sup>3</sup> Selain hal itu teknologi informasi juga memiliki sistem kerja dalam hal teknik menyiapkan dan menganalisa suatu informasi,<sup>4</sup> yang mana informasi tersebut berupa dokumen elektronik<sup>5</sup> yang ada di dalam proses kerja atau sistem suatu teknologi informasi. Dalam hal sistem teknologi informasi tersebut dapat kita jumpai berawal dari perangkat komputer, dilanjutkan handphone/smartphone, dan juga internet sebagai jaringan terbesar untuk menghubungkan kedua perangkat tersebut satu sama lain.

---

<sup>1</sup>Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, Ctk Pertama, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, Hlm. 3-4.

<sup>2</sup>*Ibid.*

<sup>3</sup>Rahadian Adi Nugraha, "*Analisis Yuridis Mengenai Perlindungan Data Pribadi dalam Cloud Computing System Ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*", Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012, hlm 1. at [http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20336476-Radian%20Adi%20Perlindungan%20Data%20Pribadi%20Cloud%20Computing\\_Universitas%20Indonesia\\_2012.pdf](http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20336476-Radian%20Adi%20Perlindungan%20Data%20Pribadi%20Cloud%20Computing_Universitas%20Indonesia_2012.pdf)

<sup>4</sup>Indonesia, *Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Ps. 1 angka 4.

<sup>5</sup>Definisi Dokumen Elektronik menurut Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Ps. 1 angka 5 adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.



Internet yang berkembang begitu pesat dengan memiliki istilah *cyberspace*<sup>6</sup>, telah membentuk dunia sendiri yang dikenal juga sebagai dunia maya atau dunia yang berbasis komputer dengan segala bentuk isisnya dalam bentuk *virtual*. Perkembangan tersebut telah membawa perubahan pada proses dan strategi dalam berbisnis pada saat ini. Implementasi atas perkembangan teknologi informasi internet telah memaksa dan mendorong perubahan sistem ekonomi masyarakat dari tradisional ekonomi yang berbasis industri manufaktur menjadi ekonomi digital yang berbasis kepada informasi, kreatifitas intelektual dan ilmu pengetahuan yang dikenal juga dengan *Creative Economy*.<sup>7</sup> Media yang memiliki kelebihan dalam hal efisiensi, tanpa batas, terbuka 24 jam, interaktif, tidak perlu izin dan tidak adanya sensor ini yaitu internet,<sup>8</sup> telah menarik berbagai pihak untuk memanfaatkan internet baik sektor usaha maupun untuk kepentingan pribadi. Sektor usaha yang hadir karena adanya kemudahan yang ditawarkan oleh internet salah satunya adalah penyediaan layanan permainan *online (Online Game)*.

*Game online* sebutan yang lebih dikenal untuk menggantikan permainan *online* pada saat ini, adalah *game* yang membutuhkan koneksi internet untuk memainkannya, karena dalam *game* tersebut seseorang akan memainkannya secara bersama-sama dengan *Player* (pemain) dari berbagai daerah di negaranya

---

<sup>6</sup>*Cyberspace* adalah istilah yang terlahir dari konvergensi telematika dengan pengertian suatu wujud penyelenggaraan suatu sistem elektronik yang terhubung atau terkoneksi oleh internet (jaringan komputer)

Lebih lanjut, lihat: Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit*, hlm. 3-9.

<sup>7</sup>Edmon Makarim, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2010, hlm. 2.

<sup>8</sup>Budi Agus Riswandi, *Hukum dan Internet di Indonesia*, UII Press, Yogyakarta, 2003, hlm. 15-21.

bahkan dari luar negaranya. Dengan konsep permainan yang dimana seorang pemain dapat bertemu pemain lainnya di dalam *game online* yang mereka mainkan, pemain dapat berinteraksi antara sesama pemain, interaksi yang dapat dilakukan dalam bentuk *Chat* (obrolan), bekerja sama dalam menyelesaikan *Quest* (misi), kompetisi, sampai dengan jual beli *Items* (benda-benda) *Virtual* di dalam *game online* yang dimainkan.<sup>9</sup>

Setiap tahunnya jumlah pemain *game online* di Indonesia terus menerus bertambah, bahkan saat ini Indonesia mengalami pertumbuhan pemain *game online* hingga 33% setiap tahunnya, dan sampai tahun 2012 di Indonesia terdapat 30 juta pengguna *Game Online* dengan rata-rata umur pengguna antara 17 tahun hingga 40 tahun.<sup>10</sup> Selain itu dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014 mendapatkan hasil yang ditampilkan dalam bentuk grafik bahwa pengguna internet di Indonesia sebanyak 88,1 juta orang dari jumlah penduduk seluruhnya 252,4 juta orang,<sup>11</sup> yang mana 10% darinya menggunakan internet untuk mengakses *game online*.<sup>12</sup> Pada survei tersebut juga mendapatkan hasil jumlah penetrasian dari pengguna

---

<sup>9</sup> Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online*", Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012, hlm. 2. at <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20316314-T31518-Analisa%20hukum.pdf>

<sup>10</sup>Tri Wulan wijayanti, "Studi Deskriptif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest di Surabaya", *commonline*, edisi no. 1 Vol.2, 2013. at [http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-Artikel%20Jurnal%20-%20Tri%20Wulan%20W%20\(070810198\)%20-%20BC.doc](http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-Artikel%20Jurnal%20-%20Tri%20Wulan%20W%20(070810198)%20-%20BC.doc). Okt 21 2015.

<sup>11</sup>Parlindungan Marius, Sapto Anggoro, Content is The King, "Profil Pengguna Internet Indonesia 2014", Puskakom UI (editor), *Katalog Dalam Terbitan*, Ctk. Pertama, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, Jakarta, 2015, hlm. 26. at <http://www.apjii.or.id/upload/statistik/Survey%20APJII%202014%20v3.pdf> Okt 20 2015.

<sup>12</sup>*Ibid.* hlm. 37.

internet di Indonesia dari tahun 2005 hingga 2014,<sup>13</sup> dilihat dari 3 tahun terakhir pengguna tahun 2012 sebesar 63 juta orang, pengguna tahun 2013 sebesar 71,2 juta orang dan pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta orang, apabila dalam kurun waktu 3 tahun tersebut pengguna internet untuk memainkan game online 10% maka pada tahun 2012 ada sebesar 6,3 juta, pada tahun 2013 ada sebesar 7,12 juta dan pada 2014 ada sebesar 8,81 juta orang maka penetrasi dari tahun 2012 ke tahun 2014 meningkat sebesar 39,8%.<sup>14</sup>

Dengan pertumbuhan *game online* di Indonesia yang relatif cepat dalam kurun waktu 10 tahun ini, di Indonesia pun muncul beberapa team-team pemain *game online* profesional yang banyak mengikuti ajang pertandingan-pertandingan di tingkat nasional bahkan internasional dengan prestasi yang membanggakan. Selain itu juga Pemerintah lewat sebuah acara yang bertempat di Gedung Serba Guna KONI di Senayan, pada hari Selasa, tanggal 24 Juni 2014, Indonesia e-Sports Association (IeSPA) secara resmi dikukuhkan. Sebelumnya Indonesia e-Sports Association (IeSPA) sudah mendapatkan pengakuan dari IeSF (*International e-Sports Federation*).<sup>15</sup> IeSPA harus mengikuti aturan-aturan keanggotaan, permainan, penjurian, hingga segala hal yang berurusan dengan pertandingan game secara professional.

*Game online* pada dasarnya merupakan suatu bentuk *Software* atau program komputer<sup>16</sup> yang dimana termasuk kedalam kategori hak cipta yang dilindungi, dalam Pasal 1 angka 9 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

<sup>13</sup>*Ibid.* hlm. 28.

<sup>14</sup>*Ibid.* hlm. 26, 28, dan 37.

<sup>15</sup><http://www.ligagame.com/index.php/home/1/8572-e-sport-resmi-diakui-sebagai-olahraga-di-indonesia> Okt 21 2015 20:04.

<sup>16</sup>Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit*, hlm. 54.

dikatakan "*Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu*". Hak cipta sebuah *software* atau perangkat lunak (program komputer) adalah hak eksklusif untuk mengendalikan secara penuh aturan untuk penggandaan, modifikasi, dan pendistribusian atau pengedaran *software* hasil kerja.<sup>17</sup> Bagi Individu, perusahaan, yayasan, kartel ataupun badan hukum lainnya yang memiliki hak-hak eksklusif ini disebut sebagai pemegang hak cipta.<sup>18</sup> Pada dasarnya *game online* yang dapat kita mainkan pada saat ini adalah *game* yang dipublikasikan oleh perusahaan yang mendapatkan hak untuk melaksanakan atau menyebarluaskan (hak Eksklusif) *game* tersebut yang dikenal sebagai *Publisher* dengan tujuan untuk komersial<sup>19</sup>. Ketentuan-ketentuan tentang program komputer sebagai ciptaan yang dilindungi oleh undang-undang telah diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf s Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Dari segi pelaksanaan hak cipta sebagaimana diatur dalam Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Hak Cipta menganut prinsip bahwa pencipta mempunyai hak eksklusif untuk melaksanakan ciptaannya, artinya dalam kurun waktu tertentu pencipta mempunyai hak untuk

---

<sup>17</sup>Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*, Ctk Pertama, Gallery Ilmu, Yogyakarta, 2010, hlm. 83.

<sup>18</sup>*Ibid.*

<sup>19</sup>Definisi Penggunaan Secara Komersial menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta adalah pemanfaatan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau berbayar.

melaksanakan sendiri ciptaannya atau memberi izin kepada orang lain untuk melaksanakan ciptaannya itu.<sup>20</sup>

Selain koneksi internet sebagai rukun pertama dalam bermain *game online*, memiliki akun merupakan rukun kedua untuk dapat memainkan *game online*. Akun disini memiliki perbedaan arti dengan akun pada bidang keilmuan ekonomi, akun yang dimaksud adalah akun yang dibuat sendiri oleh pemain dengan cara melakukan registrasi di situs perusahaan penyedia jasa *game online* tersebut. Dalam melakukan registrasi, pemain diharuskan untuk memasukan berbagai data pribadi pemain ke dalam setiap kolom yang disediakan.<sup>21</sup> Pada saat akan masuk ke dalam *game online*, setiap pemain harus memasukkan *username* dan *password* sebagaimana yang dibuat pada saat pendaftaran. Fungsi dari akun ini adalah sebagai identitas pribadi dari pemain, setiap akun akan menyimpan informasi pribadi pemain tetapi tidak hanya mengenai data diri pemain, namun juga mengenai karakter yang dimainkan hingga kepada level/ranking karakter tersebut, benda-benda *virtual*, mata uang game, dan *virtual estate* yang dimilikinya.<sup>22</sup>

Akun dalam *game online* selain kegunaannya sebagai diatas, akun ini pada dasarnya adalah bukti atau suatu bentuk akibat hukum dari suatu perjanjian yang mana akan memberikan izin atau hak eksklusif kepada setiap orang yang ingin bermain *game online*. Hak tersebut didapatkan dengan cara membuat akun sebagaimana cara diatas dengan menyetujui persyaratan yang diwajibkan oleh perusahaan atau *Publisher game online* tersebut. Dengan seseorang membuat

---

<sup>20</sup>Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft ... op.cit*, hlm. 84.

<sup>21</sup> Mahendra Adi Purwanta, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 67-68.

<sup>22</sup>*Ibid.*

akun *game online* dengan persyaratan yang disetujui, maka seseorang tersebut dapat menikmati hal-hal yang ditawarkan di dalam *game online* tersebut.

Pada dasarnya hak cipta merupakan hak milik perorangan yang tidak berwujud dan ditimbulkan karena adanya kemampuan intelektual dari manusia. Dalam bentuk hak milik, hak cipta dapat pula dialihkan oleh penciptanya atau yang berhak atas ciptaan itu (pemegang hak cipta).<sup>23</sup> Pasal 16 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, pada ayat 1 mengatur bahwa hak cipta dianggap sebagai benda bergerak tak berwujud dan dalam ayat 2 mengatur hak cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena salah satunya melalui perjanjian tertulis.

Dari prinsip hak eksklusif di atas, maka pihak lain yang ingin ikut melaksanakan ciptaan dan mengambil manfaat ekonomi dari ciptaan itu, harus mendapatkan izin atau lisensi<sup>24</sup> dari pencipta yang bersangkutan. Oleh karena itu, dengan di lisensinya *game online* oleh perusahaan di Indonesia, tidak berarti perusahaan tersebut bertindak sebagai penciptanya. Pencipta atas *game online* tersebut masih melekat pada pengembang *game onlinenya*, sedangkan perusahaan di Indonesia yang melisensi *game online* tersebut hanya memiliki hak terbatas sesuai dengan perjanjian lisensi-nya.<sup>25</sup> Dengan memegang lisensi atas hak cipta sebuah *game online*, maka perusahaan di Indonesia bebas memanfaatkan *game online* tersebut guna mendapatkan keuntungan. Pada saat ini hanya ada satu cara

---

<sup>23</sup>Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft ... op.cit*, hlm. 85.

<sup>24</sup>Pengertian lisensi menurut Pasal 1 angka 20 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu.

<sup>25</sup>Mahendra Adi Purwanta, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 4-5.

yang diterapkan di Indonesia oleh perusahaan pemegang lisensi dalam memperoleh keuntungan dari para pemain game online yaitu *Free to Play*<sup>26</sup>.

Di dalam *game online*, terdapat berbagai macam benda-benda *virtual*, benda-benda *virtual* ini sering disebut dengan *virtual property* atau *items*. Para pemain *game online* dapat memiliki *virtual property* ini selama memainkan *game online*. Kepemilikan terhadap *virtual property* ini sendiri berguna bagi para pemain selama memainkan *game online*. Kepemilikan terhadap *virtual property* ini juga dapat meningkatkan status sosial sang pemain di dalam *game online*, terutama untuk *virtual property* yang bersifat langka, atau sekedar memberikan kepuasan kepada pemain dengan memiliki *virtual property* tersebut.<sup>27</sup>

Masalah yang muncul kemudian adalah terkait *virtual property* yang dimiliki oleh pemain *game online* di dalam *game online* tersebut. *Virtual property* ini sendiri memiliki nilai di dalam *game online* yang dimainkan. Ada yang didapatkan dengan menggunakan mata uang di dalam game, ada pula yang didapatkan dengan membelinya menggunakan uang asli yang di tukarkan dalam bentuk *Digital Cash*<sup>28</sup> yang termasuk kedalam *E-money* di dalam game yang sering disebut sebagai *Cash*.

---

<sup>26</sup>*Free to Play* adalah salah satu bentuk cara *publisher* game online untuk menyediakan jasa layanan game online dengan sistem para *Player* dapat bermain dengan gratis game online yang ditawarkan, tetapi terdapat *Items* atau yang dikenal dengan *Item Mall* yang mana hanya dapat dibeli dengan mata uang asli yang ditukarkan dengan point/*Cash* (*Digital Cash*) at <http://www.gamexeon.com/artikel/12500/apa-itu-f2p-dan-p2p-dalam-dunia-mmo#.Vkw2vHYrLcs> Okt. 30 2015 09:10

<sup>27</sup>Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 16.

<sup>28</sup>*Digital Cash* adalah menampilkan uang dalam bentuk digital di media elektronik, maka dapat disebut sabagai uang kertas elektronik

Lebih lanjut, lihat: Asril Sitompul, *Hukum Internet (Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace)*, Ctk Pertama, Citra Aditya Bhakti, Bandung, 2001, hlm. 60-61.

Dari penjelasan diatas semua, kita mengetahui bahwa dari akun *game online* memiliki beberapa unsur di dalamnya, unsur yang pertama adalah akun *game online* merupakan data digital yang menyimpan atau berisikan tentang informasi pribadi dari pembuat akun tersebut yang meliputi data pribadi seperti identitas dan informasi pribadi *e-mail* dan nomer telfon ataupun nomer *handphone/Smartphone*. Unsur yang kedua adalah akun *game online* juga memiliki kekayaan yang meliputi mata uang ataupun alat tukar dari dalam *game online*, *virtual Property* atau *Items*, dan juga nilai kekayaan yang berasal dari mata uang asli yang diubah menjadi *E-money* atau *Digital Cash* di dalam game untuk membeli suatu *items* khusus.

Sebagaimana dalam penjelasan umum dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, perlu diperhatikan sisi keamanan dan kepastian hukum dalam pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi agar dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, terdapat tiga pendekatan untuk menjaga keamanan di *cyberspace*, yaitu pendekatan aspek hukum, aspek teknologi, aspek sosial, budaya, dan etika. Untuk mengatasi gangguan keamanan dalam penyelenggaraan sistem secara elektronik, pendekatan hukum bersifat mutlak karena tanpa kepastian hukum, persoalan pemanfaatan teknologi informasi menjadi tidak optimal.<sup>29</sup>

Dalam Pasal 25 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengatur tentang perlindungan suatu karya intelektual yang merupakan susunan dari suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan pada Pasal 26 ayat (1) dan

---

<sup>29</sup>Indonesia, *Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, UU No. 11 Tahun 2008, LN No. 58 tahun 2008, TLN 4843, Penjelasan umum.



(2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, merupakan Pasal yang mengatur tentang perlindungan informasi dalam media elektronik. Dalam kaitannya dengan akun *game online* dilihat dari sudut pandang pembuat dan/atau pengguna akun, untuk mengetahui kepastian hukum yang ada, apakah akun *game online* tersebut merupakan salah satu hal yang dapat dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Apabila memang dapat melindungi akun *game online* tersebut sejauh mana perlindungan itu diberikan, apakah kedua unsur tersebut yaitu unsur data dalam arti informasi dan unsur kekayaan di dalamnya ataukah hanya salah satu unsur saja.

Berdasarkan pertanyaan hukum yang melingkupi teknologi dan budaya yang terbilang baru ini, maka Penulis tertarik untuk membuat penelitian dan menulis skripsi dengan judul “*Perlindungan Data dalam Bentuk Akun Game Online Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*” untuk mencoba memberikan jawaban terkait jaminan hukum dan perlindungan terhadap data elektronik berbentuk akun *game online* di Indonesia.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka masalah pokok yang akan diteliti adalah:

1. Apakah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mampu dalam melindungi seluruh unsur-unsur data dalam bentuk akun *game online*?

2. Bagaimana perusahaan penyedia jasa layanan *game online* bertanggung jawab atas perlindungan data berupa akun *game online*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan umum yaitu mengumpulkan data mengenai perlindungan data di ranah hukum telematika, dalam hal ini memberikan gambaran khusus terkait perlindungan data dalam bentuk akun *game online* serta tanggung jawab perusahaan penyedia layanan jasa *game online* terhadap akun *game online*. Hal ini untuk menjangkau pesatnya perkembangan teknologi informasi dan budaya terkait dengan *game online* dengan pengaturan pranata hukum yang terkait.

### **D. Tinjauan Pustaka**

Beberapa hal teori, pengertian dan pandangan mengenai perlindungan data yang mana terkait dengan judul skripsi yang diangkat yaitu "*Perlindungan Data dalam Bentuk Akun Game Online Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*" sebagai bahan-bahan acuan dalam penulisan skripsi sebagai berikut:

#### **1. Konsep Perlindungan Data Pribadi Secara Umum**

Data pada dasarnya merupakan suatu hal yang berkaitan dengan informasi yang dimiliki oleh seseorang dalam arti subyek hukum, informasi ini berupa hal-hal yang berkaitan langsung dengan seseorang tersebut. Informasi dalam arti data ini, merupakan salah satu bentuk

dari 3 aspek yang dimiliki oleh privasi, yaitu *Privacy of Data About Person* (Privasi dari Data Seseorang).<sup>30</sup>

Privasi dari data seseorang ini mencakup hak privasi yang mana informasi mengenai diri seseorang yang dikumpulkan dan digunakan oleh orang lain. Dengan kata lain informasi ini merupakan semua hal yang terkait dengan suatu informasi pribadi yang dimiliki oleh seseorang, sebagai contohnya adalah informasi tentang kebiasaan seseorang, catatan medis, agama, data-data karyawan, catatan asuransi, catatan tindak pidana dan lainnya.<sup>31</sup>

Tetapi pada era digital pada saat ini, data memiliki pengertian yang yang membedakan bentuk dari informasi itu sendiri, dalam kata lain data merupakan informasi tetapi dengan bentuk sebagai data. Pengertian data sendiri adalah informasi yang diproses melalui peralatan yang berfungsi secara otomatis menanggapi instruksi-instruksi yang diberikan bagi tujuannya dan disimpan dengan maksud untuk dapat diproses.<sup>32</sup>

Data sebagai bahan baku informasi, didefinisikan sebagai kelompok teratur simbol-simbol yang mewakili kuantitas, tindakan, benda, dan sebagainya. Data terbentuk dari karakter yang dapat berupa

---

<sup>30</sup> Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit*, hlm. 144-146.

<sup>31</sup> *Ibid*, hlm. 146.

<sup>32</sup> Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 18.

alphabet, angka, maupun simbol khusus. Data disusun untuk diolah dalam bentuk struktur data, struktur file, dan data base.<sup>33</sup>

Dalam prakteknya pada saat ini, data mengenai individu-individu banyak dikumpulkan oleh pemerintah melalui lembaga-lembaga ataupun dikumpulkan oleh organisasi-organisasi tertentu untuk berbagai macam kepentingan. Lembaga pemerintah mengumpulkan data dalam jumlah yang besar mengenai individu-individu melalui catatan-catatan seperti kartu tanda penduduk, pembayaran pajak, dan lain-lainnya. Sedangkan diluar pemerintah seperti perusahaan-perusahaan meliputi bank, asuransi, dan perusahaan perdagangan lainnya juga menyimpan berbagai data individu-individu. Data yang dikumpulkan oleh pemerintah maupun non-pemerintah tersebut disebut sebagai data pribadi.<sup>34</sup>

Beberapa hal terkait dengan data pribadi, menjadi pokok permasalahan perlindungannya adalah privasi kebebasan memperoleh informasi dan privasi kerahasiaan dan keamanan.

Kebebasan memperoleh informasi merupakan suatu hal yang bertentangan dengan privasi itu sendiri, tetapi kebebasan memperoleh informasi itu sendiri merupakan sisi lain dari privasi. Pada dasarnya kebebasan dalam memperoleh informasi adalah mendapatkan informasi yang digunakan untuk kepentingan umum dan dasar kebijakan yang diambil oleh pemerintah. Jadi dengan kata lain kebebasan memperoleh

---

<sup>33</sup> Purwanto, "*Penelitian Tentang Perlindungan Hukum Data Digital*", Badan Pembinaan Hukum Nasional, Jakarta, 2007, hlm. 14.

<sup>34</sup> Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit*, hlm. 147.

informasi pada dasarnya agar memudahkan masyarakat dapat mengakses data/informasi dari pemerintah.<sup>35</sup>

Informasi atau data mengenai individu mendapati ancaman terhadap kebebasan memperoleh informasi yang dikelola oleh pemerintah dan swasta dari munculnya era komputer. Pada era ini menciptakan ancaman yang lebih besar bagi privasi individu tersebut, serta kemungkinan individu menderita kerugian sebagai akibat dari ketidaktepatan atau pembocoran informasi akan jauh lebih besar.<sup>36</sup> Ditambah dengan faktor sulitnya untuk membedakan apa yang harus merupakan dan tidak harus merupakan hal yang pribadi, dilindungi dari pengetahuan publik atau bebas dari intervensi pihak lain menambah permasalahan terhadap kebebasan memperoleh informasi yang bertentangan dengan privasi semakin luas.<sup>37</sup>

Dalam hal privasi dengan isu kerahasiaan dan keamanan memiliki suatu persepsi kurang tepat dikalangan umum, privasi dalam hal ini memiliki konsep yang jauh lebih luas dari pada kerahasiaan dan keamanan itu sendiri, yaitu meliputi hak bebas dari gangguan, hak untuk tetap mandiri dan hak untuk mengontrol peredaran dari informasi tentang seseorang.<sup>38</sup>

Privasi yang meliputi pengontrolan informasi pribadi seseorang dan kemampuan untuk menentukan dalam hal apa saja dan bagaimana

---

<sup>35</sup> *Ibid*, hlm. 148.

