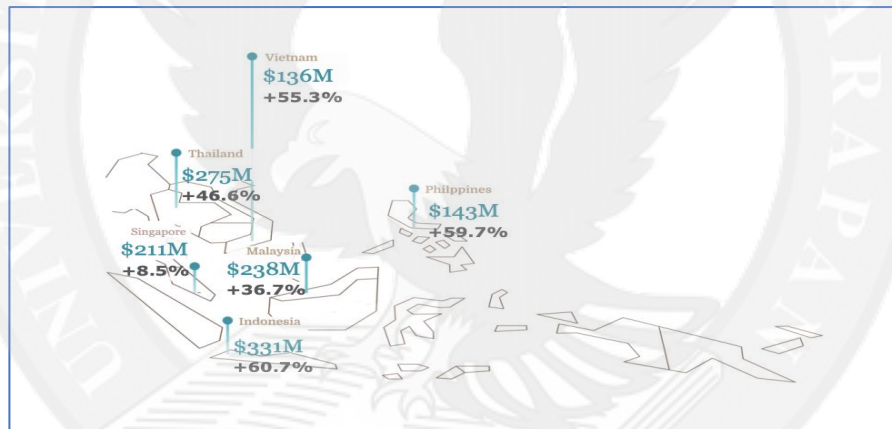


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, manusia dalam melakukan pekerjaannya maupun melakukan aktivitas hiburan seperti *browsing* di internet, menggunakan sosial media untuk berinteraksi dengan manusia-manusia lainnya, maupun bermain permainan daring atau *game online* maupun permainan digital atau *game offline* di perangkat elektronik yang disukainya. Di Indonesia, penggunaan *game online* pada tahun 2017 sendiri mengalami perkembangan sebesar 60,7%¹ yang membuatnya sebagai negara dengan pasar *mobile game* terbesar di Asia Tenggara.



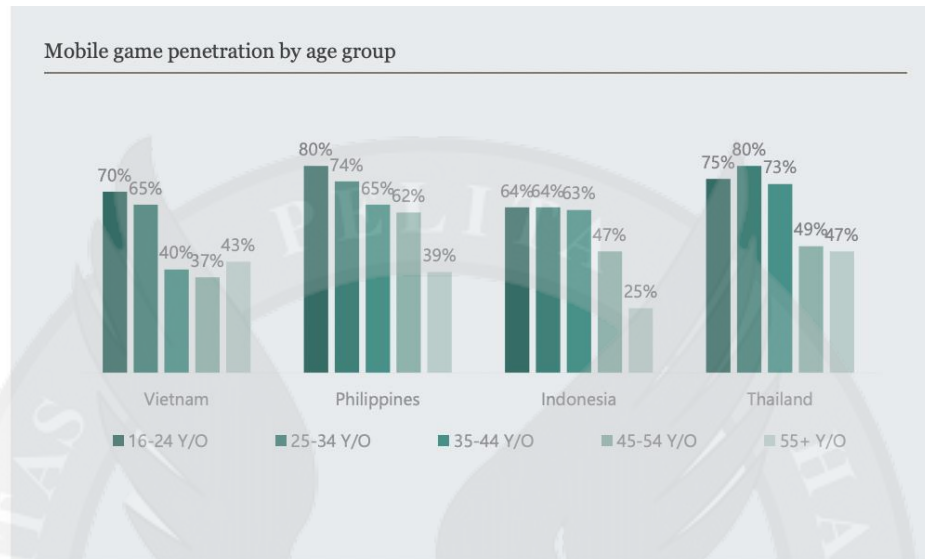
Gambar 1.1: Pertumbuhan Pendapatan Game Seluler di Wilayah Asia Tenggara

(2017)²

¹ Pokkt x Decision Lab, "A Behavioral Analysis of Mobile Gamers", diakses melalui https://cdn2.hubspot.net/hubfs/2036413/003%20-%20DCM/20182911%20%5BPublish%5D%20A%20Glance%20to%20Mobile%20Gamers%20.pdf?_hstc=&_hssc=&hsCtaTracking=bedb6103-81fe-4907-8e31-5f6f20295d52%7C5fbe1483-14a6-4bbb-8e83-a0de7dc569c8 pada 4 September 2021 pkl. 14.23 WIB.

