

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu sangat mengalami perkembangan yang begitu pesat, perkembangan tersebut memiliki tujuan untuk memberikan kehidupan masyarakat yang lebih baik dari kehidupan yang sebelum sebelumnya. saat ini perkembangan teknologi informasi menjadi salah satu bentuk teknologi yang berkembang dengan begitu cepatnya. Teknologi informasi di era globalisasi ini mempunyai peranan yang sangat amat besar bagi kehidupan masyarakat di manapun. Dengan di ciptakannya dunia yang tanpa memiliki batasan, ruang, jarak ataupun waktu teknologi informasi mempunyai peran yang besar terhadap perkembangan perilaku sosial budaya, ekonomi dan juga tatanan atau kerangka peraturan hukum di suatu negara tersebut.

Banyak hal yang bisa kita dilakukan dengan mempergunakan teknologi informasi pada saat ini, tidak dapat dihindari bahwa teknologi informasi dengan perkembangannya saat ini banyak membawa perubahan sikap serta tata perilaku dalam kehidupan masyarakat. Selain itu teknologi informasi juga terdapat suatu sistem kerja dalam hal mempersiapkan dan meneliti suatu informasi, yang dimana informasi itu bisa berupa dokumen elektronik yang ada di dalam suatu proses kerja maupun sistem suatu teknologi informasi.

Hadirnya teknologi informasi di dalam ruang lingkup masyarakat pada masa kini telah memberikan banyak kemudahan serta berbagai manfaat yang begitu besar berawal dari bidang komputer beserta dengan jaringan komputer tersebut.

Berkembangnya teknologi informasi pada saat ini yang begitu kompleks, memiliki alur yang terdiri dari 3 (tiga) bidang berbeda yang terdiri dari telekomunikasi, multimedia dan informatika.¹ Dengan keberadaan 3 (tiga) bidang menjadi 1 (satu), munculah slogan Telematika sebagai simbol untuk memberikan definisi atau menunjukkan perkembangan alur antara ketiga bidang tersebut.² awalnya sistem 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.

Perkembangan internet yang sangat pesat dengan memiliki istilah *cyberspace* telah membentuk dunianya sendiri yang dikenal sebagai dunia virtual, dunia digital atau dunia yang berkiblat komputer dengan segala bentuk isinya dalam bentuk virtual. Perkembangan itu telah membawa perubahan yang cukup signifikan pada proses dan strategi dalam perkembangan bisnis sekarang. Kenyatannya dengan berkembangnya teknologi informasi internet telah memaksa dan merubah suatu sistem ekonomi di masyarakat dari tradisional ekonomi yang berlandaskan industri manufaktur dijadikan ekonomi digital yang berlandaskan kepada informasi, kreatifitas, intelertual dan ilmu pengetahuan yang di sebut

¹ Edmon Makarim, “*Kompilasi Hukum Telematika*” Ctk Pertama, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003) hlm 3-4.

² Ibid Hlm 7.

dengan *Creative Economy*³. Masyarakat kekinian yang melek media memiliki kelebihan dalam hal efisiensi, tiada batas, interaktif terbuka 24 (dua puluh empat) jam, tidak menggunakan izin dan tidak ada batasan yaitu internet,⁴ telah menarik semua kalangan pihak untuk memanfaatkan internet baik segi usaha maupun untuk kepentingan pribadi.

Teknologi, internet memudahkan kehidupan manusia, baik dalam komunikasi, melakukan transaksi elektronik, berbelanja, melakukan video conference, melakukan peradilan secara elektronik, dan lain lain, teknologi membuat hubungan masyarakat menjadi tidak terbatas, pengembang teknologi memiliki peluang untuk melakukan di bidang bisnis teknologi namun harus menjunjung tinggi prinsip persaingan usaha sehat dan prinsip kehati-hatian. Namun di balik pengembangan teknologi, internet yang baik, terdapat oknum yang menyalahgunakan kepintaraannya untuk melakukan perbuatan melawan hukum atau PMH, mencuri data pribadi dan memperjualbelikannya di dark web (web gelap, halaman website yang berbahaya) pelaku usaha di bidang teknologi, penyelenggara sistem elektronik (aplikasi online) wajib menjalankan usahanya dengan berlandaskan keadilan martabat. Keadilan martabat awalnya dari postulat suatu sistem, bekerja untuk mencapai tujuan, adalah keadilan martabat, keadilan yang memanusiakan manusia atau keadilan “nge wong ke wong” konsepsi keadilan bermartabat di gali dari histori bangsa indonesia, jati diri bangsa indonesia, yang

³ Edmon Makarim, “*Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*” (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010) hlm. 2.