<sup>36</sup> Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 17.

<sup>37</sup> Edmon Makarim, *Kompilasi ... loc.cit*.

<sup>38</sup> *Ibid*.

informasi tersebut harus diperoleh dan digunakan, oleh karena itu privasi sendiri memiliki konsep yang lebih luas dari kerahasiaan, karena dalam meminta pembatasan kegiatan yang lebih luas berhubungan dengan suatu informasi pribadi yang meliputi beberapa hal yaitu pengumpulan, penyimpanan, penggunaan dan penyikapannya.<sup>39</sup>

Pada era digital ini, kerahasiaan merupakan salah satu hal yang dikhawatirkan dalam pengamanannya, Secara naturalia, paling tidak ada tiga kerentanan dalam sistem komputer, yakni: (i) kerahasiaan (*secretcy*), (ii) keutuhan data dari sistem (*integrity*), dan (iii) ketersediaan data/sistem pada saat diakses (*availability/accessibility*) yang diatur dalam Pasal 30 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008.<sup>40</sup>

Dengan adanya potensi kerugian seseorang terhadap bocornya suatu kerahasiaan atas data yang dimilikinya, keamanan merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam menjaga kerahasiaan tersebut. Dalam prakteknya suatu kerahasiaan dan keamanan adalah dua hal yang berbeda tetapi saling melengkapi.<sup>41</sup> Keamanan disini mencakup keamanan mengenai data (*Data Security*), keamanan komputer dan jaringan (*Computer and Network Security*).<sup>42</sup>

Untuk menjaga keamanan dan kerahasiaan data dalam suatu jaringan komputer, diperlukan beberapa jenis enkripsi<sup>43</sup> agar data tidak

---

<sup>39</sup> *Ibid*, hlm. 148-149.

<sup>40</sup> Mahendra Adi Purwanta, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 133.

<sup>41</sup> Edmon Makarim, *Kompilasi ... loc.cit*.

<sup>42</sup> *Ibid*.

<sup>43</sup> Enkripsi adalah sebuah proses yang melakukan perubahan sebuah kode dari yang bisa dimengerti menjadi sebuah kode yang tidak bisa dimengerti atau tidak terbaca. Enkripsi dapat

dapat dibaca atau dimengerti oleh sembarangan orang kecuali untuk penerima yang berhak. Pengamanan data tersebut selain bertujuan untuk meningkatkan keamanan data, juga berfungsi untuk<sup>44</sup>:

1. Melindungi data agar tidak dapat dibaca oleh orang-orang yang tidak berhak.
2. Mencegah agar orang-orang yang tidak berhak, tidak menyisipkan atau menghapus data.

Selain keamanan dan kerahasiaan data dalam jaringan komputer, konsep ini juga berlaku untuk keamanan dan kerahasiaan data pada internet.

## 2. Perlindungan Data di Internet

Pada dewasa ini, informasi merupakan suatu media yang sangat menentukan bagi perkembangan ekonomi suatu negara baik negara berkembang maupun negara maju.<sup>45</sup> Era digital sebutan untuk zaman ini, menandai berbagai macam isu permasalahan tentang perlindungan data yang mana berbanding lurus antara manfaat serta kecemasan karna kemunculannya teknologi yang disebut sebagai internet. Era digital telah memicu ledakan pertumbuhan data pribadi yang dibuat, disimpan dan ditransmisikan pada komputer dan perangkat mobile, broadband

---

diartikan sebagai kode atau chipper. Enkripsi digunakan untuk menyandikan data-data atau informasi sehingga tidak dapat dibaca oleh orang yang tidak berhak. Dengan enkripsi data anda disandikan (encrypted) dengan menggunakan sebuah kunci (key). Untuk membuka (decrypt) data tersebut digunakan juga sebuah kunci yang dapat sama dengan kunci untuk mengenkripsi (untuk kasus private key cryptography) atau dengan kunci yang berbeda (untuk kasus public key cryptography).

<sup>44</sup> Purwanto, *Penelitian Tentang ... op.cit.* hlm. 56.

<sup>45</sup> Shinta Dewi, *Perlindungan Privasi Atas Informasi Pribadi Dalam E-Commerce Menurut Hukum Internasional*, Ctk Pertama, Widya Padjajaran, Bandung, 2009, hlm. 53.

dan situs internet dan media.<sup>46</sup> Kemajuan teknologi juga menimbulkan ancaman serius bagi privasi pribadi dan keamanan informasi.

Dalam konsep hukum telematika, data merupakan representasi formal

suatu konsep, fakta, atau instruksi. Dalam penggunaan sehari-hari data berarti suatu pernyataan yang diterima secara apa adanya. Data adalah bentuk jama' dari datum, berasal dari bahasa Latin yang berarti “sesuatu yang diberikan”.<sup>47</sup>

Data adalah setiap bentuk informasi yang diproses melalui peralatan yang berfungsi secara otomatis menanggapi instruksi-instruksi yang diberikan bagi tujuannya dan disimpan dengan maksud untuk dapat diproses.<sup>48</sup>

Pada basis teknologi, data dengan informasi dibedakan dan memiliki pengertian yang berbeda. Data adalah sekumpulan fakta kasar yang masih perlu di olah agar bermakna, sedangkan informasi adalah data yang diinterpretasikan dengan berbagai cara.<sup>49</sup> Data disusun untuk diolah dalam bentuk struktur data, struktur file, dan data base.<sup>50</sup> Data yang pada intinya berisikan sebuah informasi, yang mana data terbentuk dari karakter yang dapat berupa alphabet, angka, maupun simbol khusus dan informasi suatu bentuk data yang di diinterpretasikan dengan berbagai macam cara adalah suatu bahan baku

---

<sup>46</sup> Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 17.

<sup>47</sup> Purwanto, *Penelitian Tentang ... op.cit*, hlm. 14.

<sup>48</sup> Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 18.

<sup>49</sup> *Ibid.*

<sup>50</sup> Purwanto, *Penelitian Tentang ... lop.cit*.



dan sumber daya untuk kegiatan-kegiatan seperti jalannya suatu organisasi.<sup>51</sup>

Saat ini dengan semakin berkembangnya penggunaan internet semakin banyak pula orang yang menggunakan internet sebagai media informasi. Dalam hal perlindungan data dan/atau informasi di internet, hal ini menjadi semakin besar peluang terjadinya pelanggaran atas privasi terkait dengan informasi tersebut. Ada tiga macam data dan/atau informasi pribadi seseorang yang terdapat di internet yang sangat mudah atau seringkali dilanggar privasinya, yaitu yang pertama adalah tersedianya dalam bentuk basis data (*database*) *online*, yang kedua diperolehnya dalam suatu transaksi *online* yang informasi tersebut dikumpulkan dengan keikutsertaan seseorang dalam kegiatan-kegiatan *online* didalam informasi-informasi tersebut dapat spesifik mengidentifikasi orang tersebut, dan yang terakhir dalam basis data yang dimiliki oleh negara atau pemerintah terdapat situ-situs milik pemerintah tersebut.<sup>52</sup>

Selain harus waspada terhadap data dan/atau informasi pribadi yang terletak dalam ketiga sektor di dalam internet tersebut, yang terpenting adalah mengerti tujuan terpenting dari dikumpulkannya data dan/atau informasi pribadi tersebut di internet. Pada dasarnya di internet terdapat data dan/atau informasi pribadi yang tersedia secara *online* yang dikumpulkan oleh pemerintah maupun badan non-pemerintah

---

<sup>51</sup> Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... loc.cit.*

<sup>52</sup> Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit.*, hlm. 167.

seperti situs operator memiliki tujuan-tujuan tertentu.<sup>53</sup> Tujuan dari pengumpulan data tersebut dilakukan dalam rangka untuk memberikan pelayanan publik sedangkan oleh situs operator dalam rangka meningkatkan pelayanan bagi setiap pengunjung situs mereka.

Di sisi lain, pengumpulan data yang dimaksud pada saat ini sangatlah memberikan keuntungan yang besar bagi perusahaan-perusahaan dalam hal penjualan dan perdagangan informasi. Dengan memiliki informasi tersebut akan membantu perusahaan-perusahaan dalam membuat strategi pemasaran sehingga dapat mengurangi biaya pemasaran karena produk dapat langsung ditawarkan kepada orang yang tepat berdasarkan minat.

Dalam hal tersebut yang menjadi permasalahan pada akhirnya data dan/atau informasi pribadi yang sudah dikumpulkan oleh perusahaan-perusahaan tersebut dianggap sebagai aset perusahaan yang dapat diperjualbelikan.<sup>54</sup>

## **E. Metode Penelitian**

Dalam Penelitian ini Penulis menggunakan metode penelitian hukum secara normatif yang disusun sebagai berikut:

### **1. Fokus Penelitian**

Dalam fokus penelitian, Penulis memfokuskan kepada pencarian solusi terhadap perlindungan data pribadi berupa akun *game online* dengan

---

<sup>53</sup> *Ibid*, hlm. 171.

<sup>54</sup> *Ibid*.

menggunakan dasar Undang-Undang nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

## 2. Bahan Hukum

Bahan Hukum yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

- a) Bahan hukum primer yaitu berupa Undang-Undang yang meliputi Kitab Undnag-Undnag Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen beserta Undang-Undang yang pengaturannya terkait dengan perlindungan data.
- b) Bahan hukum sekunder yaitu:
  - 1) Literatur-literatur
  - 2) Hasil Penelitian, makalah, Skripsi dan Jurnal.

## 3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Studi Pustaka, yakni dengan mengkaji literatur-literatur, jurnal, hasil penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.
- b) Studi Dokument, yakni dengan mengkaji berbagai dokumen resmi institusional yang berupa perundang-undang dan rancangan peraturan menteri yang terkait dengan permasalahan yang diangkat.

#### 4. Metode Pendekatan

Dalam memahami permasalahan yang diangkat, Penulis menggunakan metode pendekatan perundang-undangan dengan menelaah dan mengkaji undang-undang yang bersangkutan dengan permasalahan diangkat dalam penelitian ini.

#### 5. Metode Analisis Data

Dalam menganalisis data-data yang ada, penulis membahas, menguraikan, menafsirkan hasil penelitiannya ke dalam bentuk skripsi dengan proses pengolahan data berupa editing dan penyajian dalam bentuk narasi yang disertai dengan footnote sumber-sumber data yang didapatkan sebagai bentuk pertanggungjawaban keilmuan dan bentuk apresiasi atas tulisan yang dikuitp sesuai dengan kenyataannya.

### **F. Kerangka Penulisan Skripsi**

#### 1. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini memuat mengenai latar belakang masalah yang menjadi dasar penulis topik ini sebagai subjek penelitian pokok permasalahan, tujuan penelitian, metode penelitian sebagai sarana untuk mencapai hasil penelitian secara metodologis dan sistematis, dan sistematika penulisan yang merupakan kerangka dari penelitian ini.

#### 2. Bab 2 Perlindungan Data dan Aspek-Aspek *Game online*

Bab Kedua merupakan bab yang berisikan tinjauan umum Hukum Telematika tentang Perlindungan Data dan aspek-aspek yang terdapat

didalam *game online*. Dalam bab ini terbagi menjadi 4 sub-bab yang akan membahas mengenai definisi data dan perlindungan data, prinsip-prinsip perlindungan data, pengaturan perlindungan data di Indonesia sesuai dengan UU ITE dan peraturan-peraturan Undang-Undang lainnya yang bersangkutan dengan perlindungan data dan aspek-aspek *game online* yang meliputi sejarah, sistem *client* dan *server*, jenis-jenis *game online* dan perusahaan penyedia jasa layanan *game online*.

### 3. Bab 3 Perlindungan Data dalam Bentuk Akun Game Online Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Dalam bab ini akan menguraikan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam melindungi data elektronik pribadi dalam bentuk akun *game online* dan tanggung jawab perusahaan penyedia jasa layana *game online* terhadap data dalam bentuk akun *game online*. Pada bab ini terdiri dari beberapa sub-bab yaitu perlindungan data dalam bentuk akun *game online* berdasarkan UU ITE dan tanggung jawab *Publisher* (perusahaan penyediaan layanan) *game online* terhadap data pengguna jasa.

### 4. Bab 4 Penutup

Dalam bab ini diuraikan mengenai dua hal, yaitu kesimpulan dari hasil penelitian ini dan saran terhadap permasalahan perlindungan data dalam bentuk akun *game online* yang ditinjau dari UU Informasi dan Elektronik.

## BAB II

### PERLINDUNGAN DATA DAN ASPEK- ASPEK DALAM GAME ONLINE

#### A. Pengertian Data

Dalam konsep hukum telematika, data merupakan representasi formal suatu konsep, fakta, atau instruksi. Dalam penggunaan sehari-hari data berarti suatu pernyataan yang diterima secara apa adanya. Data adalah bentuk jama' dari datum, berasal dari bahasa Latin yang berarti “sesuatu yang diberikan”.<sup>1</sup>

Data adalah setiap informasi yang diproses dalam dan melalui peralatan yang berfungsi secara otomatis menanggapi intruksi-intruksi yang diberikan untuk tujuan tertentu dan disimpan dengan maksud untuk dapat diproses berulang kali. Dalam sebuah data yang tersimpan dengan tujuan untuk diproses berulang kali dengan tujuan tertentu tersebut dapat berisikan informasi yang merupakan bagian tertentu dari catatan-catatan kesehatan, kerja sosial, pendidikan atau dapat juga berupa informasi yang disimpan sebagai bagian dari suatu sistem penyimpanan yang relevan.<sup>2</sup>

Data yang pada dasarnya sebagai bahan baku informasi, didefinisikan sebagai kelompok teratur simbol-simbol yang mewakili kuantitas, tindakan, benda, dan sebagainya. Data terbentuk dari karakter yang dapat berupa alfabet, angka, maupun simbol khusus. Data disusun untuk diolah dalam bentuk struktur data, struktur file, dan data base.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Purwanto, *Penelitian Tentang Perlindungan Hukum Data Digital*, Badan Pembinaan Hukum Nasional, Jakarta, 2007, hlm. 14.

<sup>2</sup>*Data Protection Act 1988*, Inggris, Pasal 1 ayat (1)

<sup>3</sup>Purwanto, *Penelitian ... op.cit*, hlm. 14.

Data dan informasi dalam kaitannya dengan hukum telematika memiliki perbedaan tetapi menjadi hal yang saling membutuhkan, data sendiri merupakan susunan dari beberapa informasi/data dengan maksud untuk disimpan dalam bentuk data dan bertujuan untuk diproses berulang kali untuk menciptakan suatu informasi yang baru dari data tersebut, dengan kata lain data merupakan fakta-fakta kasar atau tidak memiliki makna yang harus diolah kembali untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Pengolahan data tersebut berbasis pada teknologi. Sedangkan informasi merupakan data yang diinterpretasikan atau direalisasikan dengan berbagai cara melalui prosedur dan alat bantu tertentu dengan basisnya kepada pengetahuan.<sup>4</sup> Dengan kata lain informasi adalah makna data itu sendiri bagi manusia.<sup>5</sup> Jadi, data mempunyai dua aspek yaitu sebagai informasi potensial bagi manusia dan sebagai suatu intru/dataksi untuk komputer.<sup>6</sup>

Pasal 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dapat disimpulkan bahwa data dalam undang-undang ini berbentuk elektronik merupakan sebagian kecil atau satu utuh bagian dari informasi yang ada, dengan kata lain suatu data elektronik dapat berupa satu informasi elektronik ataupun dapat berupa sekumpulan data elektronik yang menjadi satu informasi elektronik.

---

<sup>4</sup>Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis Mengenai Perlindungan Data Pribadi dalam Cloud Computing System Ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, hlm. 18.

<sup>5</sup>Purwanto, *Penelitian ... loc.cit.*

<sup>6</sup>*Ibid.*

Informasi dalam pemakaian sistem in-formasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan untuk saat ini atau yang akan datang.<sup>7</sup>

Pada saat ini, informasi merupakan suatu media yang menjadi sumber yang sangat menentukan perkembangan ekonomi suatu negara baik negara berkembang maupun negara maju.<sup>8</sup> Informasi pribadi dari individu selalu dikelola oleh pemerintah dan swasta, dengan munculnya era digital pada saat ini Informasi mengenai individu mendapati ancaman yang lebih besar bagi privasi individu tersebut, serta kemungkinan individu menderita kerugian sebagai akibat dari ketidaktelitian atau pembocoran informasi akan jauh lebih besar.<sup>9</sup> Era digital telah memicu ledakan pertumbuhan data pribadi yang dibuat, disimpan dan ditransmisikan pada komputer dan perangkat mobile, broadband, situs internet dan media.<sup>10</sup>

Data maupun informasi, pada saat ini kedua hal tersebut merupakan sumber daya sebagai media yang sangat penting dalam penggunaannya. Dengan begitu banyak persaingan usaha dalam hal perkembangan disegala bidang seperti ekonomi, pembangunan, dan teknologi dalam skala perusahaan ataupun dalam skala yang lebih besar yaitu negara, bagi siapa yang dapat menguasai kedua hal tersebut dengan menggunakannya secara benar, tepat, cepat dan tak kurang sedikitpun data atau informasi yang dimiliki lengkap akan mampu bersaing bahkan mengalahkan rivalnya dengan berbagai keuntungan yang ada. Hal ini

---

<sup>7</sup>*Ibid*, hlm. 15

<sup>8</sup>Shinta Dewi, *Perlindungan Privasi Atas Informasi Pribadi Dalam E-Commerce Menurut Hukum Internasional*, Widya Padjajaran, Bandung, 2009, hlm. 53.

<sup>9</sup>Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 17

<sup>10</sup>*Ibid*.



sangat mempengaruhi pengambilan keputusan sebagai suatu kegiatan manusia yang selalu ada pada setiap kegiatan manusia dan akan selalu tergantung pada data dan informasi yang dimiliki untuk menentukan keputusan tersebut.

### **1. Perlindungan Data dan/atau Privasi**

Penggunaan istilah perlindungan data pertama digunakan di Jerman dan Swedia pada tahun 1970an yang mengatur tentang perlindungan data pribadi melalui undang-undnag.<sup>11</sup> Alasan dibuatnya peraturan tentang perlindungan data karena pada saat itu komputer digunakan sebagai alat untuk menyimpan data para penduduk terutama untuk keperluan sensus penduduk. Pada prakteknya banyak terjadi pelanggaran yang dilakukan baik oleh pemerintahan sendiri maupun oleh pihak swasta. Dari hal tersebut agar penggunaan data pribadi tidak disalahgunakan maka diperlukan pengaturan terhadap perlindungan data.<sup>12</sup>

Setiap negara menggunakan istilah-istilah yang berbeda antara informasi pribadi dan data pribadi. Tetapi secara substansif kedua istilah tersebut mempunyai pengertian yang hampir sama, sehingga kedua istilah tersebut sering digunakan bergantian.<sup>13</sup> Amerika Serikat, Kanada, dan Australian menggunakan istilah informasi pribadi sedangkan negara-negara Uni Eropa dan Indonesia sendiri dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik menggunakan istilah data pribadi.<sup>14</sup>

Data pribadi terdiri atas fakta-fakta, komunikasi atau pendapat yang berkaitan dengan individu yang merupakan informasi sangat pribadi atau sensitive sehingga

---

<sup>11</sup>Shinta Dewi, *Perlindungan ... op.cit*, hlm. 37.

<sup>12</sup>Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 18.

<sup>13</sup>Shinta Dewi, *Perlindungan ... op.cit*, hlm. 71.

<sup>14</sup>Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 19.

orang yang bersangkutan ingin menyimpan atau membatasi orang lain untuk mengoleksi, menggunakan atau menyebarkannya kepada pihak lain. Menurut Jerry Kang yang ditulis dalam artikelnya yang berjudul *Information Privacy in Cyberspace Transactions*, data pribadi menggambarkan suatu informasi yang erat kaitannya dengan seseorang yang akan membedakan karakteristik masing-masing individu.<sup>15</sup> Pada dasarnya bentuk perlindungan terhadap data dibagi dalam dua kategori, yaitu bentuk perlindungan data berupa pengamanan terhadap fisik data itu, baik data yang kasat mata maupun data yang tidak kasat mata.<sup>16</sup> Bentuk perlindungan data lain adalah adanya sisi regulasi yang mengatur tentang penggunaan data oleh orang lain yang tidak berhak, penyalahgunaan data untuk kepentingan tertentu, dan perusakan terhadap data itu sendiri.

Privasi dalam sejarah perkembangannya merupakan suatu konsep yang bersifat internasional yang dikenal sebagai undang-undang maupun dalam bentuk etika.<sup>17</sup> Beberapa negara di dunia mengenal privasi dengan istilah yang berbeda-beda, di Belanda dikenal dengan istilah *dignitas* yang berarti hak pribadi, di Jerman dikenal dengan *personlichkeitsrecht* yang berarti hak pribadi sebagai perwujudan kepribadian seseorang sedangkan di Swiss dikenal dengan istilah *Geheimssphare* yang berarti privasi individu.<sup>18</sup>

Konsep privasi untuk pertama kalinya dikembangkan oleh Warren dan Brandeis yang menulis sebuah artikel di dalam jurnal ilmiah Sekolah Hukum Universitas Harvard yang berjudul “The Right to Privacy” atau hak untuk tidak

---

<sup>15</sup>*Ibid.*

<sup>16</sup>Purwanto, *Penelitian ... op.cit*, hlm. 13.

<sup>17</sup>Shinta Dewi, *Perlindungan ... op.cit*, hlm. 7.

<sup>18</sup>*Ibid.*

diganggu.<sup>19</sup> Dalam jurnal tersebut menurut Warren dan Brandeis dengan adanya perkembangan dan kemajuan teknologi maka timbul suatu kesadaran masyarakat bahwa telah lahir suatu kesadaran bahwa ada hak seseorang untuk menikmati hidup. Hak untuk menikmati hidup tersebut diartikan sebagai hak seseorang untuk tidak diganggu kehidupan pribadinya baik oleh orang lain, atau oleh negara.<sup>20</sup> Oleh karena itu hukum harus mengakui dan melindungi hak privasi tersebut.<sup>21</sup> Privasi merupakan suatu konsep yang sangat sulit untuk didefinisikan karena setiap orang akan memberi batasan yang berbeda tergantung dari sisi mana orang akan menilainya.<sup>22</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, privasi berarti bebas, kebebasan atau keleluasaan. Sedangkan *Black's Law Dictionary* mendefinisikan privasi sebagai berikut<sup>23</sup>:

*"The right to be alone; the right of a person to be free from unwarranted public. Term "right of privacy" is generic term encompassing various rights recognized to be inherent in concept of ordered liberty, and such rights prevents governmental interference in intimate personal relationship or activities, freedom of individual to make fundamental choices involving himself, his family and his relationship with others"*

Hak atas privasi ini juga dimuat dalam Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia (DUHAM)/*Universal Declaration of Human Rights* (UDHR) pasal 12, yang menyatakan<sup>24</sup>:

---

<sup>19</sup>*Ibid*, hlm. 10.

<sup>20</sup>Rosalinda Elsina Latumahina, "Aspek Hukum Perlindungan Data Pribadi di Dunia Maya", *jurnal GEMA AKTUALITA*, edisi no. 2 Vol.3, 2014, hlm.17

<sup>21</sup>Shinta Dewi, *Perlindungan ... loc.cit.*

<sup>22</sup>*Ibid*, hlm 11

<sup>23</sup>Rosalinda Elsina Latumahina, "Aspek Hukum ... loc.cit".

<sup>24</sup>*Ibid*.