² *Ibid.*

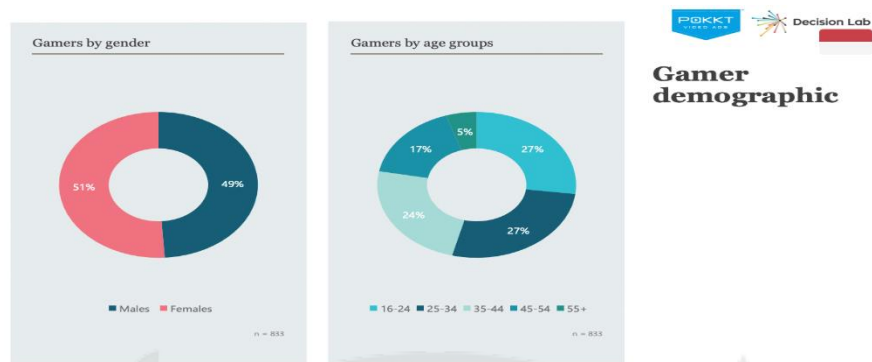
Selanjutnya, penggunaan *game online mobile* di Indonesia mencapai 56% di mana umur pengguna tertinggi dimulai dari 16 sampai 44 tahun. Rata-rata waktu penggunaan *mobile game* yang dihabiskan per *user* di Indonesia adalah 53 menit.³



Gambar 1.2: Penetrasi Game Seluler Berdasarkan Kelompok Usia di Asia Tenggara (2017)⁴

³ *Ibid.*

⁴ *Ibid.*



Gambar 1.3: Penggunaan Game Seluler Berdasarkan Jenis Kelamin dan Kelompok Usia di Indonesia (2017)⁵

Dengan adanya internet dan perkembangan teknologi informasi, *game* yang dahulu hanya dapat dimainkan secara *offline* sekarang dapat dimainkan secara *online* tanpa adanya keterbatasan waktu dan telah berkembang sedemikian rupa seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi itu sendiri.⁶ *Game online* memiliki daya tarik khusus di mana suatu permainan tidak lagi hanya dimainkan oleh orang yang bermain saja, namun dapat dimainkan secara bersama-sama dengan pemain *game* atau yang biasanya dikenal sebagai *gamers* lainnya.⁷

Selain daripada itu, di mana *game offline* hanya dapat dimainkan dengan jumlah pemain yang terbatas, dalam *game online* jumlah pemain yang dapat ikut berpartisipasi

⁵ *Ibid.*

⁶ Choirul Fajri, “Tantangan Industri Kreatif-*Game Online* di Indonesia”, Jurnal Komunikasi Universitas Ahmad Dahlan, Vol. 1., Nomor 5, Juli 2012, hlm. 444.

⁷ Febriana, “Dampak Permainan *Game Online* Terhadap Siswa”, diakses melalui < <http://eprints.uny.ac.id/8590/2/BAB%201%20-%20008413244048.pdf>> pada 13 Juni 2021 pk1. 14.14 WIB.

dalam suatu *game* adalah terbatas.⁸ *Game online* dapat didefinisikan sebagai suatu fasilitas permainan digital berbasis dunia maya yang dapat terhubung dengan puluhan bahkan ribuan orang secara sekaligus yang menarik bagi pemain yang suka bersaing, yang kemudian dapat merangsang pemain untuk menampilkan hasil yang lebih baik daripada lawan-lawannya karena masing-masing pemain akan berusaha untuk mencapai patokan yang bersifat unggul.⁹

Daya tarik dari *game online* ini dapat dilihat melalui perkembangan yang dialami oleh industri *gaming* di Indonesia. Pada tahun 2018 silam saja, industri *gaming* di Indonesia menurut data perusahaan penyedia data analitik industri *game* dan *e-sports* Newszoo telah mengalami pertumbuhan sebesar 40% (empat puluh persen). Menurut data Newszoo, Indonesia menduduki peringkat ke-17 dari 50 negara di seluruh dunia pada tahun 2018.¹⁰