⁴ Budi Agus Riswandi, “*Hukum dan Internet di Indonesia*” (Yogyakarta: UII Press, 2003) hlm. 15-21.

termanifestasikan dalam Pancasila. Pancasila merupakan sumber segala sumber hukum dan sebagai ideology, sebagai falsafah bangsa dan negara. Teknologi, para pihak yang menyelenggarakan apabila tidak menjalankan keadilan bermartabat maka teknologi tersebut akan rentan dengan berbagai permasalahan hukum, hukum, masyarakat, teknologi sangat berkaitan satu sama lain.

Jika kita melihat pada *black's law dictionary*, data pribadi masuk ke dalam *classified information*. Menurut penulis data pribadi adalah kesatuan informasi ataupun kumpulan informasi baik yang sifatnya rahasia ataupun tidak rahasia. yang di berikan oleh orang yang memiliki data atau konsumen, dan di himpun kedalam sistem elektronik yang di proses oleh penyelenggara sistem elektronik untuk di pergunakan sesuai dengan arah dan kegunaannya serta apabila di salahgunakan maka pemilik atau konsumen dapat menyelesaikannya menggunakan sarana hukum administrasi negara dan atau sarana hukum perdata ataupun pidana.

Di dalam buku karangan Rizky P.P Karo Karo beliau memaparkan berbagai peraturan perundang undangan yang memberikan definisi tentang data pribadi secara eksplisit, yakni

- a. UU ITE tidak memberikan definisi data pribadi dalam pasal 1. Namun dalam penjelasan pasal 26 ayat 1 UU IT bahwa perlindungan data pribadi merupakan salah satu bagian dari hak pribadi (*privacy rights*).
- b. Data pribadi adalah apapun tentang seseorang baik yang di jabarkan dan atau dapat di jabarkan secara sendiri dan atau dapat di jabarkan sendiri atau kerjasama dengan informasi lainnya baik secara langsung maupun tidak

langsung melalui sistem elektronik dan atau non elektronik, Pasal 1 angka 29 peraturan pemerintah no. 71 2019 tentang penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik.

c. Peraturan pemerintah No. 80 tahun 2019 tentang perdagangan melewati sistem elektornik tidak memberikan keterangan data prbadi dalam pasal 1 namun pengaturan data pribadi di atur dalam bab XI, pasal 58, pasal 59. Salah satu pengaturannya yakni data pribadi di berlakukan sebagaimana hak pemilik pribadi dari individu atau pengusaha yang berkaitan.

d. Undang undang no. 24 tahun 2013 tentang perubahan atas undang undang no. 23 tahun 2006 tentang adminitrasi kependudukan (UU adminduk). UU adminuk menjabarkan 2 (dua) terminologi antara data kependudukan dengan data pribadi. Definisi data kependudukan ialah data perorangan dan atau data agregat yang trstruktur sebagai akibat dari kegiatan pendaftaran penduduk, dan pencacatan sipil, sedangkan definisi data pribadi adalah data perseorangan, tertentu yang di simpan, di rawat dan di jaga kebenaran serta di lindungi kerahasiannya. pasal 1 angka 22 UU Adminduk.

e. Data pribadi adalah data perseorangnan tertentu yang di simpan, di rawat, di jaga, kebenarannya serta di lindungi kerahasiannya. Pasal 1 angka 20 peraturan menteri dalam negeri RI no. 102 tahun 2019 tentang pemberian hak akses dan pemanfaata data kependudukan. berita negara RI tahun 2019 no. 1611.

f. Data pribadi adalah data perseorangan tertentu yang di simpan, di rawat dan di jaga kebenarannya serta di lindungi kerahasiannya. Pasal 1 angka 1 peraturan menteri komunikasi dan informatika no. 20 tahun 2016 tentang perlindungan data pribadi dalam sistem elektronik.

