

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Penghematan waktu dalam melakukan suatu pekerjaan menjadi salah satu tujuan utama dalam perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi terjadi dalam berbagai hal seperti sistem transportasi, sistem keamanan, barang-barang elektronik, dan masih banyak lagi. Salah satu perkembangan yang cukup pesat terjadi pada barang-barang elektronik seperti salah satunya *handphone (gadget)*. *Handphone (gadget)* semakin berkembang dengan hadirnya berbagai fitur/aplikasi seperti edit foto, sosial media, musik, navigasi, *game*, dan lain-lain. Hiburan dalam bentuk aplikasi *game* pada *handphone (gadget)* menjadi salah satu fitur yang paling banyak jenisnya dan yang paling pesat perkembangannya.

Perkembangan zaman menjadikan kebutuhan akan hiburan menjadi hal yang tidak terpisahkan dari manusia. Jenis-jenis hiburan sangatlah banyak, seperti taman hiburan, bioskop, *game* elektronik, dan masih banyak lagi. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi, dapat memudahkan masyarakat untuk mengetahui *trend* yang sedang berkembang dan menjadi pembicaraan banyak orang. *Game* elektronik menjadi hal yang paling banyak diminati, dikarenakan sangat pesatnya perkembangan ponsel pintar (*gadget*). Peminat *game* elektronik yang semakin banyak dan berkembang, menjadikan banyak perusahaan *game* maupun developer yang tertarik untuk mengeluarkan dan memproduksi jenis *game* untuk menarik minat *player/pemain*.

Banyaknya perusahaan maupun developer *game* yang tertarik untuk melakukan inovasi baru menimbulkan adanya persaingan untuk memproduksi *game* yang menarik minat publik. Faktor pendukung lainnya ialah adanya persaingan antara produsen *gadget* untuk menekan ongkos produksi agar menghasilkan ponsel pintar yang *low cost* dan sanggup menjangkau masyarakat ekonomi menengah kebawah guna menikmati aplikasi *game* elektronik. *Game* elektronik sendiri terbagi menjadi 2 jenis, yakni :

1. *Game Offline*

*Game*/Permainan yang penggunaannya hanya oleh individu tanpa adanya pihak lain yang ikut bermain dalam *game* tersebut.

2. *Game Online*

*Game*/Permainan yang penggunaannya terhubung dengan internet, yang memungkinkan pengguna dapat berkomunikasi dengan *player*/pemain lain.<sup>1</sup>

Masing-masing *game Online* memiliki tipe dan keunikan tersendiri.

Jenis-jenis *game Online* antara lain<sup>2</sup> :

- a. FPS (*First Person Shooter*);
- b. TPS (*Third Person Shooter*);
- c. *Platform Game*;
- d. *Indie Game*;
- e. *Simulation*;
- f. *Strategy*;

---

<sup>1</sup>Kresna Galuh D. Herlangga, “*Virtual Reality dan Perkembangannya*” 2016, (<https://www.codepolitan.com/Virtual-reality-dan-perkembangannya>), diakses pada tanggal 19 November 2016 pukul 16.03 WIB.

<sup>2</sup> *Ibid.*

- g. *Puzzle Game*;
- h. *RPG (Role Playing Game)*;
- i. *VN (Visual Novel)*;
- j. *F2P (Free to Play)*;
- k. *VR (Virtual Reality)*.

Salah satu jenis *game* yang sedang populer adalah jenis *game VR (Virtual Reality)*. *Virtual Reality* adalah sebuah teknologi yang membuat pengguna atau pemain dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut.<sup>3</sup> Pengertian *Virtual Reality* dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah realitas. Kelebihan utama dari *Virtual Reality* adalah pengalaman yang membuat pemain merasakan sensasi dunia nyata dalam dunia maya, bahkan perkembangan teknologi *Virtual Reality* saat ini memungkinkan tidak hanya indra penglihatan dan pendengaran saja yang bisa merasakan sensasi nyata dari dunia maya dari *Virtual Reality*, namun juga indra yang lainnya.