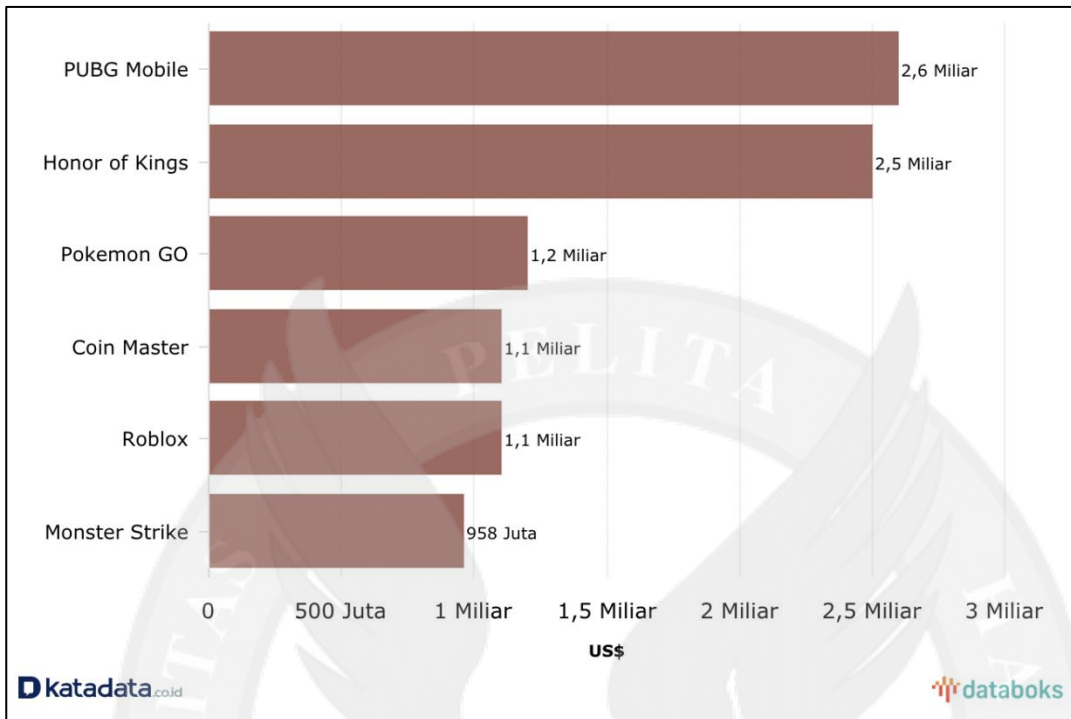
Di awal pandemi pada tahun 2020 silam, industri *game* Indonesia mengalami pertumbuhan 20%. Di tahun 2021, subsektor ekonomi kreatif pengembang *game online* menopang pertumbuhannya yang bertumbuh sebesar 4,47%.¹¹ Berikut merupakan gambaran pendapatan global *game seluler* terbesar pada tahun 2020:

⁸ *Ibid.*

⁹ Yuyu Anggraini, “Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Remaja di Kelurahan Asam Kumbang Medan), diakses melalui <<https://jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/article/view/12817>> pada 19 Juni 2021 pkl. 09.23 WIB, hlm. 2.

¹⁰ Yudono Yanuar, “Industri Gaming di Indonesia Tumbuh 49 Persen”, diakses melalui <<https://tekno.tempo.co/read/1189858/industri-gaming-di-indonesia-tumbuh-49-persen/full&view=ok>> pada 13 Juni 2021 pkl. 15.22 WIB.

¹¹ Agatha Olivia Victoria, “Game Online Topang Pertumbuhan Ekonomi Kreatif di Tengah Pandemi”, diakses melalui <<https://katadata.co.id/yuliawati/berita/6087e83f5ba4b/game-online-topang-pertumbuhan-ekonomi-kreatif-di-tengah-pandemi>> pada 18 Juni 2021 pkl. 19.12 WIB.



Gambar 1.4: 6 *Game Seluler* dengan Pendapatan Global Terbesar (2020)¹²

Dari gambar di atas, dapat dipahami bahwa industri *game online* merupakan suatu industri yang marak digunakan dan hanya akan mengalami pertumbuhan kedepannya. Belum terdapat data pengguna *game online* di Indonesia pada tahun 2021 ini, namun data dari HootSuite menemukan bahwa penggunaan internet di Indonesia pada awal 2021 mencapai 73,7% (tujuh puluh tiga koma tujuh persen). Dari seluruh perangkat elektronik yang ada mulai dari telepon genggam, laptop/PC, tablet, *smartwatch*, dan lain sebagainya, pengguna internet di Indonesia yang memiliki telpon genggam sebesar

¹² Katadata: <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/01/28/pubg-jadi-gim-seluler-dengan-pendapatan-terbesar-2020>> pada 18 Juni 2021 pkl. 19.25 WIB.