g. Data pribadi nasabah adalah identitas yang lazim di sediakan oleh nasabah kepada bank dalam rangka melakukan transaksi keuangan dengan bank. Pasal 1 angka 6 peraturan bank indonesia no: 7/6/PBI/2005 tentang transparansi informasi produk bank dan penggunaan data pribadi nasabah.⁵

Kegiatan dalam dunia digital, dunia internet tersebut membutuhkan data pribadi kita yang harus di masukkan secara sadar oleh pengguna (*user*) ke dalam sistem elektronik penyelenggara sistem elektronik (*platform*). Menurut Prof Teguh Prasetyo banyak ahli mendefinisikan data pribadi adalah informasi tunggal ataupun sekumpulan informasi yang dapat di lihat, di dengar, di baca, tentang seseorang/badan hukum yang di himpun ke dalam sistem elektronik dan di pergunakan untuk tujuan yang di sepakati, serta wajib di jaga kerahasiaannya. Namun tidak semua orang menggunakan akal budi, pengetahuannya dengan baik dan bermartabat sebagaimana di paparkan di atas. Orang tertentu, oknum dengan berbagai cara dan untuk memperoleh keuntungan pribadi dapat menyalahgunakan data pribadi tersebut, mereka dapat meretas media elektronik, sistem elektronik, mereka dapat menjual data pribadi tersebut dengan posisi/jabatan yang di duduki sekarang, mereka dapat menyalah gunakan data pribadi tersebut seolah olah

⁵ Risky P.P. Karo Karo “*Pengaturan Perlindungan Data Pribadi Di Indonesia*” (Bandung: Nusamedia, 2020), hlm 51-54.

pemilik data pribadi yang sah sehingga menimbulkan transaksi keuangan yang melawan hukum, sangat berbahaya. Pertanyaannya adalah peretas/hacker tersebut lebih baik di apakan? Mereka memiliki kemampuan untuk meretas sistem keamanan bahkan sistem keamanan elektronik milik pemerintah, apakah cukup hanya dengan memberi sanksi penjara selama beberapa tahun? Apakah ada cara lain yang dapat memartabatkan para penyalahguna kemampuan IT tersebut? Inilah tugas bersama kita untuk dapat menuntun kemampuan hacker yang salah dalam arah tersebut.⁶ Bidang usaha yang ada diakrenakan hadirnya kemudahan yang diberikan oleh internet salah satunya adalah tersedianya layanan permainan online (*Online Game*).

Game *Online* perumpamaan yang lebih dikenal untuk menjabarkan permainan *online* pada masa kini, adalah game yang wajib butuh koneksi jaringan internet untuk bisa memainkannya, karena dalam game itu pemain akan memainkannya secara bersamaan dengan *player* (pemain) dari beberapa lokasi di negaranya bahkan sampai dari luar negara sendiri. Dengan pengaturan yang dimana pemain bisa dipertemukan dengan pemain lainnya di dalam game yang mereka mainkan bersama sama, pemain bisa berhubungan antar sesama pemain, hubungan yang bisa dilakukan dalam posisi *Chat* (obrolan), gotong royong dalam menyelesaikan *Quest* (misi), perlombaan, sampai transaksi perjual belian *Items* (benda-benda) Animasi di dalam game online yang penggunaan.⁷ Game online

⁶ Teguh Prasetyo, *Pengaturan Perlindungan Data Pribadi Di Indonesia*, (Bandung : Nusa Media, 2020) hlm 5.