Ada 4 elemen penting dalam *Virtual Reality*, yaitu<sup>4</sup> :

- 1) *Virtual World*, sebuah konten yang menciptakan dunia *Virtual* dalam bentuk *screenplay* maupun *script*;
- 2) *Immersion*, sebuah sensasi yang membawa pengguna teknologi *Virtual reality* merasakan ada di sebuah lingkungan nyata yang padahal fiktif. *Immersion* dalam 3 jenis, yakni :

---

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> *Ibid.*

- a) *Mental immersion*, membuat mental pengguna merasa seperti berada di dalam lingkungan nyata;
  - b) *Physical immersion*, membuat fisik penggunanya merasakan suasana di sekitar lingkungan yang diciptakan oleh *Virtual reality* tersebut;
  - c) *Mentally immersed*, memberikan sensasi kepada penggunanya untuk larut dalam lingkungan yang dihasilkan *Virtual reality*.
- 3) *Sensory Feedback* berfungsi untuk menyampaikan informasi dari *Virtual world* ke indera penggunanya. Elemen ini mencakup visual (penglihatan), audio (pendengaran) dan sentuhan;
  - 4) *Interactivity* yang bertugas untuk merespon aksi dari pengguna, sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung dalam medan fiktif atau *Virtual world*.<sup>5</sup>

Sebuah teknologi dapat dikatakan sebagai *Virtual reality* jika sudah memenuhi beberapa persyaratan berikut ini :

- 1) Tampilan gambar/grafis/visualisasi 3D tampak nyata dan sesuai dengan perspektif dari penggunanya;
- 2) Mampu mendeteksi semua gerakan dan respon dari pengguna, seperti gerakan kepala atau bola mata pengguna. Ini dibutuhkan

---

<sup>5</sup> *Ibid.*

agar tampilan grafis dapat sesuai dengan perubahan dunia 3D dari pengguna itu sendiri.

*Virtual Reality* bermula dari sebuah *prototype* dari visi yang dibangun oleh Morton Heilig pada tahun 1962 yang bernama Sensorama. Sensorama dibuat untuk menghadirkan pengalaman menonton sebuah film agar tampak nyata dengan melibatkan berbagai indra dalam hal ini berupa indra penglihatan, pendengaran, penciuman, dan sentuhan. Setelah itu, *Virtual reality* berkembang dari hari ke hari dan tentunya semakin canggih.<sup>6</sup>

Salah satu *game Virtual Reality* yang pernah *trend* di kalangan masyarakat adalah *game* Ingress dan Pokemon Go. Sebelum Pokemon Go, Niantic selaku developer pengembang *game* telah berhasil memunculkan *game* Ingress pada tahun 2012 dan membuat *game* yang menjadi dasar mula atau awal mula konsep permainan Pokemon Go. *Game* dengan basis *Augmented Reality* (AR) atau gabungan dunia nyata dan dunia maya itu pernah menjadi *trend* di seluruh dunia. Pada *game* Ingress, tidak ada karakter tertentu seperti yang biasa ada di permainan atau *game* lain. Karena *game* ini berdasarkan realita, maka karakter yang dimainkan adalah diri sendiri yang mendominasi area tertentu dan bagaimana cara bekerja sama dengan para pemain lain.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> *Ibid.*

<sup>7</sup> Helmi Shelmi, "Sebelum Pokemon Go, Ini Permainan yang Bikin Gamer jadi 'Pemburu'", 2016 (<http://www.arah.com/video/570/sebelum-pokemon-go-ini-permainan-yang-bikin-gamer-jadi-pemburu.html>), diakses pada tanggal 7 November 2016 pukul 10.05 WIB.

Salah satu keunikan *game* tipe ini ialah mengharuskan pemain untuk berkeliling atau mengunjungi suatu tempat dalam menangkap pokemon tertentu. Map area atau lokasi yang akan dilalui oleh pemainnya sudah tersedia dalam aplikasi *game online* ini. Menurut Buzzfeed, Alphabet Spin-off Niantic, Inc selaku developer atau pengembang *game* ini bisa mengumpulkan data dari para pemain game, seperti :

- a. *Global Positioning System* (untuk selanjutnya disebut GPS) yang digunakan oleh pemain/*player* untuk menangkap pokemon dapat memberitahukan developer *game* posisi pemain/*player*. Kemana dan bagaimana pemain dapat mencapai suatu tempat dapat diketahui oleh Niantic. Peta yang ada pada Pokemon Go juga terdapat pada aplikasi seperti Google Map, Forsquare, dan Tinder, namun Pokemon Go memiliki peta yang jauh lebih detail berdasarkan blok-blok;
- b. Menurut kebijakan privasi Pokemon Go, Niantic berhak mengumpulkan informasi seperti alamat email pemain, *Ip address* dan halaman web yang digunakan sebelum memulai memainkan *game* ini. Hal ini tentu menjadi buruk jika server Niantic dibajak oleh para hacker;