98,3% (sembilan puluh delapan koma tiga persen).¹³ Menurut data tersebut, dapat dipahami bahwa banyak dari pengguna internet tersebut menggunakannya untuk bermain *game online*.

Dengan begitu tingginya angka partisipan pemain *game online* di Indonesia, penting untuk menjaga keamanan pemain *game online* di Indonesia. Diperlukan pengawasan dan penegakkan hukum yang tepat untuk dapat para pemain *game online*. digunakan untuk mengendalikan suatu aturan untuk penggandaan, modifikasi, dan pendistribusian atau pengedaran *software* hasil kerja secara penuh.¹⁴ *Game online* yang dapat dimainkan oleh seluruh lapisan masyarakat ini merupakan *game* yang dipublikasikan oleh suatu perusahaan yang telah mendapatkan hak eksklusif tersebut untuk menyebarluaskan *game* sebagai *publishernya* dengan tujuan komersial.¹⁵

Salah satu langkah penting yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam suatu *game online* ialah membuat suatu akun yang akan digunakan untuk mengikuti *game online* tersebut. Akun yang dimaksud merupakan suatu akun yang dibuat oleh pemain *game online* tersebut melalui proses registrasi dalam situs perusahaan yang menyediakan jasa *game online* tersebut.¹⁶ Untuk membuat suatu akun *game online*,

¹³ Galuh Putri Riyanto, "Pengguna Internat Indonesia 2021 Tembus 202 Juta", diakses melalui <<https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>> pada 18 Juni 2021 pk. 20.15 WIB.

¹⁴ Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*, (Yogyakarta: Gallery Ilmu, 2010), hlm. 83.

¹⁵ Pasal 1 angka 24 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

¹⁶ Mahendra Adi Purwanta, "Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online", Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, 2012, diakses melalui <<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20316314-T31518-Analisa%20hukum.pdf>> pada 20 Juni 2021 pk. 14.00 WIB, hlm. 67068.

umumnya diperlukan berbagai macam informasi pribadi seperti nama, *username* ID, beserta sandi dan dalam *game-game* tertentu yang memerlukan transaksi *online*, data yang dibutuhkan juga dapat berupa data alamat dan data kartu kredit maupun debit yang akan digunakan untuk melakukan transaksi *online* tersebut.

Data pribadi dalam akun ini akan berfungsi tidak hanya untuk menyimpan data pribadi pemain, namun juga untuk menyimpan data *game* seperti karakter yang dimainkan, level atau ranking dari karakter yang dimainkannya, benda-benda *virtual*, mata uang *game*, dan *virtual estate* yang dimiliki oleh akun tersebut.¹⁷ Dapat dipahami bahwa suatu akun *game* penting bagi penggunanya karena tidak hanya akun tersebut menyimpan data pribadi dari pemainnya, namun juga menyimpan data *game* dari pemainnya yaitu semua kerja keras yang telah dikerahkan pemain tersebut untuk menempuh berbagai level dalam *game* tersebut, termasuk data transaksi atas seluruh pernak-pernik *game* yang telah dibeli oleh pengguna akun tersebut dengan uangnya.

Selain daripada kegunaannya sebagai penyimpan data pribadi dan data *game*, suatu akun *game online* ini juga pada dasarnya merupakan suatu akibat hukum atau suatu bukti bahwa terjadi perjanjian antara *publisher* dengan pengguna akun tersebut untuk memberikan izin atau hak eksklusif kepada setiap orang yang ingin bermain *game online* tersebut. Hal ini dikarenakan untuk membuat suatu akun pribadi dalam suatu *game*, *publisher game online* tersebut memberikan sejumlah persyaratan yang diwajibkan agar akun tersebut dapat dibuat. Apabila persyaratan tersebut tidak

¹⁷ *Ibid.*

dipenuhi, maka pengguna tersebut tidak dapat menikmati permainan yang ditawarkan oleh *game online* tersebut.¹⁸