⁷ Mahendra Adi Purwanta, *Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online*, Tesis, (Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012) hlm 2.

pada hakikatnya adalah suatu *Software* atau program *computer* yang termasuk dalam divisi hak cipta yang dilindungi, dalam Pasal 1 angka 9 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta 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 penciptaan sebuah *software* atau perangkat lunak (*program komputer*) adalah hak tertentu untuk mengendalikan aturan untuk penggandan, modifikasi, dan pendistribusian atau penyebaran *software* hasil kinerja.⁸ *Game online* pada hakikatnya merupakan salah satu bentuk *Software* atau program komputer yang termasuk kedalam jajaran hak cipta yang dilindungi, dalam Pasal 1 angka 9 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta 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 penciptaan sebuah *software* atau perangkat lunak (*program komputer*) adalah hak tertentu untuk memegang secara sadar aturan untuk peggandaan, modifikasi, dan pendistribsian atau pengedaran *software* hasil kerja mereka. Bagi perseorangan, perusahaan, yayasan, kartel bahkan badan hukum lainnya yang mempunyai hak hak tertentu ini dikatakan sebagai seseorang yang memegang hak cipta. Pada mulanya *game online* yang bisa kita mainkan pada sekarang ini adalah game yang ditunjukkan oleh perusahaan yang mempunyai hak

⁸ Ika Riswanti Putranti, "*Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*", Ctk Pertama, (Yogyakarta: Gallery Ilmu, 2010) hlm. 83.

untuk melakukan atau menyebarkan (Hak Eksklusif) game itu yang lebih dikenal sebagai *Publisher* dengan tujuan untuk *komersial*. Aturan aturan tentang program komputer sebagai ciptaan yang dijaga oleh undang-undang telah diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf s Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.⁹

Untuk itu seseorang atau perusahaan yang menciptakan game mempunyai hak eksklusif pada game buatannya sendiri. Akan tetapi Pada zaman sekarang banyak orang atau pemuda yang ahli dalam ilmu teknologi tetapi menyalahgunakan ilmu tersebut untuk kegiatan kegiatan negative yang berhubungan dengan game contoh misal, mereka membobol situs situs game hanya untuk mendapatkan item yang harusnya mereka mendapatkan dengan membeli item tersebut dengan uang virtual, tetapi karena kepintaran mereka dalam dunia ilmu teknologi mereka bisa saja mendapatkan itu semua hanya dengan bermodalkan computer yang di beri wifi dan mereka bisa mengutak atik situs game dengan semau mereka, yang akibatnya jelas jelas itu akan merugikan pihak developer atau perusahaan game itu sendiri dan juga pemain game lain yang sudah rela mengeluarkan uang yang tidak sedikit untuk membeli item itu, atau istilahnya berbuat curang, walaupun uang yang di dapat tidak seberapa akan tetapi itu hanya satu game yang mereka bisa retas situsnya, kalau misalkan mereka dapat meretas 2 3 4 bahkan 5 game itu akan sangat menguntungkan bagi perusahaan game tersebut.

⁹ 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.”

Undang - Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (sebelumnya Undang - Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik) belum memuat aturan perlindungan data pribadi secara khusus, tetapi secara implisit pada Pasal 27 sampai dengan Pasal 37 Undang - Undang ini mengatur mengenai perlindungan terhadap suatu data atau informasi elektronik yang mempunyai sifat umum ataupun privat. Sedangkan hal yang berhubungan dengan definisi tentang data elektronik pribadi, UU ITE menjabarkan lagi dalam Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik. Perlindungan data Pribadi dalam suatu sistem elektronik dalam UU ITE adalah perlindungan dari pengguna yang tidak memiliki izin, perlindungan oleh penyelenggara sistem elektronik, dan perlindungan dari akses yang tidak resmi atau ilegal. Berkaitan perlindungan data individu dari pengguna yang tidak memiliki izin, Pasal 26 UU ITE memberi syarat agar pengguna setiap data pribadi seseorang dalam media elektronik wajib mendapat izin dari pemilik data bersangkutan. Setiap individu yang tidak taat peraturan ini bisa dituntut atas kerugian yang diberikan dan dalam penjabarannya. Pasal 26 UU ITE menyatakan bahwa data pribadi merupakan salah satu dari hak pribadi seseorang¹⁰. Pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi.

Kemudian mengenai jaminan atas data pribadi diatur dalam Peraturan Menteri Kominfo No. 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi di dalam

¹⁰ Hendri Samsita Yuda, “*Dasar Hukum Perlindungan Data Pribadi Pengguna Internet*” <https://m.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt4f235fec78736/dasar-hukum-perlindungan-datapribadi-pengguna-internet/>, Diakses Pada Tanggal 15 Mei 2021.