*“No one shall be subjected to arbitrary interference with his privacy, family, home or correspondence, nor to attacks upon his honor and reputation. Everyone has the right to the protection of the law against such interference or attacks.”*

Secara substantive, pengaturan privasi di dalam pasal 12 UDHR ini sangat luas karena terdiri dari<sup>25</sup>:

1. *Physical Privacy* yaitu perlindungan privasi yang berkaitan dengan tempat tinggalnya, contohnya seseorang tidak boleh memasuki rumah orang lain tanpa izin pemilik, negara tidak boleh menggeledah rumah seseorang tanpa adanya surat penahanan, negara tidak boleh melakukan penyadapan terhadap tempat tinggal seseorang
2. *Decisional Privacy* yaitu perlindungan privasi terhadap hak untuk menentukan kehidupannya sendiri termasuk kehidupan keluarganya, contohnya dia mempunyai hak untuk menentukan kehidupan rumah tangganya sendiri.
3. *Dignity* yaitu melindungi harga diri seseorang termasuk nama baik dan reputasi seseorang.
4. *Informational Privacy* yaitu privasi terhadap informasi artinya hak untuk menentukan cara seseorang melakukan dan menyimpan informasi pribadinya.

Selain dari pengaturan UDHR, Kovenan Internasional tentang Hak-Hak Sipil dan Politik atau *International Covenant on Civil and Political Rights* (ICCPR) 1966 yaitu dalam Pasal 17:

---

<sup>25</sup>Shinta Dewi, *Perlindungan ... op.cit*, hlm. 24.

1. *No one shall be subjected to arbitrary or unlawful interference with his privacy, family, home or correspondence, nor to unlawful attacks upon his honour and reputation.*
2. *Everyone has the right to the protection of the law against such interference or attacks.*

Pengaturan privasi di dalam Pasal 17 tersebut diatas menambah kata *arbitrary* atau *unlawful* atau secara melawan hukum sehubungan Negara-negara tidak hanya diberi kewajiban untuk melindungi warga negaranya melalui pengaturan tetapi juga harus melarang pelanggaran privasi tersebut.<sup>26</sup>

Privasi secara garis besar memiliki beberapa aspek baik yang dilindungi dalam arti diatur oleh hukum maupun yang tidak dilindungi atau tidak diatur oleh hukum, maka dari itu penting untuk memahami apa sebenarnya yang dimaksud dengan privasi dan bagaimana dengan pengaruh yang diberikan terhadap hak seseorang untuk menggunakan serta mengontrol penggunaan hak tersebut.

Pada umumnya ada tiga aspek dari privasi yaitu privasi pribadi seseorang (*Privacy of a Person's Persona*), privasi dari data tentang seseorang (*Privacy of Data About a Person*), dan privasi atas komunikasi seseorang (*Privacy of a Person's Communication*).

1. *Privacy of a Person' Persona.*

Hak atas privasi ini didasarkan pada prinsip umum bahwa setiap orang mempunyai hak untuk dibiarkan sendiri (*the right to be let alone*). Pada umumnya ada empat jenis pelanggaran terhadap privasi atas pribadi seseorang, yaitu yang

---

<sup>26</sup>*Ibid*, hlm 25.

pertama publikasi yang menempatkan seseorang pada suatu tempat yang salah, contohnya seperti menggunakan foto seseorang perempuan untuk mengilustrasikan suatu artikel yang memuat tentang seorang ibu menelantarkan anaknya. Jenis pelanggaran yang kedua adalah penggunaan yang tidak tepat untuk nama atau kesukaan seseorang untuk suatu tujuan komersial. Pelanggaran yang ketiga adalah pembukaan fakta-fakta pribadi yang memalukan kepada publik. Pada pelanggaran yang terakhir yaitu keempat adalah mengganggu kesunyian atau kesendirian seseorang.<sup>27</sup>

### 2. *Privacy of Data About a Person*

Hak atas privasi dapat juga mengikat suatu informasi mengenai seseorang yang dikumpulkan dan digunakan oleh orang lain. Sebagai contoh informasi yang mengikat mengenai seseorang seperti informasi tentang kebiasaan seseorang, catatan medis, agama, dan keanggotaan dalam partai politik, catatan pajak, data-data karyawan, catatan asuransi, catatan tindak pidana dan lain-lain.<sup>28</sup>

### 3. *Privacy of a Person's Communication*

Dalam keadaan tertentu, hak atas privasi dapat juga mencakup komunikasi secara *online*. Dalam hal-hal tertentu seperti pengawasan dan penyingkapan isis dari komunikasi elektronik oleh orang lain bukan oleh pengirim atau orang yang menerima atau orang yang dikirim dapat merupakan pelanggaran dari privasi seseorang.<sup>29</sup>

Selain ketiga aspek diatas, menurut Danrivanto Budhijanto dalam jurnal hukum internasional Universitas Padjadjaran yang berjudul "*The Present and*

<sup>27</sup>Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit*, hlm. 146.

<sup>28</sup>*Ibid*.

<sup>29</sup>*Ibid*, hlm 147

*Future of Communication and Information Privacy in Indonesia*" terdapat hak-hak yang melekat lainnya pada setiap individu yang dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu<sup>30</sup>:

#### 1. Privasi atas Informasi

Privasi atas informasi di antaranya menyangkut informasi pribadi, data diri, rekaman medis, pos elektronik, *anonimitas online*, enkripsi<sup>31</sup> data, dan hak-hak khusus lainnya.

#### 2. Privasi Fisik

Privasi fisik adalah bentuk privasi sebagai suatu hak untuk tidak ditekan, dicari, maupun ditangkap oleh pemerintah, yang pada umumnya berlaku bagi individu yang menggunakan kebebasan berpendapat dan berasosiasinya.

#### 3. Privasi untuk Menentukan Jati Diri

Privasi untuk menentukan jati diri adalah kebebasan seorang individu untuk menentukan apa yang diinginkan tanpa campur tangan dari pihak lain, salah satu bentuk privasi ini adalah untuk melakukan aborsi, bunuh diri, transgender, dan hal-hal sejenisnya.

#### 4. Privasi atas Harta Benda

Privasi atas harta benda adalah hak individual untuk memiliki identitas, kekayaan intelektual, dan kekayaan fisik.

---

<sup>30</sup>Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 23.

<sup>31</sup>Enkripsi adalah sebuah proses yang melakukan perubahan sebuah kode dari yang bisa dimengerti menjadi sebuah kode yang tidak bisa dimengerti atau tidak terbaca. Enkripsi dapat diartikan sebagai kode atau chipper. Enkripsi digunakan untuk menyandikan data-data atau informasi sehingga tidak dapat dibaca oleh orang yang tidak berhak. Dengan enkripsi data anda disandikan (*encrypted*) dengan menggunakan sebuah kunci (*key*). Untuk membuka (*decrypt*) data tersebut digunakan juga sebuah kunci yang dapat sama dengan kunci untuk mengenkripsi (untuk kasus *private key cryptography*) atau dengan kunci yang berbeda (untuk kasus *public key cryptography*).

Dalam hak mengemukakan suatu pendapat, berkumpul, dan berserikat, serta privasi yang melekat sebagai suatu hak yang mendasar untuk hak atas informasi atas seseorang, merupakan hal yang tidak dapat diganggu gugat oleh siapapun, termasuk oleh aparat pemerintah. Negara melalui pemerintah harus memberikan jaminan atas perlindungan dari upaya dan tindakan apapun yang bertujuan melanggar hak-hak tersebut.

Informasi yang berkaitan dengan privasi terdapat dalam beragam bentuk, yang bentuk tersebut tergantung kepada definisi dimana informasi tersebut diterapkan. Simson Garfinkel mengelompokkan informasi privasi kedalam 5 hal kategori, yaitu<sup>32</sup>:

1. *Personal Information*, informasi yang berkaitan dengan seseorang, diantaranya; nama, tanggal lahir, sekolah, nama orang tua, dan lain-lain.
2. *Private Information*, informasi yang berkaitan dengan seseorang namun tidak secara umum diketahui dan beberapa diantaranya dilindungi oleh hukum. Contoh: transkrip akademik, catatan perbankan, dan lain-lain.
3. *Personally Identifiable Information*, informasi yang diturunkan yang berasal dari seseorang berupa kebiasaan, hal-hal yang disukai, dan lain-lain.
4. *Anonymized Information*, informasi yang berkaitan dengan seseorang yang telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga informasi tersebut bukan merupakan informasi yang sebenarnya.

---

<sup>32</sup> Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm 24.



5. *Aggregate Information*, informasi statistik yang merupakan gabungan dari beberapa informasi individu.

## 2. Keamanan dan Kerahasiaan Data dalam Teknologi Informasi

Pesatnya perkembangan teknologi informasi pada saat ini, menjadikan zaman dimana data sudah mendapatkan pandangan sebagai komoditas utama dalam berbagai hal. Dengan perkembangan data yang begitu cepat, membuat keamanan dan kerahasiaan terhadap data merupakan suatu isu yang sangat dikhawatirkan. Dari hal itu, maka isu atas keamanan dan kerahasiaan menjadi suatu fenomena dimana suatu tindakan pencegahan perusakan data dan informasi menjadi hal utama yang diperbincangkan mengenai pemikiran atas perlindungan terhadap data dan informasi tersebut.

Masalah keamanan dan kerahasiaan muncul dan menjadi prioritas utama karena adanya suatu hak privasi atas data yang ada dalam teknologi informasi, baik dalam bentuk data mentah maupun dalam informasi yang sudah terealisasi. Privasi seringkali dianggap memiliki pengertian sama dengan kerahasiaan, tetapi privasi merupakan konsep yang jauh lebih luas dari kerahasiaan, yang meliputi hak untuk dibebaskan dari gangguan, untuk tetap mandiri dan untuk mengontrol peredaran dari informasi tentang seseorang.<sup>33</sup> Sedangkan kerahasiaan hanyalah salah satu alat untuk melindungi informasi pribadi, yang biasanya dalam bentuk pengamanan informasi tersebut dari penyingkapan yang tidak sah kepada pihak ketiga.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup>Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit*, Hlm. 148.

<sup>34</sup>*Ibid*, hlm 149.

Kerahasiaan mulai dipermasalahkan pada saat informasi diperoleh oleh suatu perusahaan, organisasi atau pemerintah yang dapat disebut sebagai "*data user*" (pengguna data). *Data user* diharapkan dapat bertanggung jawab atas keamanan penyimpanan dari informasi pribadi yang dipercayakan kepada mereka. Mereka mempunyai kewajiban untuk menjaga informasi dengan suatu sistem pengamanan yang memadai. Dari hal tersebut, suatu hubungan kepercayaan timbul antara *data subjects* dan *data users*, yang menimbulkan suatu kewajiban pemeliharaan dan jaminan atas kerahasiaannya, dari penyingkapan yang tidak sah kepada pihak ketiga.<sup>35</sup>

Kerahasiaan merupakan salah satu hal yang dikhawatirkan dalam pengamanannya, Secara naturalia, paling tidak ada tiga kerentanan dalam sistem komputer, yakni: (i) kerahasiaan (*secretcy*), (ii) keutuhan data dari sistem (*integrity*), dan (iii) ketersediaan data/sistem pada saat diakses (*availability/accessibility*) yang diatur dalam Pasal 30 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008.<sup>36</sup>

Dalam menjamin kerahasiaan informasi maka, suatu cakupan menyeluruh mengenai keamanan data (*data security*), keamanan komputer dan jaringan (*computer and network security*) dan kontrol prosedural harus dipadukan untuk melindungi informasi pribadi dari ancaman pelanggaran kerahasiaannya. Meskipun usaha-usaha untuk meningkatkan keamanan juga akan meningkatkan privasi, tetap saja kedua hal tersebut tidaklah sama, tetapi saling melengkapi.

---

<sup>35</sup>*Ibid.*

<sup>36</sup>Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online*", Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012, hlm. 122.

Karena jika hanya mengutamakan keamanan tidaklah cukup, tetapi juga harus didukung dengan adanya jaminan terhadap privasi dan informasi tersebut.<sup>37</sup>

Teknologi komputer diakui telah meningkatkan kecemasan masyarakat dengan kemampuannya dalam hal mengolah informasi. Kemampuan komputer tersebut dapat saja disalahgunakan karena itu dirasakan dibutuhkan akan suatu sistem *checks and balances* untuk mencegah penyalahgunaan kemampuan tersebut.<sup>38</sup>

Untuk menjaga keamanan dan kerahasiaan data dalam suatu jaringan komputer, diperlukan beberapa jenis enkripsi agar data tidak dapat dibaca atau dimengerti oleh sembarangan orang kecuali untuk penerima yang berhak. Pengamanan data tersebut selain bertujuan untuk meningkatkan keamanan data, juga berfungsi untuk<sup>39</sup>:

1. Melindungi data agar tidak dapat dibaca oleh orang-orang yang tidak berhak;
2. Mencegah agar orang-orang yang tidak berhak, tidak menyisipkan atau menghapus data

Selain keamanan dan kerahasiaan data dalam jaringan komputer, konsep ini juga berlaku untuk keamanan dan kerahasiaan data pada internet. Hal ini mengingat bahwa kemajuan yang dicapai dalam bidang pengembangan sistem operasi komputer sendiri dan utilitasnya sudah sedemikian jauh dimana tingkat performansi, kehandalan dan fleksibilitas software menjadi kriteria utama dan berharganya informasi tersebut dan ditunjang oleh kemampuan pengembangan

---

<sup>37</sup> Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit*, hlm. 150.

<sup>38</sup> *Ibid.*

<sup>39</sup> Purwanto, *Penelitian ... op.cit*, hlm. 56.

*software* tentunya menarik minat para pembobol (*hacker*) dan penyusup (*intruder*).

Permasalahan utama yang diangkat dari keamanan dan kerahasiaan suatu data ini terkait dengan begitu pentingnya informasi tersebut dikirim dan diterima oleh orang yang berkepentingan. Informasi akan tidak berguna lagi apabila di tengah jalan informasi itu disadap atau dibajak oleh orang tidak berhak. Oleh karena itu pengamanan dalam sistem informasi telah menjadi isu hangat ketika transaksi elektronik mulai diperkenalkan. Tanpa pengamanan yang ketat dan canggih, perkembangan teknologi informasi tidak memberikan manfaat yang maksimal kepada masyarakat.<sup>40</sup>

Terhubungnya sebuah sistem informasi dengan Internet membuka peluang adanya kejahatan melalui jaringan komputer. Hal ini menimbulkan tantangan bagi penegak hukum. Hukum dari sebagian besar negara di dunia belum menjangkau daerah *cyberspace*. Saat ini hampir semua negara di dunia berlomba-lomba untuk menyiapkan landasan hukum bagi internet. Terkait dengan masalah yang terjadi dan perlunya pengamanan terhadap data yang ada dalam komputer, lingkup keamanan data dari suatu sistem komputer mencakup hal-hal yang tidak saja berkaitan dengan keamanan fisik, keamanan akses, keamanan file dan data, keamanan jaringan, tetapi terdapat hal-hal lainnya<sup>41</sup>. Ancaman paling signifikan terhadap keamanan dari sistem komputer pada saat ini bukan berupa ancaman

---

<sup>40</sup>Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 26.

<sup>41</sup>Purwanto, *Penelitian ... op.cit*, hlm. 49.

terhadap keamanan fisik, tetapi juga ancaman terhadap keamanan non-fisik yang dapat dibagi dalam 2 (dua) kategori yaitu<sup>42</sup> : *Intrudes* dan *Malicious Program*.<sup>43</sup>

## B. Jenis-Jenis Data

Pada sebuah data yang dibuat maupun yang sudah disimpan, memiliki jenis-jenisnya sendiri. Dalam hal jenis ini merupakan pembagian data dalam mengkategorikan untuk apa dan untuk alasan apa data tersebut dibuat atau disimpan. Hal ini akan membedakan data-data yang ada untuk mendapatkan perbedaan kegunaan dan manfaat dari data-data itu sendiri.

Data pada dasarnya memiliki dua bentuk pada saat ini yaitu dalam bentuk digital atau elektronik yang ditampilkan oleh suatu layar melalui sebuah proses sebuah alat yang berbasis kepada teknologi dan dalam bentuk fisik yang dapat disentuh. Walaupun terdapat dua bentuk data, jenis-jenis pada kedua bentuk data tetaplah sama. Dalam kata lain walaupun dengan bentuk yang berbeda, kategori jenisnya tetap sama atau memiliki suatu pengertian dan maksud yang sama dalam hal kenapa data tersebut dibuat atau disimpan dalam jenis tersebut.

Pembagian jenis data menjadi dua bagian besar yaitu jenis data *non-hak cipta* dan data hak cipta. Pembagian ini didasari oleh Pasal 25 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengatur "*Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi*

---

<sup>42</sup>*Ibid*, hlm. 50.

<sup>43</sup>*Malicious Program* termasuk virus komputer, *worm*, *trojan*, *spyware* dan program lain yang dibuat secara khusus untuk memata-matai lalu lintas jaringan, merekam komunikasi pribadi, menjalankan perintah yang tidak sah, mencuri dan mendistribusikan informasi pribadi dan rahasia, menonaktifkan komputer, menghapus file, dll.

sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan”.

### 1. Data *Non-Hak Cipta*

Data dalam jenis *non-hak cipta* adalah data yang mana di dalamnya tidak memuat atau tidak memiliki unsur hak cipta. Dengan kata lain data yang ada merupakan data yang hanya memiliki bahan baku untuk suatu informasi saja, yang berarti data tersebut hanya berisikan suatu rangkaian berupa kata, angka, dan simbol lainnya yang hanya memberikan atau membentuk suatu informasi tanpa adanya nilai karya intelektual di dalamnya.

Sebagian besar data yang tidak memiliki unsur kekayaan intelektual, hak cipta, paten dan sejenisnya merupakan data yang hanya menyimpan data pribadi dan memiliki unsur privasi, berikut beberapa contoh data yang tidak memiliki unsur hak cipta di dalamnya:

#### a. Arsip

Arsip pada intinya memiliki arti yang sama dengan data dan memiliki sifat sebagai data yang dapat terbuka ataupun data tertutup.<sup>44</sup> Untuk mendapatkan kepastian suatu arsip memiliki sifat terbuka ataupun tertutup dapat ditinjau dari berbagai kepentingan, contohnya seperti data untuk kepentingan ilmiah/ilmu pengetahuan<sup>45</sup>, dan data untuk kepentingan masyarakat.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup>Terbuka berarti suatu arsip merupakan arsip yang dapat diakses oleh siapa saja dan darimana saja arsip tersebut dibuka, sedangkan tertutup memiliki arti bahwa arsip tersebut memiliki kerahasiaan yang harus dilindungi berdasarkan ketentuan Undang-Undang.

Lebih lanjut; *Ibid*, hlm 16.

<sup>45</sup>Data untuk kepentingan ilmiah/ilmu pengetahuan adalah data untuk informasi-informasi yang berkaitan dengan bidang perekonomian, sosial, budaya, politik, kenegaraan dan lain-lain memberikan kesempatan bagi para peneliti untuk menggali, membuka dan menemukan informasi yang tersimpan dalam rangka mengembangkan misi ilmiahnya.

Lebih lanjut; *Ibid*.

Berdasarkan fungsinya, keterbukaan dan kerahasiaan arsip menyangkut arsip dinamis atau statis. Arsip dinamis adalah arsip yang dipergunakan secara langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, penyelenggaraan kehidupan kebangsaan pada umumnya atau dipergunakan secara langsung dalam penyelenggaraan administrasi negara, sedangkan arsip statis yang tidak dipergunakan secara langsung dalam perencanaan, penyelenggaraan kehidupan kebangsaan pada umumnya maupun untuk penyelenggaraan sehari-hari administrasi negara.<sup>47</sup>

b. Data Kesehatan

Dalam rangka menjaga ketertiban administrasi dibidang kesehatan diperlukan sistem inventarisasi data dan perlindungan data dalam rangka memberikan perlindungan kepada pasien. Tak kalah pentingnya petugas kesehatan mencatat data pasien sebenar-benarnya. Ini berarti bahwa negara telah mewajibkan instansi negara yaitu rumah sakit untuk terlibat dalam bagian kegiatan administrasi negara.<sup>48</sup> Oleh Karena itu hukum administrasi negara juga dapat mengeluarkan sanksi-sanksinya, apabila kewajiban melaksanakan administrasi kesehatan rakyat

---

<sup>46</sup>Berdasarkan tujuan dari kearsipan yang ditentukan di dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1971 Tentang Pokok-Pokok Kearsipan adalah meningkatkan mutu kehidupan bernegara dan bermasyarakat, maka keterbukaan arsip harus memperhatikan: keselamatan bahan-bahan pertanggungjawaban nasional, memperhatikan hak-hak masyarakat untuk mempelajari arsip dan mengetahui segala sesuatu yang berkaitan dengan penyelenggaraan kehidupan kenegaraan (dikaitkan dengan Undnag-undang Hak Asasi Manusia Nomor 36 Tahun 1999), kepentingan pemilik arsip (arsip pribadi) agar tidak membuka dan memberikan informasinya, kecuali untuk kepentingan penyidikan guna proses peradilan, data-data pribadi dapat dibuka oleh orang lain, itupun harus dengan persyaratan khusus yang disahkan dengan peraturan perundang-undangan.

<sup>47</sup>Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, Ctk Pertama, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, Hlm. 204.

<sup>48</sup>Purwanto, *Penelitian ... op.cit*, hlm. 22.

lebih tepatnya administrasi catatan medik/kesehatan (*medical/health record administrasion*) tidak dijalankan dengan baik.<sup>49</sup>

Pada dasarnya rekam medis mempunyai sifat rahasia, pribadi, mengandung nilai sekuritas atau keamanan. Karena itu penjagaan/penyimpanan benda rekam medis maupun sistem rekam medis menjadi penting.<sup>50</sup> Mengingat penjagaan rekam medis bukan pekerjaan yang mudah, maka kerjasama antar berbagai unit kerja dalam instansi pelayanan kesehatan (intern), maupun dengan pihak ekstern yang terkait (Departemen kesehatan dan jajarannya, unsur-unsur pemerintah lainnya, maupun pihak asuransi dan lainnya) senantiasa dibutuhkan.

## **2. Data Hak Cipta**

Data hak cipta merupakan data yang mana memiliki unsur-unsur dan/atau didaftarkan sebagai karya intelektual, hak cipta, paten merek, rahasia dagang, desain industri, dan sejenisnya sebagaimana di jelaskan di dalam Penjelasan Umum dalam Pasal 25 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik<sup>51</sup>. Dalam kaitannya dengan aturan tersebut, data yang dimaksud adalah data-data yang mana merupakan data elektronik yang terdapat dalam internet.

Dengan semakin berkembangnya era informasi pada saat ini, data di jaringan internet merupakan sebuah roh, berbagai macam data terdapat di berbagai

---

<sup>49</sup>*Ibid.*

<sup>50</sup>*Ibid.*

<sup>51</sup>Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang disusun dan didaftarkan sebagai karya intelektual, hak cipta, paten merek, rahasia dagang, desain industri, dan sejenisnya wajib dilindungi oleh undang-undnag ini dengan memperhatikan ketentua Peraturan Perundang-undangan.

