



Perlindungan Hukum Terhadap Data Pribadi Pada Penggunaan Platform Digital Berupa Akun Game Online

Nadya Fransisca Panjaitan¹

¹Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Singaperbangsa Karawang

Received: 15 Oktober 2024
Revised: 29 Oktober 2024
Accepted: 14 November 2024

Abstract

*One of the electronic systems, Online Games, can only be accessed via electronic devices. Online gaming is now not just a game; it is a business platform for online game application providers. Emerging problems related to users' inability to protect their personal data and virtual property when using online gaming applications prompted this research. With the increasing use of internet technology, there are new challenges to keeping personal data safe, especially with improvements in the practices used to collect, use, and disseminate personal data. The protection of customers' personal data is very important for telecommunications service providers to establish clear legal relationships between businesses and their consumers. Currently, there are a number of laws governing the protection of personal data. Consisting of general laws (*lex generalis*) and special laws (*lex specialis*), Indonesian law regarding personal data protection has not been regulated in one law, so it does not meet general personal data protection principles. Protection of personal data of internet users and legal action against Facebook user data in Indonesia.*

Keywords: *Online Games, Personal Data, Legal Protection*

(*) Corresponding Author: nadyapanjaitan@gmail.com

How to Cite: Panjaitan, N. F. (2024). Perlindungan Hukum Terhadap Data Pribadi Pada Penggunaan Platform Digital Berupa Akun Game Online. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14565919>.

PENDAHULUAN

Zaman demi zaman, teknologi berkembang dengan tujuan meningkatkan kehidupan manusia. Pada saat ini, kemajuan di era globalisasi, teknologi informasi memiliki peran besar dalam masyarakat. Teknologi informasi dunia dibuat dengan tidak terdapat hubungan batas, jangka, bagian, dan waktu. Ini mengubah sosial, budaya, dan ekonomi serta konsep atau kerangka hukum suatu negara.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu kompleks, memiliki konvergensi yang terdiri dari 3 bidang berbeda yaitu telekomunikasi, multimedia dan informatika. Dengan adanya 3 bidang menjadi 1, munculah istilah TELEMATIKA sebagai jargon untuk menggambarkan dan menunjukkan perkembangan konvergensi antara ketiga bidang tersebut.

Setiap tahunnya jumlah pemain game online di Indonesia terus menerus bertambah, bahkan saat ini Indonesia mengalami pertumbuhan pemain game online hingga 33% setiap tahunnya, dan sampai tahun 2012 di Indonesia terdapat 30 juta pengguna Game Online dengan rata-rata umur pengguna antara 17 tahun hingga 40 tahun. Selain itu dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014 mendapatkan hasil yang ditampilkan dalam bentuk grafik bahwa pengguna internet di Indonesia

sebanyak 88,1 juta orang dari jumlah penduduk seluruhnya 252,4 juta orang, yang mana 10% darinya menggunakan internet untuk mengakses game online.

Selama sepuluh tahun terakhir, game online telah berkembang dengan cepat di Indonesia, dan telah muncul sejumlah tim pemain profesional yang sering mengikuti ajang pertandingan di tingkat nasional dan bahkan di tingkat internasional dengan pencapaian yang membanggakan.

Game online pada dasarnya merupakan suatu bentuk Software atau program komputer yang dimana termasuk kedalam 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 pengedaran software hasil kerja. Pada dasarnya game online yang dapat kita mainkan pada saat ini adalah game yang dipublikasikan oleh perusahaan yang mendapatkan hak untuk melaksanakan atau menyebarluaskan (hak Eksklusif) game tersebut yang dikenal sebagai Publisher dengan tujuan untuk komersial. Ketentuan-ketentuan tentang program computer 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.

Memiliki akun adalah syarat kedua untuk dapat bermain game online. Yang pertama adalah memiliki koneksi internet. Dalam keilmuan ekonomi, akun tidak sama dengan akun. Salah satu akun yang dimaksud adalah akun yang dibuat oleh pemain sendiri saat mereka mendaftar di situs web perusahaan penyedia jasa game online tersebut. Dalam melakukan registrasi, pemain diharuskan untuk memasukkan berbagai data pribadi pemain ke dalam setiap kolom yang disediakan. Pada saat akan masuk ke dalam game online, setiap pemain harus memasukkan username dan password sebagaimana yang dibuat pada saat pendaftaran. Fungsi dari akun ini adalah sebagai identitas pribadi dari pemain, setiap akun akan menyimpan informasi pribadi pemain tetapi tidak hanya mengenai data diri pemain, namun juga mengenai karakter yang dimainkan hingga kepada level/ranking karakter tersebut, benda-benda virtual, mata uang game, dan virtual estate yang dimilikinya.

