

**ANALISIS YURIDIS TERHADAP PENYEDIA LAYANAN  
APLIKASI *GAME ONLINE* SEBAGAI PENYELENGGARA  
SISTEM DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**



**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum  
Program Studi Hukum Program Sarjana**

**OLEH:**

**THORIQ AL'AIDI**

**NIM : 50 2017 289**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
FAKULTAS HUKUM  
2022**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**  
**FAKULTAS HUKUM**

**PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN**

**JUDUL SKRIPSI : ANALISIS YURIDIS TERHADAP PENYEDIA LAYANAN APLIKASI GAME ONLINE SEBAGAI PENYELENGGARA SISTEM DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**



**NAMA : Thoriq Al'Aidi**  
**NIM : 50 2017 289**  
**PROGRAM STUDI : Hukum Program Sarjana**  
**PROGRAM KEKHUSUSAN : Hukum Perdata**

**Pembimbing,**

- 1. Dr. Nur Husni Emilson, SH., Sp.N., MH**
- 2. Luil Maknun, SH., MH**

**Palembang, 8 September 2022**

**PERSETUJUAN OLEH TIM PENGUJI:**

**Ketua : Dr. Mulyadi Tanzili, SH., MH**

**Anggota : 1. Dra. Hj. Lilies Anisah, SH., MH**

**2. Yudistira Rusydi, SH., M.Hum**

**DISAHKAN OLEH**  
**DEKAN FAKULTAS HUKUM**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**



**Dr. Nur Husni Emilson, SH., Sp.N., MH**  
**NBM/NIDN : 858994/0217086201**

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : THORIQ AL'AIDI

Tempat dan tgl. Lahir : Palembang,

NIM : 50 2017 289

Prodi : Ilmu Hukum

Progam Kekhususan : Hukum Perdata

Menyatakan bahwa Karya Ilmiah/Skripsi saya yang berjudul :

**“ANALISIS YURIDIS TERHADAP PENYEDIA LAYANAN APLIKASI  
GAME ONLINE SEBAGAI PENYELENGGARA SISTEM DAN  
TRANSAKSI ELEKTRONIK”.**

Adalah bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapatkan sanksi akademik.

Palembang,

2022

Yang Menyatakan



THORIQ AL'AIDI

MOTTO :

“Sesungguhnya Allah memerintahkan kepada kamu supaya menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya dan apabila kamu menghukum diantara manusia hendaklah kamu menghukum dengan adil.”

(Q.S. An-Nissa Ayat :58)

Ku persembahkan kepada :

- Ayahanda & Ibunda tercinta
- Saudara-Saudaraku tersayang
- Seseorang yang kusayang
- Sahabat-sahabat seperjuangan
- Almamater ku

## ABSTRAK

### ANALISIS YURIDIS TERHADAP PENYEDIA LAYANAN APLIKASI *GAME ONLINE* SEBAGAI PENYELENGGARA SISTEM DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

THORIQ AL'AIDI

permasalahan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bagaimanakah perlindungan hukum atas data akun *game online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ?

Bagaimanakah tanggung jawab penyedia layanan aplikasi *game online* sebagai penyelenggara sistem dan transaksi elektronik ?

Selaras dengan tujuan yang bermaksud untuk mengetahui perlindungan hukum atas data akun *game online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan tanggung jawab penyedia layanan aplikasi *game online* sebagai penyelenggara sistem dan transaksi elektronik, maka jenis penelitian ini adalah penelitian hukum normative yang bersifat deskriptif (menggambarkan), oleh karenanya tidak bermaksud untuk menguji hipotesa.

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Perlindungan hukum atas data akun *game online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik 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 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Tanggung jawab penyedia layanan aplikasi *game online* sebagai penyelenggara sistem dan transaksi elektronik adalah sebagai penyelenggara sistem elektronik dengan mengikuti standar yang berlaku dalam komunitasnya dan atau terhadap penerapan pedoman pemerintah sebagai patokan melakukan upaya yang terbaik untuk menjaga mutu penyelenggara jasa (*quality of service*) terhadap pengguna sistem elektronik dan tanggungjawabnya sebagai pengusaha terhadap konsumen.

