

**TANGGUNG JAWAB PERUSAHAAN *TECENT GAMES* SEBAGAI PENYELENGGARA SISTEM ELEKTRONIK DALAM PERLINDUNGAN DATA PRIBADI PENGGUNA APLIKASI *PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS MOBILE* DI INDONESIA<sup>1</sup>**

Oleh: **Matthew Arnold Nicholas Lumenta<sup>2</sup>**  
**Marthen Y. Tampanguma<sup>3</sup>**  
**Presly Prayogo<sup>4</sup>**

**ABSTRAK**

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana perusahaan Tencent Games bertanggung jawab atas perlindungan data dalam game *Player Unknown Battle Grounds Mobile* dan apakah Kebijakan Privasi yang dimiliki oleh perusahaan *Tencent Games* atas aplikasi game online *Player Unknown Battle Grounds Mobile* sesuai dengan Peraturan Menteri Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik, di mana dengan metode penelitian hukum normatif disimpulkan: 1. *Game online* PUBG Mobile dibawah Perusahaan Multinasional Tencent Games sebagai penyelenggara sistem elektronik secara tegas mengatakan bahwa mereka tidak akan bertanggung jawab atas segala resiko yang dilakukan pengguna melalui pihak ketiga yang tidak sah, dalam hal ini menyangkut transaksi elektronik. Karena dari pihak PUBG Mobile sendiri sudah menyediakan berbagai metode pembayaran resmi. PUBG Mobile juga mempunyai tugas dan tanggung jawab seperti: Akan berusaha keras untuk memberantas pelanggaran untuk memastikan bahwa pengguna dapat menikmati permainan dengan tidak meminta kata sandi pengguna dan berkomitmen untuk melindungi dan mengelola informasi pribadi pengguna dengan aman namun ketika lembaga pemerintah atau otoritas yudisial meminta untuk memberikan informasi pribadi melalui sarana hukum, PUBG dapat memberikan informasi pribadi kepada lembaga pemerintah tersebut serta menerima umpan balik tentang semua jenis bug dan kesalahan melalui dukungan pelanggan resmi

PUBG. 2. Kebijakan privasi perusahaan *Tencent Games* atas aplikasi *Game Player Unknowns Battle Grounds Mobile* dengan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik sejalan dan melaksanakan sesuai dengan yang di lihat dari Pasal 5 ayat 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 20 Tahun 2016 (PERMEN KOMINFO) menyatakan bahwa setiap penyelenggara sistem elektronik harus mempunyai aturan internal perlindungan data pribadi untuk melaksanakan proses perolehan, pengumpulan, pengolahan, penganalisaan, penyimpanan, penampilan, pengumuman, pengiriman, penyebarluasan dan/atau pembukaan akses, dan pemusnahan pada data. *Tencent games* juga mempunyai aturan internal dalam melindungi data pribadi dari pengguna aplikasi PUBG MOBILE dalam hal ini disebut sebagai *privacy policy* atau kebijakan privasi. *Privacy policy* atau kebijakan privasi ini menyediakan informasi tentang aplikasi PUBG Mobile dimana telah mengatur terperinci berkaitan dengan: Pengumpulan Data; Penyimpanan Data; Menyebarkan dan/atau Membuka Akses Data; Penghapusan Data; serta Hak Pengguna dan Pemilik Data  
Kata kunci: data pribadi; sistem elektronik;

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Pembuatan akun *Game Online* berisikan data pribadi pengguna yang berisikan informasi pengguna dan bersifat privat. Pembuatan akun ini juga dapat dilakukan lewat mengaitkan akun media sosial pribadi. Data pribadi yang bersifat privat ini di lindungi dan di jamin oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dalam Pasal 28G ayat (1). Bahwa "Setiap warga berhak atas perlindungan diri pribadi, keluarga, kehormatan, dan harta benda yang dibawah kekuasaannya, serta berhak atas rasa aman dan perlindungan dari ancaman ketakutan untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu yang merupakan hak asasi."

**B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perusahaan Tencent Games bertanggung jawab atas perlindungan data dalam game *Player Unknown Battle Grounds Mobile*?

<sup>1</sup> Artikel Skripsi

<sup>2</sup> Mahasiswa pada Fakultas Hukum Unsrat, NIM. 17071101501

<sup>3</sup> Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

<sup>4</sup> Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

2. Apakah Kebijakan Privasi yang dimiliki oleh perusahaan *Tencent Games* atas aplikasi game online *Player Unknown Battle Grounds Mobile* sesuai dengan Peraturan Menteri Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik?

