

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman yang cukup pesat yang dilihat dari waktu saat ini, terutama pada bidang Teknologi. Berbagai macam dan hal baru yang dirasakan oleh setiap masyarakat Indonesia dari penggunaan elektronik menjadi salah satu bagian dari kehidupan kita untuk menjalankan kegiatan sehari-hari..Hal-hal yang berkembang di bagian teknologi antara lain dimulai dari telepon genggam yang digunakan sebagai alat telekomunikasi melalui teks dan suara. Teknologi pun telah mengubah pola hidup masyarakat secara keseluruhan yaitu global yang berlangsung signifikan. Hal ini juga mendorong hampir seluruh sektor kehidupan masyarakat terutama di Indonesia sehingga terciptanya perekonomian yang baru pada masyarakat yaitu yang dikenal sebagai *Creative Economy*, di mana mengandalkan teknologi sebagai salah satu syaratnya.<sup>1</sup>

Teknologi mengalami perkembangan hingga adanya perubahan ukuran elektronik yang menjadi lebih kecil dan efisien. Perkembangan ini juga membuka berbagai peluang bagi semua orang dalam mengembangkan fasilitas. Salah satunya adalah Permainan Daring.

Istilah Permainan Daring<sup>2</sup> muncul pada tahun 1969 di mana bertujuan untuk Pendidikan, dan pada tahun 1970 terciptanya sebuah sistem dengan terdapat kemampuan pembagian waktu dengan tujuan mempermudah para siswa belajar secara daring.

Pada tahun 2001, permainan daring pertama kali masuk ke Indonesia. Permainan yang sangat terkenal pada tahun 2004 adalah *Ragnarok Online*, jenis permainan ini merupakan jenis permainan MMORPG di mana pemain menjadi sebuah karakter yang dibentuk di dalam dunia permainan dan dapat berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya, dan berbagai macam tindakan yang dapat

---

<sup>1</sup> Edmon Makarim, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010) halaman 2

<sup>2</sup> Permainan Daring merupakan permainan nirkabel yang menggunakan jaringan internet sebagai penghubung antar pemain dan dapat dimainkan dengan Komputer

dilakukan baik secara mandiri maupun bersama-sama. Jenis permainan yang membuat penyebutan permainan daring menjamur di seluruh kalangan pemain termasuk salah satunya di Indonesia. Jenis permainan daring tidak hanya sebatas yang disebutkan di atas terdapat beberapa jenis yang dibagi menjadi:

1. *Real Time Strategy (RTS)* yang merupakan jenis permainan peperangan yang dilakukan secara nyata untuk menyusun strategi yang baik untuk memenangkan permainan, genre ini merupakan sub dari permainan berjenis strategi.;
2. *Shooter* yang merupakan jenis permainan daring yang berhubungan dengan tembakan ataupun action. Genre ini umumnya terbagi atas 2 jenis yaitu *first-person shooter* dan *third-person shooter*.;
3. *Action genre Game* yang merupakan permainan yang dimainkan dengan menggunakan ketangkasan dan kelincahan dari pemain untuk menyelesaikan tantangan serta lain-lainnya.;

Dengan banyaknya jenis permainan, maka setiap dari pengembang hingga pada pemain terus berkembang secara drastis yang memiliki karakteristik masing-masing. Hal ini disebut juga sebagai Permainan Interaktif Elektronik<sup>3</sup> serta juga sebagai pembagian kategori sebagai permainan<sup>4</sup>.