Indonesia, *Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, UU No. 11 Tahun 2008, LN No. 58 tahun 2008, TLN 4843, Penjelasan umum Pasal 25.



halaman *web* dengan berbagai bentuk yang memiliki nilai hak cipta atas data-data tersebut.<sup>52</sup>

Dengan adanya internet yang dapat diakses dengan mudah melalui *software* seperti *netscape*, *mosaic* dan *internet explorer* dan penyedia lainnya melalui jasa komersial seperti *american online* dan *prodogy*, pemilik komputer dapat memasukan dokumen ke dalam komputernya, dan sekaligus pula si pemilik komputer dapat mengakses dan membaca dokumen.<sup>53</sup> Selain itu, pengguna dapat melakukan perjalanan untuk mencari dokumen-dokumen yang ditempatkan dengan jumlah ribuan.<sup>54</sup>

Sebagaimana data yang dimaksud Pasal 25 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, menurut Asril sitompul ada dua kategori hak cipta di internet yang mana memiliki permasalahan hukum, yakni; *Pertama*, hak cipta atas isi (*content*) yang terdapat di media internet yang berupa hasil karya berbentuk informasi, tulisan, karangan, *review*, program atau bentuk lainnya yang sejenis; dan *Kedua*, hak cipta atas nama alamat situs *web* dan alamat surat elektronik atau *e-mail* dari pelanggan jasa internet.<sup>55</sup>

Terkait dengan hal yang sama, Edmon Makarim dalam bukunya mengemukakan beberapa kategori hukum hak cipta di internet, yakni:<sup>56</sup>

*Pertama*, program komputer. Program komputer sebagai hasil pemikiran intelektual dari pembuatan program adalah diakui sebagai suatu karya cipta, yaitu

---

<sup>52</sup> Purwanto, *Penelitian ... op.cit*, hlm. 41-42.

<sup>53</sup> Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta Di Internet Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*, FH UII Press, Yogyakarta, 2009, Hlm. 54.

<sup>54</sup> *Ibid.*

<sup>55</sup> *Ibid.*, hlm. 56-57.

<sup>56</sup> Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum ... op.cit*, Hlm. 256, 266, 271, 272.

karya dari perwujudan cipta, rasa dan karsanya. Hal inilah yang dilindungi oleh hukum. Objek perlindungan sebuah program komputer adalah serangkaian kode yang mengisi instruksi. Instruksi-instruksi dan bahasa yang tertulis ini dirancang untuk mengatur *microprocessor* agar dapat melakukan tugas-tugas sederhana yang dikehendaki secara tahap demi tahap serta untuk menghasilkan hasil yang diinginkan. Di dalam instruksi inilah terlihat ekspresi dari si pembuat program atau pencipta.

*Kedua, database.* Database merupakan salah satu komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi pemakai. Penerapan *database* dalam sistem informasi disebut dengan *database system*, yaitu suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam di dalam suatu organisasi. Data yang berada dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data akan diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak, umumnya disebut dengan DBMS (*Database Management System*). Database seperti ini dapat dilindungi oleh hukum hak cipta.

*Ketiga, website.* Pada sebuah pembuatan *website* semua tahap persiapan sebelum penguploadan *website* tersebut di dalam internet, *website* itu dirancang dalam suatu HTML *Editor*, HTML *Editor* adalah sebuah program komputer. Pembuatan merancang *website* dengan menggunakan program HTML *Editor*

sebagai sarana adalah sama seperti membuat suatu program aplikasi dengan menggunakan program *pascal*. Dengan ini *website* secara keseluruhan di dalamnya dilindungi hak cipta sebagai program komputer. Dengan hanya mengkopi sebagian kecil dari bagian *website* maka dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap hak cipta atas karya seni berupa desain tersebut. *Typographical Arrangement* (tata cara penyusunan suatu karya) diberikan perlindungan hak cipta. Pemilik hak atas *typographical arrangement* atas suatu *website* (pengaturan letak, icon, desain, gambar dalam *website*) diberikan pada orang yang mengaturnya. Jadi dalam sebuah *website* terdapat beberapa hak cipta, selain hak atas tulisan artikel di *website* itu, juga terdapat hak cipta atas program komputer, hak cipta atas desain dalam *website*, dan juga hak cipta atas *typographical arrangement* dalam *website* tersebut.

### C. Dasar Hukum Perlindungan Data di Indonesia

Di Indonesia pengaturan secara khusus mengenai perlindungan data memang belum ada, namun aspek perlindungannya sudah tercermin dalam peraturan perundang-undangan lainnya seperti<sup>57</sup>: UU No. 7 Tahun 1971 tentang Ketentuan Pokok Kearsipan, UU No.8 Tahun 1997 tentang Dokumen Perusahaan, UU No. 7 Tahun 1992 jo UU No. 10 Tahun 1998 tentang Perbankan, UU No. 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi, UU No. 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan dan UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selain perundang-undangan diatas, terdapat beberapa undang-undang lainnya yang

---

<sup>57</sup>Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit*, Hlm. 163.

mengatur dan terkait tentang perlindungan data seperti UU No. 43 Tahun 2009 tentang Kearsipan, UU No. 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia dan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

### **1. Undang-Undang No. 7 Tahun 1971 tentang Ketentuan-Ketentuan Pokok Kearsipan**

Undang-undang ini pada dasarnya mengatur aspek publik yaitu penyelenggaraan sistem kearsipan oleh pemerintah dalam rangka penyelenggaraan administrasi negara. Dalam sistem kearsipan ini dapat tercakup juga informasi pribadi seseorang. Dalam UU ini terdapat ketentuan bahwa arsip dapat dirupakan dalam “bentuk corak apapun”, maka dalam hal ini dapat termasuk pula data elektronik.<sup>58</sup> Mengenai keamanan data, UU ini mencantumkan ancaman pidana terhadap siapa saja yang memiliki secara melawan hukum dan/atau menyimpan dan dengan sengaja memberitahukan hal-hal tentang isi arsip tersebut pada pihak ketiga yang tidak mengetahui.<sup>59</sup>

### **2. Undang-Undang No. 8 Tahun 1997 tentang Dokumen Perusahaan**

Melengkapi ketentuan mengenai Pokok Kearsipan yang lebih banyak mengatur aspek publik, maka dalam lingkup perusahaan diatur lebih lanjut dalam UU No. 8 Tahun 1997 tentang Dokumen Perusahaan.<sup>60</sup> Dalam pasal 1 ayat (2), Dokumen Perusahaan didefinisikan sebagai data, catatan dan atau keterangan yang dibuat atau diterima oleh perusahaan dalam rangka pelaksanaan kegiatannya baik tertulis di atas kertas atau sarana lain maupun terekam dalam bentuk corak apapun yang dapat dilihat, dibaca atau didengar.

---

<sup>58</sup>Purwanto, *Penelitian ... op.cit*, hlm. 67.

<sup>59</sup>Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit*, Hlm. 163.

<sup>60</sup>*Ibid*, hlm. 164

Dalam Pasal 2 dinyatakan bahwa dokumen perusahaan terdiri dari dokumen keuangan dan dokumen lainnya. Yang dimaksud dokumen lainnya dalam Pasal 3 terdiri dari data atau setiap tulisan yang berisi keterangan yang mempunyai nilai guna bagi perusahaan meskipun tidak terkait langsung dengan dokumen keuangan. Dari pengertian dokumen lainnya dapat diartikan bahwa termasuk juga dokumen-dokumen misalnya data pelanggan, data karyawan yang tergolong dalam data dan/atau informasi pribadi.<sup>61</sup>

### **3. Undang-Undang No. 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia**

Dalam undang-undnag ini terdapat ketentuan mengenai kebebasan untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi secara pribadi sekaligus pula jaminan terhadap privasinya. Dalam Pasal 14 ayat (2) dinyatakan bahwa salah satu hak mengembangkan diri adalah hak untuk mencari, memperoleh, menyimpan, mengolah dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis sarana yang tersedia.<sup>62</sup>

Dengan adanya hak pengembangan diri tersebut, berarti ada keseimbangan antara hak untuk memperoleh informasi dengan hak atas privasi yaitu untuk menyimpan informasi terutama yang berhubungan dengan informasi pribadi seseorang.<sup>63</sup>

### **4. Undang-Undang No. 10 Tahun 1998 tentang Perbankan**

Ketentuan yang berkaitan dengan perlindungan data pribadi dalam Undang-Undang Perbankan berkenaan dengan masalah rahasia bank. Berdasarkan Pasal 40 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 1998, bank diwajibkan untuk merahasiakan

---

<sup>61</sup>*Ibid.*

<sup>62</sup>*Ibid*, hlm. 164-165

<sup>63</sup>Purwanto, *Penelitian ... op.cit*, hlm. 68.

keterangan mengenai nasabah penyimpan dan simpanannya, kecuali dalam hal sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41, Pasal 41A, Pasal 42, Pasal 43, Pasal 44, dan Pasal 44A.<sup>64</sup> Pasal-pasal pengecualian tersebut adalah apabila untuk kepentingan perpajakan, untuk penyelesaian piutang bank, untuk kepentingan peradilan dalam perkara pidana, serta atas permintaan, persetujuan atau kuasa dari nasabah penyimpan, di mana bank dapat melanggar ketentuan mengenai rahasia bank ini tentunya dengan prosedur-prosedur tertentu.<sup>65</sup>

#### **5. Undang-Undang No. 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi**

Menurut Peraturan Pemerintah Tahun 2000 tentang Penyelenggaraan Telekomunikasi yang merupakan peraturan pelaksana dari Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi, internet dimasukkan ke dalam jenis jasa multimedia, yang diidentifikasi sebagai penyelenggara jasa telekomunikasi yang menawarkan layanan berbasis teknologi informasi.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pengaturan internet termasuk ke dalam hukum telekomunikasi. Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi mengatur beberapa hal yang berkenaan dengan kerahasiaan informasi. Antara lain dalam Pasal 22 dinyatakan bahwa setiap orang dilarang melakukan perbuatan tanpa hak, tidak sah, atau manipulasi: (a) akses ke jaringan telekomunikasi; dan/atau (b) akses ke jasa telekomunikasi; dan atau (c) akses ke jaringan telekomunikasi khusus. Bagi pelanggar ketentuan tersebut diancam pidana penjara maksimal enam tahun dan/atau denda maksimal Rp600 juta. Selanjutnya, di dalam Pasal 40 dinyatakan bahwa setiap orang dilarang

---

<sup>64</sup>Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit*, Hlm. 165.

<sup>65</sup>Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 28.

melakukan penyadapan atas informasi yang disalurkan melalui jaringan telekomunikasi dalam bentuk apapun. Bagi yang melanggar ketentuan tersebut, diancam pidana penjara maksimal 15 Tahun. Undang-Undang Telekomunikasi ini juga mengatur kewajiban penyelenggara jasa telekomunikasi untuk merahasiakan informasi yang dikirim dan atau diterima oleh pelanggan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi dan atau jasa telekomunikasi yang diselenggarakannya (Pasal 42 ayat (1)). Bagi penyelenggara yang melanggar kewajiban tersebut diancam pidana penjara maksimal dua tahun dan atau denda maksimal Rp200 juta.

Namun, penyelenggara jasa telekomunikasi wajib merekam informasi yang diperlukan untuk keperluan proses peradilan pidana atas permintaan tertulis Jaksa Agung dan atau Kepala Kepolisian Republik Indonesia untuk tindak pidana tertentu, yaitu tindak pidana yang diancam dengan pidana penjara selama lima tahun ke atas, seumur hidup atau mati. Permintaan dapat juga diajukan penyidik.<sup>66</sup>

#### **6. Undang-Undang No. 43 Tahun 2009 tentang Kearsipan**

Berbeda dengan undang-undang sebelumnya, undang-undang yang merupakan undang-undang pengganti ini kini mengatur tidak saja mengatur mengenai penyelenggaraan kearsipan di lingkungan pemerintah, namun juga penyelenggaraan sistem kearsipan oleh lembaga negara, pemerintah daerah, lembaga pendidikan, perusahaan, organisasi politik, organisasi kemasyarakatan,

---

<sup>66</sup>Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit*, Hlm. 166.

dan perseorangan serta lembaga kearsipan.<sup>67</sup> Dalam sistem kearsipan ini dapat tercakup juga data dan/atau informasi pribadi seseorang.<sup>68</sup>

Yang dimaksud dengan arsip disini adalah rekaman kegiatan atau peristiwa dalam berbagai bentuk dan media sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Mengenai perlindungan data pribadi undang-undang ini menyatakan bahwa lembaga kearsipan dan pencipta arsip dapat menutup akses atas arsip dengan alasan apabila arsip dibuka untuk umum salah satunya dapat mengungkapkan rahasia atau data pribadi.<sup>69</sup>

Dalam undang-undang ini juga diatur mengenai keamanan data, yang mencantumkan ancaman pidana terhadap setiap orang yang dengan sengaja menyediakan arsip dinamis kepada pengguna arsip yang tidak berhak. Dalam Pasal 1 undang-undang ini, dijelaskan beberapa jenis arsip, yaitu:

- a. Arsip dinamis adalah arsip yang digunakan secara langsung dalam kegiatan pencipta arsip dan disimpan selama jangka waktu tertentu.
- b. Arsip vital adalah arsip yang keberadaannya merupakan persyaratan dasar bagi kelangsungan operasional pencipta arsip, tidak dapat diperbarui, dan tidak tergantikan apabila rusak atau hilang.
- c. Arsip aktif adalah arsip yang frekuensi penggunaannya tinggi dan/atau terus menerus.
- d. Arsip inaktif adalah arsip yang frekuensi penggunaannya telah menurun.

---

<sup>67</sup>Indonesia, *Undang-Undang Tentang Kearsipan*, UU No. 43 Tahun 2009, LN No. 152 Tahun 2009, TLN No. 5071, Pasal 5.

<sup>68</sup>Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 28.

<sup>69</sup>Indonesia, *Undang-Undang Tentang Kearsipan*, UU No. 43 Tahun 2009, LN No. 152 Tahun 2009, TLN No. 5071, Pasal 1 ayat (2).



- e. Arsip statis adalah arsip yang dihasilkan oleh pencipta arsip karena memiliki nilai guna kesejarahan, telah habis retensinya, dan berketerangan dipermanenkan yang telah diverifikasi baik secara langsung maupun tidak langsung oleh Arsip Nasional Republik Indonesia dan/atau lembaga kearsipan.
- f. Arsip terjaga adalah arsip negara yang berkaitan dengan keberadaannya dan kelangsungan hidup bangsa dan negara yang harus dijaga ketuhanan, keamanan, dan keselamatannya.
- g. Arsip umum adalah arsip yang tidak termasuk dalam kategori arsip terjaga.

Selanjutnya, dalam pasal 3 dinyatakan bahwa tujuan kearsipan adalah antara lain untuk menjamin perlindungan kepentingan negara dan hak-hak keperdataan rakyat melalui pengelolaan dan pemanfaatan arsip yang autentik dan terpercaya serta menjamin keselamatan dan keamanan arsip sebagai bukti pertanggungjawaban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kemudian juga disebutkan salah satu asas dalam ketentuan ini adalah asas keselamatan dan keamanan.<sup>70</sup>

## **7. Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik**

Di dalam dunia siber masalah perlindungan hak pribadi (*privacy right*) sangat erat kaitannya dengan perlindungan data pribadi seseorang (*personal data*) karena saat ini perkembangan teknologi dalam dunia internet telah mengalami kemajuan yang sangat pesat sehingga orang dapat mengakses data-data pribadi seseorang

---

<sup>70</sup>Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 29.

tanpa sepengetahuan pihak yang bersangkutan.<sup>71</sup> Sehingga kemungkinan terjadi pelanggaran terhadap hak pribadi seseorang sangat besar.

Dalam undang-undang ini terdapat dua pasal yang mengatur tentang perlindungan data, yang pertama Pasal 25 mengatur tentang perlindungan data berupa Informasi Elektronik dan/atau dokumen elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual lainnya. Pasal 25 dalam penjelasannya dikatakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun dan didaftarkan sebagai karya intelektual, hak cipta, paten, merek, rahasia dagang, desain industri, dan sejenisnya wajib dilindungi oleh Undang-Undang ini dengan memperhatikan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.<sup>72</sup> Dengan adanya penjelasan tersebut, maka akan merujuk kepada peraturan undang-undang lainnya yang terkait seperti UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, UU No. 14 Tahun 2001 Tentang Paten, UU No. 15 Tahun 2001 tentang Merek, dan UU No. 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang. Hal ini akan terkait dengan hal-hal yang diatur di dalamnya yang mana diapresiasi dan ditunjukkan dalam bentuk data elektronik atau digital, contohnya adalah hak cipta di dalam *website*, logo dan merek, pengumuman paten<sup>73</sup> dan arsip dan/atau *database* suatu perusahaan.

Yang kedua terkait dengan perlindungan data pribadi dari penggunaan tanpa izin, yang diatur Pasal 26 UU ITE mensyaratkan bahwa penggunaan setiap data

---

<sup>71</sup>*Ibid*, hlm. 31

<sup>72</sup>Indonesia, *Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, UU No. 11 Tahun 2008, LN No. 58 tahun 2008, TLN 4843, Penjelasan Umum Pasal 25.

<sup>73</sup>Dalam kaitannya paten sebagai data yang terkait dengan Pasal 25 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE adalah adanya penegasan bahwa publikasi melalui internet yang bersifat resmi apakah akan digolongkan sebagai "*pengumuman*" sehingga suatu temuan tidak lagi dianggap sebagai invensi baru atau akan dianggap sebagai bukan pengumuman berdasarkan Pasal 4 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 Tentang Paten.

Lebih lanjut, Purwanto, *Penelitian ... op.cit*, hlm. 20-22.

pribadi dalam sebuah media elektronik harus mendapat persetujuan pemilik data bersangkutan. Setiap orang yang melanggar ketentuan ini dapat digugat atas kerugian yang ditimbulkan.<sup>74</sup> Perlindungan data pribadi dalam sebuah sistem elektronik di UU ITE meliputi perlindungan dari penggunaan tanpa izin, perlindungan oleh penyelenggara sistem elektronik, dan perlindungan dari akses dan interferensi ilegal.<sup>75</sup>

Salah satu hal yang menarik dalam undang-undang ini adalah bahwa dalam pemanfaatan teknologi informasi, perlindungan data pribadi merupakan salah satu bagian dari hak pribadi. Hal ini dinyatakan berdasarkan Pasal 9 bahwa Pelaku usaha yang menawarkan produk melalui sistem elektronik harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan.<sup>76</sup>

Pasal 26 ayat (1) menyatakan kecuali ditentukan lain oleh Peraturan Perundang-undangan, penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan orang yang bersangkutan. Ayat (2) kemudian menyatakan setiap orang yang dilanggar haknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat mengajukan gugatan atas kerugian yang ditimbulkan berdasarkan Undang-Undang ini. Penjelasan Pasal 26 Ayat (1) menerangkan bahwa dalam pemanfaatan teknologi informasi, perlindungan data

---

<sup>74</sup>Rosalinda Elsina Latumahina, "*Aspek Hukum ... op.cit*" hlm. 18.

<sup>75</sup>*Ibid.*

<sup>76</sup>Rahadian Adi Nugraha, "*Analisis Yuridis ... op.cit*", hlm. 31.

pribadi merupakan salah satu bagian dari hak pribadi (*privacy rights*).<sup>77</sup> Hak pribadi mengandung pengertian sebagai berikut:

- a. Hak pribadi merupakan hak untuk menikmati kehidupan pribadi dan bebas dari segala macam gangguan.
- b. Hak pribadi merupakan hak untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain tanpa tindakan memata-matai.
- c. Hak pribadi merupakan hak untuk mengawasi akses informasi tentang kehidupan pribadi dan data seseorang.

Perlindungan data pada Pasal 26 ini adalah perlindungan mendasar terhadap privasi dan data. Dalam ketentuan ini perlindungan data memuat unsur-unsur mengenai perlindungan terhadap privasi secara minimal dan sangat luas.<sup>78</sup> Tidak dijelaskan dalam Pasal 26 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik apa yang menjadi bagian dari data pribadi.<sup>79</sup> Data pribadi di media elektronik yang terdapat dalam Pasal 26 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini masih belum di jelaskan secara rinci.<sup>80</sup> Tetapi, apabila ditarik penafsiran secara general terhadap perlindungan data, maka perlindungan data secara spesifik sebenarnya sudah diatur dalam pasal-pasal selanjutnya, yaitu pada Pasal 30 sampai Pasal 33 dan juga pada Pasal 35 yang masuk ke dalam BAB VII mengenai Perbuatan Yang

---

<sup>77</sup>Indonesia, *Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, UU No. 11 Tahun 2008, LN No. 58 tahun 2008, TLN 4843, Penjelasan Pasal 26.

<sup>78</sup>Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 32.

<sup>79</sup>Syarpani, Mahendra Putra Kurnia, dan Safarni Husain "Tinjauan Yuridis Terhadap Perlindungan Data Pribadi di Media Elektronik", *jurnal Beraja Nitit*, edisi no. 6 Vol.3, 2014, hlm. 8.

<sup>80</sup>*Ibid*, hlm. 9.

Dilarang. Dengan penggunaan tafsiran yang umum, pelanggaran terhadap perlindungan data dapat didasarkan pada ketentuan tersebut.<sup>81</sup>

UU ITE sebenarnya secara komprehensif telah memuat ketentuan yang mengatur bagaimana perlindungan data diberikan kepada individu, badan hukum, dan pemerintah. Secara tegas UU ITE melarang adanya akses secara melawan hukum kepada data milik Orang lain melalui sistem elektronik untuk memperoleh informasi dengan cara menerobos sistem pengamanan. Selain itu juga secara tegas UU ITE menyatakan bahwa penyadapan (*interception*) adalah termasuk perbuatan yang dilarang kecuali dilakukan oleh pihak yang memiliki kewenangan untuk itu dalam rangka upaya hukum. Berdasarkan UU ITE ini juga, setiap orang dilarang dengan cara apapun untuk membuka informasi milik orang lain dengan tujuan apapun bahkan jika data yang sifatnya rahasia sampai dapat terbuka kepada publik. Lebih jauh, perlindungan terhadap data tidak hanya mengatur akses pembukaan data saja, tetapi juga apabila data dapat dibuka dan diubah dengan cara apapun (manipulasi, perubahan, pernghilangan, pengrusakan) sehingga seolah-olah data tersebut menjadi data otentik<sup>82</sup>.

Terlepas dari perbuatan yang terkait secara langsung dengan akses tanpa hak kepada data (*unlawful access*), UU ITE juga menyatakan melarang setiap tindakan yang mengakibatkan sistem elektronik menjadi terganggu yang secara sistematis berarti juga dapat mengakibatkan terganggunya akses data bagi pemiliknya. Perlindungan data disini tidak hanya pada terbebasnya data untuk terbuka dengan cara dan tujuan apapun tanpa persetujuan pemilik data saja, namun perlindungan

---

<sup>81</sup>Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 32.

<sup>82</sup>*Ibid*, hlm. 32-33.

data juga berarti pengamanan terhadap sistem elektronik dimana data disimpan dan digunakan untuk dapat berjalan sebagaimana mestinya. Dengan demikian melindungi sistem elektronik juga berarti melindungi data itu sendiri.<sup>83</sup>

## **8. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta**

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta di dalam Pasal 40 ayat (1) huruf n dan huruf p telah mengatur tentang perlindungan hak cipta dalam bentuk data elektronik. Ayat (1) huruf n mengatur bahwa objek ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra berupa terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data,<sup>84</sup> adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi. Huruf p mengatur ciptaan yang dapat dilindungi sebagai hak cipta oleh undang-undang ini dapat berupa kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya.

Beberapa aturannya yang mengatur terkait dengan data dalam UU Hak Cipta diatur dalam Pasal 46 ayat (2) huruf c, Pasal 53 ayat (1) dan ayat (2), Pasal 59 ayat (1) huruf g dan huruf i.

Dalam Pasal 46 ayat (2) huruf c mengatur penggandaan untuk kepentingan pribadi sebagaimana yang dimaksud ayat (1)<sup>85</sup> tidak mencakup seluruh atau

---

<sup>83</sup>*Ibid*, hlm. 33.

<sup>84</sup>Yang dimaksud dengan "basis data" adalah kompilasi data dalam bentuk apapun yang dapat dibaca oleh komputer atau kompilasi dalam bentuk lain, yang karena alasan pemilihan atau pengaturan atas isi data itu merupakan kreasi intelektual. Pelindungan terhadap basis data diberikan dengan tidak mengurangi hak para Pencipta atas Ciptaan yang dimasukkan dalam basis data tersebut.