### C. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk skripsi ini adalah penelitian hukum yuridis-normatif.

## PEMBAHASAN

### A. TANGGUNG JAWAB PERUSAHAAN *TENCENT GAMES* ATAS PERLINDUNGAN DATA DALAM GAME *PLAYER UNKNOWN BATTLE GROUNDS MOBILE*

#### 1. Masalah Perlindungan Data Pribadi *PUBG Mobile*

Data dapat dikatakan data pribadi jika pada data tersebut dapat digunakan untuk mengenali atau mengidentifikasi seseorang. Contoh dari data pribadi adalah nomor identitas mahasiswa beserta nama mahasiswa tersebut pada absensi.<sup>5</sup> Nomor identitas tersebut dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mengidentifikasi mahasiswa tersebut. Namun, apabila pada absensi tersebut hanya terdapat kumpulan nomor identitas mahasiswa tanpa dilengkapi dengan nama mahasiswa tersebut, maka hanya disebut data. Alasannya karena data tersebut belum bisa digunakan untuk mengidentifikasi seseorang. Menurut beberapa literatur, di Indonesia masih belum memiliki kebijakan atau regulasi mengenai perlindungan data pribadi dalam satu peraturan yang khusus. Pengaturan mengenai hal tersebut hanya mencerminkan aspek perlindungan data pribadi secara umum dan masih termuat secara terpisah dari beberapa peraturan perundang-undangan.<sup>6</sup>

Hukuman dan pidana tentang privasi pada Pasal 30 ayat (2) mengatakan bahwa "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau sistem elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui,

atau menjebol sistem pengamanan. Dilanjutkan pasal 46 ayat (3) "Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 30 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah)

Sebagian besar kasus perlindungan data pribadi dalam game *PUBG Mobile* adalah akibat dari transaksi elektronik yang dilakukan pengguna melalui pihak ketiga yang tidak sah, pihak ketiga yang dimaksud adalah pihak ketiga yang tidak bekerja sama dengan *PUBG Mobile*. transaksi berupa pembelian UC atau uang elektronik dalam game *PUBG Mobile*. Pembelian UC ini guna untuk pembelian *virtual property* atau *item* yang ada dalam game. *Virtual property* ini dapat berguna dalam untuk para pemain selama memainkan game dan juga dapat meningkatkan status sosial sang pemain di dalam game, terutama untuk *virtual property* yang bersifat langka, atau sekedar memberikan kepuasan kepada pemain dengan memiliki *virtual property* tersebut. Karena dalam game *PUBG Mobile* harus menggunakan akun berupa *facebook* untuk dapat *login* dalam game, maka dalam transaksi elektronik melalui pihak ketiga tersebut diharuskan untuk melakukan *login* ke dalam akun *facebook* untuk dapat menjalani transaksi tersebut. Penyebab utama pengguna melakukan pembelian UC melalui pihak ketiga, karena dari pihak ketiga menawarkan perbedaan harga yang jauh lebih murah, akibatnya adalah akun game online yang sudah memiliki banyak *virtual property* atau *item* bisa hilang dan akun *facebook* yang mengandung data pribadi dari pengguna dapat di *hack* oleh orang yang tidak bertanggungjawab.

Selain masalah dalam transaksi elektronik, masalah perlindungan data yang dihadapi adalah tentang pemblokiran game *PUBG Mobile* di India. India mengambil langkah tegas dan secara resmi telah melarang *PUBG Mobile* dimainkan di wilayah mereka. Tak hanya itu, 177 aplikasi dari China secara resmi juga telah dilarang oleh Kementerian Informasi dan Teknologi India. Langkah yang diambil oleh Kementerian Informasi dan Teknologi ini menyusul ketegangan politik yang terjadi antara India dan China. Seperti diketahui,

<sup>5</sup> Iman Teguh Islamy, *Pentingnya Memahami Penerapan Privasi di Era Teknologi Informasi*, Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan, vol 11, no 2, E-ISSN 2620-6390, 2018, hlm 24

<sup>6</sup> *Ibid*

konflik antara kedua negara memanas dalam beberapa waktu terakhir.<sup>7</sup>

Salah satu caranya adalah dengan mengambil kembali hak waralaba PUBG Mobile dari *Tencent* untuk menjadi penerbit wilayah India. *Tencent* yang notabene perusahaan China, membeli sebagian besar saham Blue Hole (induk PUBG) dan PUBG Corporation. Mereka kemudian mendistribusikan PUBG Mobile di *Google Play Store* dan *App Store* ke wilayah India. Akhirnya, PUBG Corporation mengambil alih semua tanggung jawab penerbitan game PUBG Mobile di negara tersebut dari *Tencent* dan sampai saat ini PUBG Mobile bisa beroperasi di India. PUBG Corporation sepenuhnya memahami dan menghormati tindakan yang diambil oleh pemerintah karena privasi dan keamanan data pemain adalah prioritas utama perusahaan.<sup>8</sup>

Perbandingan kasus yang sampai ke pengadilan adalah kasus kebocoran data pribadi yang dialami oleh pihak Tokopedia. Adapun kejadian ini bermula pada saat peretas mempublikasikan hasil peretasan di raid forum pada tanggal 20 Maret 2020.<sup>9</sup> Tokopedia dilaporkan mengalami peretasan dengan jumlah 91 juta akun dan 7 juta akun merchant, artinya hampir semua akun di tokopedia berhasil diambil datanya oleh peretas. Beberapa data yang berhasil diambil oleh peretas antara lain berupa nama lengkap, nomor telepon, alamat email, gender, dan lokasi pengguna. Langkah awal yang dilakukan oleh Tokopedia adalah langsung memberikan informasi kepada seluruh pengguna layanan seperti memastikan pengguna selalu mengganti kata sandi akun Tokopedia secara berkala, tidak menggunakan kata sandi yang sama di berbagai platform digital dan menjaga *One Time Password* atau OTP dengan tidak memberikan kode OTP tersebut ke pihak manapun.