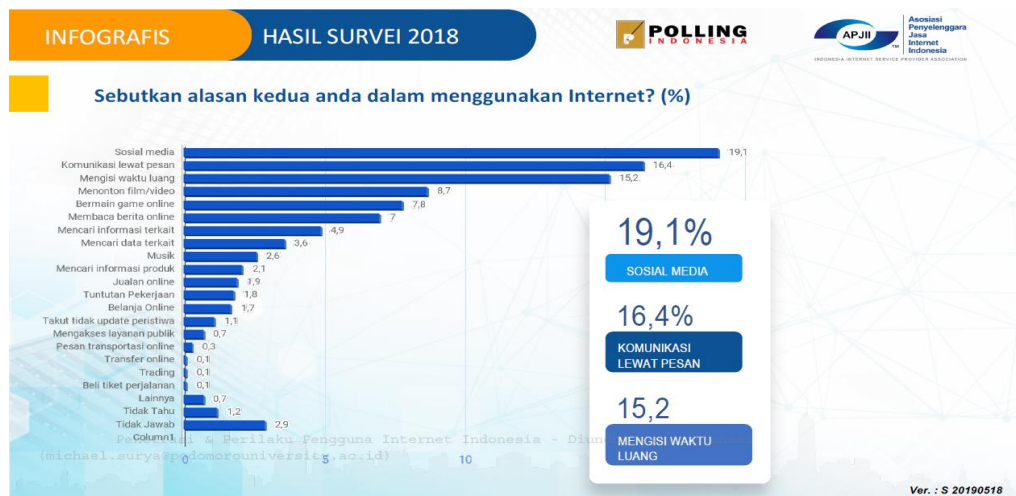
Sejak lahirnya permainan daring, mulailah muncul jenis permainan daring lainnya hingga pada tahun 2019 ini *Smartphone* menjadi salah satu barang elektronik sebagai alat untuk memainkan permainan daring yang memiliki kepraktisan, serta tidak perlu memerlukan biaya yang cukup besar. Judul permainan

---

<sup>3</sup> Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Pasal 1 Ayat 1

<sup>4</sup> Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2016 tentang Penyediaan Layanan Aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet, Poin 5.1.1

yang sering dimainkan oleh kalangan masyarakat Indonesia untuk kategori *Real-time strategy* adalah *Mobile Legend: Bang Bang*, *PUBG Mobile*, dan *Freefire*.



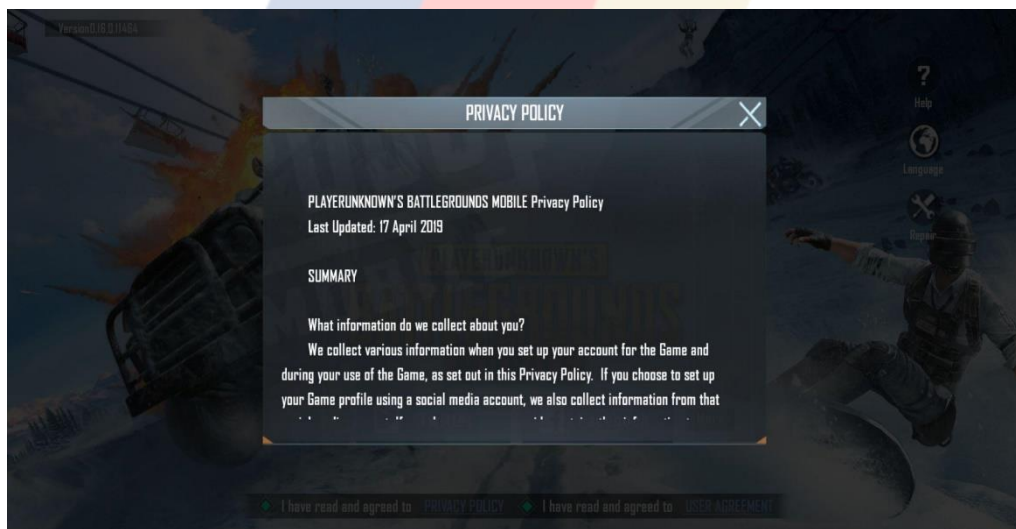
Gambar 1.1 Statistik Penggunaan Internet di Indonesia, Sumber : [www.apjii.or.id](http://www.apjii.or.id)

Berdasarkan Infografis yang didapatkan pada tahun 2018 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, terdapat 7,8% dari keseluruhan yang menggunakan internet untuk bermain Permainan Daring.<sup>5</sup> Angka tersebut menunjukkan bahwa pemain daring ini tergolong cukup banyak melihat dari populasi masyarakat Indonesia yang mencapai hingga  $\pm 260.000.000$  orang. Karena perkembangan zaman begitu pesat menjamur dalam waktu yang relatif singkat. Melihat dari pengguna yang bertujuan untuk bermain permainan daring menghadapi hal seperti melakukan pembuatan akun sebagai identitas diri di dalam *platform* permainan.