Selain manfaatnya yang disebutkan di atas, akun dalam game online pada dasarnya adalah bukti hukum dari perjanjian yang memberikan izin atau hak eksklusif kepada setiap orang yang ingin bermain game melalui internet. Membuat akun sebagaimana disebutkan di atas dan memenuhi persyaratan yang ditetapkan oleh perusahaan atau penerbit game online tersebut akan memungkinkan untuk mendapatkan hak tersebut. Setelah seseorang membuat

akun game online dengan persyaratan yang disetujui, mereka dapat menikmati apa yang ditawarkan oleh game online tersebut. Akibatnya, melisensikan game online oleh perusahaan di Indonesia tidak berarti bahwa perusahaan tersebut bertanggung jawab atas penciptaannya. Pencipta atas game online tersebut masih melekat pada pengembang game onlinenya, sedangkan Perusahaan di Indonesia yang melisensi game online tersebut hanya memiliki hak terbatas sesuai dengan perjanjian lisensi-nya. 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.

Dari penjelasan di atas, kita tahu bahwa akun game online terdiri dari beberapa komponen. Yang pertama adalah data digital yang berisi informasi data pribadi pembuat akun, seperti identitas, informasi pribadi e-mail, dan nomor telepon atau handphone. Komponen yang kedua adalah akun game online juga memiliki kekayaan. Kekayaan ini terdiri dari mata uang atau alat tukar dari game online, properti virtual atau barang, dan nilai kekayaan yang berasal dari mata uang asli dalam game yang diubah menjadi uang elektronik atau uang digital untuk membeli barang tertentu.

Dalam Pasal 25 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengatur tentang perlindungan suatu karya intelektual yang merupakan susunan dari suatu informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan pada Pasal 26 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, merupakan Pasal yang mengatur tentang perlindungan informasi dalam media elektronik. Dalam kaitannya dengan akun game online dilihat dari sudut pandang pembuat dan/atau pengguna akun, untuk mengetahui kepastian hukum yang ada, apakah akun game online tersebut merupakan salah satu hal yang dapat dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Apabila memang dapat melindungi akun game online tersebut sejauh mana perlindungan itu diberikan, apakah kedua unsur tersebut yaitu unsur data dalam arti informasi dan unsur kekayaan di dalamnya ataukah hanya salah satu unsur saja. Oleh karena permasalahan-permasalahan tersebut pada akhirnya penulis mengangkat judul penelitian yaitu : "PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP DATA PRIBADI PADA PENGGUNAAN PLATFORM DIGITAL BERUPA AKUN GAME ONLINE."

Dengan merujuk isu yang sudah dijelaskan, perumusan masalah pada riset ini mampu dijelaskan menjadi :

1. Apakah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mampu melindungi seluruh unsur-unsur data dalam bentuk akun game online?
2. Bagaimana sanksi pidana bagi penyedia jasa layanan game online jika menyalahgunakan data pribadi?

METHODS

Penelitian ini menekankan penerapan metode yang sesuai dengan fokus penelitian untuk menghasilkan informasi yang relevan dalam rangka mendukung pembahasan selanjutnya. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi

mengenai Perlindungan Hukum terhadap Data Pribadi pada penggunaan Platform Digital berupa akun Game Online. Penelitian ini menerapkan pendekatan empiris yuridis untuk menyelidiki aspek yuridis normatif. Dalam konteks ini, penelitian yuridis normatif memfokuskan pada analisis bahan pustaka ataupun sumber sekunder. (Soerdjono dan Sri, 1994; Roni, 1994; Amirudin dan Zainal, 2004; Achmad, 2009). Sumber data sekunder yang diterapkan pada riset ini mencakup peraturan perundang-undangan, jurnal ilmiah, dan buku-buku hukum yang relevan dengan fokus penelitian. Untuk menjalankan analisis terhadap bahan hukum yang terhimpun, iset ini mengadopsi dengan analisis data kuantitatif, yakni pendekatan yuridis normatif yang dijabarkan dengan cara deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan sesuatu ketetapan yang berhubungan pada Perlindungan Hukum terhadap Data Pribadi pada penggunaan Platform Digital berupa akun Game Online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perlindungan Data Pribadi dalam bentuk Akun Game Online Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Perlindungan adalah tindakan, seperti memberikan perlindungan kepada orang-orang lemah. Data Pribadi adalah data perseorangan tertentu yang disimpan, dirawat, dan dijaga kebenaran serta dilindungi kerahasiaannya. Perlindungan data pribadi merupakan salah satu hak asasi manusia yang merupakan bagian dari perlindungan diri pribadi.