- c. Niantic juga dapat membagikan informasi ke pihak lain seperti perusahaan Pokemon itu sendiri untuk melakukan penelitian, seperti profil demografi pemain dan lainnya.<sup>8</sup>

Pokemon Go sebagai salah satu *game* berbasis *Virtual Reality* dan *Augmented Reality* mengharuskan *player*/pemain untuk bergerak dan menuju ke suatu tempat untuk mendapatkan pokemon maupun menyelesaikan *quest* yang terdapat di dalam game. *Player*/pemain seringkali terobsesi dalam memainkan Pokemon Go, sehingga menimbulkan hal-hal yang dapat merugikan dirinya maupun orang lain. Dalam skala internasional, kasus yang disebabkan bermain Pokemon Go telah menghilangkan nyawa seorang anak remaja berusia 18 tahun.<sup>9</sup> Adanya indikasi berupa dapat melacak keberadaan seseorang dengan menggunakan GPS yang digunakan saat bermain Pokemon Go.

Penggunaan GPS diperlukan untuk mengidentifikasi tempat keberadaan pemain, dan penyesuaian data antara pemain dengan map area yang dibentuk oleh penyedia jasa *game*. Map dalam aplikasi *game* Pokemon Go dibuat secara sepihak. Seperti kasus Boon Sheridan yang bertempat tinggal di Massachusetts yang didalam peta Pokemon Go, rumahnya diberi tanda sebagai “gym” tempat dimana pemain dapat melatih dan melawan

---

<sup>8</sup> Helmi Shemi, “*Hati-hati, ini yang perlu diwaspadai para pemburu Pokemon Go*”, 2016, (<http://www.arah.com/article/6649/hati-hati-ini-yang-perlu-diwaspadai-para-pemburu-pokemon-go.html>) diakses pada tanggal 7 November 2016 pukul 10.21 WIB.

<sup>9</sup> Ardyan Mohamad, “*Remaja 18 Tahun korban tewas pertama di dunia akibat main Pokemon Go*”, 2016, (<https://www.merdeka.com/dunia/remaja-18-tahun-korban-tewas-pertama-di-dunia-akibat-main-pokemon-go.html>), diakses pada tanggal 19 November 2016 pukul 16.57 WIB.



pokemon dari pemain lainnya.<sup>10</sup> Dengan pemberian tanda “gym” pada tempat tinggalnya, banyak orang yang datang dan berkumpul bahkan sampai malam hari hingga dapat menimbulkan ketidaknyamanan.

Memasuki suatu kawasan tertentu tanpa izin merupakan termasuk hal yang ilegal. Pengaturan hukum tentang memasuki kawasan halaman pekarangan rumah orang lain, atau pekarangan yang tertutup, terdapat pada pasal 167 ayat 1 kitab undang-undang hukum pidana (KUHP) :

Barang siapa memaksa masuk ke dalam rumah, ruangan atau pekarangan tertutup yang dipakai orang lain dengan melawan hukum atau berada di situ dengan melawan hukum, dan atas permintaan yang berhak atau suruhannya tidak pergi dengan segera, diancam dengan pidana penjara paling lama sembilan bulan atau pidana denda paling banyak Rp 4.500.000,-.

Kejahatan yang dimaksud dalam pasal ini biasanya disebut “*huisvredebreuk*” yang berarti pelanggaran hak kebebasan rumah tangga. Perbuatan yang diancam hukuman dalam pasal ini adalah :

1. Dengan melawan hak masuk dengan paksa ke dalam rumah, ruangan tertutup, dan sebagainya;
2. Dengan melawan hak berada di rumah, ruangan tertutup, dan sebagainya, tidak dengan segera pergi dari tempat itu atas permintaan orang yang berhak atau atas nama orang yang berhak.

---

<sup>10</sup> Sulung Lahitani Mardianata, “*Jadi Gym, rumah pria ini didatangi pemain Pokemon Go tak dikenal*”, 2016, (<http://citizen6.liputan6.com/read/2549832/jadi-gym-rumah-pria-ini-didatangi-pemain-pokemon-go-tak-dikenal>), diakses pada tanggal 19 November 2016 Pukul 17.09.