<sup>5</sup> Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, “Infografis Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2018” Diakses 16 Desember 2019, [www.apjii.or.id](http://www.apjii.or.id)



Gambar 1.2 Menu Tampilan Awal PUBG Mobile, diambil 16 Desember 2019



Gambar 1.3 Privacy Policy PUBG Mobile, diambil 16 Desember 2019

Dalam pendaftaran akun, kita menemukan syarat dan ketentuan serta kebijakan privasi saat melakukan pendaftaran akun kepada Penyedia Jasa (Pelaku Usaha). Penyedia Layanan *Over the Top* (Konten Internet) di mana Penyedia Jasa wajib memberikan perlindungan data dengan ketentuan peraturan yang berlaku<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 3 Tahun 2016 tentang Penyediaan Layanan Aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet (*Over the Top*) Poin 5.2.2

yang terdapat di Pasal 26 UU ITE yang tertulis bahwa memfungsikan data pribadi harus dilakukan dengan persetujuan orang yang bersangkutan.<sup>7</sup>

Sebagai pengguna dari permainan daring ini memiliki kemungkinan data yang dimasukan dapat disalahgunakan apabila pihak penyelenggara dapat mengubah kapanpun ketentuan yang berlaku sehingga data terancam.

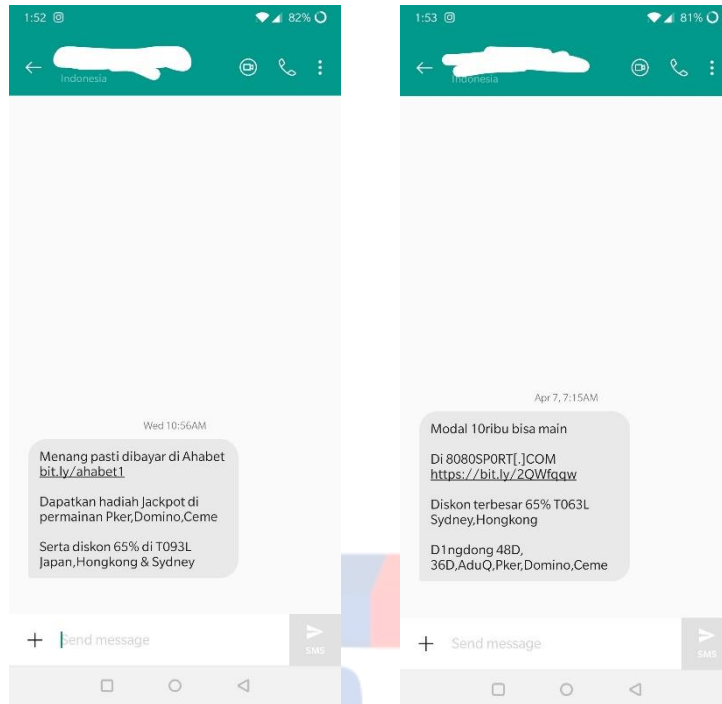
Pembuatan akun yang dilakukan oleh calon konsumen atau bisa disebut sebagai pengguna jasa dipegang oleh Pemberi Jasa dalam bentuk data. Dengan adanya data akan ditaruh pada satu daerah di mana tersimpan pada sebuah *server* yang berisikan data yang sangat besar. Pada era teknologi ini pemerintah Indonesia juga mulai menyadari bahwa betapa pentingnya melindungi data-data pribadi yang telah dipegang oleh beberapa perusahaan baik nasional maupun internasional.

Data yang dipegang oleh Penyedia Jasa memiliki kemungkinan diperjualbelikan kepada perusahaan lain. Namun menimbulkan beberapa pertanyaan mengenai data yang diberikan secara detail hingga informasi pribadi yang berpotensi tereksploitasi kepada pihak yang tidak bertanggung jawab. Bukti yang dapat penulis tunjukkan adalah pesan singkat yang dikirimkan melalui nomor penulis serta nomor terdaftar di salah satu penyedia jasa permainan daring. Contoh lainnya dapat melihat salah satu kasus perusahaan dari Sony. Mengalami pembobolan data oleh Hacker memberikan dampak 77 juta akun data pengguna terekspos,<sup>8</sup> dan terburuknya adalah menutup salah satu layanannya yakni Playstation Network.