Perlindungan data pribadi ditujukan untuk menjamin hak warga negara atas perlindungan diri pribadi dan menumbuhkan kesadaran masyarakat serta menjamin pengakuan dan penghormatan atas pentingnya perlindungan data pribadi.

Game online adalah situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online menurut Young (2009), yang terdapat pada jurnal Febriandari dkk (2016:50).

Game online, yang dimainkan melalui berbagai jenis jaringan, bukan hanya genre tetapi juga teknologi yang memungkinkan pemain berkolaborasi dalam pola tertentu. smartphone atau PC. Salah satu keuntungan bermain game online adalah Anda dapat berinteraksi dengan orang lain dan tidak perlu membayar untuk bermain.

Keuntungan ketiga adalah banyak jenis permainan yang tersedia untuk semua jenis pemain game. Salah satu contoh yang dapat penulis angkat ialah seperti free fire dan Mobile Legend yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan peserta didik pada smartphone merek.

Dalam Rancangan Undang-Undang Republik Indonesia tentang Perlindungan Data Pribadi, Pasal 1 ayat (1) berbunyi : “Data Pribadi adalah setiap data tentang seseorang baik yang teridentifikasi dan/atau dapat diidentifikasi secara tersendiri atau dikombinasi dengan informasi lainnya baik secara langsung maupun tidak langsung melalui sistem elektronik dan/atau nonelektronik.”. Lalu pada Bab II Pasal 3 berisikan informasi mengenai unsur-unsur Data Pribadi.

Adapun Dasar Hukum yang mengatur terkait Perlindungan Data Pribadi yaitu UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008, PP No. 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, Permen Kominfo Nomor 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribada dalam Sistem Elektronik.

UU ITE pertama kali disahkan melalui UU No. 11 Tahun 2008 sebelum akhirnya direvisi dengan UU No. 19 Tahun 2016. Berdasarkan UU ITE, informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telexcopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Transaksi elektronik, di sisi lain, didefinisikan sebagai tindakan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Aturan ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur UU ITE, baik di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki konsekuensi hukum yang merugikan kepentingan Indonesia.

Meskipun demikian, jika dilaksanakan dengan benar, kehadiran UU ITE memiliki beberapa keuntungan. Beberapa keuntungan dari UU ITE sebagai hukum yang mengatur transaksi dan informasi elektronik di Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Menjamin kepastian hukum untuk masyarakat yang melakukan transaksi elektronik
- b. Mendorong adanya pertumbuhan ekonomi di Indonesia
- c. Salah satu upaya mencegah adanya kejahatan yang dilakukan melalui internet
- d. Melindungi masyarakat dan pengguna internet lainnya dari berbagai tindak kejahatan online.

UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menjelaskan secara rinci apa saja perbuatan yang dilarang. Bagi mereka yang melanggar UU ITE berpotensi mendapat hukuman berupa denda hingga kurungan penjara. Berikut beberapa perbuatan yang dilarang UU ITE:

1. Judi Online

Selanjutnya, pasal 27 ayat (2) UU ITE memuat larangan perbuatan yang bermuatan perjudian. Hukuman untuk mereka yang melanggar adalah dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

2. Pencemaran Nama Baik

Pasal 27 ayat (3) UU ITE juga mengatur tentang pencemaran nama baik. Pelaku yang dijerat dengan pasal ini bakal dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah). Selanjutnya pada revisi UU No. 19 Tahun 2016, dijelaskan bahwa ketentuan pada pasal 27 ayat (3) merupakan delik aduan.

3. Berita Bohong

Berita bohong juga dilarang dalam pasal 28 ayat (1) UU ITE yang berbunyi bahwa setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik.