Ketentuan lain yang terdapat di dalam *game* ialah pemain harus menempuh suatu jarak untuk membuat telur pokemon yang dimilikinya menetas. Pemain melakukan berbagai cara untuk memenuhi jarak yang ditentukan dengan cara berjalan kaki, menaiki sepeda, hingga berkendara sepeda motor bahkan mobil. *Player* yang bermain sambil menyetir kendaraan dapat membahayakan diri sendiri dan orang lain di jalan, dan dapat terkena sanksi atas tindakannya tersebut. Pasal 106 ayat 1 Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan (untuk selanjutnya disebut UU LLAJ) sudah mengatur bahwa setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan wajib mengemudikan kendaraannya dengan wajar dan penuh konsentrasi. Bahkan ketika seseorang sampai mengakibatkan kecelakaan lalu lintas.

Penggunaan map area dalam permainan *game online* dapat menimbulkan dampak negatif, dikarenakan pemain/*player* seringkali melakukan kegiatan hingga dapat melanggar peraturan. Salah satu bentuk pelanggaran yang dapat terjadi adalah pelanggaran lalu lintas. Ketentuan peraturan Lalu Lintas dan Angkutan Jalan (UU LLAJ) telah mengatur dan mengantisipasi agar para pemain tidak memainkan permainan yang dapat mengganggu konsentrasi saat berkendara. Diperlukan pengaturan untuk penggunaan map area yang bukan hanya berasal dari pemerintah, tetapi juga diperlukan koordinasi terhadap pihak penyedia *game* dalam menentukan tempat dan peraturan *game* yang diberlakukan.

Pihak penyedia jasa *game* yang dalam hal ini merupakan developer *game* menampilkan peta suatu area atau tempat, dan di beberapa tempat dijadikan area khusus dalam *game*. Area yang dijadikan tempat khusus tersebut dapat berupa rumah sakit, tempat *gym*, *pokestop*, dan tempat khusus lainnya yang terdapat di dalam dunia *game*. Tempat khusus dalam dunia *game*, seringkali dikunjungi oleh banyak orang. Daerah yang dijadikan tempat khusus dalam dunia *game* seringkali merupakan tempat ibadah, perkantoran, dan juga rumah pribadi. Daerah tersebut menjadi ramai dikunjungi oleh pemain *game*, sehingga dapat menimbulkan ketidaknyamanan.

Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik telah mengatur tentang hak pribadi (*privacy rights*). Hak pribadi merupakan hak untuk menikmati kehidupan pribadi dan bebas dari segala macam gangguan. Berkumpulnya sejumlah orang dalam suatu tempat baik area publik maupun area pribadi dapat menimbulkan ketidaknyamanan bagi pihak yang tempatnya dijadikan area khusus dalam dunia *game*.

Dengan penggunaan map area secara bebas dan pihak developer *game* dapat membagikan data serta melakukan penelitian terhadap profil demografi pemain dapat menimbulkan permasalahan hukum baru. Di Indonesia, penggunaan map area secara *online* oleh aplikasi dan pengaturan mengenai hak privasi masih belum diatur secara jelas. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis memilih topik Tugas Akhir dengan judul :

PERTANGGUNGJAWABAN 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.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaturan pengambilan data suatu area menjadi data elektronik oleh pihak swasta?
2. Bagaimana perlindungan hukum tentang hak privasi terkait pengambilan data elektronik?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan mengkaji tentang pengaturan data suatu area menjadi data elektronik;
2. Untuk mengetahui dan mengkaji tentang perlindungan hukum tentang hak privasi terkait pengambilan data elektronik.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Setiap penelitian diharapkan akan adanya suatu manfaat dan kegunaan yang dapat diambil. Adapun manfaat yang dapat diambil oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari penelitian ini, penulis dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan pengetahuan terutama tentang hak-hak privasi yang belum diatur secara jelas dalam perundang-undangan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan masukan kepada Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia tentang hak privasi bagi setiap warga negara.\

#### **E. Kerangka Pemikiran**

Ketertiban adalah tujuan pokok dan pertama dari segala hukum. Kebutuhan terhadap ketertiban ini, syarat pokok (*fundamental*) bagi adanya suatu masyarakat manusia yang teratur.<sup>11</sup> Hukum memerintahkan, mengizinkan, atau memberi wewenang, namun ia tidak mengajarkan. Meski demikian, ketika norma hukum diungkapkan secara linguistik dalam kata-