---

<sup>7</sup> Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 26

<sup>8</sup>Tekno Tempo, "Jaringan Sony dibobol lagi,jutaan data dicuri.", diakses 5 Mei 2020, <https://tekno.tempo.co/read/338366/jaringan-sony-dibobol-lagi-jutaan-data-dicuri/full&view=ok>



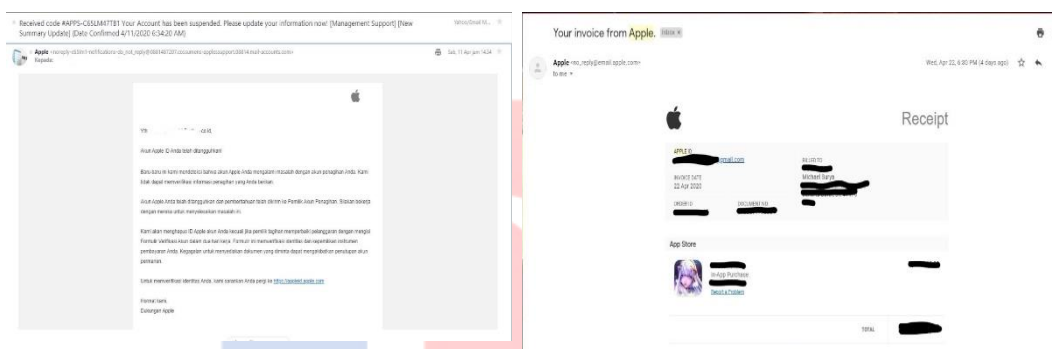
Gambar 1.4 Pesan Singkat terkait *phising* dari HP Penulis

Hal ini dapat terjadi hingga titik berakhirnya tidak terlihat dan akan terjadi secara terus menerus yang memiliki dampak yang cukup besar bagi pemegang data pribadi yang dapat menimbulkan kerugian dalam bentuk materiil maupun immateril. Selain dari hal di atas, email menjadi salah satu yang digunakan oleh para pihak lainnya dengan mengirimkan pesan seolah-olah merupakan dari pihak resmi. Email ini menjadikan sebuah spam yang memiliki resiko untuk dilakukannya pengelabuan (*phising*) data pribadi hingga bisa berpotensi menuju *hacking* (merusak data yang dimiliki oleh perorangan atau kelompok). Spam berasal dari email hingga pada pesan singkat,<sup>9</sup> hal di atas memberikan petunjuk bahwa data pribadi yang didaftarkan oleh pengguna jasa telah bocor dan tidak diketahui kebocorannya.

Pada tahun 2020, pengelabuan terjadi lebih saat pandemi COVID-19 terjadi. Salah satunya adalah Tokopedia terjadi penjualan 91 juta privasi data akun yang

<sup>9</sup> Asril Sitompul, Pengenalan Mengenai Masalah Hukum Di Cyberspace (Bandung: PT.Citra Aditya Bakti,2001) halaman 25

telah beredar di darkweb (situs gelap/ situs illegal),<sup>10</sup> dan terbongkarnya 13 Juta privasi data akun Bukalapak juga beredar. Ini memberikan gambaran bahwa pihak tidak bertanggung jawab menggunakan kesempatannya. Melihat Pasal 26 UUIITE berbunyi data pribadi perlu adanya persetujuan dari pemilik data. Persetujuan juga berkaitan dengan kewajiban Penyedia Jasa dalam memberikan perlindungan terhadap Pengguna Jasa dituangkan di Kebijakan Privasi.



Gambar 1.5 Perbedaan email pengelabuan (*phising*) (kiri) dan email resmi dari Apple sebagai contohnya (sumber dari penulis langsung) (kanan)

Maka dari ini penulis akan membahas hal ini untuk dianalisa lebih lanjut mengenai **“PERLINDUNGAN DATA PRIBADI DI DALAM PERMAINAN DARING”**.

