

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.¹ Dengan adanya 3 bidang menjadi 1, munculah istilah TELEMATIKA sebagai jargon untuk menggambarkan dan menunjukan perkembangan konvergensi antara ketiga bidang tersebut.² 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.³ Selain hal itu teknologi informasi juga memiliki sistem kerja dalam hal teknik menyiapkan dan menganalisa suatu informasi,⁴ yang mana informasi tersebut berupa dokumen elektronik⁵ 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.

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

²*Ibid.*

³Rahadian 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

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

⁵Definisi 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*⁶, 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*.⁷ Media yang memiliki kelebihan dalam hal efisiensi, tanpa batas, terbuka 24 jam, interaktif, tidak perlu izin dan tidak adanya sensor ini yaitu internet,⁸ 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

⁶*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.

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

⁸Budi 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.⁹

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.¹⁰ 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,¹¹ yang mana 10% darinya menggunakan internet untuk mengakses *game online*.¹² Pada survei tersebut juga mendapatkan hasil jumlah penetrasian dari pengguna

⁹ 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>

¹⁰Tri 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.

¹¹Parlindungan Marius, Spto 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.

¹²*Ibid.* hlm. 37.

internet di Indonesia dari tahun 2005 hingga 2014,¹³ 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%.¹⁴

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*).¹⁵ 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 komputer¹⁶ yang dimana termasuk kedalam kategori hak cipta yang dilindungi, dalam Pasal 1 angka 9 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

¹³*Ibid.* hlm. 28.

¹⁴*Ibid.* hlm. 26, 28, dan 37.

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

¹⁶Edmon 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.¹⁷ Bagi Individu, perusahaan, yayasan, kartel ataupun badan hukum lainnya yang memiliki hak-hak eksklusif ini disebut sebagai pemegang hak cipta.¹⁸ 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 komersial¹⁹. 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

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

¹⁸*Ibid.*

¹⁹Definisi 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.²⁰

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.²¹ 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.²²

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

²⁰Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft ... op.cit*, hlm. 84.

²¹ Mahendra Adi Purwanta, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 67-68.

²²*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).²³ 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 lisensi²⁴ 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.²⁵ 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

²³Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft ... op.cit*, hlm. 85.

²⁴Pengertian 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.

²⁵Mahendra 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*²⁶.

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.²⁷

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*²⁸ yang termasuk kedalam *E-money* di dalam game yang sering disebut sebagai *Cash*.

²⁶*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

²⁷Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 16.

²⁸*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.²⁹

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

²⁹Indonesia, *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).³⁰

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.³¹

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.³²

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

³⁰ Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit*, hlm. 144-146.

³¹ *Ibid*, hlm. 146.

³² 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.³³

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.³⁴

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

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

³⁴ Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit*, hlm. 147.

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

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.³⁶ 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.³⁷

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.³⁸

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

³⁵ *Ibid*, hlm. 148.

³⁶ Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 17.

³⁷ Edmon Makarim, *Kompilasi ... loc.cit*.

³⁸ *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.³⁹

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 2008.⁴⁰

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.⁴¹ Keamanan disini mencakup keamanan mengenai data (*Data Security*), keamanan komputer dan jaringan (*Computer and Network Security*).⁴²

Untuk menjaga keamanan dan kerahasiaan data dalam suatu jaringan komputer, diperlukan beberapa jenis enkripsi⁴³ agar data tidak

³⁹ *Ibid*, hlm. 148-149.

⁴⁰ Mahendra Adi Purwanta, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 133.

⁴¹ Edmon Makarim, *Kompilasi ... loc.cit*.

⁴² *Ibid*.

⁴³ 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 untuk⁴⁴:

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.⁴⁵ 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).

⁴⁴ Purwanto, *Penelitian Tentang ... op.cit.* hlm. 56.

⁴⁵ 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.⁴⁶ 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”.⁴⁷

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.⁴⁸

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.⁴⁹ Data disusun untuk diolah dalam bentuk struktur data, struktur file, dan data base.⁵⁰ 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

⁴⁶ Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 17.

⁴⁷ Purwanto, *Penelitian Tentang ... op.cit*, hlm. 14.

⁴⁸ Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... op.cit*, hlm. 18.

⁴⁹ *Ibid.*

⁵⁰ Purwanto, *Penelitian Tentang ... lop.cit*.

dan sumber daya untuk kegiatan-kegiatan seperti jalannya suatu organisasi.⁵¹

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.⁵²

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

⁵¹ Rahadian Adi Nugraha, *Analisis Yuridis ... loc.cit.*

⁵² Edmon Makarim, *Kompilasi ... op.cit*, hlm. 167.

seperti situs operator memiliki tujuan-tujuan tertentu.⁵³ 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.⁵⁴

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

⁵³ *Ibid*, hlm. 171.

⁵⁴ *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.