Kata Kunci : *Perlindungan Hukum, data akun, game online*

## KATA PENGANTAR

**Bismillahirrahmanirrahim**

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Puji syukur kehadiran Allah SWT dan shalawat serta salam yang tak henti-hentinya kepada Rasul Allah Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : **“ANALISIS YURIDIS TERHADAP PENYEDIA LAYANAN APLIKASI GAME ONLINE SEBAGAI PENYELENGGARA SISTEM DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK”**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, kekeliruan dan kekhilafan semua ini karena penulis adalah sebagai manusia biasa yang tak luput dari kesalahan dan banyak kekurangan, akan tetapi berkat adanya bantuan dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak, akhirnya kesukaran dan kesulitan tersebut dapat dilampaui, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada :

1. Yth. Bapak Dr. Abid Djazuli, SE. MM., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Yth. Bapak Dr. Nurhusni Emilson, SH. SPN. MH., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Yth. Bapak dan Ibu Wakil Dekan I, II, III dan IV Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Yth. Bapak Yudistira Rusydi, SH. MH, selaku Ketua Prodi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang.
5. Yth. Bapak Ridwan Hayatudin, SH. MH., selaku Pembimbing Akademik.

6. Yth. Bapak Dr. Nurhusni Emilson, SH.SP.N.MH., sebagai Pembimbing I Skripsi, yang telah banyak memberikan petunjuk-petunjuk dan bimbingan dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini.
7. Yth. Ibu Luil Maknun, SH. MH., sebagai Pembimbing II Skripsi, yang telah banyak memberikan petunjuk-petunjuk dan bimbingan dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini.
8. Yth. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf Karyawan dan karyawan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang.
9. Yth. Ayahanda dan Ibunda tercinta, yang selama ini tak henti-hentinya memberikan doa, semangat serta bantuan kepada penulis selama kuliah
10. Saudara-saudaraku yang memberikan semangat serta motifasi dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
11. Teman-temanku yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua jasa baik mereka diterima oleh Allah SWT, sebagai amal sholeh dan mendapatkan ganjaran yang tidak terhingga. Amin yarobbal Alamin.

Akhir kata segala keritik dan saran dari pembaca, penulis terima dengan senang hati dan untuk itu penulis ucapkan terima kasih..

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Palembang,

2022

Penulis

THORIQ AL'AIDI

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan .....	9
C. Ruang Lingkup Dan Tujuan .....	10
D. Kerangka Konseptual .....	10
E. Metode Penelitian .....	12
F. Sistematika Penulisan.....	14
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Pengertian Perlindungan Hukum .....	16
B. Definisi Data dan Perlindungan Data .....	19
C. Aplikasi <i>Game Online</i> .....	32
<b>BAB III PEMBAHASAN</b>	
A. Perlindungan Perlindungan Hukum atas Data Akun <i>Game Online</i> Berdasarkan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik .....	42

B. Tanggung Jawab Penyedia Layanan Aplikasi *Game online* Sebagai Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik..... 54

BAB IV PENUTUP..... 61

A. Kesimpulan..... 61

B. Saran..... 62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu kompleks, memiliki konvergensi yang terdiri dari 3 bidang berbeda yaitu telekomunikasi, multimedia dan informatika.<sup>1</sup> Dengan adanya tiga bidang menjadi satu, munculah istilah “telematika” sebagai jargon untuk menggambarkan dan menunjukkan 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 Pasal 1 angka 4 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menyebutkan bahwa teknologi informasi juga memiliki sistem kerja dalam hal teknik menyiapkan dan menganalisa suatu informasi, yang mana informasi tersebut berupa dokumen elektronik 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

---

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

<sup>2</sup> *Ibid*, hlm. 4

<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

juga internet sebagai jaringan terbesar untuk menghubungkan kedua perangkat tersebut satu sama lain

Internet yang berkembang begitu pesat dengan memiliki istilah *cyberspace*, telah membentuk dunia sendiri yang dikenal juga sebagai dunia maya atau dunia yang berbasis komputer dengan segala bentuk isinya 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>4</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>5</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 (*Game online*).