<sup>10</sup>CNN Indonesia, “Penelusuran 91 Juta data bocor Tokopedia dijual Rp74 juta.” diakses 6 Mei 2020, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200503120157-185-499513/penelusuran-91-juta-data-bocor-tokopedia-dijual-rp74-juta>



## 1.2 Rumusan Masalah

Terdapat 2 (dua) rumusan masalah yang menjadi perhatian sesuai dengan judul di atas:

1. Bagaimana pembatasan Penyedia Jasa dalam menggunakan data pengguna jasa ditinjau dari peraturan perundang-undangan yang berlaku?
2. Bagaimana keterkaitan perlindungan data pribadi pengguna jasa dikaitkan dengan pengelabuan (*phising*) yang diterima oleh pengguna?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan melakukan penelitian dari judul di atas yakni:

1. Untuk mengetahui batasan Penyedia Jasa dalam menggunakan data pengguna jasa ditinjau dari peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Menganalisis keterkaitan perlindungan data pribadi pengguna jasa dengan pengelabuan (*phising*) yang diterima oleh pengguna.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian yang diharapkan dari sisi Teori dan Praktek sebagai berikut:

### 1.4.1 Manfaat Teori:

Bertujuan untuk mengetahui Batasan Penyedia Jasa dalam mengelola Data Pribadi dari Pengguna Jasa dengan melihat dari sudut pandang peraturan perundang-undangan yang berlaku dan terkait.

### 1.4.2 Manfaat Praktek:

Manfaat penelitian ini digunakan sebagai salah satu pemenuhan kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana hukum, dan memiliki harapan bahwa penelitian ini berguna untuk para Pengguna Jasa permainan daring dalam



menggunakan jasa dari salah satu penyedia jasa, serta mengetahui adanya peraturan yang telah mengatur mengenai Perlindungan Data Pribadi berdasarkan Undang-Undang hingga Peraturan Menteri terkait.

## 1.5 Kerangka Pemikiran

### 1.5.1 Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan penjelasan pada beberapa definisi yang akan digunakan pada pembahasan penulisan penelitian skripsi.

#### a. Privasi

Privasi memiliki berbagai macam arti, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, privasi merupakan kebebasan, keleluasaan pribadi<sup>11</sup>. Melihat dari pengertian *Cambridge Dictionary*, Privasi secara umum merupakan “*Someone’s right to keep their personal matters and relationships secret*”<sup>12</sup>, namun pada Bahasa yang digunakan untuk pebisnis, Privasi merupakan “*the right that someone has to keep their personal life or personal information secret or known only to a small group of people*”<sup>13</sup>

#### b. Data Pribadi

Berdasarkan definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, Data Pribadi merupakan informasi (berupa nama, umur, jenis kelamin, dan sebagainya) yang berkaitan dengan individu hidup yang dapat diidentifikasi.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Tim Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, <https://kbbi.kemdikbud.go.id>

<sup>12</sup> *Cambridge Dictionary*, diakses 17 Februari 2020, [dictionary.cambridge.org](https://dictionary.cambridge.org), 2020

<sup>13</sup> Ibid

<sup>14</sup> Tim Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, <https://kbbi.kemdikbud.go.id>

Berdasarkan Permenkominfo PDP, Definisi dari Data Pribadi adalah data perseorangan tertentu yang disimpan, dirawat, dan dijaga kebenaran serta dilindungi kerahasiaannya.<sup>15</sup>

Data Pribadi memiliki definisi sebagai berikut: Setiap data tentang seseorang baik yang teridentifikasi dan/atau dapat diidentifikasi atau dikombinasi dengan informasi lainnya baik secara langsung maupun tidak langsung melalui Sistem Elektronik dan/atau nonelektronik.<sup>16</sup>

Melihat dari definisi berdasarkan CNIL mendefinisikan Data Pribadi sebagai berikut:

*“According to the law, personal data means any information relating to an identified or identifiable individual; an identifiable person is one who can be identified, directly or indirectly, in particular by reference to an identification number (e.g. social security number) or one or more factors specific to his physical, physiological, mental, economic, cultural or social identity (e.g. name and first name, date of birth, biometrics data, fingerprints, DNA...).”<sup>17</sup>*