4. Pemerasan dan Pengancaman

Orang yang melakukan pemerasan dan pengancaman juga berpeluang dijerat pasal 27 ayat (4) UU ITE. Hukumannya adalah dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Sanksi Pidana bagi Penyedia Layanan Jasa Game Online jika menyalahgunakan Data Pribadi

Sanksi Pidana adalah suatu hukuman sebab akibat, sebab adalah kasusnya dan akibat adalah hukumannya, orang yang terkena akibat akan memperoleh sanksi baik masuk penjara ataupun terkena hukuman lain dari pihak berwajib. Sanksi Pidana merupakan suatu jenis sanksi yang bersifat nestapa yang diancamkan atau dikenakan terhadap perbuatan atau pelaku perbuatan pidana atau tindak pidana yang dapat mengganggu atau membahayakan kepentingan hukum. Sanksi pidana pada dasarnya merupakan suatu penjamin untuk merehabilitasi perilaku dari pelaku kejahatan tersebut, namun tidak jarang bahwa sanksi pidana diciptakan sebagai suatu ancaman dari kebebasan manusia itu sendiri.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 18 tahun 1999 tentang jasa konstruksi menyebutkan bahwa penyedia jasa adalah orang atau badan yang kegiatan usahanya menyediakan layanan jasa konstruksi, yang terdiri dari perencana konstruksi, pelaksana konstruksi dan pengawas konstruksi.

Layanan adalah aktivitas yang tidak dapat didefinisikan dan tidak berwujud, yang merupakan tujuan utama dari transaksi dan dimaksudkan untuk memberikan kepuasan pelanggan. Jika produk dibuat melalui dalam proses produksi, pemberian sarana dan prasarana, dikombinasikan dengan penyampaian keterampilan tertentu dari pemberian layanan, menghasilkan layanan.

Mengacu pada ketentuan UU ITE, maka berbagai data pribadi seseorang yang bentuknya sudah diolah dan diproses ke dalam sistem elektronik, maka data tersebut menjadi data elektronik maka hal tersebut juga termasuk ke dalam objek UU ITE dengan “pintu masuknya” adalah informasi elektronik dan dokumen elektronik. Dengan kata lain, setelah UU ITE berlaku untuk objek data pribadi, langkah selanjutnya adalah menetapkan standar larangan. Jika data pribadi tersedia dalam bentuk dokumen dan informasi digital, dicuri atau dikirimkan secara ilegal kepada seseorang yang tidak berhak dan dibuka untuk umum, maka Pasal 30 ayat 2 dan Pasal 32 ayat 2 UU ITE dapat diberlakukan.

Berikut ini Pasal dalam UU ITE yang dapat dikenakan untuk menjerat pelaku pencurian dan penyalahgunaan data pribadi dalam penggunaan akun game online :

a. Pasal 30 ayat (2) UU ITE jo Pasal 46 ayat (2) UU ITE

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik”.

Pasal 46 ayat (2) UU ITE “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 7

(tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp700.000.000,00 (tujuh ratus juta rupiah)”.

b. Pasal 32 UU ayat (2) UU ITE jo Pasal 48 ayat (2) UU ITE

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak”. Pasal 48 ayat (2) UU ITE “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp3.000.000.000,00 (tiga miliar rupiah)”
Perkembangan teknologi seringkali menghalangi penegakan dan pelaksanaan hukum, khususnya di Indonesia. Berbagai kasus yang telah terjadi menunjukkan kesulitan yang dihadapi penegak hukum atau aparat hukum dalam menciptakan hukum dapat bekerja sama dengan teknologi. Suatu sistem hukum diperlukan agar kehidupan masyarakat dapat berjalan dengan baik dan teratur. Karena fakta bahwa hukum atau peraturan yang dibuat belum mencakup semua perkara yang timbul dalam masyarakat, penegak hukum mengalami kesulitan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Berikut beberapa celah dan kekosongan hukum dalam UU ITE :

- a. Ketentuan pidana penjara hanya diatur secara maksimal khusus saja (Algemeene Straf Maxima);
- b. Pelaku Korporasi dan Kelompok Terorganisir sulit dijerat, karena tidak ada definisi yang jelas pada ketentuan umum;
- c. Belum adanya aturan mengenai pidana ganti kerugian bagi korbannya melalui sarana hukum pidana terhadap pelaku korporasi;
- d. Tidak diaturnya pidana tambahan; dan
- e. Tidak adanya badan pengawas yang bertugas mengawasi para PSTE dalam memproses data pribadi penggunaannya.