---

<sup>11</sup> Mochtar Kusumaatmadja, *Konsep-Konsep Hukum Dalam Pembangunan*, Bandung: Alumni, 2006, hlm. 3

kata dan kalimat, ia akan tampak dalam bentuk penegasan yang menyatakan fakta.<sup>12</sup>

Salah satu kelemahan menonjol tidak terpenuhinya cita-cita hukum tersebut telah berhasil diungkap bahwa penyebabnya adalah berasal dari sistem pendidikan hukum warisan pendidikan hukum Belanda, yaitu hanya mendidik menjadi tukang/*craftmanship*, tetapi tidak mampu menganalisis perubahan-perubahan dalam masyarakat dan mampu menemukan solusi dari masalah penerapan hukum di dalam masyarakat.<sup>13</sup>

Diperlukannya perangkat hukum guna menutupi kekosongan hukum yang mengatur tentang hak privasi. Mochtar Kusumaatmadja telah menjelaskan konsep hukum dalam bentuk suatu definisi yaitu hukum meliputi asas-asas dan kaidah pendekatan normatif serta meliputi lembaga serta proses-proses pendekatan sosiologis yang mewujudkan hukum ke dalam kenyataan kehidupan masyarakat.<sup>14</sup>

Fungsi dan peranan hukum dalam pembangunan nasional, yang kemudian dikenal sebagai Teori Hukum Pembangunan, diletakkan di atas premis yang merupakan inti ajaran atau prinsip sebagai berikut :

1. Semua masyarakat yang sedang membangun selalu dicirikan oleh perubahan dan hukum berfungsi agar dapat menjamin bahwa perubahan itu terjadi dengan cara yang teratur.

---

<sup>12</sup> Hans Kelsen, *Teori Hukum Murni*, Bandung: Nusa Media, 2011, hlm. 82.

<sup>13</sup> Mochtar Kusumaatmadja, *Pembinaan Hukum Dalam Rangka Pembangunan Nasional*, Lembaga Penelitian Hukum dan Kriminologi Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran, Bina Cipta, tanpa tahun, hlm. 6-8.

<sup>14</sup> Mochtar Kusumaatmadja dalam "*Konsep-Konsep Hukum Dalam Pembangunan, Kumpulan Karya Tulis*", diedit Eddy Damian dan Otje Salman, Alumni, Edisi kedua, 2006 hlm. 60.

2. Baik perubahan maupun ketertiban merupakan tujuan awal dari masyarakat yang sedang membangun, maka hukum menjadi suatu sarana yang tidak dapat diabaikan dalam proses pembangunan.
3. Fungsi hukum dalam masyarakat adalah mempertahankan ketertiban melalui kepastian hukum dan juga hukum sebagai kaidah sosial harus dapat mengatur, membantu proses perubahan dalam masyarakat.
4. Hukum yang baik adalah hukum yang sesuai dengan hukum yang hidup (*the living law*) dalam masyarakat, yang tentunya sesuai pula atau merupakan pencerminan dari nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat itu.
5. Impelementasi fungsi hukum tersebut di atas hanya diwujudkan jika hukum dijalankan oleh suatu kekuasaan, akan tetapi kekuasaan itu sendiri harus berjalan dalam batas rambu-rambu yang ditentukan di dalam hukum itu.<sup>15</sup>

Langkah pembaharuan hukum di Indonesia dalam bidang hukum keperdataan dalam arti luas, mencakup bidang ekonomi, keuangan, perdagangan dan perbankan ternyata belum memenuhi cita keadilan sosial bangsa Indonesia.<sup>16</sup> Hak privasi adalah suatu hak yang melekat kepada diri setiap orang untuk memiliki ruang yang tidak dapat diakses atau dimasuki

---

<sup>15</sup> Romli Atmasasmita, *Teori Hukum Integratif*, Yogyakarta: Genta Publishing 2012, hlm. 66.

<sup>16</sup> *Ibid*, hlm. 62.

oleh pihak lain. Karena alasan historis sistem hukum Indonesia, bahwa hukum yang sejalan dengan perkembangan masyarakat juga dapat diciptakan melalui pembentukan perundang-undangan, tidak hanya dengan putusan pengadilan.