Terjemahan:

“Menurut undang-undang, data pribadi berarti segala informasi yang berkaitan dengan individu yang diidentifikasi; orang yang dapat diidentifikasi adalah orang yang dapat diidentifikasi, secara langsung atau tidak langsung, khususnya dengan merujuk pada nomor identifikasi (misalnya nomor jaminan sosial) atau satu atau lebih faktor spesifik untuk identitas fisik, fisiologis, mental, ekonomi, budaya atau sosial (misalnya nama dan nama depan, tanggal lahir, data biometrik, sidik jari, DNA ...).”

Melihat dari penjelasan di atas, data pribadi merupakan informasi yang berkaitan dengan identitas dari pribadi secara langsung atau tidak

---

<sup>15</sup> Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi No. 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik. Pasal 1 Angka (1)

<sup>16</sup> Peraturan Pemerintah No. 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. Pasal 1 Angka (29)

<sup>17</sup> *Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL)*. “Personal Data: Definition” diakses 13 Desember 2019, <https://cnil.fr/en/personal-data-definition>

langsung dan data dapat diketahui melalui nomor identitas kewarganegaraan.<sup>18</sup>

Asas dari data privasi adalah perlindungan Data Pribadi yang baik meliputi<sup>19</sup>:

- “penghormatan terhadap Data Pribadi sebagai privasi;
- Data Pribadi bersifat rahasia sesuai Persetujuan dan/atau berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan;
- berdasarkan Persetujuan;
- relevansi dengan tujuan perolehan, pengumpulan, pengolahan, penganalisisan, penyimpanan, penampilan, pengumuman, pengiriman, dan penyebarluasan;
- kelaikan Sistem Elektronik yang digunakan;
- iktikad baik untuk segera memberitahukan secara tertulis kepada Pemilik Data Pribadi atas setiap kegagalan perlindungan Data Pribadi;
- ketersediaan aturan internal pengelolaan perlindungan Data Pribadi;
- tanggung jawab atas Data Pribadi yang berada dalam penguasaan Pengguna;
- kemudahan akses dan koreksi terhadap Data Pribadi oleh Pemilik Data Pribadi; dan
- keutuhan, akurasi, dan keabsahan serta kemutakhiran Data Pribadi.”

---

<sup>18</sup> Nomor identitas yang di maksud adalah Nomor Induk Kependudukan pada Kartu Tanda Penduduk untuk contoh di Indonesia.

<sup>19</sup> Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi Pada Sistem Elektronik. Pasal 2 ayat (2)

### c. Konsumen

Melihat dari pengertian berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, Konsumen memiliki beberapa arti yaitu: pemakai barang hasil produksi (bahan pakaian, makanan, dan sebagainya); penerima pesan iklan; pemakai jasa (pelanggan dan sebagainya).<sup>20</sup>

Menurut salah satu ahli dan penulis, Philip Kotler (2000), Konsumen merupakan seluruh individu dan rumah tangga yang membeli atau memperoleh barang dan/atau jasa dengan maksud dikonsumsi secara pribadi.<sup>21</sup>

Konsumen memiliki pengertian sebagai berikut:

Setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan<sup>22</sup>

Melihat dari pengertian terdapat penjelasan di mana konsumen di bedakan menjadi 2 jenis yakni konsumen akhir dan konsumen antara. Konsumen akhir merupakan pengguna akhir dari sebuah produk atau jasa yang digunakan, sedangkan Konsumen antara merupakan konsumen yang menggunakan produk atau jasa sebagai bagian dari produksi dari suatu produk lainnya.

Berikutnya Konsumen ini akan diubah menjadi **Pengguna Jasa** untuk menyesuaikan dengan pengerjaan skripsi ini.