Ketika bermain dalam suatu *game online*, terdapat berbagai macam unsur permainan yang dapat ditemukan tergantung dengan *game* yang dipilih. Namun, *game online* secara umum memberikan fitur di mana pemainnya dapat mendapatkan berbagai bentuk atau macam dari benda-benda *virtual* yang dikenal sebagai *virtual property* atau *items*. *Virtual property* menurut Joshua A.T Fairfield merupakan suatu kode yang dibuat oleh sistem komputer dan internet yang eksistensinya berada di dalam dunia *cyber*, yang dibentuk sedemikian rupa dan dapat diperlakukan sama dengan objek-objek di dunia nyata.¹⁹ Menurut Peter Brown & Richard Raysman, *virtual property* adalah asset atau barang-barang kepemilikan yang bernilai yaitu memiliki nilai ekonomi sehingga dapat ditukarkan melalui proses jual-beli maupun melalui proses perjanjian tukar-menukar antar sesama objek virtual.²⁰

Virtual property dalam *game online* yang berbentuk sebagai *tem* ini digunakan dalam suatu *game online* umumnya untuk meningkatkan kemampuan atau status sosial dari permainannya, maupun hanya untuk memberikan kepuasan atas kepemilikan game

¹⁸ Ragan Winullah, "Perlindungan Data Dalam Bentuk Akun *Game Online* ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik", diakses melalui <<https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/4105/04%20abstract.pdf?sequence=4&isAllowed=y>> pada 20 Juni 2021 pk. 20.00 WIB, hlm. 7-8.

¹⁹ Joshua A. T. Fairfield, "*Virtual Property*", Boston University Law Review, Vol. 85:1047, Boston University, Boston, hlm. 148.

²⁰ Peter Brown, *et. al.*, "*The Indian Journal of Law and Technology: Property Rights in Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues in Virtual Property*", Volume 2, Boston University, 2006, hlm. 89.

itu sendiri. Kedua *item* dan mata uang *game online* ini memiliki unsur nilai di dalamnya.²¹

Dari penjelasan singkat mengenai *game online* beserta akun dan segala isi dalam akunnya di atas, dapat dimengerti bahwa suatu *game online* terikat dan terdiri dari beberapa unsur antara lain unsur *game online* sebagai suatu data digital yang menyimpan informasi pribadi seperti identitas pemainnya, unsur di mana *game online* memiliki mata uangnya dalam bentuk *virtual property* atau *items* atau mata uang digital. Sehingga, apabila terjadi sesuatu kepada akun pribadi *gamer* yang bermain dalam suatu *game online*, kerugian yang akan dialami *gamer* tersebut tidak akan hanya berupa kerugian immaterial namun juga kerugian materil di mana uang yang digunakannya untuk membeli berbagai macam *virtual property* yang berada dalam suatu *game* tersebut hilang. Dengan luasnya internet dan kenyataan di mana terdapat berbagai macam cara untuk mengakses atau meretas suatu *website online* dengan tujuan yang jahat, para pemilik akun *game online* juga tidak terlepas dari ancaman pencurian atau peretasan terhadap data pribadinya yang dapat berujung dalam kerugian immaterial dan materil. Dalam segi ini, hukum merupakan satu-satunya alat yang dapat digunakan untuk menegakkan keamanan ini dan memberikan sanksi kepada para pelakunya.

²¹ Arka Dwiputra, "Tinjauan Yuridis Pengenaan Pajak Pertamabahn Nilai Terhadap Perdagangan Virtual Property dalam Game Online yang menggunakan Mata Uang Asli", Tesis, Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan, diakses melalui <<https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/10262/Cover%20-%20Bab%201%20-%202013325sc-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> pada 20 Juni 2021 pkl. 21.15 WIB, hlm. 2-3.

Karena *game online* merupakan *game* yang terjadi dalam situs internet, maka pengaturan mengenai kejahatan terhadap data pribadi *gamer* diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut sebagai “UU ITE”). Sebagaimana yang dinyatakan dalam penjelasan umum UU ITE, diperlukan perhatian terhadap sisi keamanan dan kepastian hukum dalam pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi agar perkembangannya dapat tercapai dengan optimal. Sehingga, terdapat tiga bentuk pendekatan yang dapat ditempuh dalam proses pengawasannya yaitu melalui aspek hukum, aspek teknologi, dan aspek sosial, budaya, etika. Dalam hal penyelenggaraan sistem secara elektronik, pendekatan hukum adalah bersifat mutlak karena apabila kepastian hukum tidak tercapai, pemanfaatan dari teknologi informasi itu sendiri tidak mungkin menjadi optimal.²²