Sistem Elektronik (PM 20/2016), adalah turunan dari Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik dan implementasi dari Undang - Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah di rubah ke Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Keberadaan peraturan Menteri Kominfo tersebut, faktanya masih belum cukup untuk memberikan efek jera atau kapok kepada oknum yang menyalahgunakan data pribadi masyarakat ataupun individu (dalam hal ini pihak ketiga yang meretas akun seseorang atau pemain dalam game online) untuk kepentingan pribadi sendiri atau kepentingan kelompoknya. Maka dari itu di perlukan tanggung jawab negara dalam mengatasi hal ini, karena negara wajib menjamin keamanan data pribadi penduduknyayang tertuang dalam UUD 1945.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk membahas persoalan tersebut karena dengan adanya problem problem di atas masih ada keambiguan antara siapa yang berhak memutus perkara di atas dan perlukah di buatkan lembaga khusus yang untuk menangani kasus tersebut, ini yang membuat peneliti bersemangat mengangkat ini dengan judul.

PERLINDUNGAN HUKUM DATA PRIBADI OLEH NEGARA DALAM LAYANAN GAME *ONLINE* DITINJAU DARI UNDANG UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah dijabarkan penulis diatas maka bisa ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

2.1 Apakah peraturan saat ini sudah cukup efektif dalam mengatasi masalah kebocoran data pribadi?

2.2 Bagaimanakah bentuk perlindungan terhadap data pribadi dalam layanan aplikasi game *online* di Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang di hendak di capai oleh peneliti sebagai berikut:

1.3.1. Guna mengetahui apakah peraturan saat ini mengenai perlindungan data pribadi sesuai dengan yang di harapkan dalam kehidupan masyarakat, hingga pengimplementasian di masyarakat terhadap peraturan tersebut, di laksanakan tidaknya peraturan tersebut dalam kehidupan masyarakat. Peran serta masyarakat dalam perlindungan data pribadi. Jika terjadi kebocoran data pribadi apa saja hal yang harus di lakukan. Hingga perlindungan data pribadi kepada pemain atau *player* game online di dalam perkembangan teknologi di Indonesia yang tidak bisa di kontrol penuh oleh negara.

1.3.2 Mengetahui bermacam macam perlindungan terhadap data pribadi dalam akun game online, hingga cara mengatasi kebocoran data pribadi dalam akun game online. Perlukah di buat standar tentang apa saja yang

di lindungi dalam setiap kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan, pengolahan, dan penyebar luasan data pribadi. Apakah perlindungan data pribadi akun pemain game online di jamin kerahasiaannya oleh pihak pihak yang berkaitan dengan pengumpulan, pengolahan, penyebar luasan data pribadi.

1.4 Manfaat Penulisan

Harapan peneliti semoga dapat mempermudah dan memberikan manfaat bagi pembaca tulisan ini. Manfaat penelitian di bagi oleh peneliti menjadi dua yaitu:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pengetahuan bagi pengembangan studi ilmu hukum khususnya dalam bidang data pribadi dan perlindungan data pribadi mengenai pentingnya perlindungan data diri dalam perkembangan teknologi terutama dalam akun game online dan kebocoran data di dalamnya sehingga bisa menjadi rujukan ketika ada problem problem mengenai masalah perlindungan data pribadi utamanya dalam layanan permainan game online.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penulisan ini di harapkan bermanfaat bagi masyarakat umum terutama masyarakat yang belum fasih dalam menjaga pentingnya data

pribadi masing masing. Di mana di dalam materi muatan ini terdapat informasi mengenai pengetahuan tentang beberapa hal mengenai kebocoran data pribadi dan perlindungan data pribadi, apa yang harus di lakukan jika terdapat kebocoran data pribadi dalam masyarakat khususnya di game online, akibat jika kita berani meretas situs situs game online dan juga menjadi pedoman bagi perusahaan game dalam menangani kebocoran akun game online, dan juga tanggung jawab negara dalam hal fungsi pengawasan dan perlindungan data pribadi masyarakatnya sehingga masyarakat bisa tenang mengakses berbagai hal di internet tanpa harus khawatir data pribadinya di salah gunakan.