*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

---

<sup>4</sup> Edmon Makarim, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2010, hlm. 2

<sup>5</sup> Budi Agus Riswandi, *Hukum dan Internet di Indonesia*, UII Press, Yogyakarta, 2003, hlm. 15-21

daerah di negaranya 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>6</sup>

*Game online* pada dasarnya merupakan suatu bentuk *Software* atau program komputer<sup>7</sup> yang dimana termasuk ke dalam kategori 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 cipta sebuah *software* atau perangkat lunak (program komputer) adalah hak eksklusif untuk mengendalikan secara penuh aturan untuk penggandaan, modifikasi, dan pendistribusian atau pencedaran *software* hasil kerja.<sup>8</sup>

Bagi Individu, perusahaan, yayasan, kartel ataupun badan hukum lainnya yang memiliki hak-hak eksklusif ini disebut sebagai pemegang hak cipta.<sup>9</sup> Pada dasarnya *game online* yang dapat kita mainkan pada saat ini adalah game yang dipublikasikan oleh perusahaan yang mendapatkan hak untuk

---

<sup>6</sup> Mahendra Adi Purwanta, *Analisis Yuridis Terhadap transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online*, Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012, hlm. 2

<sup>7</sup> Edmon Makarim, *Op.Cit*, hlm. 54

<sup>8</sup> Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software, Ctk Pertama*, Gallery Ilmu, Yogyakarta, 2010, hlm. 83

<sup>9</sup> *Ibid*

melaksanakan atau menyebarluaskan (hak Eksklusif) game tersebut yang dikenal sebagai Publisher dengan tujuan untuk komersial. 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 melaksanakan sendiri ciptaannya atau memberi izin kepada orang lain untuk melaksanakan ciptaannya itu.<sup>10</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>11</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

---

<sup>10</sup> Ika Riswanti Putranti, *Op.Cit*, hlm. 84

<sup>11</sup> Mahendra Adi Purwanta, *Op.Cit*, hlm. 67-68

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>12</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 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>13</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.

---

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

<sup>13</sup> Ika Riswanti Putranti, *Op.Cit*, hlm. 85

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 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 animenya, sedangkan perusahaan di Indonesia yang melisensi *game online* tersebut hanya memiliki hak terbatas sesuai dengan perjanjian lisensi-nya.<sup>14</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 yang diterapkan di Indonesia oleh perusahaan pemegang lisensi dalam memperoleh keuntungan dari para pemain *game online* yaitu *Free to Play*.

*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 item atau yang dikenal dengan *Item Mall* yang mana hanya dapat dibeli dengan mata uang asli yang ditukarkan dengan *point/Cash (Digital Cash)*.<sup>15</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

---

<sup>14</sup> Mahendra Adi Purwanta, *Op.Cit*, hlm. 4-5

<sup>15</sup> Anonim, *Apa Itu F2P dan P2P Dalam Dunia NMO*, didownload pada laman : <http://www.gamexon.com>, diakses pada tanggal 3 Juni 2022

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>16</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>17</sup> yang termasuk ke dalam E-money di dalam game yang sering disebut sebagai *Cash*. *Digital Cash* adalah menampilkan uang dalam bentuk digital di media elektronik, maka dapat disebut sebagai uang kertas elektronik.

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

---

<sup>16</sup> Rahadian Adi Nugraha, Op.Cit, hlm. 16

<sup>17</sup> Asril Sitompul, *Hukum Internet (Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace)*, Ctk Pertama, Citra Aditya Bhakti, Bandung, 2001, hlm. 60-61

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 19 Tahun 2016 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.

Dalam Pasal 25 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengatur tentang perlindungan suatu karya intelektual yang merupakan susunan dari suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan pada Pasal 26 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 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 19 Tahun 2016 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 uraian diatas, maka penulis bermaksud untuk mengadakan suatu rangkaian penelitian guna menemukan jawaban atas permasalahan-permasalahan yang timbul dari latar belakang tersebut. Rangkaian penelitian tersebut akan penulis realisasikan ke dalam bentuk tulisan ilmiah berupa skripsi dengan berjudul : **“ANALISIS YURIDIS TERHADAP PENYEDIA LAYANAN APLIKASI *GAME ONLINE* SEBAGAI PENYELENGGARA SISTEM DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perlindungan hukum atas data akun *game online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ?
2. Bagaimanakah tanggung jawab penyedia layanan aplikasi *game online* sebagai penyelenggara sistem dan transaksi elektronik ?