Negara menjamin kepada setiap orang berhak atas perlindungan diri, pribadi, keluarga, kehormatan, martabat, dan harta benda yang di bawah kekuasaannya, serta berhak atas rasa aman dan perlindungan dari ancaman ketakutan untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu yang merupakan hak asasi.<sup>17</sup> Pemberian rasa aman dan perlindungan diri dari ancaman dan ketakutan terhadap lingkungan yang dianggap kurang kondusif akibat terganggunya privasi menjadi tugas negara untuk memberikan perlindungan terhadap setiap warga negaranya. Hak privasi dalam sistem tatanan hukum Indonesia belum diatur secara jelas. Adapun pengaturannya terdapat didalam KUH Pidana, dan masih memberikan gambaran yang kurang jelas dalam pelanggaran masuknya pihak lain dalam ruang lingkup privat.

Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 28 huruf H ayat (1) telah mengatur tentang setiap orang yang memiliki hak atas hidup sejahtera lahir dan batin, bertempat tinggal, dan mendapatkan lingkungan hidup yang baik dan sehat. Ayat (4) berisi tentang setiap orang yang berhak mempunyai hak milik pribadi dan hak milik tersebut tidak boleh diambil alih secara sewenang-wenang oleh siapapun. Kedua ayat tersebut secara tidak langsung telah menjelaskan tentang hak privasi yang dimiliki oleh setiap warga

---

<sup>17</sup> Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 28G ayat (1).



negara. Produk hukum dalam bentuk undang-undang (UU), keputusan presiden (KEPPRES), peraturan presiden (PERPRES) ataupun peraturan perundang-undangan lainnya belum ada yang mengatur secara jelas tentang tentang hak privasi di Indonesia secara jelas masih belum ada.

Kekosongan hukum dalam bidang hukum privasi terjadi dikarenakan sistem hukum yang kurang tepat. Produk hukum dibuat ketika ada masalah baru yang muncul. Hal tersebut membuat hukum selalu berada dibelakang, dan tidak memiliki persiapan dalam menangani masalah-masalah baru yang muncul. Penulis berpendapat bahwa diperlukan rencana pembangunan hukum yang dapat mengantisipasi masalah baru muncul kedepannya. Artinya, produk hukum itu telah ada sebelumnya ketika permasalahan yang baru telah muncul.

#### **F. Metode Penelitian**

Dalam penelitian untuk menyusun tugas akhir ini, penulis menggunakan metode yuridis normatif. Metode yuridis normatif yaitu metode penelitian hukum yang dilakukan dengan meneliti bahan pustaka atau data sekunder.<sup>18</sup> Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi konsep dan asas-asas serta prinsip mengenai hak privasi dan perlindungan

---

<sup>18</sup> Soerjono Soekanto dan Sri mamuji, *Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: Raja Grafindo, 2006, hlm. 13.

hukum. Penyusunan tugas akhir ini menggunakan sifat pendekatan, jenis data, teknik pengumpulan data sebagai berikut :

#### 1. Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan dalam tugas akhir ini dilakukan secara deskriptif analitis yang menggambarkan peristiwa yang sedang diteliti dan kemudian menganalisisnya berdasarkan fakta-fakta berupa data sekunder yang diperoleh dari bahan hukum primer .

#### 2. Pendekatan Penelitian

Penyusunan tugas akhir ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dimana penulis akan memberikan konsep pengertian privasi di setiap negara, pendekatan kasus (*Case Approach*) dan pendekatan undang-undang (*statue approach*). Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dilakukan manakala peneliti tidak beranjak dari aturan hukum yang ada. Hal ini dilakukan karena memang belum atau tidak ada aturan hukum untuk masalah yang dihadapi.<sup>19</sup> Pendekatan undang-undang (*Statue Approach*) dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang terkait dengan permasalahan yang sedang diteliti oleh penulis. Pendekatan Kasus (*Case Approach*) dilakukan dengan

---

<sup>19</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum, Edisi Revisi*, Bandung: Prenada Media Group, 2005, hlm. 177.

cara melakukan telaah terhadap kasus-kasus yang berkaitan dengan permasalahan hukum yang sedang diteliti oleh penulis. Dalam hal Pendekatan Kasus (*Case Approach*) penulis akan menjabarkan kasus-kasus di setiap negara yang berkaitan dengan penggunaan map area dan dampak negatif yang ditimbulkan.