1.5 Keaslian Penelitian

Untuk mencegah terjadinya penyusunan ulang, maka perlu kiranya untuk dilakukan telaah keaslian, yaitu dengan mencari karya-karya yang sudah ada yang berkaitan dengan tema ini sehingga dapat diketahui dimana posisi yang urgensi dari penelitian ini, adapun karya-karya ilmiah yang sudah ada diantaranya adalah :

N o	Peneliti Sebelumny a	Judul Penelitian	Fokus Pembahasan	Korelasi Dengan Penelitian Ini

1	Radian Adi Nugraha	Anlisis yuridis mengenai perlindungan data pribadi di dalam cloud computing system di tinjau dari undang undang informasi dan transaksi elektronik.	membahas mengenai pengimplementasi an pasal perlindungan data pribadi yang ada di “Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik” yang di hubungkan dengan layanan komputasi awan yang saat ini sedang mengalami perkembangan. Minat komputasi awan bisa jadi akan mengalami peningkatan yang signifikan di masa mendatang.	Skripsi ini bermanfaat bagi peneliti sebagai referensi dalam hal hubungan “undang undang no. 11 tentang informasi dan transaksi elektronik” yang di kaitkan dengan praktik komputasi awan.
---	--------------------	--	---	---

2	Ragan Winullah	Perlindungan data dalam bentuk akun game di tinjau dari undang undang informasi elektronik	Lebih focus terhadap bagaimana UU ITE melindungi akun pemain game online. Dan juga akibat akibat atau sanksi jika ada pihak yang berani meretas akun game online.	Skripsi ini bermanfaat bagi peneliti terkait dengan perlindungan data pemain dalam game online dan juga menjadi referensi tentang apa saja yang di butuhkan dalam hal perlindungan akun game online.
---	----------------	--	---	--

3	Achmad Paku Braja Arga Amanda	Tinjauan Yuridis Perlindungan Data Pribadi Dari Penyalahgunaan n Data Pribadi Pada Media Sosial (Ditinjau dari <i>Privacy Policy</i> <i>Facebook</i> dan Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik)	Di dalam karya tuliskan milik Achmad Paku Braja Arga Amanda yaitu membahas membahas mengenai tinjauan yuridis perlindungan data pribadi dari penyalahgunaan data pribadi pada media sosial <i>Facebook</i> .	Skripsi ini bermanfaat bagi peneliti terkait membahas tentang uji materi perlindungan data pribadi untuk mencegah penyalahgunaan di media sosial Facebook. Data pribadi. Terdapat kesepakatan di Facebook yang berisi izin untuk menggunakan data pengguna
---	--	--	--	--

				dan mengelola aktivitas pengguna di media sosial.
4	Debora Aswinda Solin	Perlindungan hukum yang berhubungan dengan hak privasi data konsumen dengan keberadaan location based	Location Based Advertising (LBA) atau sponsor berbasis lokasi. Jenis mobile advertising ini memerlukan lokasi pelanggan dan mengirimkannya	Skripsi ini bermanfaat bagi peneliti terkait membahas perlindungan data pribadi dalam mobile

		advertising (LBA) di indonesia.	melalui BTS atau Tower provider sehingga iklan atau sponsor bisa dalam bentuk SMS akan masuk ke ponsel (HP) pengguna. LBA akan mengirim secara acak kepada setiap individu yang berada dalam jarak radius ± 300 meter dari lokasi BTS dan pengusaha. LBA mempunyai isi iklan atau sponsor baik informasi maupun promo tentang prodak yang diberikan oleh pengusaha itu.	advertising yang membutuhkan lokasi pelanggan yang pada akhirnya akan menyebarkan SMS random dengan jarak tertentu. Dalam hal ini data pribadi sangat penting karena berhubungan dengan pihak ketiga yang kita tidak tau siapa aja.
--	--	--	---	--

