

**PENGATURAN PENGAMBILAN DATA SUATU AREA UNTUK DIJADIKAN
PETA DALAM PERMAINAN ONLINE ELEKTRONIK DAN PERLINDUNGAN
TERHADAP HAK PRIVASI ATAS KENYAMANAN DITINJAU DARI UNDANG-
UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI
ELEKTRONIK.**

ABSTRAK

Permainan elektronik berbasis online pada masa sekarang ini mengalami perkembangan pesat, hal tersebut ditunjukkan dengan kehadiran berbagai jenis permainan seperti VR (*Virtual Reality*), dan AG (*Augmented Reality*). Pokemon Go ialah salah satu jenis permainan yang menganut sistem VR dan AG yang mampu menjadikan para pemain bermain secara nyata dan berinteraksi secara langsung, sehingga segala bentuk gerak-gerik pemain di dunia nyata disimulasikan ke dalam permainan melalui perangkat elektronik menggunakan fasilitas GPS untuk memberikan peta/area yang di jelajahi oleh pemainnya. Pemetaan suatu area melalui GPS yang dijadikan map pada permainan online memungkinkan para pemain masuk ke dalam suatu area yang tidak diperbolehkan. Banyak pihak yang masih mempermasalahkan terkait keabsahan pengambilan suatu data area menjadi data elektronik, karena tidak menutup kemungkinan adanya masyarakat yang tidak menginginkan apabila rumah/wilayahnya dipublikasikan. Berdasarkan hal tersebut perlu ditinjau tentang pertanggungjawaban hukum bagi perusahaan penyedia jasa permainan atau pemain yang menimbulkan kerugian bagi hak privasi masyarakat.

Penulisan skripsi ini menggunakan metode yuridis normatif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan undang-undang, pendekatan komparatif, dan pendekatan konseptual. Data yang digunakan adalah data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Tujuan penulisan skripsi ini adalah mengkaji bentuk pengaturan pengambilan data suatu area untuk dijadikan peta dalam permainan online elektronik ditinjau dari peraturan perundang-undangan serta mengkaji bentuk pertanggungjawaban hukum bagi perusahaan penyedia jasa permainan yang dapat menimbulkan kerugian bagi hak privasi masyarakat. Penulisan skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat memberikan sumbangsih pemikiran dan pengetahuan tentang hak privasi.

Bentuk pengaturan pengambilan data suatu area untuk dijadikan peta dalam permainan online sejauh ini mengacu pada Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2011 Tentang Informasi Geospasial yang mengatur perihal penggunaan peta/map dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pertanggungjawaban hukum bagi perusahaan penyedia permainan maupun pemain yang menimbulkan kerugian bagi hak privasi masyarakat dalam hal ini dapat dilihat sesuai dengan kerugian yang diderita oleh masyarakat. Apabila unsur-unsur perbuatan melawan hukum (PMH) sesuai dengan pasal 1365 KUH Perdata terpenuhi, maka sanksi yang dikenakan mengacu kepada ganti rugi. Namun selain PMH, apabila perusahaan maupun pemain melanggar undang-undang yang berlaku serta terpenuhi unsur-unsur pidana yaitu unsur formil dan unsur materil maka sanksi yang akan dikenakan akan berupa sanksi pidana. Berdasarkan hal tersebut maka pemerintah perlu merancang undang-undang yang mengatur tentang penggunaan aplikasi yang menggunakan map area oleh GPS sekaligus merancang undang-undang yang mengatur tentang hak privasi agar memberikan payung hukum kepada perusahaan, pemain, maupun masyarakat, serta perlu adanya sosialisasi kepada masyarakat, penegak hukum, serta perusahaan penyedia jasa aplikasi pada ranah privat.

KATA KUNCI : Pengaturan, Permainan dan Perlindungan Hak Privasi Masyarakat.