---

<sup>20</sup> Tim Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, <https://kbbi.kemdikbud.go.id>

<sup>21</sup> Kotler, Philip. *Principle of Marketing*, Eighth Edition (Prentice Hall Europe, New Jersey, USA, 1999)

<sup>22</sup> Perlindungan Konsumen, Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Pasal 1 Angka (2)

#### d. Pelaku Usaha

Pelaku Usaha ini terdiri dari dua kata yaitu Pelaku dan Usaha. Pelaku memiliki beberapa arti yakni:

Orang yang melakukan suatu perbuatan; yang melakukan suatu perbuatan, subjek (dalam suatu kalimat dan sebagainya); yang merupakan pelaku utama dalam perubahan situasi tertentu<sup>23</sup>

Dan kata berikutnya berupa Usaha memiliki beberapa arti yakni: kegiatan dengan mengerahkan tenaga, pikiran, atau badan untuk mencapai suatu maksud; pekerjaan (perbuatan, prakarsa, ikhtiar, daya upaya) untuk mencapai sesuatu; kegiatan dibidang perdagangan (dengan maksud mencari untung); perdagangan; perusahaan.<sup>24</sup>

Pelaku Usaha merupakan setiap orang perseorangan atau badan usaha, baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum negara Republik Indonesia, baik sendiri maupun bersama-sama melalui perjanjian menyelenggarakan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi.<sup>25</sup>

Pelaku Usaha yang di maksud baik dalam bentuk perorangan maupun badan usaha yang terbagi atas badan hukum dan badan bukan hukum. Berikutnya Pelaku Usaha akan digantikan menjadi **Penyedia Jasa** untuk menyesuaikan dengan pengerjaan skripsi ini.

---

<sup>23</sup> Tim Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, <https://kbbi.kemdikbud.go.id>

<sup>24</sup> *Ibid*

<sup>25</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Pasal 1 angka (3)

e. Permainan Interaktif Elektronik

Definisi dari Permainan Interaktif Elektronik adalah aktivitas yang memungkinkan Tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objective*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.<sup>26</sup> Penjelasan ini memiliki turunannya menjadi Permainan Daring yang akan dijelaskan definisi berikutnya.

f. Permainan Daring

Permainan Daring terdiri dari dua kata yakni Permainan dan Daring. Permainan memiliki definisi sebagai sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipertandingkan; mainan.<sup>27</sup> dan Daring memiliki definisi sebagai jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya.<sup>28</sup> Sehingga Permainan Daring dapat didefinisikan sebagai Permainan yang menggunakan jejaring komputer dan internet sebagai sarana utamanya.

Definisi yang pokok mengenai Permainan Daring ini tidak ada yang pasti, namun terdapat beberapa pendapat ahli untuk penerjemahan definisi ini. Menurut Bobby Bodenheimer (1999: 129), Permainan Daring merupakan:

Sebuah program permainan yang tersambung oleh jaringan yang dapat kita mainkan kapanpun, di manapun, dan dapat dimainkan bersamaan berkelompok di seluruh dunia dan permainan menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang di inginkan dan di dukung oleh perangkat komputer

---

<sup>26</sup> Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Pasal 1 ayat (1)

<sup>27</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia, op. cit.* 9

<sup>28</sup> *Ibid*

Menurut Andrew Rollings & Ernest Adams, merupakan *Game Designer dan Co-founder* dari IGDA (*International Game Developers Association*), Permainan Daring merupakan:

Sebuah teknologi dibandingkan dengan sebuah genre jenis permainan, atau bisa disebut dengan suatu mekanisme yang fungsinya untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan suatu pola tertentu dalam permainan.<sup>29</sup>

### 1.5.2 Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan bagian dari sebuah penelitian yang menggunakan landasan teori yang akan digunakan. Fungsi dari kerangka ini untuk menyelidiki fakta serta membuktikan kebenarannya. Apabila dikaitkan dengan Perlindungan Data Pribadi yaitu hak seseorang yang bersangkutan dengan data individu dari diri sendiri untuk dilindungi. Penulis akan menggunakan Teori Perlindungan Hukum di mana teori ini didefinisikan sebagai pemberian Hak Asasi Manusia terhadap orang yang dirugikan oleh pihak lain dengan tujuan untuk mendapatkan proteksi perlindungan kepada masyarakat serta dapat memberikan kenikmatan hak-hak dari setiap masyarakat yang diberikan oleh hukum sendiri.<sup>30</sup>