Pengaruh Positif Jika Ada UU Perlindungan Data Pribadi :

- a. Adanya pengendali data pribadi dan prosesor data pribadi dalam pemrosesan data pribadi;
- b. Hak-hak pemilik data pribadi juga diatur lebih lengkap dalam bab 3 mulai dari Pasal 4 sampai Pasal 14 pada RUU PDP;
- c. Ada pengaturan yang tegas terhadap pelaku penyalahgunaan data pribadi milik orang lain pada pasal 54 ayat (1) Juncto Pasal 64 ayat (1) RUU PDP;
- d. Ada pengaturan yang tegas terhadap pelaku jual beli data pribadi pada pasal 54 ayat (2) Juncto Pasal 64 ayat (2) RUU PDP;
- e. Adanya pidana tambahan berupa perampasan keuntungan dan/atau harta kekayaan yang diperoleh dari tindak pidana dan pembayaran ganti kerugian;
- f. Adanya pengaturan yang jelas untuk pelaku korporasi; dan
- g. Adanya sarana pidana ganti kerugian terhadap korban bagi pelaku korporasi (diakumulasikan pada pidana tambahan).

Dalam hukum pidana, ajaran kesalahan (geen straf zonder schuld) adalah ide utama tentang pertanggungjawaban pidana. Dalam bahasa Inggris, doktrin ini dirumuskan dengan frase "tindakan tidak membuat seseorang guilty, kecuali pikiran tidak bersalah secara hukum (suatu perbuatan tidak mengakibatkan seseorang bersalah jika pikiran orang itu jahat). Berdasarkan asas ini, seseorang

tidak dapat dipidana jika melakukan perbuatan lahiriah yang terlarang atau perbuatan pidana (*actus reus*) dan sikap batin yang jahat (*mens rea*).

Adapun beberapa unsur dari pertanggungjawaban pidana yaitu :

- a. Kemampuan bertanggung jawab, menurut Moeljatno ada dua faktor yaitu faktor akal dan faktor kehendak, faktor akal dapat diartikan sebagai kondisi batin yang normal atau sehat dan kemampuan akal seseorang dalam membedakan hal-hal yang baik dan yang buruk, faktor kehendak yaitu kemampuan untuk menentukan sadar atau tidak nya tentang perbuatan baik dan buruk itu tadi. Ada pengecualian melihat faktor umur dari pelaku kejahatan jika pelaku belum berusia 12 tahun maka pelaku tersebut tidak dapat dimintai pertanggungjawaban pidana menurut Undang-undang Nomor 3 Tahun 1997 tentang Pengadilan Anak (UU Pengadilan Anak). Konsekuensi dari tidak dapat dimintai pertanggungjawaban pidana, pelaku anak tersebut dikembalikan kepada orang tuanya atau diserahkan kepada negara untuk mengikuti pendidikan, pembinaan dan pelatihan kerja atau diserahkan kepada Departemen Sosial terkait. Namun apabila usia pelaku anak saat melakukan tindak pidana sudah berusia minimal 12-18 tahun, maka sistem pertanggungjawabannya mengikuti aturan pada UU Pengadilan Anak dan proses beracaranya mengikuti Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2011 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak (UU SPPA).
- b. Kesengajaan (*dolus*) dan Kealpaan (*culpa*) *Dolus* dan *Culpa* merupakan sebuah delik, *Dolus* bisa juga disebut dengan *Opzet* yaitu suatu tindak pidana dilakukan secara sengaja, ada 3 bentuk kesengajaan yaitu sengaja dengan maksud, sengaja akan kepastian, sengaja sebagai kemungkinan, sedangkan *Culpa* adalah kealpaan atau kelalaian seseorang yang mengakibatkan suatu tindak pidana.
- c. Tidak adanya alasan penghapus kesalahan yaitu “alasan pembenar” dan “alasan pemaaf”, alasan pembenar adalah alasan yang menghapus sifat melawan hukumnya tindak pidana, sehingga perbuatan terdakwa menjadi patut dan benar. Alasan penghapus pidana yang termasuk dalam alasan pembenar yang terdapat dalam KUHP adalah: 1) Pembelaan terpaksa Pasal 49 (1) KUHP 2) melaksanakan ketentuan UU Pasal 50 KUHP 3) melaksanakan perintah atasan Pasal 50 ayat (1) KUHP.