Indonesia, *Undang-Undang tentang Hak Cipta*, UU No. 28 Tahun 2014, LN No. 266 tahun 2014, TLN 5599, Penjelasan umum Pasal 40 ayat (1) huruf n.

<sup>85</sup>Yang dimaksud dengan "sarana produksi dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi" antara lain cakram optik, *server*, komputasi awan (*cloud*),

sebagian *database* dalam bentuk digital. Pasal ini memiliki pengertian bahwa pengadaan yang sebagai maksudkan pada ayat (1) diperbolehkan selama tidak dalam bentuk *database* sebagian maupun seluruhnya dalam bentuk digital yang dapat artikan sebagai data elektronik.

Pada Pasal 53 ayat (1) mengatur Ciptaan atau produk Hak Terkait yang menggunakan sarana produksi<sup>86</sup> dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi, wajib memenuhi aturan perizinan dan persyaratan produksi yang ditetapkan oleh instansi yang berwenang. Sedangkan ayat (2) mengatur Ketentuan lebih lanjut mengenai sarana produksi dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Pasal 59 ayat (1) huruf g dan huruf i mengatur terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi dan kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer atau media lainnya dilindungi selama 50 tahun sejak pertama kali diumumkan<sup>87</sup>.

---

kode rahasia, *password*, *barcode*, seial number, teknologi dekripsi (*decryption*), dan enkripsi (*encryption*) yang digunakan untuk melindungi Ciptaan.

Indonesia, *Undang-Undang tentang Hak Cipta*, UU No. 28 Tahun 2014, LN No. 266 tahun 2014, TLN 5599, Penjelasan umum Pasal 53 ayat (1).

<sup>86</sup>Penggandaan untuk kepentingan pribadi atas Ciptaan yang telah dilakukan Pengumuman hanya dapat dibuat sebanyak 1 (satu) salinan dan dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

*Ibid*, Penjelasan umum Pasal 46 ayat (1).

<sup>87</sup>Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun baik elektronik atau non elektronik atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.

Indonesia, *Undang-Undang tentang Hak Cipta*, UU No. 28 Tahun 2014, LN No. 266 tahun 2014, TLN 5599, Penjelasan umum Pasal 1 angka 11P.

## D. Aspek-Aspek *Game Online* Secara Umum

### 1. Sejarah dan Perkembangan *Game Online*

Pada sejarah perkembangan *game online* tidak terlepas dari sejarah perkembangan yang mengawali semua bentuk permainan atau *game* pada saat ini, *video game* merupakan istilah dan hal yang mengawali semua jenis, bentuk dan *genre* permainan atau *game* pada saat ini.

*Video game* adalah suatu bentuk permainan yang kerap dimainkan saat ini, mulai dari kalangan anak-anak hingga remaja dan orang tua dengan menggunakan berbagai jenis perangkat permainan.<sup>88</sup> Untuk saat ini *video game* lebih *familiar* disebut dengan sebutan *game* saja. Menurut kamus merriam webster, *video game* di definisikan sebagai berikut<sup>89</sup>:

“An electronic game played by means of images on a video screen and often emphasizing fast action”.

Jika diterjemahkan, berarti: Sebuah permainan elektronik yang dimainkan dengan menggunakan gambar pada layar video dan biasanya menampilkan aksi yang cepat.

Menurut *The Cambridge Dictionary of American English*, *video game* adalah<sup>90</sup>:

“A game in which the player controls moving pictures on a television screen by pressing buttons or moving a short handle”.

<sup>88</sup>Mahendra Adi Purwanta, "Analisis Yuridis ... *op.cit*", hlm. 20.

<sup>89</sup>Merriam Webster, *video game*, Dictionary, at <http://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>. Feb. 07, 2016.

<sup>90</sup>Cambridge Dictionaries Online, *video game*, English, at <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game?a=american-english&q=video%20game>. Feb. 07, 2016.



Jika diterjemahkan berarti: Sebuah game dimana pemain mengendalikan gambar-gambar bergerak pada layar televisi dengan menekan tombol atau menggerakkan tuas pengendali.

Pengertian *video game* secara sederhana dapat ditemukan dalam tulisan Mark J. P. Wolf. Mark J.P. Wolf dalam *The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond* mendefinisikan bahwa pengertian video game dapat diartikan berdasarkan kata di dalam video game itu sendiri, “*video*” dan “*game*”.<sup>91</sup> Yang berarti sebuah permainan yang menggunakan teknologi video. Teknologi video disini mensyaratkan bahwa *video game* harus dimainkan pada perangkat yang memiliki layar. Pada awalnya *video game* dimainkan pada layar televisi, namun dalam perkembangannya, *video game* dimainkan dengan menggunakan berbagai jenis layar selain layar televisi. Sedangkan kata *game* dapat diartikan diperlukan adanya interaksi antara pemain dengan permainan tersebut.

Jadi, yang dimaksud dengan *video game* adalah suatu bentuk permainan elektronik yang dimainkan dengan menggunakan layar, baik itu berupa layar televisi, monitor komputer, maupun layar yang terintegrasi dengan perangkat video game itu sendiri dan membutuhkan adanya interaksi antara pemain dengan permainan tersebut.<sup>92</sup>

*Video game* pertama kali diciptakan oleh William Higinbotham, seorang fisikawan nuklir, pada 18 Oktober 1958. *Video game* yang pertama kali diciptakan adalah *Tennis for Two*, sebuah permainan simulasi olahraga tenis pada layar

---

<sup>91</sup>Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis ... op.cit*", hlm. 20.

<sup>92</sup>*Ibid*, hlm. 21.

*oscilloscope* dengan menggunakan tabung sinar katoda serupa dengan yang digunakan pada televisi tabung hitam putih.<sup>93</sup>

William Higinbotham, adalah kepala divisi instrumentasi dari Brookhaven National Laboratory di Amerika Serikat. William Higinbotham berusaha untuk menarik minat masyarakat untuk mengunjungi pameran ilmu pengetahuan tahunan yang diadakan oleh Brookhaven National Laboratory. William Higinbotham, menyadari bahwa pameran ilmu pengetahuan saat itu bersifat statis dan tidak interaktif sehingga banyak penunjung yang tidak tertarik. Untuk merubah hal tersebut, William Higinbotham, menciptakan permainan *Tennis for Two*.<sup>94</sup>

Setelah tiga tahun diciptakannya *Tennis for Two*, dimulai perkembangan di dunia *video game* yang sangat pesat dengan adanya game berjudul *Spacewar* yang merupakan permainan komputer interaktif pertama pada tahun 1961 oleh Steve Russel. Selanjutnya pada tahun 1967 Nolan Bushel dan Ralph Baer bersama dengan timnya berhasil membuat game interaktif menggunakan layar televisi yang pada akhirnya tercipta mesin *arcade* oleh Nolan Russel pada tahun 1971.<sup>95</sup>

Melihat kesuksesan yang diraih oleh Nolan Bushel, pada tahun 1973, mulailah bermunculan berbagai perusahaan yang mengkhususkan diri yang memproduksi *video games*. Pada tahun 1984, Nintendo, sebuah perusahaan pembuat permainan kartu asal Jepang meluncurkan sistem *video gamenya* yang bernama Famicom di Jepang, dan pada tahun 1985 meluncurnya di Amerika dengan nama *Nintendo*

---

<sup>93</sup>*Ibid.*

<sup>94</sup>Brookhaven National Laboratory, *Video Game - Did They Begin at Brookhaven*, Featured Scientist/Topics, at <http://www.osti.gov/accomplishments/videogame.html>, Feb. 07, 2016.

<sup>95</sup>Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis ... op.cit*", hlm. 21-22.

*Entertainment System* (NES). Kesuksesan Nintendo dalam memproduksi sistem *video game* bagi pengguna rumahan kembali memicu kebangkitan industri di sektor ini. Selain itu, terjadi perubahan dominasi industri, bila sebelumnya industri *video game* di kuasai oleh perusahaan-perusahaan dari Amerika, berubah dikuasai oleh perusahaan dari Jepang.<sup>96</sup>

Pada waktu tahun 1960an sampai dengan tahun 1980an dimana perkembangan *video game* yang begitu pesat, diikuti dengan perkembangan perangkat komputer yang lebih tepatnya pada jaringan komputer telah mempengaruhi perkembangan terhadap *video game* itu sendiri. Jaringan komputer tersebut mempengaruhi *video game* dalam hal memainkan *video game* secara *Multiplayer* melalui perangkat komputer yang saat ini disebut sebagai *game online*. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Games online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).<sup>97</sup>

Pada tahun 1970 tersebut ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN

---

<sup>96</sup>*Ibid*, hlm 23-24.

<sup>97</sup>Nur Khasanah, "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual-Beli Benda Maya dalam Game Online*", Skripsi, Jurusan Muamalah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, 2009, hlm. 37.

saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi<sup>98</sup> perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game* yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari *demam dotcom*, sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat.<sup>99</sup>

Awal *game online* hadir di Indonesia dimulai pada tahun 2001, dimana *game* berjudul *Nexia* mulai menarik perhatian banyak *gamers* PC (komputer), konsol dan juga masyarakat lainnya untuk mencoba bermain "*game online*". Meskipun *Nexia* hanya hadir dengan grafis 2D yang sederhana, namun kehadiran *game* tersebut sudah sangat berkesan di hati para *gamers* Indonesia.<sup>100</sup> Masih dalam tahap awal perkembangan *game online* di Indonesia, satu tahun setelah kemunculan *Nexia*, hadir juga *game* berjudul *Redmoon* dengan grafis 2.5D yang bisa dibilang lebih berbeda untuk saat itu. Mengapa berbeda, karena karakter di *Redmoon* hadir dengan lebih hidup, sehingga sangat terasa berbeda untuk *gamers* saat itu.

Pada tahun 2003-2004 bisa dibilang perkembangan *game online* mulai maju ke arah yang lebih baik. Terdapat 7 *game online* baru yang hadir di Indonesia, mulai dari *Laghaim*, *Ragnarok Online*, *GunBound*, *Xian Online*, *Risk Your Life*, *Tantra Online* dan *Survival Project*. Namun, dari banyaknya *game online* yang

---

<sup>98</sup>Jenis permainan ini mengkondisikan pemain seolah-olah merasakan pengalaman yang sesungguhnya dari permainan yang dimainkan.

Lebih lanjut, Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis ... op.cit*", hlm. 31.

<sup>99</sup>Nur Khasanah, "*Tinjauan Hukum Islam ... op.cit*", hlm. 37-38.

<sup>100</sup>Basitt, *12 Tahun Perkembangan Game Online di Indonesia*, Feature, at [http://www.kotakgame.com/feature/detail\\_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/1/](http://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/1/) Mar. 16, 2016.

hadir tersebut tidak bisa dipungkiri bahwa *Ragnarok Online* lah yang menjadi awal meledaknya trend bermain game online di Indonesia pada saat itu, meskipun beberapa judul lainnya juga cukup diminati oleh para gamers, seperti *Gunbound*, *Laghaim*, *Tantra Online*, *Risk Your Life (RYL)* dan lain-lain.<sup>101</sup>

Di tahun 2008, perkembangan *game online* di Indonesia tidak terlalu heboh, tetapi *game-game* dan *event-event* besar dari tiap *publisher* terus bermunculan. Sehingga sudah mulai terlihat banyak *gamer hardcore* yang memiliki komunitas besar dan solid di tiap *game-nya*.<sup>102</sup> Dari tahun 2008 hingga pada saat ini tahun 2016 perkembangan *game online* di Indonesia mengalami perkembangan yang begitu besar, pilihan untuk bermain *game online* dari berbagai jenis genre yang ada di Indonesia. Kecanggihan teknologi dan perkembangan internet yang semakin maju, tentu saja membawa *game online* ke arah yang semakin baik.

## 2. Sistem Server dan Client Game Online

*Game online* yang termasuk kedalam bagian *video game* adalah salah satu bentuk pembagian dari *video game* berdasarkan konektivitas. Berdasarkan konektivitas *video game* terbagi menjadi dua yaitu *offline video game* dan *online video game*.<sup>103</sup> *Game online* adalah suatu game yang memerlukan konektivitas internet untuk dapat memainkannya. Jenis *game online* ini pada dasarnya mengedepankan kebersamaan dan kompetisi antara para pemain di dalam game

---

<sup>101</sup>Basittt, *12 Tahun Perkembangan Game Online di Indonesia*, Feature, at [http://www.kotakgame.com/feature/detail\\_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/2/](http://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/2/) Mar. 16, 2016.

<sup>102</sup>Basittt, *12 Tahun Perkembangan Game Online di Indonesia*, Feature, at [http://www.kotakgame.com/feature/detail\\_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/4/](http://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/4/) Mar. 16, 2016.

<sup>103</sup>Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis ... op.cit*", hlm. 47.

tersebut. Dalam *game online* terdapat dua komponen penting, yaitu adanya *server* dan *client*.<sup>104</sup>

*Server* dan *client* dapat terhubung melalui jaringan lokal ataupun melalui jaringan internet. Tetapi dalam pembahasan ini yang dimaksud adalah *server* dan *client* yang terhubung melalui jaringan internet. *Server* pada dasarnya adalah sebagai sumber bagi *client*, dengan sistem kerja dimana *server* akan menjalankan permintaan yang dibutuhkan dan dikirim dari *client*. Dengan kata lain *server* bersifat pasif dan hanya menunggu permintaan dari *client* dan kemudian menjalankannya. *Server* dan *client* pada dasarnya merupakan bagian dari suatu program komputer.<sup>105</sup> *Server* pada sebuah *game online* dijalankan oleh penyedia jasa layanan *game online*, sedangkan yang bertindak sebagai *client* adalah para pemain *game online* tersebut. Perangkat komputer yang bertindak sebagai *server* mempunyai syarat dan kondisi dimana semakin besar jumlah *client*-nya maka semakin banyak atau semakin tinggi spesifikasi dari perangkat komputer yang dibutuhkan. Pada setiap *server* bisa saja terdiri dari beberapa perangkat komputer yang bekerja secara bersama-sama.<sup>106</sup> Sedangkan, yang dapat bertindak sebagai *client* dapat berupa perangkat komputer, atau perangkat lainnya yang menjalankan program yang sama. Untuk dapat berlaku sebagai *client*, selain harus terpasang program yang sama dengan *server*, juga harus terdaftar pada *server* yang bersangkutan.<sup>107</sup>

---

<sup>104</sup>*Ibid.*

<sup>105</sup>Margaret Rouse, *client/server (client/server model, client/server architecture)*, Definition, at <http://searchnetworking.techtarget.com/definition/client-server>. Feb. 07, 2016.

<sup>106</sup>Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis ... op.cit*", hlm. 47-48.

<sup>107</sup>*Ibid*, hlm 48.

Dalam *game online*, pemain yang hendak memainkan *game online* tertentu, harus memasang permainan tersebut pada perangkat yang akan digunakan. Perangkat yang dipasang *game online* akan bertindak sebagai *client*. Melalui jaringan internet, pemain dapat berhubungan dengan *server* dari *game* tersebut. Sebelum dapat memainkan *game* tersebut, maka pemain harus terlebih dahulu melakukan pendaftaran dan membuat akun pada *server* yang bersangkutan. Satu permainan online dapat saja memiliki lebih dari satu *server* yang bekerja secara terpisah, jika seorang pemain membuat akun pada satu *server*, maka akun tersebut tidak dapat digunakan pada *server* lainnya, yang berarti pemain tersebut harus membuat akun baru untuk bermain di *server* lainnya. Pada saat ini perangkat yang dapat digunakan untuk dapat bermain *game online* tidak hanya dengan perangkat komputer saja, tetapi *game online* pada saat ini sudah tersedia untuk perangkat lainnya seperti *game console* contohnya Playstation atau Xbox dan perangkat lainnya berupa *handheld game* contohnya adalah *mobile* atau *smarthphone* yang pada saat ini sedang berkembang pesat dalam dunia *game*.<sup>108</sup>

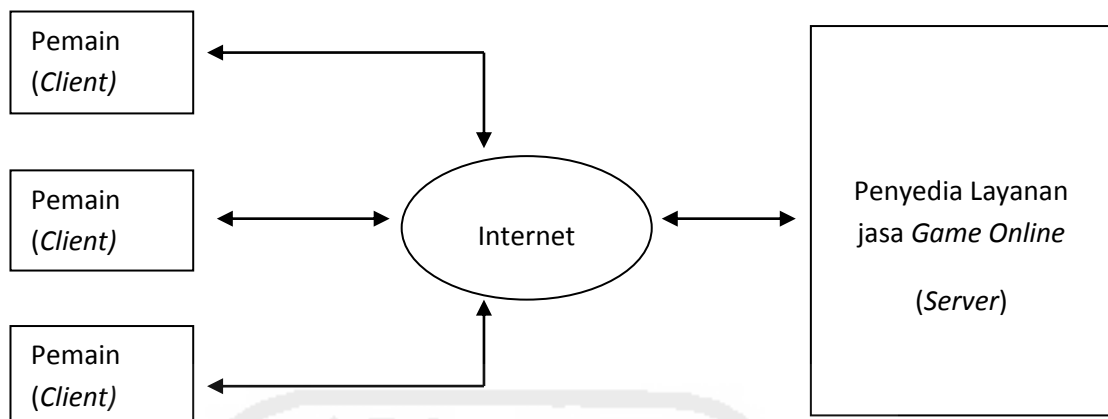
Dalam *game online*, selain berfungsi menghubungkan setiap pemain, *server* juga berfungsi untuk menyimpan data-data permainan dari para pemainnya. Selain itu, *server* juga berfungsi untuk menyampaikan informasi seputar permainan kepada para pemainnya. Skema hubungan antara *server* dan *client* dalam permainan online dapat dilihat pada gambar F.2.1 dibawah ini<sup>109</sup>:

---

<sup>108</sup>*Game console* adalah perangkat permainan *video game* rumahan yang dihubungkan dengan perangkat televisi. *Handheld game* adalah perangkat permainan *video game* yang dapat digenggam

Lebih lanjut, *ibid*, hlm. 41-45.

<sup>109</sup>*Ibid*, hlm 48.



**Gambar F.2.1** Hubungan antara *server* dan *client* dalam *game online*

Dengan menggunakan sistem *server* dan *client* dalam *game online*, kita dituntut untuk menginstal aset-aset dan logika permainan digital sebelum dimainkan (disebut *Game Client*). Hal ini mengakibatkan bila ada perubahan dalam permainan digital tersebut maka kita diwajibkan untuk mengunduh *patch* yang akan diinstal ke komputer kita sebelum bisa dimainkan.<sup>110</sup>

### 3. Jenis-Jenis *Game Online*

Jenis permainan pada *online game* dapat dibedakan lagi menjadi beberapa jenis, yaitu: *MMOG*, *MOG*, dan *online browser game*.<sup>111</sup>

#### a. MMOG

MMOG adalah singkatan dari *Massive Multiplayer Online Games*. Merupakan permainan *online* yang dapat dimainkan secara bersama oleh pemain yang jumlahnya hingga puluhan ribu orang sekaligus. MMOG meliputi beberapa *genre*, yaitu *RPG (MMORPG)*, *RTS (MMORTS)*, *FPS (MMOFPS)*.

#### b. MOG

<sup>110</sup>Dodick Zulaimi Sudirman, "Cloud Gaming; Masa Depan Industri Game" *jurnal ULTIMATICS*, edisi no. 2 Vol.V, 2013, hlm. 67.

<sup>111</sup>Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis ... op.cit*", hlm. 45.



MOG adalah singkatan dari *Multiplayer Online Games*. Merupakan permainan *online* yang dapat dimainkan oleh beberapa orang saja. Jumlah pemain yang didukung biasanya hingga 36 pemain saja. Dalam *game online* jenis ini pada saat ini terkenal dengan *genre* MOBA/*Multiplayer Online Battle Arena* yang mana memiliki ajang pertandingan tingkat nasional hingga tingkat internasional dan dunia seperti League of Legends dan Defender of The Acient 2 (DoTA 2).

c. *Online Browser Game*

*Online Browser game* adalah permainan *online* yang dimainkan dengan menggunakan *browser*. Permainan *online* seperti ini biasanya menggunakan tampilan grafis dan animasi yang sederhana. Permainan seperti ini kebanyakan dimainkan melalui jaringan social facebook, ataupun langsung dari situs *web* yang menyediakan permainan *online* tersebut. Permainan *online* ini populer dan digemari, karena hanya membutuhkan *browser* dan koneksi *internet* saja untuk memainkannya, sehingga dapat dimainkan melalui perangkat apapun yang mendukung koneksi *internet* dan memiliki *browser* terintegrasi.

Pada *game online* berbasis *browser* ini tidak menggunakan sistem *server* dan *client*, tetapi menggunakan sistem komputasi awan<sup>112</sup>. Dalam komputasi awan kita tidak perlu melakukan instalasi aset-aset dan logika permainan apapun untuk menjalankan aplikasinya, yang kita butuhkan hanya sebuah *web browser* atau

---

<sup>112</sup>komputasi awan (*Cloud Computing*) adalah model untuk memungkinkan kenyamanan, *on-demand* akses jaringan untuk memanfaatkan bersama suatu sumberdaya komputasi yang terkonfigurasi (misalnya, jaringan, server, penyimpanan, aplikasi, dan layanan) yang dapat secara cepat diberikan dan dirilis dengan upaya manajemen yang minimal atau interaksi penyedia layanan.

Lebih lanjut; Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 60.

sebuah aplikasi *client* khusus yang ringan dan berfungsi untuk memberikan daftar aplikasi atau permainan yang ingin kita mainkan.<sup>113</sup>

#### 4. Akun *Game Online*

Akun yang dimaksudkan disini adalah akun yang dibuat oleh pemain suatu permainan *online* untuk dapat masuk ke dalam permainan *online* tersebut. Sebelum dapat memainkan permainan *online*, maka pemain diharuskan untuk melakukan registrasi di situs penyedia jasa permainan *online* tersebut. Dengan melakukan pendaftaran, dengan memasukkan berbagai data pribadi pemain ke dalam setiap kolom yang disediakan, dan juga alamat *e-mail* yang akan digunakan sebagai konfirmasi atas akun yang dibuat oleh pemain, selain itu pemain juga diharuskan membuat sebuah *username* dan *password* yang akan digunakan untuk memainkan permainan *online* tersebut. Setiap akan masuk ke dalam permainan *online*, setiap pemain harus memasukkan *username* dan *password* sebagaimana yang dibuat pada saat pendaftaran.

Fungsi dari akun ini adalah sebagai identitas pribadi dari pemain, setiap akun akan menyimpan informasi tidak saja mengenai data diri mengenai pemain, namun juga mengenai karakter yang dimainkan hingga kepada level/ranking karakter tersebut, benda-benda *virtual*, mata uang, dan *virtual estate* yang dimilikinya. Pemain dapat saja memiliki lebih dari satu akun, hanya saja dibutuhkan alamat *e-mail* berbeda untuk proses pendaftaran.

Informasi yang tersimpan dalam akun *game online* yaitu berupa informasi mengenai karakter yang dimainkan hingga kepada level/ranking karakter tersebut,

---

<sup>113</sup>Dodick Zulaimi Sudirman, "*Cloud Gaming; ... op.cit*", hlm. 67.

benda-benda *virtual*, mata uang, dan *virtual estate* merupakan hal yang termasuk kedalam *virtual property*.<sup>114</sup> *Virtual property* atau benda-benda virtual ini memiliki nilai ekonomis di dunia nyata, maka dari itu tidak heran diminati bagi banyak orang bahkan menjadi target untuk kejahatan pencurian dengan cara meretas (*hacking*) akun milik pemain lain guna dicuri benda-benda virtual miliknya.<sup>115</sup>

Dalam hal untuk mendapatkan berbagai *virtual property* dalam suatu *game online* ada beberapa cara yang dapat dilakukan tergantung kepada *virtual property* jenis apa yang diinginkan. *Virtual property* yang terdapat di dalam *game online* tidak semuanya bisa didapatkan dengan cara memainkan *game*-nya saja, tetapi juga dengan cara membelinya menggunakan uang asli yang diubah menjadi *e-money* yang sering disebut *cash* atau *premium point (Digital Cash)*<sup>116</sup>. Dengan menggunakan uang asli yang sudah *convert* atau diubah menjadi *cash* dan tersimpan di dalam akun *game online*-nya, maka seseorang dapat membeli *virtual property* yang hanya bisa didapatkan dengan menggunakan *cash*.