### **C. Ruang Lingkup dan Tujuan**

Agar pembahasan skripsi ini tidak begitu jauh melebar, maka penulis memberikan sebuah ruang lingkup penulisan. Pembahasan ini akan selalu penulis arahkan mengenai perlindungan hukum atas data akun *game online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan tanggung jawab penyedia layanan aplikasi *game online* sebagai penyelenggara sistem dan transaksi elektronik, sehingga tulisan ini dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang telah ditentukan penulis diawal.

Adapun penulisan skripsi ini memiliki tujuan antara lain adalah :

1. Untuk mengetahui perlindungan hukum atas data akun *game online* berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Untuk mengetahui tanggung jawab penyedia layanan aplikasi *game online* sebagai penyelenggara sistem dan transaksi elektronik.

Sedangkan hasil penelitian diharapkan dapat menjadi tambahan informasi dibidang ilmu hukum, sekaligus sebagai sumbangan pemikiran yang dipersembahkan kepada almamater.

### **D. Kerangka Konseptual.**

#### **1. Analisis.**

Istilah analisis biasanya digunakan saat akan melakukan penyelidikan ataupun menelaah suatu karangan, penelitian, penjelasan, ataupun suatu

peristiwa yang terjadi. Analisis adalah usaha yang dilakukan dengan metode tertentu untuk mengamati sesuatu secara detail. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Analisis sangat dibutuhkan untuk menganalisa dan mengamati sesuatu yang tentunya bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir dari pengamatan yang sudah dilakukan.

## 2. Yuridis.

Yuridis atau Unsur Yuridis merupakan nama lain dari hukum itu sendiri dan yuridis lebih banyak dipergunakan untuk menegaskan aspek kekuatan hukum atau landasan dari suatu hal yang telah diatur secara mengikat oleh hukum.

## 3. Penyedia

Pelaku Usaha yang menyediakan barang/jasa berdasarkan kontrak.

## 4. Layanan

Menurut Tjiptono definisi layanan adalah kegiatan yang dilakukan perusahaan kepada pelanggan yang telah membeli produknya. Sedangkan menurut Barata bahwa suatu pelayanan akan terbentuk karena adanya proses pemberian layanan tertentu dari pihak penyedia layanan kepada pihak yang dilayani

## 5. Aplikasi

Secara umum, aplikasi adalah suatu subkelas dari suatu perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer secara langsung

untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Aplikasi dapat juga dikatakan sebagai penerjemah perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan ke atau diproses oleh perangkat keras.

#### 6. *Game online.*

*Game online* yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, *game online* disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, *game online* tersebut dapat digunakan langsung di sistem yang telah disediakan oleh developer game.

#### 7. Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik

Merupakan pihak yang menyelenggarakan kegiatan sistem dan transaksi elektronik.

### **E. Metode Penelitian**

Sejalan dengan ruang lingkup dan tujuan penelitian, maka metode penelitian hukum yang digunakan terhadap permasalahan tersebut menggunakan penelitian hukum normatif yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder yang mencakup bahan hukum primer, sekunder dan tersier :

1. Bahan hukum primer, merupakan bahan hukum yang mengikat berupa peraturan perundang-undangan yang berlaku dan ada relevansinya dengan judul yang penulis buat.
2. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan-bahan hukum yang memberikan penjelasan bahan hukum primer berupa buku-buku, tulisan-tulisan, pendapat para pakar, dan hasil penelitian.
3. Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum penunjang yang memberikan petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.<sup>18</sup> Bahan ini berupa jurnal ilmiah, literatur, makalah, media cetak, media online, kamus-kamus.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian kemudian akan dilakukan proses editing atau pengolahan data, dengan membaca kembali bahan-bahan pustaka yang telah dikumpulkan serta membuat catatan-catatan pada pustaka yang berhasil dikumpulkan. Selain itu membuat catatan-catatan pada secarik kertas yang membuat pengarang, judul buku, sub bab dari data, perihal dan lain-lain. Kemudian kembali menyusun bahan-bahan yang telah dikumpulkan dan mengelompokkannya serta diadakan sistematika. Hal ini dilakukan agar akurasi data dapat diperiksa dan kesalahan dapat diperbaiki dengan cara menajaki kembali sumber data.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif, maksudnya penelitian ini bertujuan untuk melukiskan atau memberikan gambaran sistematis atau suatu bentuk pengolahan data yang pada