KESIMPULAN

Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Perlindungan Data, keseluruhan uraian dan analisis yang diberikan pada bab-bab sebelumnya memungkinkan kita untuk mengambil kesimpulan bahwa akun game online yang dilindungi dari data Transaksi Elektronik dan tanggung jawab perusahaan penyedia layanan game online:

- A. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dapat disimpulkan dapat melindungi data dalam bentuk akun game online, tetapi meskipun akun game online terdiri dari beberapa unsur, keseluruhan data tetap merupakan satu kesatuan.
- B. Perusahaan penyedia layanan game online memiliki dua tanggung jawab untuk menjaga data akun game online: sebagai penyelenggara sistem elektronik, mereka bertanggung jawab terhadap pengguna sistem elektronik,

dan sebagai pengusaha, mereka bertanggung jawab terhadap konsumen. Pasal 15 ayat (1), (2), dan (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Pasal 12 ayat (1), 15 ayat (1), Pasal 20 ayat (3), Pasal 22 ayat (1), dan Pasal 27 Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik mengatur tanggung jawab perusahaan penyedia layanan game online. Ada hubungan hukum antara penyedia layanan game online dan pelan.

REFERENCES

- Makarim, Edmon. (2005). *Kompilasi Hukum Telematika, Ctk Pertama*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 3-4.
- Wijayanti, Tri Wulan. (2013). "Studi Deskriptif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game Online Dragon Nest di Surabaya", *commonline*, edisi no. 1 Vol.2.
- Sapto Anggoro, Parlindungan Marius. (2015). *Content is The King, "Profil Pengguna Internet Indonesia 2014"*, Puskakom UI (editor), *Katalog Dalam Terbitan*, Ctk. Pertama, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, Jakarta, 26.
<http://www.apjii.or.id/upload/statistik/Survey%20APJII%202014%20v3.pdf>
- Makarim, Edmon. (2005). *Kompilasi Hukum Telematika, Ctk Pertama*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 54.
- Putranti, Ika Riswanti. (2010). *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software, Ctk Pertama*, Gallery Ilmu, Yogyakarta, hlm. 83.
- Putranti, Ika Riswanti. (2010). *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software, Ctk Pertama*, Gallery Ilmu, Yogyakarta, hlm. 84.
- Mahendra Adi Purwanta. (2012). "Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan", Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, hlm. 67-68.
- Mahendra Adi Purwanta. (2012). "Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan", Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, hlm. 4-5.
- Bambang Pratama, 'Data Pribadi (elektronik) dalam Perspektif UU ITE'
<https://businesslaw.binus.ac.id/2018/12/07/data-pribadi-elektronik-dalam-perspektif-uu-ite>
- Moeljatno, *Azas-Azas Hukum pidana (Bina aksara 1978)*. [113].
- Didik Endro Purwoleksono, *Hukum Pidana (Airlangga University Press 2014)*. [69-73].
- Rosalinda Elsina Latumahina. (2014). "Aspek Hukum Perlindungan Data Pribadi di Dunia Maya", *jurnal GEMA AKTUALITA*, edisi no. 2 Vol.3.
- Safarni Husain, Syarpani dan Mahendra Putra Kurnia. (2014). "Tinjauan Yuridis Terhadap Perlindungan Data Pribadi di Media Elektronik", *jurnal Beraja Nitit*, edisi no. 6 Vol.3.
<http://dSPACE.uPHSurabaya.ac.id:8080/xmlui/bitstream/handle/1234>
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 4.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengatur tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 25.
- PP No. 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

Permen Kominfo Nomor 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribada dalam Sistem Elektronik.

Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27 dan Pasal 28.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 18 Tahun 1999 tentang Jasa Konstruksi.

Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi elektronik, Pasal 32, Pasal 46 dan Pasal 48.

Rancangan Undang-Undang tentang Perlindungan Data Pribadi, Pasal 14, Pasal 54 dan Pasal 64.

Undang-undang Nomor 3 Tahun 1997 tentang Pengadilan Anak (UU Pengadilan Anak).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2011 tentang Sistem Peradilan Pidana Anak (UU SPPA).

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 49 dan Pasal 50.

Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.