## 5. Perusahaan Penyedia Layanan *Game Online*

*Game online* pada dasarnya merupakan suatu bentuk program komputer (*software*) yang termasuk objek yang dilindungi di dalam hak cipta. Menurut Ika Riswanti Putranti, hak cipta sebuah *software* adalah merupakan hak hukum eksklusif untuk mengendalikan aturan untuk penggandaan, modifikasi, dan

---

<sup>114</sup>Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis ... op.cit*", hlm. 65-68.

<sup>115</sup>*Ibid*, hlm. 63.

<sup>116</sup>*Digital Cash* adalah menampilkan uang dalam bentuk digital di media elektronik, maka dapat disebut sebagai uang kertas elektronik

Lebih lanjut, lihat: Asril Sitompul, *Hukum Internet (Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace)*, Ctk Pertama, Citra Aditya Bhakti, Bandung, 2001, hlm. 60-61.

pendistribusian (pengedaran) *Software* hasil kerja.<sup>117</sup> Hal ini sesuai dengan Individu, perusahaan, yayasan, kartel ataupun badan hukum lainnya yang memiliki hak-hak eksklusif ini disebut sebagai pemegang hak cipta. Aturan perundang-undangan melarang seseorang yang bukan pemegang hak cipta untuk menggandakan, memodifikasi, ataupun mengedarkan sebuah hasil kerja atau ciptaan yang memiliki hak cipta tanpa seijin pemegang hak cipta. Pemegang hak cipta berhak untuk memberikan ijin kepada orang lain untuk menggandakan ataupun memodifikasi *Software*-nya. Ijin yang diberikan tersebut disebut sebagai lisensi yang bisa secara sederhana terus menerus tanpa syarat dan bersifat sebagai ijin yang diberikan secara universal terhadap setiap tindakan eksklusif yang diberikan kepada pemegang hak cipta.<sup>118</sup>

Dalam Pasal 16 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 mengatur bahwa hak cipta adalah benda bergerak tak berwujud, selain itu dalam ayat (2) mengatur bahwa hak cipta dapat beralih atau dialihkan baik seluruhnya maupun sebagaimana dengan cara pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, perjanjian tertulis dan sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Maka dari itu berlaku buku II dari Kitab Undang-Undang Perdata yang mengatur tentang benda selama tidak ada peraturan khusus yang mengatur lain.

Dari prinsip hak eksklusif, maka pihak lain yang ingin ikut melaksanakan ciptaan dan mengambil manfaat ekonomi dari ciptaan itu, harus mendapatkan izin dari pencipta yang bersangkutan. Oleh karena itu, dengan dilisensinya *game online* oleh perusahaan di Indonesia, tidak berarti perusahaan tersebut bertindak

---

<sup>117</sup>Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*, Ctk Pertama, Gallery Ilmu, Yogyakarta, 2010, hlm. 83.

<sup>118</sup>*Ibid.*

sebagai penciptanya.<sup>119</sup> Pencipta atas *game online* tersebut masih melekat pada pengembang *game onlinenya*, sedangkan perusahaan di Indonesia yang melisensi *game online* tersebut hanya memiliki hak terbatas sesuai dengan perjanjian lisensi yang disepakati.<sup>120</sup>

Perjanjian lisensi terdapat dua jenis, yang *pertama* perjanjian lisensi eksklusif, perjanjian tipe ini hanya sekedar menambahkan janji lebih lanjut dari pemberi lisensi untuk tidak mengadakan perjanjian serupa dengan pihak lain manapun, atau memaksakan hak untuk menggunakan paten atas nama dirinya sendiri selain itu penerima perjanjian lisensi ini dapat membuat perjanjian atau lisensi dengan pihak ketiga, yang *kedua* perjanjian lisensi non-eksklusif, pada perjanjian ini penerima lisensi tidak mempunyai hak terhadap pihak ketiga, dan penerima lisensi tidak dapat mengadakan sub-lisensi selain itu juga pemberi lisensi dapat bebas mengadakan perjanjian lisensi dengan pihak lain.<sup>121</sup>

Dengan memegang lisensi atas hak cipta sebuah *game online*, maka perusahaan di Indonesia bebas memanfaatkan *game online* tersebut guna mendapatkan keuntungan atau hak ekonomi<sup>122</sup>. Hak ekonomi adalah hak untuk memperoleh keuntungan ekonomi atas suatu ciptaan. Hak ekonomi ini timbul sebagai konsekuensi dari hak eksklusif yang dimiliki oleh suatu hak cipta. Dengan

---

<sup>119</sup>Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis ... op.cit*", hlm. 4.

<sup>120</sup>*Ibid*, hlm. 5

<sup>121</sup>Ridwan Khairandy, *Teknologi dan Alih Teknologi dalam Perpektif Hukum*, Cetakan Pertama, Total Media, Yogyakarta, 2009, hlm. 81.

<sup>122</sup>Berdasarkan Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta mengatur, hak ekonomi merupakan Pemegang Hak Cipta untuk atas Ciptaan. Dalam Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta mengatur, Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan penerbitan Ciptaan, Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya, penerjemahan Ciptaan, pengadaplasian, pengaransemenan atau pentransformasian Ciptaan, Pendistribusian Ciptaan atau salinannya, pertunjukan Ciptaan, Pengumuman Ciptaan, Komunikasi Ciptaan dan penyewaan Ciptaan.

adanya hak eksklusif ini, maka seseorang bebas untuk memberdayakan ciptaan yang dimilikinya. Pemegang hak cipta dapat dengan leluasa untuk memperbanyak, menjual, atau menyewakan ciptaannya kepada pihak lain.<sup>123</sup>

Pemegang hak cipta juga memberi izin kepada pihak lain untuk memproduksi, memperbanyak dan menjual hasil salinan ciptaan adalah bukan semata-mata karena perbuatan memberi izin saja melainkan pencipta dan/atau pemegang hak cipta juga bertujuan untuk memperoleh keuntungan dari perbuatan tersebut. Hal ini memang wajar pencipta dan/atau pemegang hak cipta ikut serta mendapat bagian keuntungan, karena pihak yang diberi izin mendapatkan keuntungan dari penerimaan izin tersebut.<sup>124</sup>

Gunawan Widjaja mengatakan bahwa lisensi merupakan suatu bentuk pemberian izin untuk memanfaatkan suatu Hak atas Kekayaan Intelektual, yang dapat diberikan oleh pemberi lisensi kepada penerima lisensi agar penerima lisensi dapat melakukan suatu bentuk kegiatan usaha, baik dalam bentuk teknologi atau pengetahuan (*knowhow*) yang dapat dipergunakan untuk memproduksi menghasilkan, menjual, atau memasarkan barang (berwujud) tertentu, maupun yang akan dipergunakan untuk melaksanakan kegiatan jasa tertentu, dengan mempergunakan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan tersebut. Untuk keperluan tersebut penerima lisensi diwajibkan untuk memberikan kontrak prestasi dalam bentuk pembayaran *royalty* yang dikenal juga dengan *license fee*.<sup>125</sup>

---

<sup>123</sup>Mahendra Adi Purwanta, "Analisis Yuridis ... *op.cit*", hlm. 88-89.

<sup>124</sup>Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Jakarta, Rineka Cipta, 2010, hlm. 44.

<sup>125</sup>Gunawan Widjaja, *Lisensi*, Jakarta, Rajagrafindo Persada, 2003, hal. 11.

Selain hubungan antara perusahaan penyedia layanan jasa *game online* dengan pemegang hak cipta, perusahaan penyedia layanan jasa *game online* juga memiliki hubungan dengan pihak ketiga, yaitu konsumen. Pada dasarnya perusahaan penyedia layanan jasa *game online* merupakan salah satu bentuk pelaku usaha<sup>126</sup>. Konsumen<sup>127</sup> disini adalah seseorang yang menggunakan dan/atau yang membuat akun *game online* untuk dapat memainkan *game online* yang disediakan oleh perusahaan penyedia layanan jasa *game online*. Maka dari itu perusahaan penyedia layanan jasa *game online* dalam menjalankan usahanya harus sesuai dengan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Hubungan antara perusahaan penyedia layanan jasa *game online* dengan konsumennya, adalah hubungan hukum yang terjadi karna suatu perjanjian. Perjanjian disini adalah perjanjian yang dimuat dalam bentuk elektronik yang disebut *End User License Agreement (EULA)*<sup>128</sup> dan *Terms of Services (ToS)*<sup>129</sup>. Kedua bentuk perjanjian tersebut harus disetujui oleh seseorang yang ingin membuat akun *game online*. Karena bentuk hubungan hukum antara perusahaan penyedia layanan jasa *game online* dengan konsumennya terikat dengan

---

<sup>126</sup>Pelaku Usaha adalah badan hukum maupun bukan badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan di wilayah hukum negara republik Indonesia, baik sendiri maupun bersama-sama melalui perjanjian menyelenggarakan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi.

Indonesia, *Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen*, UU No. 8 Tahun 1999, LN Tahun 1999 No. 42, Pasal 1 ayat (3).

<sup>127</sup>Konsumen adalah setiap orang pemakain barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain maupun makhluk hidup lainnya dan tidak untuk diperdagangkan.

*Ibid*, Pasal 1 ayat (2).

<sup>128</sup>*End User License Agreement* atau yang biasa disingkat dengan EULA adalah perjanjian hukum antara pembuat atau penjual program komputer dengan pembeli/pemakai program komputer tersebut.

Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis ... op.cit*", hlm. 100.

<sup>129</sup>*Term of Services* atau yang biasa disingkat ToS adalah suatu peraturan yang mengatur mengenai syarat-syarat seseorang dalam menggunakan suatu layanan.

*Ibid*, hlm 101.

perjanjian, maka untuk syarat sahnya wajib memenuhi syarat-syarat sahnya perjanjian yang ditetapkan oleh Pasal 1320 KUH Perdata yaitu adanya kata sepakat, memiliki kecakapan, adanya hal tertentu, dan klausula yang halal.





**BAB III**  
**PERLINDUNGAN DATA DALAM BENTUK AKUN GAME ONLINE**  
**DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI**  
**ELEKTRONIK**

**A. Perlindungan Akun Game Online Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik**

Akun yang dimaksudkan disini adalah akun yang dibuat oleh pemain suatu *game online* untuk dapat masuk ke dalam *game online* tersebut. Sebelum dapat memainkan *game online*, maka pemain diharuskan untuk melakukan registrasi di situs penyedia jasa *game online* tersebut. Dengan melakukan pendaftaran, dengan memasukkan berbagai data pribadi pemain ke dalam setiap kolom yang disediakan, dan juga alamat *e-mail* yang akan digunakan sebagai konfirmasi atas akun yang dibuat oleh pemain, selain itu pemain juga diharuskan membuat sebuah *username* dan *password* yang akan digunakan untuk memainkan *game online* tersebut.<sup>1</sup> Setiap akan masuk ke dalam *game online*, pemain harus memasukkan *username* dan *password* sebagaimana yang dibuat pada saat pendaftaran.

Pendaftaran akun yang dilakukan oleh pemain tidak hanya mengisi setiap kolom pendaftaran dengan data pribadi saja, tetapi pemain juga harus menyetujui persyaratan dan kondisi pendaftaran. Persyaratan dan kondisi pendaftaran biasa

---

<sup>1</sup>Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online*", Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012, hlm. 67.

disebut dengan istilah EULA<sup>2</sup> (*End Use License Agreement*) dan *Terms of Service*.

EULA mengatur mengenai kewenangan yang dimiliki oleh pembuat program komputer terhadap penggunanya, jika dikaitkan dengan *game online*, maka EULA mengatur mengenai apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh pemain *game online* terkait dengan lisensi terhadap program *game online* tersebut.<sup>3</sup>

*Term of Services* atau yang biasa disingkat ToS adalah suatu peraturan yang mengatur mengenai syarat-syarat seseorang dalam menggunakan suatu layanan. Jika EULA mengatur mengenai kewenangan yang dimiliki oleh pembuat program komputer terhadap penggunanya, maka ToS mengatur mengenai syarat-syarat penggunaan suatu layanan yang disediakan oleh penyelenggara layanan. Jika dikaitkan dengan *game online*, maka ToS mengacu kepada aturan dalam menggunakan layanan *game online* tersebut.<sup>4</sup>

Fungsi dari akun ini adalah sebagai identitas pribadi dari pemain, setiap akun akan menyimpan informasi tidak saja mengenai data diri mengenai pemain, namun juga mengenai karakter yang dimainkan hingga kepada level/ranking karakter tersebut, benda-benda virtual, mata uang, dan *virtual estate* yang dimilikinya.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup>*End User License Agreement* atau yang biasa disingkat dengan EULA adalah perjanjian hukum antara pembuat atau penjual program komputer dengan pembeli/pemakai program komputer tersebut. Walaupun pada dasarnya berbeda-beda antara EULA suatu program komputer, namun ada persamaan mendasar, terutama pada pengaturan mengenai definisi, lisensi, batasan penggunaan, hak cipta, dan garansi. EULA pada dasarnya hanya melisensikan suatu program komputer kepada pembeli. Pembeli tidak memiliki program tersebut, hanya melisensi saja.

*Ibid*, hlm. 68.

<sup>3</sup>*Ibid*, hlm. 101.

<sup>4</sup>*Ibid*.

<sup>5</sup>*Ibid*, hlm. 68.

## 1. Unsur-Unsur Akun *Game Online* Sebagai Data Pribadi

Informasi dan data menjadi dua bahasan yang muncul ketika pembahasan terkait dengan privasi dari pribadi seseorang. Kedua kata tersebut memiliki pengertian yang berbeda.<sup>6</sup> Informasi berarti keterangan atau penerangan dari data yang telah diproses ke dalam suatu bentuk yang mempunyai arti dan nilai nyata bagi penerima sehingga dapat dipakai sebagai dasar untuk mengambil keputusan. Sedangkan data adalah fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan simbol-simbol yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi atau situasi-situasi.<sup>7</sup>

Data pribadi yang diatur dalam Pasal 26 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tidak menjelaskan apa yang menjadi bagian dari data pribadi itu sendiri.<sup>8</sup> Data pribadi di media elektronik yang terdapat dalam Pasal 26 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ini masih belum di jelaskan secara rinci.<sup>9</sup> Tetapi, apabila ditarik penafsiran secara general terhadap perlindungan data, maka perlindungan data secara spesifik sebenarnya sudah diatur dalam pasal-pasal selanjutnya, yaitu pada Pasal 30 sampai Pasal 33 dan juga pada Pasal 35 yang

---

<sup>6</sup>Data merupakan susunan dari beberapa informasi dengan maksud untuk disimpan dalam bentuk data dan bertujuan untuk diproses berulang kali untuk menciptakan suatu informasi yang baru dari data tersebut, dengan kata lain data merupakan fakta-fakta kasar atau tidak memiliki makna yang harus diolah kembali untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Informasi adalah makna data itu sendiri bagi manusia.

Lebih lanjut; Purwanto, *Penelitian Tentang Perlindungan Hukum Data Digital*, Badan Pembinaan Hukum Nasional, Jakarta, 2007, hlm. 14.

<sup>7</sup>Shinta Dewi, *Perlindungan Privasi Atas Informasi Pribadi Dalam E-Commerce Menurut Hukum Internasional*, Widya Padjajaran, Bandung, 2009, hlm. 36-37.

<sup>8</sup>Syarpani, Mahendra Putra Kurnia, dan Safarni Husain "Tinjauan Yuridis Terhadap Perlindungan Data Pribadi di Media Elektronik", *Jurnal Beraja Nitit*, edisi no. 6 Vol.3, 2014, hlm. 8.

<sup>9</sup>*Ibid*, hlm. 9.

masuk ke dalam BAB VII mengenai Perbuatan Yang Dilarang. Dengan penggunaan tafsiran yang umum, pelanggaran terhadap perlindungan data dapat didasarkan pada ketentuan tersebut.<sup>10</sup>

Simson Garfunkel dalam hal ini mengelompokan informasi pribadi kedalam 5 kategori yakni<sup>11</sup>:

- a. *Personal Information*. Informasi yang berkaitan dengan seseorang diantaranya; nama, tanggal lahir, sekolah, nama orang tua, dan lain-lain.
- b. *Private Information*. Informasi yang berkaitan dengan seseorang namun tidak secara umum diketahui dan beberapa diantaranya dilindungi oleh hukum. Contoh: transkrip akademik, catatan perbankan, dan lain-lain.
- c. *Personally Identifiable Information*. Informasi yang diturunkan yang berasal dari seseorang berupa kebiasaan, hal-hal yang disukai, dan lain-lain.
- d. *Anonymized Informasion*. Informasi yang berkaitan dengan seseorang yang telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga informasi tersebut bukan merupakan informasi yang sebenarnya.
- e. *Aggregate Informasion*. Informasi statistik yang merupakan gabungan dari beberapa individu.

Jerry Kang berpendapat bahwa informasi pribadi adalah informasi yang menggambarkan suatu hubungan yang sangat erat antara informasi dengan seseorang. Kang menitik beratkan pada pengertian informasi yang dapat

---

<sup>10</sup>Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis Mengenai Perlindungan Data Pribadi dalam Cloud Computing System Ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, hlm. 32.

<sup>11</sup>Shinta Dewi, *Perlindungan Privasi ... op.cit*, hlm. 38-39.

mengidentifikasi seseorang (*Identifiable to Individual*) yaitu informasi yang dapat membedakan satu individu dengan individu lainnya misalnya melalui data kependudukan, informasi kesehatan, informasi pendidikan dan *security number*.<sup>12</sup>

Akun *game online* dalam kaitannya sebagai data pribadi mempunyai beberapa unsur-unsur data dalam arti informasi pribadi di dalamnya. Unsur yang pertama adalah adanya informasi personal dalam akun *game online* yaitu berupa nama, tanggal lahir, alamat tempat tinggal, nomor telfon atau *handphone*, dan *e-mail*. Unsur yang kedua, akun *game online* dalam hal data yang melekat padanya memberikan informasi yang dapat mengidentifikasi seseorang dalam kata lain akun *game online* dapat memberikan suatu informasi yang dapat membedakan individu-individu, dalam hal ini akun *game online* selain memiliki data dan/atau informasi pribadi di dalamnya akun *game online* juga dilengkapi dengan *username* dan *password* sebagai bentuk pengaman sekaligus untuk membedakan individu-individu atau sebagai bentuk identitas yang ingin masuk ke dalam *game online* maupun halaman *web* milik dari perusahaan penyedia layanan jasa *game online*. Sebagai unsur yang terakhir yaitu unsur ketiga, akun *game online* memiliki unsur sebagai privasi seseorang, hal ini terkait dengan pembuatan akun *game online* itu sendiri yang harus membuat *username* dan *password* yang mana data dan/atau informasi berupa identitas untuk masuk kedalam sebuah *game online* atas nama diri pembuat akun tersebut. Seseorang yang mempunyai akun *game online* memiliki kebebasan dalam menyebarluaskan dan tidak

---

<sup>12</sup> *Ibid*, hlm. 38.

menyebarkan data dan/atau informasi berupa *username* dan *password* atas akun yang dimilikinya.

## 2. Unsur-Unsur Akun *Game Online* Sebagai Data Hak Cipta

Berbagai macam data yang tersedia di dalam internet pada saat ini, yang diakses melalui beberapa *software* komputer, *smartphone* dan *gadget* lainnya berupa *Browser*, memiliki banyak bentuk data yang memiliki unsur hak cipta di dalamnya.<sup>13</sup> Ada dua kategori hak cipta di internet yang mana memiliki permasalahan hukum, yakni; *Pertama*, hak cipta atas isi (*content*) yang terdapat di media internet yang berupa hasil karya berbentuk informasi, tulisan, karangan, *review*, program atau bentuk lainnya yang sejenis: dan *Kedua*, hak cipta atas nama alamat situs *web* dan alamat surat elektronik atau *e-mail* dari pelanggan jasa internet.<sup>14</sup>

Pembentukan data dan/atau informasi dalam internet, pada dasarnya dibentuk oleh 3 macam karya intelektual yang termasuk kedalam hal yang memiliki hak cipta yaitu berupa program komputer (*software*), *database* dan *website*.

Program komputer sebagai hasil pemikiran intelektual dari pembuatan program adalah diakui sebagai suatu karya cipta, yaitu karya dari perwujudan cipta, rasa dan karsanya.<sup>15</sup> Hal inilah yang dilindungi oleh hukum. Objek perlindungan sebuah program komputer adalah serangkaian kode yang mengisi instruksi. Hak cipta sebuah *software* atau program komputer adalah merupakan

---

<sup>13</sup>Purwanto, *Penelitian Tentang Perlindungan Hukum Data Digital*, Badan Pembinaan Hukum Nasional, Jakarta, 2007, hlm. 41-42.

<sup>14</sup>Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta Di Internet Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*, FH UII Press, Yogyakarta, 2009, Hlm. 56-57.

<sup>15</sup>Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, Ctk Pertama, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, Hlm. 256.

hak hukum eksklusif untuk mengendalikan aturan untuk penggandaan, modifikasi, dan pendistribusian (pengedaran) *Software* hasil kerja.<sup>16</sup> Hal ini sesuai dengan Individu, perusahaan, yayasan, kartel ataupun badan hukum lainnya yang memiliki hak-hak eksklusif ini disebut sebagai pemegang hak cipta.

*Database* merupakan salah satu komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi pemakai. Penerapan *database* dalam sistem informasi disebut dengan *database system*, yaitu suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam di dalam suatu organisasi.<sup>17</sup> Basis data akan diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak (*software*), umumnya disebut dengan DBMS (*Database Management System*). *Database* seperti ini dapat dilindungi oleh hukum hak cipta.

*Website* pada semua tahap persiapan sebelum penguploadan *website* tersebut di dalam internet, *website* itu dirancang dalam suatu *HTML Editor*, *HTML Editor* adalah sebuah program komputer. Pembuatan merancang *website* dengan menggunakan program *HTML Editor* sebagai sarana adalah sama seperti membuat suatu program aplikasi dengan menggunakan program *pascal*.<sup>18</sup> Dengan ini *website* secara keseluruhan di dalamnya dilindungi hak cipta sebagai program komputer. *Typographical Arrangement* (tata cara penyusunan suatu karya) diberikan perlindungan hak cipta. Pemilik hak atas *typographical arrangement*

---

<sup>16</sup>Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*, Ctk Pertama, Gallery Ilmu, Yogyakarta, 2010, hlm. 83.

<sup>17</sup>Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum ... op.cit*, hlm. 266

<sup>18</sup>*Ibid*, hlm. 271

atas suatu *website* (pengaturan letak, icon, desain, gambar dalam *website*) diberikan pada orang yang mengaturnya.<sup>19</sup> Jadi dalam sebuah *website* terdapat beberapa hak cipta, selain hak atas tulisan artikel di *website* itu, juga terdapat hak cipta atas program komputer, hak cipta atas desain dalam *website*, dan juga hak cipta atas *typographical arrangement* dalam *website* tersebut.

Dalam hal unsur-unsur data hak cipta pada akun *game online*, 3 hal karya intelektual yang termasuk ke dalam hak cipta yaitu program komputer, *database* dan *website* merupakan 3 hal yang terhubung dengan akun *game online*, yang mana akun *game online* merupakan bagian dari ketiga hal tersebut.