---

<sup>18</sup> Rony Hanitijo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Juri Metri*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1988, hlm. 11

awalnya panjang dan lebar, kemudian diolah menjadi suatu data yang ringkas dan sistematis. Selanjutnya sebagai sentuhan akhir dari penulisan skripsi ini, hasil analisis dari sumber bahan hukum tersebut dikonstruksikan ke dalam bentuk kesimpulan sehingga hasil analisis tersebut dapat menjawab penelitian secara singkat dan diajukan pula saran-saran.

#### **F. Sistematika Penulisan.**

##### **BAB I           PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Permasalahan
- C. Ruang Lingkup dan Tujuan
- D. Kerangka Konseptual
- E. Metode Penelitian
- F. Sistematika Penulisan

##### **BAB II           TINJAUAN PUSTAKA**

- A. Pengertian Perlindungan Hukum
- B. Pengertian Data dan Perlindungan Data
- C. Pengertian Aplikasi *Game online*

##### **BAB III    :   PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

- A. Perlindungan Perlindungan Hukum atas Data Akun *Game online* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

B. **Tanggung Jawab Penyedia Layanan Aplikasi *Game online***

Sebagai **Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik**

BAB IV Penutup

A. Kesimpulan

B. Saran-saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku-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, 2009.
- Budi Agus Riswandi, *Hukum dan Internet di Indonesia*, UII Press, Yogyakarta, 2003.
- Dodick Zulaimi Sudirman, *Cloud Gaming; Masa Depan Industri Game*, Jurnal ULTIMATICS, edisi no. 2 Vol.V, 2013
- Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika, Ctk Pertama*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003.
- \_\_\_\_\_, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Eleltronik*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2010.
- Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software, Ctk Pertama*, Gallery Ilmu, Yogyakarta, 2010.
- La Porta. &, Florencio Lapa, A. Shleifer. dan R. Vishny. *Investor and Corporate Governance*. Journal of Financial Economics 58. 1999.
- 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 Online*, 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.
- Purwanto, *Penelitian Tentang Perlindungan Hukum Data Digital*, Badan Pembinaan Hukum Nasional, Jakarta, 2007.

- Philipus M Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat di Indonesia Sebuah Studi Tentang Prinsip-prinsipnya. Penanganannya oleh Pengadilan dalam lingkungan Peradilan Umum dan Pembentukan Peradilan Administrasi Negara*, PT Bina Ilmu, Surabaya, 1987
- 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.
- Rachmadi Usman, *Hukum Kebendaan, Ctk Pertama*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011.
- Rony Hanitijo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Juri Metri*, Ghalia Indoneisa, Jakarta, 1988.
- Rosalinda Elsina Latumahina, *Aspek Hukum Perlindungan Data Pribadi di Dunia Maya*, Jurnal GEMA AKTUALITA, edisi no. 2 Vol.3, 2014.
- Shinta Dewi, *Perlindungan Privasi Atas Informasi Pribadi Dalam E-Commerce Menurut Hukum Internasional*, Widya Padjajaran, Bandung, 2009.
- 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.
- 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.
- Wahyu Sasongko, *Ketentuan-Ketentuan Pokok Hukum Perlindungan Konsumen*, Penerbit UNILA, Bandar Lampung, 2007.

## **B. Perundang-undangan**

- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1971 tentang Ketentuan Pokok Kearsipan.
- Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1997 tentang Dokumen Perusahaan.
- Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1992 jo Undang-Undang Nomor 10 Tahun 1998 tentang Perbankan.
- Undang-Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi.
- Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2009 tentang Kearsipan.

Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

### **C. Internet**

Anonim, *Apa Itu F2P dan P2P Dalam Dunia NMO*, didownload pada lama: <http://www.gamexeon.com>.

Basitt, *12 Tahun Perkembangan Game online di Indonesia*, didownload pada laman: <http://www.kotakgame.com>.

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

Merriam Webster, *Video Game*, didownload pada laman : <http://www.merriam-webster.com/dictionary>.