### 3. Jenis dan Sumber Data

Jenis data dari penelitian ini dikumpulkan dengan cara menggunakan data sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari penelitian kepustakaan dan dokumen, yang merupakan hasil penelitian dan pengolahan orang lain, yang sudah tersedia dalam bentuk buku atau dokumen yang biasanya disediakan di perpustakaan atau milik pribadi<sup>20</sup> seperti data yang diperoleh dari beberapa literatur, undang-undang.

Di dalam penelitian hukum, data sekunder mencakup bahan primer, bahan sekunder, dan bahan hukum tersier.<sup>21</sup>

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu terdiri dari :

- a. Bahan Hukum Primer, yaitu bahan-bahan hukum yang mengikat,<sup>22</sup> seperti :

---

<sup>20</sup> Hilman Hadikusuma, *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum*, Bandung: Mandar Maju, 1995, hlm. 65.

<sup>21</sup> Soerjono Soekanto dan Sri mamuji *Op.Cit*, hlm. 13.

<sup>22</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Universitas Indonesia (UI) Press, 1986, hlm. 52.

1. Undang-Undang Dasar 1945;
2. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016  
Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
3. Undang-Undang Nomor 39 Tentang Hak  
Asasi Manusia
4. Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2011  
Tentang Informasi Geospasial.

b. Bahan Hukum Sekunder, yaitu bahan-bahan yang erat hubungannya dengan bahan hukum primer dan dapat membantu menganalisis dan memahami bahan hukum primer,<sup>23</sup> seperti : buku-buku, hasil penelitian, jurnal ilmiah, artikel ilmiah, dan makalah hasil seminar.

#### 4. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan, wawancara (*interview*)

##### 1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan untuk mencari teori, pendapat, serta mengumpulkan dan mengkaji data yang diperoleh dari undang-undang, hasil penelitian, jurnal

---

<sup>23</sup> Ronny Hanitijo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Cetakan kelima, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1994, hlm. 12.

ilmiah, artikel ilmiah, buku teks, dan makalah seminar yang berkenaan dengan permasalahan mengenai pengaturan hak privasi dan regulasi publikasi suatu aplikasi.

## 2. Wawancara (*Interview*)

Terhadap data lapangan (primer) dikumpulkan dengan teknik wawancara dengan metode purposive sampling.

## G. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dengan sistematika yang terbagi dalam lima bab. Masing-masing bab terdiri atas beberapa sub-bab guna lebih memperjelas ruang lingkup dan cakupan permasalahan yang diteliti. Adapun urutan dan tata letak masing-masing bab serta pokok pembahasannya adalah sebagai berikut :

## BAB I PENDAHULUAN

Berisikan uraian latar belakang permasalahan mengenai arus globalisasi yang memicu perkembangan, terutama dalam bidang teknologi informasi yang dalam hal ini mengesampingkan hak privasi yang belum diatur dalam sistem perundang-undangan di Indonesia, kemudian dilanjutkan dengan identifikasi masalah yang menjadi fokus penelitian yang akan dikaji, uraian mengenai tujuan penelitian dan kegunaan penelitian

secara teoritis dan praktis, metode penelitian, kerangka pemikiran, dan sistematika penulisan.

## **BAB II PENGELOLAAN DAN PENGAWASAN PETA DI INDONESIA**

Dalam bab ini dipaparkan mengenai pengertian, penjelasan dan seputar internet, serta penjelasan tentang pengertian, sejarah, dan pengoperasian GPS sebagai salah satu komponen penting dalam permainan elektronik.

## **BAB III TINJAUAN TERHADAP PEMETAAN DAN DENAH SUATU AREA YANG TERMASUK PRIVASI SERTA REGULASI PUBLIKASI SUATU APLIKASI**

Dalam bab ini penulis akan menguraikan penelitian yang menggambarkan fakta-fakta berdasarkan data hukum primer tentang hak privasi yang diatur oleh negara-negara di dunia dan fakta yang terjadi dalam kehidupan masyarakat secara nyata dibandingkan dengan aturan-aturan yang diatur dalam undang-undang.

## **BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISA KEPASTIAN HUKUM PENGATURAN HAK PRIVASI *MAPING* DAN PENGATURAN APLIKASI YANG LULUS UJI COBA**

Dalam bab ini penulis akan melakukan pembahasan dan analisis tentang kepastian hukum pengaturan hak privasi *Mapping* dan pengaturan perlindungan hukum tentang hak privasi terkait pengambilan data elektronik.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini penulis akan menyimpulkan dan memberikan saran sesuai dengan pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya.