Akun *game online* merupakan serangkaian kode yang mengisi instruksi suatu program komputer. Pada dasarnya *game online* merupakan suatu bentuk program komputer (*software*), dalam pembahasan unsur-unsur akun *game online* sebagai data pribadi sebelumnya dijelaskan penggunaan *username* dan *password* sebagai pembeda individu atau suatu bentuk identitas dalam *game online*, ketika seseorang masuk atau *login* kedalam *game online* yang akan dimainkan dengan memasukan *username* dan *password* dilanjutkan dengan menge-*click* mulai atau *start* pada *client game online*, pada saat itulah terjadi proses untuk menanggapi instruksi-instruksi yang tersimpan dalam akun *game online* untuk memunculkan karakter *game online* sesuai identitas yang tersimpan dalam akun *game online* dalam bentuk data dan/atau informasi. Karena setiap akun *game online* menyimpan data dan/atau informasi yang berbeda maka penampilan dari karakter yang dimainkan hingga kepada level/ranking karakter, benda-benda virtual, mata uang, *cash* atau

---

<sup>19</sup>*Ibid*, hlm. 272



*premium point (Digital Cash)*<sup>20</sup> dan *virtual estate* yang dimilikinya berbeda sesuai dengan akun *game online* yang digunakan sebagai intruksi pada program komputer (*game online*) ketika masuk kedalam *game online*.

Serangkaian kode berupa instruksi-instruksi untuk sebuah program komputer yang tersimpan dalam akun *game online* adalah data dan/atau informasi yang disusun dalam bentuk *database*.

Data dan/atau informasi yang tersimpan dalam akun *game online* dibentuk dan disusun dalam bentuk *database*. Dengan disusunnya data dan/atau informasi dalam bentuk *database* pada akun *game online* maka akan digunakan *Database system* sebagai perangkat lunak (*software*) untuk mengorganisasikan suatu data yang ada agar informasi yang dihasilkan berkualitas, selain itu pengorganisasian data yang baik diperlukan untuk efisiensi kapasitas penyimpanan. Pengorganisasian yang baik yang dilakukan oleh *database system* sangat diperlukan untuk menunjang kinerja dari aplikasi *game online* yang dimainkan, karena beberapa *input* dikirim ke dalam *database* dan beberapa *output* juga berasal dari *database*.<sup>21</sup> Dalam melakukan *database access* yang dilakukan oleh *database system* pada sebuah *game online*, pada dasarnya dilakukan berdasarkan prinsip *client-server*.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup>*Digital Cash* adalah menampilkan uang dalam bentuk digital di media elektronik, maka dapat disebut sebagai uang kertas elektronik

Lebih lanjut, lihat: Asril Sitompul, *Hukum Internet (Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace)*, Ctk Pertama, Citra Aditya Bhakti, Bandung, 2001, hlm. 60-61.

<sup>21</sup>Leo Willyanto Santoso, Deddy Haryanto, Indro Setiawan, *Aplikasi Game Online Multi Berbasis Flash*, Makalah, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra, Surabaya, hlm. 2.

<sup>22</sup>Yogi Ario Kusuma, Isbat Uzzin Nadhori, Rizky Yuniar Hakkun, *Rancang Bangun Aplikasi Massive Multipayer Online Role Playing Game Berbasis Client-Server Dengan Optimalisasi Paket*, Makalah, Politeknik Elektronika Negeri, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, hlm. 2.

Pada saat seseorang membuat akun *game online* untuk dapat masuk ke dalam suatu *game online*, seseorang tersebut harus masuk ke dalam sebuah *website* milik dari perusahaan penyedia jasa layanan *game online* untuk melakukan pendaftaran tersebut. Dari keempat hal hak cipta dalam suatu *website* yaitu berupa hak atas tulisan artikel di *website*, hak cipta atas program komputer, hak cipta atas desain dalam *website*, dan juga hak cipta atas *typographical arrangement* dalam *website*,<sup>23</sup> akun *game online* hanya termasuk kedalam hak cipta sebagai program komputer saja. Pada dasarnya *website* hanya sebagai tempat untuk memasukan (*input*) data dan/atau informasi yang dibutuhkan untuk mendaftar akun *game online*. Setelah selesainya mendaftar akun *game online*, data dan/atau informasi yang dimasukan pada saat pendaftaran dapat dilihat kembali bahkan beberapa dari data tersebut dapat diubah dengan cara masuk atau *login* kedalam *website* setelah melakukan pendaftaran.

Unsur dalam akun *game online* berupa data pribadi dalam hal ini dapat dilindungi oleh Pasal 26 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pada ayat (1) mengatur;

*“Kecuali ditentukan lain oleh Peraturan Perundangundangan, penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan Orang yang bersangkutan.”*

Sebagaimana yang diatur dalam ayat (1) dapat disimpulkan bahwa penggunaan suatu data pribadi dalam hal apapun selama melalui media elektronik dan tidak ada peraturan perundang-undangan yang mengatur lain harus

---

<sup>23</sup>Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum ... op.cit*, hlm. 272

mendapatkan persetujuan dari orang yang memiliki data pribadi tersebut. Penjelasan umumnya tidak menjelaskan secara detail mengenai apa saja yang termasuk kedalam data pribadi, tetapi hanya menjelaskan bahwa dalam pemanfaatan teknologi informasi, perlindungan data pribadi merupakan salah satu bagian dari hak pribadi (*privacy rights*).

Dalam Pasal 26 ayat (2) mengatur;

*“Setiap Orang yang dilanggar haknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat mengajukan gugatan atas kerugian yang ditimbulkan berdasarkan Undang-Undang ini.”*

Dengan kata lain ayat (2) mengatur apabila seseorang yang memiliki data pribadi dan data pribadi tersebut digunakan tanpa izin dalam hal apapun selama melalui media elektronik dan tidak ada peraturan perundangundnagan yang mengatur lain sebagaimana diatur dalam ayat (1), maka orang yang dirugikan tersebut dapat mengajukan gugatan atas kerugian yang dialaminya.

Terkait dengan unsur data kedua dalam akun *game* online yaitu berupa data hak cipta, Pasal 25 mengatur tentang perlindungan data berupa Informasi Elektronik dan/atau dokumen elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual lainnya. Pasal 25 dalam penjelasannya dikatakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun dan didaftarkan sebagai karya intelektual, hak cipta, paten, merek, rahasia dagang, desain industri, dan sejenisnya wajib dilindungi oleh Undang-Undang ini dengan

memperhatikan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.<sup>24</sup> Dengan adanya penjelasan tersebut, maka dalam perlingkungannya akan merujuk kepada peraturan undang-undang lainnya yang terkait seperti UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hal ini akan membuat Pasal 25 UU ITE tidak dapat berdiri sendiri dalam melindungi hal-hal yang diatur di dalamnya yang mana diapresiasi dan ditunjukkan dalam bentuk data elektronik atau digital yang memiliki unsur hak cipta.

### 3. Unsur-Unsur Akun *Game Online* Sebagai Hak Kebendaan

Akun *game online* pada dasarnya adalah satu-kesatuan dari program komputer sebagai suatu bentuk sistem penyimpanan identitas dan pengenal dalam suatu program komputer berupa *game online*. *Game Online* dalam arti program komputer adalah salah satu bentuk karya intelektual yang memiliki hak cipta, dan hak cipta dalam Pasal 16 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan benda bergerak yang tidak berwujud dan ayat 2 mengatur tentang hak cipta dapat dipindahkan sepenuhnya maupun sebagian salah satu dengan perjanjian. Dari hal tersebut maka pencipta atau pemegang hak cipta adalah sebagai pemilik atau seseorang yang memiliki *eigendom*<sup>25</sup>, dan sedangkan pengguna dan/atau pembuat akun *game online* adalah seseorang yang hanya memiliki *bezit*<sup>26</sup> saja.

---

<sup>24</sup>Indonesia, *Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, UU No. 11 Tahun 2008, LN No. 58 tahun 2008, TLN 4843, Penjelasan Umum Pasal 25.

<sup>25</sup>Berdasarkan Pasal 570 KUH Perdata, Hak *Eigendom* atau hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan kebendaan dengan leluasa, dan untuk berbuat bebas terhadap benda itu dengan kedaulatan penuh, asal tidak bertentnagna dengan undang-undnag, dan tidak mengganggu hak orang lain.

<sup>26</sup>Berdasarkan Pasal 529 KUH Perdata, Yang dimaksud *bezit* adalah kedudukan menguasai atau menikmati suatu barang yang ada dalam kekuasaan seseorang secara pribadi atau dengan perantara orang lain, seakan-akan barang itu miliknya sendiri.

Salah satu fungsi dari *bezit* adalah fungsi *polisionil*, fungsi ini merupakan fungsi yang memberikan perlindungan hukum terhadap setiap *bezit* tanpa melihat atau mempersoalkan siapakah sebenarnya pemilik hak tersebut. Meskipun *bezitter* beritikad buruk (maksudnya menguasai suatu benda atau *bezit* sekalipun dari kejahatan) tetap akan dilindungi oleh hukum sepanjang belum terbukti dengan putusan pengadilan bahwa *bezitter* tersebut tidak berhak. Dengan dasar fungsi tersebut, pengguna dan/atau pembuat akun *game online* mendapatkan perlindungan hukum sebagai *bezitter*.<sup>27</sup>

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam hal hak kebendaan ini tidak mengatur perlindungannya. Pasal yang dapat melindunginya walaupun tidak cukup lengkap dan jelas adalah Pasal 25 yang mengatur mengenai perlindungan data yang memiliki unsur hak cipta di dalamnya, dalam pasal ini dengan peraturan terkait yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta perlindungan hukum yang terlihat jelas adalah bukan perlindungan dari sisi pembuat dan/atau pengguna akun *game online* melainkan dari sisi pencipta dan/atau pemegang hak cipta.

## **B. Tanggung Jawab Perusahaan Penyedia Layanan Jasa *Game Online* Terhadap Data Pengguna Jasa dalam Hal Akun *Game Online***

Pada masa lalu data dan *software* komputer tidak termasuk dalam suatu hal yang dapat diterapkan prinsip *strict liability* karena data dan *software* dikategorikan sebagai *intangible asset*, namun ternyata hal tersebut justru telah

---

<sup>27</sup>Rachmadi Usman, *Hukum Kebendaan*, Ctk Pertama, Sinar Grafika, Jakarta, 2011, hlm. 160.

mengakibatkan perkembangannya menjadi negative bagi kepentingan perlindungan konsumen.<sup>28</sup> Penerapan tanggung jawab penyedia layanan *game online* disini bisa mengacu pada teori-teori tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik<sup>29</sup>.

Dalam praktik, jika pembuatan sistem tidak untuk digunakan sendiri, maka umumnya sistem tersebut adalah dibuat dalam rangka hubungan bisnisnya dengan pihak ketiga (konsumen). Dan dalam kelazimannya sebaiknya penyelenggara tidak lupa untuk mengasuransi sistem tersebut terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk berhubungan dengan pelanggan. Berupaya sebaik mungkin untuk meminimalkan segala macam risiko (*risk management*) adalah kata kunci pertanggungjawaban penyelenggara kepada public, khususnya yang menjadi pelanggannya atau konsumennya.<sup>30</sup>

Selain tanggung jawab kepada konsumen, penyelenggara juga bertanggung jawab untuk mengikuti standar yang lazim berlaku dalam komunitasnya dan/atau terhadap penerapan pedoman pemerintah sebagai patokan melakukan upaya yang terbaik dan menjaga mutu penyelenggaraan jasanya (*Quality of Services*).<sup>31</sup> Pada dasarnya ia harus bertanggung jawab secara mutlak terhadap semua dampak kerugian yang ditimbulkannya kepada pihak lain, namun hal itu bisa berubah

---

<sup>28</sup>Edmon Makarim, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm 225

<sup>29</sup>Penyelenggara Sistem Elektronik adalah setiap Orang, penyelenggara negara, Badan Usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan Sistem Elektronik secara sendiri-sendiri maupun bersamasama kepada Pengguna Sistem Elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau keperluan pihak lain.

Indonesia, *Peraturan Pemerintah Tentang Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik*, PP No. 82 Tahun 2012, LN Tahun 2012 No. 189, Pasal 1 ayat (4).

<sup>30</sup>Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 88.

<sup>31</sup>*Ibid.*

menjadi terbatas (pembatasan tanggung jawab), jika ada suatu mekanisme tertentu yang menjadi ukuran dalam *best practices*.

Dalam kaitannya dengan tanggung jawab hukum maka jika dipandang dari keberadaan suatu kewajiban baik sebelum atau setelah terjadinya suatu peristiwa tak tentu (*accident*), maka terhadap tanggung jawab hukum sebenarnya juga dapat dibedakan dalam dua hal, yakni : (i) tanggung jawab sebelum terjadi suatu kejadian dan (ii) tanggung jawab setelah kejadian<sup>32</sup>.

Tanggung jawab sebelum suatu kejadian (*ex-ante liability*) adalah tanggung jawab untuk mematuhi semua UU dan/atau regulasi administrasi negara dalam rangka memberikan suatu yang layak kepada publik.<sup>33</sup> Sementara untuk tanggung jawab setelah kejadian (*ex-post liability*) adalah tanggung jawab untuk memulihkan keadaan bagi yang dirugikan kepada keadaan yang semula. Kepentingan tersebut direpresentasikan dengan pembayaran sejumlah ganti rugi yang sesuai dengan kerugian yang diderita, sebagai bentuk kompensasi dari perbuatan tersebut.<sup>34</sup>

Dengan adanya teori *ex-ante liability* maka perusahaan penyedia layanan jasa *game online* sebagai penyelenggara sistem elektronik untuk menyelenggarakan sistem elektronik sesuai dengan ketentuan yang sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. Selain teori *ex-ante liability*, teori *ex-post liability* juga termasuk hal yang diatur dalam Undang-Undang

---

<sup>32</sup>Edmon Makarim, *Tanggung Jawab ... op.cit*, hlm 159

<sup>33</sup>*Ibid*, hlm 160.

<sup>34</sup>*Ibid*.

Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik. Hal tersebut mengatur tentang tanggung jawab dari penyelenggara sistem elektronik melindungi data dan/atau dokumen elektronik pengguna setelah terjadinya kerusakan, kesalahan dan tidak berfungsinya sistem elektronik yang mengakibatkan kerugian kepada pengguna.

Dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pertanggungjawaban penyelenggara sistem elektronik secara umum diatur dalam Pasal 15 ayat (1), (2) dan (3) dan Pasal 16 ayat (1) dan (2).

Pasal 15 ayat (1) mengatur Setiap Penyelenggara Sistem Elektronik harus menyelenggarakan Sistem Elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya Sistem Elektronik sebagaimana mestinya. Ayat (2) mengatur, Penyelenggara Sistem Elektronik bertanggung jawab terhadap Penyelenggaraan Sistem Elektroniknya. Dan ayat (3) mengatur, Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) tidak berlaku dalam hal dapat dibuktikan terjadinya keadaan memaksa, kesalahan, dan/atau kelalaian pihak pengguna Sistem Elektronik.

Dalam Pasal 16 ayat (1) mengatur, Sepanjang tidak ditentukan lain oleh undang-undang tersendiri, setiap Penyelenggara Sistem Elektronik wajib mengoperasikan Sistem Elektronik yang memenuhi persyaratan minimum sebagai berikut:



- a. dapat menampilkan kembali Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik secara utuh sesuai dengan masa retensi yang ditetapkan dengan Peraturan Perundang-undangan;
- b. dapat melindungi ketersediaan, keutuhan, keotentikan, kerahasiaan, dan keteraksesan Informasi Elektronik dalam Penyelenggaraan Sistem Elektronik tersebut;
- c. dapat beroperasi sesuai dengan prosedur atau petunjuk dalam Penyelenggaraan Sistem Elektronik tersebut;
- d. dilengkapi dengan prosedur atau petunjuk yang diumumkan dengan bahasa, informasi, atau simbol yang dapat dipahami oleh pihak yang bersangkutan dengan Penyelenggaraan Sistem Elektronik tersebut; dan
- e. memiliki mekanisme yang berkelanjutan untuk menjaga kebaruan, kejelasan, dan kebertanggungjawaban prosedur atau petunjuk. (2) Ketentuan lebih lanjut tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Pasal 16 ayat (2) mengatur, Ketentuan lebih lanjut tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah. Dengan Pasal 16 ini maka untuk ketentuan lainnya akan mengacu kepada Peraturan Pemerintah No. 82 tahun 2012 Tentang Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik, mengatur lebih khusus terhadap tanggungjawab

penyelenggara sistem elektronik terhadap perlindungan data dan/atau informasi elektronik dari pengguna sistem elektronik penyelenggara.

Pasal 12 ayat (1) Penyelenggara Sistem Elektronik wajib menjamin:

- a. tersedianya perjanjian tingkat layanan;
- b. tersedianya perjanjian keamanan informasi terhadap jasa layanan Teknologi Informasi yang digunakan; dan
- c. keamanan informasi dan sarana komunikasi internal yang diselenggarakan.

Pasal 15 (1) Penyelenggara Sistem Elektronik wajib:

- a. menjaga rahasia, keutuhan, dan ketersediaan Data Pribadi yang dikelolanya;
- b. menjamin bahwa perolehan, penggunaan, dan pemanfaatan Data Pribadi berdasarkan persetujuan pemilik Data Pribadi, kecuali ditentukan lain oleh peraturan perundang-undangan; dan
- c. menjamin penggunaan atau pengungkapan data dilakukan berdasarkan persetujuan dari pemilik Data Pribadi tersebut dan sesuai dengan tujuan yang disampaikan kepada pemilik Data Pribadi pada saat perolehan data.

Ayat (2) mengatur, Jika terjadi kegagalan dalam perlindungan rahasia Data Pribadi yang dikelolanya, Penyelenggara Sistem Elektronik wajib memberitahukan secara tertulis kepada pemilik Data Pribadi tersebut.

Pasal 20 ayat (3) mengatur, Dalam hal terjadi kegagalan atau gangguan sistem yang berdampak serius sebagai akibat perbuatan dari pihak lain terhadap Sistem Elektronik, Penyelenggara Sistem Elektronik wajib mengamankan data dan segera melaporkan dalam kesempatan pertama kepada aparat penegak hukum atau Instansi Pengawas dan Pengatur Sektor terkait.

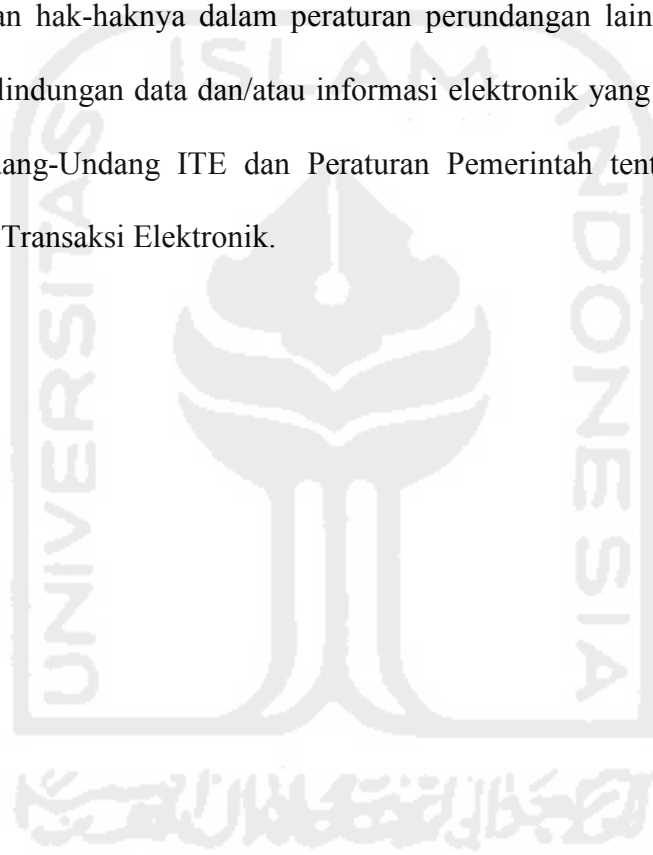
Pasal 22 ayat (1) mengatur, Penyelenggara Sistem Elektronik wajib menjaga kerahasiaan, keutuhan, keautentikan, keteraksesan, ketersediaan, dan dapat ditelusurinya suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Ayat (2) mengatur, Dalam penyelenggaraan Sistem Elektronik yang ditujukan untuk Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang dapat dipindahtangankan, Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik harus unik serta menjelaskan penguasaan dan kepemilikannya.

Pasal 27 mengatur, Penyelenggara Sistem Elektronik wajib melindungi penggunaannya dan masyarakat luas dari kerugian yang ditimbulkan oleh Sistem Elektronik yang diselenggarakannya.

Tanggungjawab perusahaan penyedia layanan jasa *game online* terhadap data dan/atau informasi elektronik dalam bentuk akun *game online* pengguna, termasuk juga hal diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Karena pada dasarnya hubungan antara perusahaan penyedia layanan *game online* dengan pengguna dan/atau pembuat akun *game online* adalah hubungan hukum antara pelaku usaha dengan konsumen sebagaimana pengertian konsumen dalam Pasal 1 UU Perlindungan Konsumen.

Pasal 4 huruf a mengatur, hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa. Dalam hal perlindungan data, maka pembuat dan/atau pengguna akun *game online* harus mendapatkan keamanan data dan/atau informasi elektronik dalam menggunakan sistem elektronik yang diselenggarakan oleh perusahaan penyedia layanan jasa *game online*.

Pasal 4 huruf i mengatur, hak-hak yang diatur dalam peraturan perundang-undangan lainnya. Dengan adanya hubungan antara perusahaan penyedia layanan jasa *game online* dengan pembuat dan/atau pengguna akun *game online* sebagai hubungan antara pelaku usaha dengan konsumen, maka pembuat dan/atau pengguna akun *game online* mendapatkan penguatan sebagai konsumen yang mendapatkan hak-haknya dalam peraturan perundangan lainnya yang mengatur tentang perlindungan data dan/atau informasi elektronik yang sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ITE dan Peraturan Pemerintah tentang Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik.



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan keseluruhan uraian dan analisa pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan mengenai perlindungan data dalam bentuk akun *game online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta dengan tanggung jawab perusahaan penyedia layanan jasa *game online*, yaitu;

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat disimpulkan dapat melindungi data dalam bentuk akun *game online*, tetapi dengan melihat data dalam bentuk akun *game online* tersebut hanya memiliki satu unsur saja. Walaupun data dalam bentuk akun *game online* terdiri dari beberapa unsur tetap saja keseluruhannya merupakan satu kesatuan dalam bentuk akun *game online*, apabila akun *game online* dilindungi sebagai bentuk data pribadi maka keseluruhan unsur di dalamnya akan ikut terlindungi sebagai satu kesatuan data pribadi, begitu pula apabila dilindungi dengan dasar akun *game online* sebagai data hak cipta. Maka dari itu data dalam bentuk akun *game online* dapat dilindungi dengan salah satu dari Pasal 25 dan Pasal 26 ayat (1) dan ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Perusahaan penyedia jasa layanan *game online* memiliki dua tanggungjawab terhadap perlindungan data dalam bentuk akun *game online*, yaitu tanggung

jawabnya sebagai penyelenggara sistem elektronik terhadap pengguna sistem elektronik dan tanggungjawab sebagai pengusaha terhadap konsumen. Dalam pertanggungjawaban perusahaan penyedia jasa layanan *game online* secara umum diatur dalam Pasal 15 ayat (1), (2) dan (3) dan Pasal 16 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan secara khusus diatur dalam Pasal 12 ayat (1), Pasal 15 (1), Pasal 20 ayat (3), Pasal 22 ayat (1) dan Pasal 27 Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. Adanya hubungan hukum antara pengusaha selaku perusahaan penyedia jasa layanan *game online* dengan konsumen selaku pengguna layanan *game online* maka dalam praktek perusahaan penyedia jasa layanan *game online* memiliki tanggung jawab selaku pengusaha yang sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

## **B. SARAN**

1. Perlu adanya pembentukan peraturan khusus terkait dengan perlindungan data yang meliputi keseluruhan unsur-unsur di dalamnya yaitu unsur data pribadi, data hak cipta dan hak atas nilai kebendaan, hal ini diperlukan agar perlindungan data dengan unsur-unsur yang berbeda ataupun lebih dari satu unsur mendapatkan kepastian hukum dan dapat dilaksanakan secara menyeluruh. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mendorong Pemerintah untuk mengesahkan Rancangan Undang-Undang tentang Data Pribadi dan melalui kementerian Komunikasi dan Informatika untuk

mengesahkan Rancangan Peraturan Menteri (RPM) tentang Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik.