Menurut Philipus M. Hadjon, Teori Perlindungan Hukum ini merupakan prinsip yang diterapkan kepada rakyat terhadap tindakan pemerintah yang bersumber dari konsep tentang pengakuan dan perlindungan terhadap Hak Asasi Manusia yang mengarah pada ketentuan batasan yang jelas.<sup>31</sup>

Perlindungan hukum yang diberikan kepada masyarakat sebagai pengambilan tindakan dan langkah pemerintah. Langkah ini bersifat represif dan preventif, yang bertujuan untuk memberikan pencegahan

---

<sup>29</sup> Andrew Rollings dan Ernest Adams, ed. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design (United States of America: New Riders Publishing, 2003)*, halaman 3

<sup>30</sup> Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2000), halaman 53

<sup>31</sup> Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Rakyat bagi Rakyat di Indonesia* (Surabaya: PT. Bina Ilmu, 1987), halaman 38.



sebelum sengketa terjadi serta dapat menyelesaikan sengketa di dalam Lembaga pengadilan.<sup>32</sup>

Perlindungan Hukum ini juga penting dengan melihat beberapa tahapan yang berasal dari ketentuan hukum hingga peraturan yang terbentuk dari kesepakatan masyarakat untuk mengatur hubungan antar masyarakat dan sekitarnya, termasuk juga dengan Pemerintah.

Mengkaitkan Teori Perlindungan Hukum dengan Rumusan masalah yang dipaparkan oleh penulis saling berkaitan satu dengan yang lain. Di mana penulis mengharapkan dengan maksud mengetahui Batasan penyedia jasa dalam menggunakan data pengguna jasa serta bagaimana pengguna jasa bisa dapat menerima pesan yang tidak dikenal dan mengandung pengelabuan (*phising*) yang berpotensi menuju *hacking* dan lain-lainnya. Dengan ini, apakah teori perlindungan hukum ini telah digunakan secara efektif atau tidak dengan melihat dari peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Penulis memiliki harapan untuk mengetahui mengenai peraturan perundang-undangan yang dibentuk telah melibatkan masyarakat Indonesia untuk mendapatkan keseimbangan antara penyedia jasa hingga pada pengguna jasa.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini, penulis akan mengembangkan menjadi 5 (lima) bab. Berikut sistematika penulisan:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Pada latar belakang masalah memuat aspek historis,

---

<sup>32</sup> *Ibid.* halaman 54

sosiologis dan yuridis sehingga diketahui isu hukum yang termuat pada sub bab rumusan masalah. Dalam rumusan masalah memuat 2 (dua) permasalahan yakni Bagaimana pembatasan Penyedia Jasa dalam menggunakan data pengguna jasa ditinjau dari peraturan perundang-undangan yang berlaku dan bagaimana keterkaitan perlindungan data pribadi pengguna jasa dengan pengelabuan yang diterima oleh pengguna.

## **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan dibahas mengenai penjelasan lebih dalam mengenai rumusan masalah yang dihadapi dan dikolerasikan dengan konsep serta teori-teori serta peraturan perundang-undangan yang berkaitan sehingga menjadikan sebuah hasil analisis yang dapat tercapai untuk mendapatkan jawabannya.

## **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai jenis penelitian, pendekatan, data hukum yang digunakan hingga pada pengolahan data hukum yang berkaitan dengan proposal ini. Konsep dan Teori yang telah disampaikan sebelumnya dan dikolerasikan sehingga menghasilkan suatu hasil penelitian yang kompleks.

## **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan membahas lebih lanjut mengenai ruang lingkup rumusan masalah yang dibahas terdiri dari 2 poin yakni mengenai batasan Penyedia Jasa dalam menggunakan data pribadi dari Pengguna masing-masing.

## **BAB V : SIMPULAN DAN SARAN**

Pada Bab ini terdiri atas simpulan dan saran yang dapat berfungsi untuk para pembaca serta masyarakat di Indonesia mengenai pandangan terhadap judul proposal ini. Serta untuk menjadi saran bagi para pengguna jasa dan penyedia jasa kedepan untuk permainan daring yang digunakan serta memilikinya.