**REGULATION ON THE TAKING OF DATA OF AN AREA
TO BE MADE INTO A MAP IN ELECTRONIC ONLINE GAMES AND
PROTECTION OF RIGHT TO PRIVACY IN RESPECT OF COMFORT
AS SEEN FROM THE PERSPECTIVE OF LAW NUMBER 19 OF 2016
REGARDING THE ELECTRONICAL INFORMATION AND TRANSACTION**

ABSTRACT

At present, electronic online games are developing rapidly as indicated by the emergence of various types of games such as VR (*Virtual Reality*), and AG (*Augmented Reality*). Pokemon Go is one of the games that apply VR and AG systems, capable of making players play in reality and with direct interaction, so that all forms of players' gestures in the real world are simulated in the games via electronic gadgets using GPS facility to provide players with a map/area for exploration. The use of GPS to transform an area into a map allows players of online games to enter restricted areas. Many parties question the legitimacy of transforming an area into electronic data as it is likely that some people do not want their homes/territories to be published. Therefore, it is necessary to investigate and analyse the legal accountability of the games providers or players who interfere with people's rights to privacy.

This mini-thesis is written using a juridical normative method. The approaches in use include legal, comparative and conceptual approaches. Secondary data are used, including primary, secondary and tertiary law materials. This mini-thesis is aimed at studying the form of regulation concerning the taking of data of an area to be made into a map for electronic online games as seen from the perspective of laws and regulations and studying the form of legal accountability of the games providers or players who interfere with people's rights to privacy. It is expected that this mini-thesis provides a contribution in terms of thought and knowledge concerning the right to privacy.

The form of regulation concerning the taking of data of an area to be made into a map in electronic online games currently refer to Law Number 4 of 2011 regarding the Geospatial Information, which governs the use of maps, and Law Number 19 of 2016 regarding the Electronic Information and Transaction. The legal accountability of the games providers or players who interfere with people's rights to privacy can be viewed according to the losses suffered by the community. If the elements of unlawfulness as referred to in Article 1365 of the Civil Code are found, the sanction will take the form of compensation. If the providers or players infringe the law, which meets the elements of crime, namely formal and material elements, they will be subject to a criminal sanction. Considering all the above, it is necessary for the government to formulate laws that govern the use of GPS map-equipped application and the right to privacy so as to provide legal umbrella for companies, players and community, and to introduce such laws to the community, law enforcers and companies that provide application services at the private domain.

KEYWORDS: Regulation, Games and Protection of Public Privacy

DAFTAR ISI

	Halaman
Pernyataan Keaslian.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Persetujuan Panitia Sidang.....	iii
Persetujuan Revisi.....	iv
Abstrak.....	v
<i>Abstract</i>	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Kegunaan Penelitian	12
E. Kerangka Pemikiran	12
F. Metode Penelitian	17
G. Sistematika Penulisan	20
BAB II PENGELOLAAN DAN PENGAWASAN PETA DI INDONESIA	23
A. Pengertian dan Sejarah Internet	23
1. Pengertian Internet	23
2. Sejarah Internet	23
B. Pengertian, Sejarah, dan Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	27
1. Pengertian <i>Game Online</i>	27
2. Konsep dasar dan Jenis <i>Game Online</i>	27
C. Pengertian, Sejarah, dan Pengoperasian GPS(<i>Global Positioning System</i>)	29
1. Pengertian GPS	29
2. Cara Pengoperasian GPS	30
3. Pengaturan Penggunaan GPS dan Satelit di Indonesia.....	31
BAB III TINJAUAN TERHADAP PEMETAAN DAN DENAH SUATU	

AREA YANG TERMASUK PRIVASI.....	35
A. Pengertian, Sejarah, dan Perkembangan Privasi	35
B. Lahirnya Privasi Sebagai Suatu Hak	38
C. Perlindungan Privasi dalam Hukum Internasional dan Regional ...	40
BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISIS KEPASTIAN HUKUM PENGATURAN SUATU AREA MENJADI DATA ELEKTRONIK DAN PERLINDUNGAN HUKUM TERKAIT HAK PRIVASI <i>MAPING</i>	50
A. Analisis Pengaturan Pertanggungjawaban Pengambilan Data Suatu Area Menjadi Data Elektronik oleh Pihak Swasta	50
B. Analisis Perlindungan Hukum Tentang Hak Privasi Terkait Pengambilan Data Suatu Area Dan Menjadikannya Data Elektronik Dalam <i>Game</i> Menimbulkan Kerugian Bagi Hak Privasi Masyarakat	59
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	73
Daftar Pustaka	76
Curriculum Vitae	77