2. Unsur yang terpenting dalam data berupa akun *game online* dipandang dari sisi pengguna dan/atau pembuat akun adalah nilai kebendaan di dalam akun *game online* tersebut. Pengguna dan/atau pembuat akun *game online* yang menggunakan uang asli untuk membeli *items* di dalam game dengan mengubah uang asli menjadi *e-money* atau *cash* memiliki kekhawatiran untuk mengalami kerugian atas uang yang sudah dikeluarkan apabila akun yang dimiliki diretas dan dihapus oleh oknum yang tidak bertanggungjawab maupun oleh pihak perusahaan penyedia jasa layanan *game online*. Dari segi peraturan perundang-undangan, UU ITE belum cukup jelas dan lengkap untuk mengatur perlindungan data dengan segala unsur di dalamnya, maka dari itu pengguna dan/atau pembuat akun *game online* harus mengerti apa-apa saja hak yang didapatkan dari penyedia jasa layanan *game online* dan apa-apa saja yang menjadi tanggungjawabnya sendiri berdasarkan UU yang terkait selain dari UU ITE seperti UU Hak Cipta, UU Perlindungan Konsumen dan PP tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik sebelum UU atau peraturan yang lebih komprehensif dikeluarkan.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Buku

- Asril Sitompul, *Hukum Internet Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, Ctk Pertama, Citra Aditya Bhakti, Bandung, 2001.
- Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta Di Internet Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*, FH UII Press, Yogyakarta, 2003.
- \_\_\_\_\_, *Hukum dan Internet di Indonesia*, UII Press, Yogyakarta, 2003.
- Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, Ctk. Pertama, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003.
- \_\_\_\_\_, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2010.
- Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Jakarta, Rineka Cipta, 2010.
- Gunawan Widjaja, *Lisensi*, Jakarta, Rajagrafindo Persada, 2003
- Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*, Ctk Pertama, Gallery Ilmu, Yogyakarta, 2010.
- Ninie Suparni, *Cyberspace Problematika dan Antisipasi Pengaturannya*, Ctk. Pertama, Sinar Grafika, Jakarta, 2009.
- Shinta Dewi, *Perlindungan Privasi Atas Informasi Pribadi Dalam E-Commerce Menurut Hukum Internasional*, Widya Padjajaran, Bandung, 2009.
- Purwanto, *Penelitian Tentang Perlindungan Hukum Data Digital*, Badan Pembinaan Hukum Nasional, Jakarta, 2007.
- Rachmadi Usman, *Hukum Kebendaan*, Ctk Pertama, Sinar Grafika, Jakarta, 2011.
- Ridwan Khairandy, *Teknologi dan Alih Teknologi dalam Perspektif Hukum*, Cetakan Pertama, Total Media, Yogyakarta, 2009.



## 2. Peraturan dan Rancangan Perundang-Undangan

Indonesia, *Undang-Undang Tentang Ketentuan-ketentuan Pokok Kearsipan*, UU No.7 Tahun 1971, LN Tahun 1971 No. 32.

\_\_\_\_\_, *Undang-Undang Tentang Dokumen Perusahaan*, UU No. 8 Tahun 1997, LN Tahun 1997 No. 18

\_\_\_\_\_, *Undang-Undang Tentang Perbankan*, UU No. 10 Tahun 1998, LN Tahun 1998 No. 182

\_\_\_\_\_, *Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen*, UU No. 8 Tahun 1999, LN Tahun 1999 No. 42.

\_\_\_\_\_, *Undang-Undang Tentang Telekomunikasi*, UU No. 36 Tahun 1999, LN Tahun 1999 No. 154

\_\_\_\_\_, *Undang-Undang Tentang Hak Asasi Manusia*, UU No. 39 Tahun 1999, LN Tahun 1999 No. 165

\_\_\_\_\_, *Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, UU No. 11 Tahun 2008, LN No. 58 tahun 2008, TLN 4843.

\_\_\_\_\_, *Undang-Undang Tentang Kearsipan*, UU No. 43 Tahun 2009, LN No. 152 Tahun 2009, TLN No. 5071.

\_\_\_\_\_, *Undang-Undang Tentang Hak Cipta*, UU No. 28 Tahun 2014, LN No. 266 tahun 2014, TLN 5599.

\_\_\_\_\_, *Peraturan Pemerintah Tentang Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik*, PP No. 82 Tahun 2012, LN Tahun 2012 No. 189.

\_\_\_\_\_, *Rancangan Peraturan Menteri Tentang Perlindungan Data Pribadi dalam Sistem Elektronik*, Tahun 2015.

\_\_\_\_\_, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, *Staatsblad* Tahun 1847 Nomor 23.

## 3. Jurnal dan Makalah/Hasil Penelitian

- Dodick Zulaimi Sudirman, "Cloud Gaming; Masa Depan Industri Game" *jurnal ULTIMATICS*, edisi no. 2 Vol.V, 2013
- Leo Willyanto Santoso, Deddy Haryanto, Indro Setiawan, *Aplikasi Game Online Multi Berbasis Flash*, Makalah, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra, Surabaya
- Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan*", Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012.
- Nur Khasanah, "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual-Beli Benda Maya dalam Game Online*", Skripsi, Jurusan Muamalah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, 2009
- Parlindungan Marius, Sapto Anggoro, Content is The King, "Profil Pengguna Internet Indonesia 2014", Puskakom UI (editor), *Katalog Dalam Terbitan*, Ctk. Pertama, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, Jakarta, 2015.
- Rahadian Adi Nugraha, "*Analisis Yuridis Mengenai Perlindungan Data Pribadi dalam Cloud Computing System Ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*", Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012.
- Rosalinda Elsin Latumahina, "Aspek Hukum Perlindungan Data Pribadi di Dunia Maya", *jurnal GEMA AKTUALITA*, edisi no. 2 Vol.3, 2014.
- Syarpani, Mahendra Putra Kurnia, dan Safarni Husain "Tinjauan Yuridis Terhadap Perlindungan Data Pribadi di Media Elektronik", *jurnal Beraja Nitit*, edisi no. 6 Vol.3, 2014
- Tri Wulan wijayanti, "Studi Deskriptif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest di Surabaya", *commonline*, edisi no. 1 Vol.2, 2013.
- Yogi Ario Kusuma, Hadi Chandara Kusuma Isbat Uzzin Nadhori, Rizky Yuniar Hakkun, *Rancang Bangun Aplikasi Massive*

*Multipayer Online Role Playing Game Berbasis Client-Server Dengan Optimalisasi Paket*, Makalah, Politeknik Elektronika Negeri, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya

#### 4. Data Elektronik/Internet

Basittt, *12 Tahun Perkembangan Game Online di Indonesia*, Feature, at [http://www.kotakgame.com/feature/detail\\_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/1/](http://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/244/12-Tahun-Perkembangan-Game-Online-di-Indonesia/1/0/1/)

Brookhaven National Laboratory, *Video Game - Did They Begin at Brookhaven*, Featured Scientist/Topics, at <http://www.osti.gov/accomplishments/videogame.html>.

Cambridgte Dictionaries Online, *video game*, English, at <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game?a=american-english&q=video%20game>.

Deris Stiawan, "*Teknologi Cross Platform, Telecomputers & One Stop Solutions Cloud Computing*", dalam [http://deris.unsri.ac.id/materi/jarkom/mengenal\\_cloudcomputing.pdf](http://deris.unsri.ac.id/materi/jarkom/mengenal_cloudcomputing.pdf)

Dodick Zulaimi Sudirman, "Cloud Gaming; Masa Depan Industri Game" *jurnal ULTIMATICS*, edisi no. 2 Vol.V, 2013. Dalam <http://library.umn.ac.id/jurnal/public/uploads/papers/pdf/abf538ae287a16f37243aa5cd3d26bdf.pdf>

<http://www.ligagame.com/index.php/home/1/8572-e-sport-resmi-diakui-sebagai-olahraga-di-indonesia> Okt 21 2015 20:04.

<http://www.gamexeon.com/artikel/12500/apa-itu-f2p-dan-p2p-dalam-dunia-mmo#.Vkw2vHYrLcs> Okt. 30 2015 09:10

Leo Willyanto Santoso, Deddy Haryanto, Indro Setiawan, *Aplikasi Game Online Multi Berbasis Flash*, Makalah, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra, Surabaya. Dalam [http://fportfolio.petra.ac.id/user\\_files/03-023/SANTIKA%20-%20Leo.pdf](http://fportfolio.petra.ac.id/user_files/03-023/SANTIKA%20-%20Leo.pdf)

- Mahendra Adi Purwanta, "*Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan*", Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012. Dalam <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20316314-T31518-Analisa%20hukum.pdf>
- Margaret Rouse, *client/server (client/server model, client/server architecture)*, Definition, dalam <http://searchnetworking.techtarget.com/definition/client-server>.
- Merriam Webster, *video game*, Dictionary, dalam <http://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>.
- Nur Khasanah, "*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual-Beli Benda Maya dalam Game Online*", Skripsi, Jurusan Muamalah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, 2009. Dalam <http://digilib.uinsby.ac.id/7740/>
- Parlindungan Marius, Sapto Anggoro, Content is The King, "Profil Pengguna Internet Indonesia 2014", Puskakom UI (editor), *Katalog Dalam Terbitan*, Ctk. Pertama, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, Jakarta, 2015. Dalam <http://www.apjii.or.id/upload/statistik/Survey%20APJII%202014%20v3.pdf>
- Rahadian Adi Nugraha, "*Analisis Yuridis Mengenai Perlindungan Data Pribadi dalam Cloud Computing System Ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*", Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012. dalam <http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20336476-Radian%20Adi%20Perlindungan%20Data%20Pribadi%20Cloud%20Computing%20Universitas%20Indonesia%202012.pdf>
- Rosalinda Elsina Latumahina, "Aspek Hukum Perlindungan Data Pribadi di Dunia Maya", *jurnal GEMA AKTUALITA*, edisi no. 2 Vol.3, 2014. Dalam <http://dspace.uphsurabaya.ac.id:8080/xmlui/bitstream/handle/1234>

[56789/92/Aspek%20Hukum%20Perlindungan%20Data%20Pribadi%20di%20Dunia%20Maya.pdf?sequence=1](http://www.fhunmul.ac.id/Aspek%20Hukum%20Perlindungan%20Data%20Pribadi%20di%20Dunia%20Maya.pdf?sequence=1)

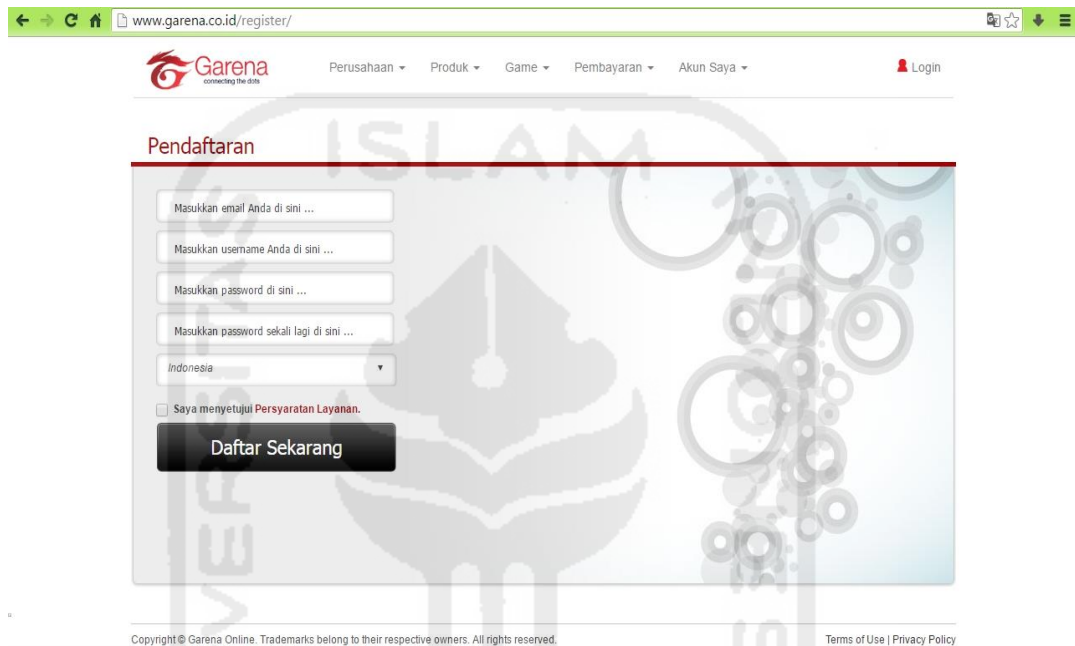
Syarpani, Mahendra Putra Kurnia, dan Safarni Husain "Tinjauan Yuridis Terhadap Perlindungan Data Pribadi di Media Elektronik", *jurnal Beraja Nitit*, edisi no. 6 Vol.3, 2014. Dalam <http://e-journal.fhunmul.ac.id/index.php/beraja/article/download/243/237>

Tri Wulan wijayanti, "Studi Deskriptif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest di Surabaya", *commonline*, edisi no. 1 Vol.2, 2013. dalam [http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-Artikel%20Jurnal%20-%20Tri%20Wulan%20W%20\(070810198\)%20-%20BC.doc](http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-Artikel%20Jurnal%20-%20Tri%20Wulan%20W%20(070810198)%20-%20BC.doc).

Yogi Ario Kusuma, Hadi Chandra Kusuma Isbat Uzzin Nadhori, Rizky Yuniar Hakkun, *Rancang Bangun Aplikasi Massive Multipayer Online Role Playing Game Berbasis Client-Server Dengan Optimalisasi Paket*, Makalah, Politeknik Elektronika Negeri, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya. Dalam <https://www.pens.ac.id/uploadta/downloadmk.php?id=1047>

## LAMPIRAN

Tampilan salah satu *Website* dan *Client game* Perusahaan penyedia jasa layanan *game online* Garena Indonesia dengan *Game* League of Legends.



The image shows a screenshot of the Garena Indonesia registration page. The browser address bar displays 'www.garena.co.id/register/'. The page features the Garena logo and navigation links for 'Perusahaan', 'Produk', 'Game', 'Pembayaran', and 'Akun Saya'. A 'Login' link is also present. The main content area is titled 'Pendaftaran' and contains a registration form with the following fields: 'Masukkan email Anda di sini ...', 'Masukkan username Anda di sini ...', 'Masukkan password di sini ...', and 'Masukkan password sekali lagi di sini ...'. A dropdown menu is set to 'Indonesia'. Below the form is a checkbox labeled 'Saya menyetujui Persyaratan Layanan.' and a 'Daftar Sekarang' button. The footer includes copyright information for Garena Online and links to 'Terms of Use' and 'Privacy Policy'.

**Gambar 1. Tampilan Pendaftaran Akun *Game Online***

Para pendaftar harus mengisi seluruh kolom dalam *website* pendaftaran dan menyetujui persyaratan layanan tersebut untuk membuat dan/atau mendaftarkan akun *game online* baru.

www.garena.co.id/account/setting/

Garena connecting the dots

Perusahaan ▾ Produk ▾ Game ▾ Pembayaran ▾ Akun Saya ▾ risererer [Logout]

**Pengaturan Akun**

Password : ✓ \*\*\*\*\* Ganti  
 Email : ✓ w.ragan12@gmail.com  
 Handphone : ✓ +62 \*\*\*\*\*2424 Ganti

User Name: risererer  
 Shell: 0

**2-Langkah Otentikasi** ✓ 2-Langkah Otentikasi telah aktif.  
 Otentikasi : ✓ 2-Langkah Otentikasi untuk game yang didukung. [?] Matikan

**Otentikator** ✗ Aplikasi Mobile Tambah

Gunakan aplikasi untuk mendapatkan kode, juga ketika Anda sedang tidak memiliki sinyal jaringan.

Copyright © Garena Online. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved. Terms of Use | Privacy Policy

## Gambar 2. Tampilan Setelah *Login/Masuk Pada Website*

Halaman ini menampilkan informasi yang sudah dimasukkan pada saat pendaftaran akun *game online* dan jumlah *cash* atau *e-money* (dalam *website* ini Shell) yang dimiliki, pengguna akun juga dapat merubah informasi yang ada di dalamnya.

**Pembayaran**

**POINT BLANK ISI CASH DENGAN VOUCHER GARENA & DAPATKAN DISKON!** [KLIK DISINI](#)

Pilihlah bagaimana Anda ingin mengisi Garena Shell Anda

Isilah Garena Shell Anda dengan pilihan berikut:

- Voucher GARENA
- Voucher GAME
- PULSA Handphone
- ATM/Counter

Pengisian Garena Shell dengan Voucher Game

Pilihlah jenis Voucher Game berikut ini:

- MOGPLAY VOUCHER
- UniPin Voucher Game Online
- MOL CARD

MOGPlay Voucher

**Redeem MOGPlay Voucher**

Mohon login terlebih dahulu sebelum melakukan redeem.

[Login Sekarang](#)

**Cara Pembelian MOGPlay Voucher**

60 Shell	=	IDR 20.000
150 Shell	=	IDR 50.000
300 Shell	=	IDR 100.000
600 Shell	=	IDR 200.000
1500 Shell	=	IDR 500.000
3000 Shell	=	IDR 1.000.000

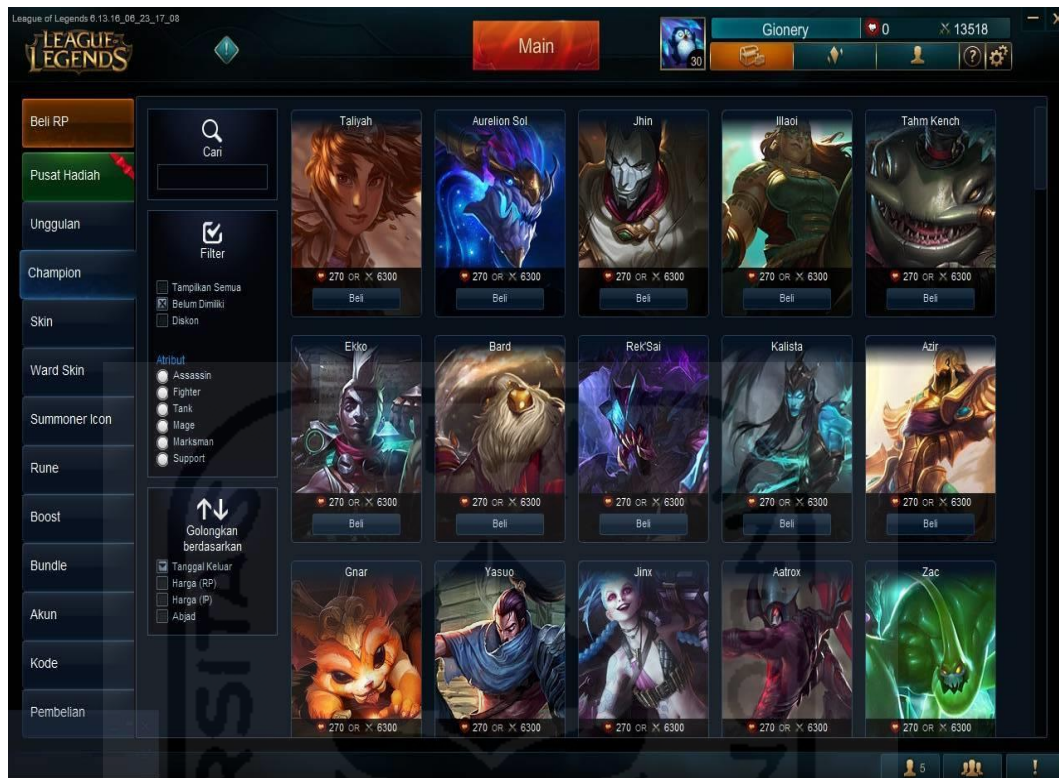
Indonesia

Copyright©Garena Online. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

### Gambar 3. Tampilan Pembelian Cash dan/atau e-money (Shell)

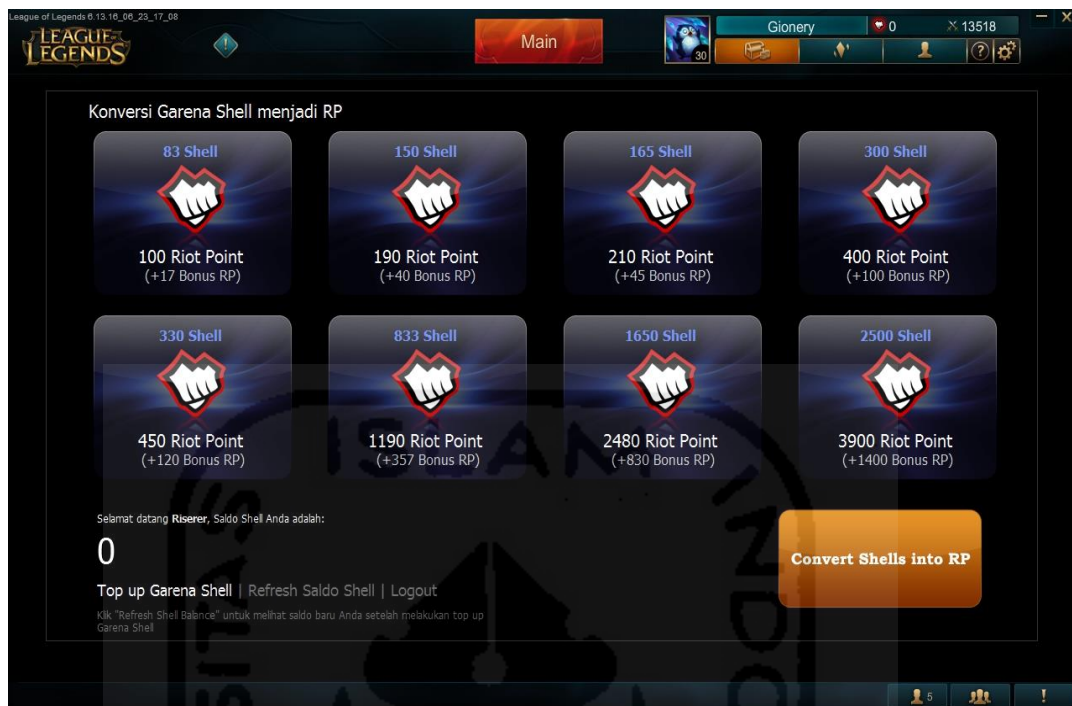
Pengguna akun *game online* dapat membeli Shell (*cash* dan/atau *e-money*) dengan beberapa cara yang tersedia di dalam halaman *web*, setelah membelinya maka jumlah Shell akan ditampilkan dalam informasi akun.





**Gambar 4. Tampilan *Client* dan *Store Game* League of Legends**

*Store* digunakan para pemain untuk membeli karakter, *Skins* karakter dan konten lainnya dengan uang (Influence Point) yang didapat dalam *game* atau pun dengan Shell yang diubah menjadi Riot Point. Jumlah IP (Influence Point) yang dimiliki ditampilkan pada sudut kanan atas dan disamping kirinya menampilkan RP (Riot Point).



**Gambar 5. Tampilan Penukaran Shell Menjadi Riot Point**

Halaman pada *Client* ini digunakan untuk para pemain mengubah Shell menjadi Riot Point untuk membeli benda virtual atau konten khusus lainnya yang hanya bisa dibeli dengan Riot Point.