5	Indra Rahmatullah	Pentingnya perlindungan hukum data pribadi dalam masa pandemi covid 19 di indonesia	Lebih fokus kepada perlindungan data pribadi misalnya KTP, KK, nomor telepon, alamat email dan lain lain pada saat terjadi pandemi covid 19 saat ini, karena dalam pandemi saat ini kejahatan data pribadi semakin meningkat.	Skripsi ini bermanfaat bagi peneliti terkait membahas perlindungan data pribadi dalam masa masa pandemi covid 19, karena pada saat pandemi banyak sektor mengalami kenaikan dari segi penggunaann internet yang sangat signifikan.
---	----------------------	---	---	--

Sumber: karya penulis

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian hukum, metode penelitian tidak bisa di pisahkan dari metode penelitian untuk menganalisa permasalahan yang sedang di angkat. Soerjono sukanto mempunyai pendapat bahwa pnelitian hukum *normative* dan *empiris* dapat di lakukan terpisah maupun tergabung namun juga ada yang berpendapat keduanya di pisah secara tegas namun ada juga yang menghargai perbedaan tersebut namun secara *persuasive* menghimbau kepada para peneliti untuk kembali ke penelitian hukum yang murni yang menjadi otoritas bagi peneliti hukum itu sendiri,¹¹

Penelitian hukum ini dilakukan dengan cara menganalisa dan melakukan pengkajian umum mengenai peraturan perundang-undangan yang mempunyai hubungan secara langsung atau tidak langsung dengan pokok pembahasan dalam penelitian. Penelitian dilakukan dengan cara ,mengkaji dan atau menguraikan kembali terhadap aturan hukum positif atau praturan perundang-undangan yang berlaku dan juga peraturan prundang-undangan yang pernah berlaku dan dalam pandangan kebijakan pemerintah juga dalam menangani isu ini.

1.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penulisan skripsi ini menggunakan penelitian hukum normatif atau penelitian hukum doctrinal (*doctrinal research*).¹² Penelitian

¹¹ Soerjono Sukanto Dan Sri Mamudji, “*Penelitian Hukum Normative, Suatu Tinjauan Singkat.*” (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2005) hlm 1-2.

¹² Jhony Ibrahim, “*Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*” (Malang, Banyumedia Publishing, 2005) hlm. 57.

normatif merupakan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk menyusun penulisan skripsi ini. Skripsi ini menggunakan pertimbangan dasar dari peraturan perundang-undangan sebagai pedoman dari penelitian dan dilakukan melalui studi kepustakaan untuk mengambil bahan penelitian dari buku bacaan yang dapat memberikan pengetahuan serta gambaran dari isu hukum yang dibahas.

1.1.2 Metode pendekatan

Dalam penulisan karya ilmiah ini penulis menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statue approach*) dan pendekatan fakta (*fact approach*), yaitu dengan memahami semua peraturan perundang-undangan yang ada hubungannya dengan persoalan yang sedang diteliti dan pendekatan fakta lapangan dengan mencari peristiwa-peristiwa yang terdapat hubungan dengan permasalahan dalam penulisan ini.¹³ Kita tahu saat ini perlindungan data pribadi di Indonesia belum bisa dilakukan secara maksimal karena masyarakat juga belum mempunyai kesadaran akan pentingnya menjaga privasi data pribadi, khususnya dalam akun game online, banyak anak muda yang belum memahami betapa pentingnya menjaga privasi data pribadi sebelum melakukan login ke suatu game tertentu, pasalnya jika terjadi kebocoran data pribadi maka akan mengakibatkan banyak kerugian bagi pemain atau palyer game online tersebut.

¹³ Peter Mahmud Marzuki, "*Penelitian Hukum Edisi Revisi*," (Jakarta: Prenamedia Group, 2005) Hlm 141.

1.1.3 Sumber Bahan Hukum

A. Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum Primer merupakan bahan hukum dimana terdapat berbagai macam regulasi yang kaitannya dengan teknologi informasi dan juga akibatnya diantaranya

- a. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- b. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia
- c. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- d. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- e. Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta
- f. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 82 Tahun 2012
- g. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 20 Tahun 2016
- h. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

- i. UU No. 7 Tahun 1971 tentang Ketentuan Pokok Kearsipan
- j. UU No.8 Tahun 1997 tentang Dokumen Perusahaan
- k. UU No. 7 Tahun 1992 jo UU No. 10 Tahun 1998 tentang Perbankan
- l. UU No. 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi
- m. UU No. 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan

B. Bahan Hukum Sekunder

Sebagai bahan hukum sekunder yang di jadikan rujukan yaitu buku buku, skripsi, tesis, disertasi, dan jurnal-jurnal hukum. Kamus-kamus dan komentar putusan pengadilan juga termasuk dari bahan hukum sekunder. Kegunaanya adalah dapat memperoleh sebuah arahan terhadap penulis atau peneliti mau dibawa kemana karya penulis harus melaju.¹⁴ Agar medapatkan informasi terpercaya,dan adanya pembahasan yang komprehensif dan sistematis.