Secara khusus, memang belum terdapat undang-undang yang secara khusus mengatur mengenai perlindungan data pribadi dalam bentuk *offline* maupun *online*. Selain itu, bentuk undang-undang terkait data pribadi yang relevan dengan hukum perlindungan data pribadi selain daripada yang diatur dalam UU ITE meliputi:

1. Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

²² Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

2. Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 71 Tahun 2019. Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik
3. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik.
4. Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik

Namun, selain dari pada UU ITE, peraturan perundang-undangan lain yang berkaitan dengan perlindungan atas data pribadi seorang pengguna *game online* merupakan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (selanjutnya disebut sebagai “UU Perlindungan Konsumen”). Hal ini dikarenakan seperti yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa seorang pengguna *game online* tidak hanya menyetorkan data pribadinya saat bermain suatu *game online*, melainkan juga melakukan transaksi elektronik sehingga pengguna tersebut sekaligus beraksi sebagai konsumen. Pada kenyataannya, semakin marak terjadi kebocoran atas data pribadi *gamers* dikarenakan nilai dari akun-akun pribadi tersebut yang semakin lama semakin tinggi. Salah satu contohnya ialah kebocoran data perusahaan pengembang dan penerbit video game Capcom yang terkena target serangan *ransomware* pada awal November tahun 2020 silam. Di Indonesia sendiri, belum terdapat kasus kebocoran data pribadi yang terjadi kepada pengguna *game online*. Namun, telah terjadi beberapa kasus kebocoran data pribadi berbasis jejaringan web antara lain kebocoran data BPJS kesehatan, kebocoran data perusahaan berbasis *online* Cermati dan Lazada, kebocoran data situs jual-beli *online* Tokopedia, dan kebocoran data pengguna *electronic Health*

Alert Card (eHAC).²³ Maka dari itu, penulis tertarik untuk membuat penelitian dan menulis skripsi yang mengangkat judul, “Perlindungan Data Pribadi (PDP) Pengguna *Game Online* berdasarkan UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen” untuk mencoba memberikan jawaban jaminan hukum dan perlindungan terhadap data elektronik berbentuk akun *game online* di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal yang telah diuraikan pada latar belakang diatas maka timbullah pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana UU ITE dan UU Perlindungan Konsumen terkait memberikan perlindungan terhadap Data Pribadi dari pengguna *game online* di Indonesia?
2. Dalam hal terjadinya kebocoran data pribadi terhadap pengguna *game online* di Indonesia, bagaimana tanggung jawab penyedia jasa *game online* berdasarkan UU ITE dan UU Perlindungan Konsumen mengenai PDP di Indonesia?

²³ Caesar Akbar, “6 Kasus Kebocoran Data Pribadi di Indonesia”, diakses melalui <<https://nasional.tempo.co/read/1501790/6-kasus-kebocoran-data-pribadi-di-indonesia>> pada 6 September 2021 pkl. 12.23 WIB.

1.3 Tujuan Penelitian

Beranjak dari rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan memahami UU ITE dan UU Perlindungan Konsumen terkait memberikan perlindungan terhadap Data Pribadi dari pengguna *game online* di Indonesia.
2. Untuk mengetahui dan memahami bentuk tanggung jawab penyedia jasa game online berdasarkan UU ITE dan UU Perlindungan Konsumen mengenai PDP di Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah sumber pengetahuan mengenai hukum perlindungan data pribadi.
 - b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Untuk menyediakan jawaban atas masalah yang diteliti.
 - b. Memberikan sumbangan maupun masukan pemikiran bagi pemerhati hukum nasional.

1.5 Sistematika Penulisan

1. **BAB I PENDAHULUAN:** merupakan bab pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA:** merupakan bab yang menguraikan Tinjauan Teori dan Tinjauan Konseptual.
3. **BAB III METODE PENELITIAN:** merupakan bab yang membahas tentang metode penelitian yang akan digunakan dalam skripsi ini serta jenis dan sumber data yang digunakan.
4. **BAB IV PEMBAHASAN:** merupakan bab yang berisikan tentang pembahasan mengenai permasalahan yang diteliti dalam skripsi ini.