C. Bahan Hukum Tersier

Adalah bahan hukum yang menunjang bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, bahan hukum tersier merupakan bahan hukum yang dapat membantu menelaskan beberapa hal yang sulit untuk dipahami dalam bahan hukum primer maupun sekunder sehingga penelitian ini dapat dengan mudah diterma dan dipahami oleh semua pihak. Dengan konteks penelitian ini meliputi

¹⁴ *Ibid*, hlm 195-196.

kamus hukum, kamus bahasa serta ensiklopedia yang berhubungan langsung dengan permasalahan hukum yang diangkat dalam penulisan karya ini.

1.1.4 Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Ketika sudah menentukan permasalahan hukum, peneliti akan melakukan penjelajahan untuk menemukan bahan hukum yang terkait dengan masalah saat ini. Jika peneliti menyebutkan pendekatan perundangan (*statute approach*) peneliti harus mencari peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan problem yang di bahas.¹⁵

Studi kepustakaan hukum merupakan cara penulis memperoleh bahan, inventarisasi peraturan perundang-undangan, dokumen terkait, melihat dari hasil karya tulis berupa jurnal dan buku dalam pengumpulan data tersebut dengan mencari, membaca referensi yang kuat dari buku terkait literatur Hukum Tata Negara, ITE, jurnal dan pendapat para ahli hukum untuk menganalisis dengan mencari hal pokok penting untuk data informasi yang akurat.

1.1.5 Analisis Bahan Hukum

Setelah memperoleh data kemudian dianalisa untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Metode ini menggambarkan terlebih dahulu tentang isu hukum atau permasalahan hukum yang ada dan mengolah bahan hukum atau fakta yang sudah terkumpul

¹⁵ *Ibid*, hlm 194.

sebagai penunjang penyelesaian masalah. Kemudian, menganalisisnya dengan tujuan memperoleh hasil berupa kesimpulan dan saran.

1.1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdapat 4 (empat) bab, yang di dalam setiap bab terdapat beberapa sub bab rincian dari sub bab tersebut adalah yakni:

Bab I, adalah pendahuluan yang terdiri dari bagian Latar Belakang Permasalahan, Rumusan permasalahan, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, serta diakhiri dengan Pertanggung Jawaban Sistematika.

Bab II, adalah bab tinjauan pustaka yang memiliki isi kerangka-kerangka teoritik yang dipergunakan sebagai piasu analisis dalam memecahkan suatu permasalahan yang diatur dalam rumusan masalah.

Bab III, merupakan bab yang berisikan pembahasan permasalahan yaitu mengenai bagaimanakah bentuk perlindungan hukum terhadap data pribadi dalam layanan aplikasi game *online* di Indonesia? Dan juga apakah undang undang saat ini sudah cukup efektif dalam mengatasi masalah kejahatan data pribadi?

Bab IV, sebagai bab penutup yang di berisikan kesimpulan dari jawaban-jawaban permasalahan tersebut dan juga pada bab ini terdapat saran-saran dalam menyusun skripsi ini.

Skripsi ini dibuat dalam 4 (empat) bab dan setiap bab terdiri dari beberapa sub bab yang menyajikan materi yang dibahas. Didalam penulisan skripsi ini, supaya lebih mudah dalam memahami, beberapa pernyataan di hadirkan dalam tabel. Adapun penulisan skripsi sebagai berikut :

Adapun sistematika penulisan skripsi ini, adalah :

BAB I : Pendahuluan

BAB II : Kajian Pustaka

BAB III : Hasil Penelitian Dan Pembahasan

BAB IV : Penutup