CEO Tokopedia mengatakan pihaknya telah berkomunikasi dan bekerja sama dengan pemerintah, antara lain Kementerian Komunikasi dan Informatika serta Badan Siber dan Sandi Negara untuk melakukan investigasi atas kejadian ini, sekaligus memastikan keamanan dan perlindungan atas data pribadi pengguna.<sup>10</sup> Namun pada tanggal 10 Juni 2020 Pengadilan Negeri (PN) Jakarta Pusat menggelar sidang pertama gugatan atas kebocoran data pengguna tokopedia, dengan pihak penggugat adalah Komunitas Konsumen Indonesia (KKI) dengan Tergugat I Menteri Komunikasi dan Informatika (MENKOMINFO) serta PT Tokopedia sebagai Tergugat II. Dalam sidang ini, KKI didampingi kuasa hukum Chandra Hutabarat. Perkara ini terdaftar di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat pada 8 Mei 2020 dengan Nomor: 235/PDT.G/2020/PN.JKT.PST dengan klasifikasi perkara Perbuatan Melawan Hukum.<sup>11</sup>

## 2. Tanggung Jawab PUBG Mobile

Tanggung jawab perusahaan terbagi atas tanggung jawab sosial dan tanggung jawab hukum. Tanggung jawab sosial atau lebih dikenal dengan *Corporation Social Responsibility* (CSR) adalah bersifat sukarela, setidak-tidaknya karena empat alasan:<sup>12</sup>

- a) Tujuan perusahaan mencari keuntungan ;
- b) CSR merupakan kewajiban moral;
- c) Pelaksanaan CSR bertentangan dengan hak kepemilikan privat, dan;
- d) Tidak sesuai dengan prinsip efisiensi dalam bisnis.

Tanggung jawab sosial perusahaan bersifat wajib oleh hukum karena perusahaan seharusnya memperhatikan kepentingan sosial selain mencari keuntungan. Membicarakan Hak Asasi Manusia (HAM) dalam konteks CSR, seringkali dikaitkan dengan persoalan ketenagakerjaan, lingkungan hidup dan hak-hak sipil masyarakat lainnya, seperti hak ekonomi, hak politik, dan hak kebudayaan. Sehingga sangat luas kajiannya. Hak-hak tersebut secara

7

<https://www.indosport.com/esports/20200912/pubg-mobile-putus-hubungan-dengan-tencent-agar-bisa-beroperasi-di-india>, diakses pada 11/06/2021, jam 15:36 WITA

<sup>8</sup> *Ibid*

9

<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200503153210-185-499553/kronologi-lengkap-91-juta-akun-tokopedia-bocor-dan-dijual>, diakses 15/07/2021, jam 16:34 WITA

10

<https://www.alinea.id/bisnis/langkah-tokopedia-atasi-pencurian-data-pengguna-b1ZMW9un0>, diakses 15/07/2021, jam 16:47 WITA

11

<https://tekno.kompas.com/read/2020/06/10/09144017/sidang-perdana-kasus-kebocoran-data-tokopedia-digelar-hari-ini>, diakses 15/07/2021, jam 17:10 WITA

<sup>12</sup> Mukti Fajar, *Tanggungjawab Sosial Perusahaan di Indonesia*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010, hlm 43

lebih rinci dapat dilihat dari *Universal Declaration of Human Rights*<sup>13</sup>.

Dalam kaitannya dengan tanggung jawab hukum maka jika dipandang dari keberadaan suatu kewajiban baik sebelum atau setelah terjadinya sesuatu peristiwa tak tertentu, maka terhadap tanggung jawab hukum sebenarnya juga dapat dibedakan dalam dua hal, yakni: tanggung jawab sebelum terjadi suatu kejadian dan tanggung jawab setelah kejadian. Tanggung jawab sebelum suatu kejadian (*ex-ante liability*) adalah tanggung jawab untuk mematuhi semua UU dan/atau regulasi administrasi negara dalam rangka memberikan suatu yang layak kepada publik. Sementara tanggung jawab setelah kejadian (*ex-post liability*) adalah tanggung jawab untuk memulihkan keadaan bagi yang dirugikan kepada keadaan semula. Kepentingan tersebut dipresentasikan dengan pembayaran sejumlah ganti rugi yang sesuai dengan kerugian yang diderita, sebagai bentuk kompensasi dari perbuatan tersebut.<sup>14</sup>

Dalam *user agreement* PUBG Mobile secara tegas mengatakan bahwa “kami tidak bertanggungjawab atas transaksi atau pembayaran apapun yang dilakukan kepada pihak ketiga yang tidak sah.”<sup>15</sup> Yang artinya dari pihak PUBG Mobile tidak akan bertanggung jawab atas segala resiko yang dilakukan pengguna kepada pihak ketiga yang tidak sah. Itu karena dari pihak PUBG Mobile menyediakan berbagai metode pembayaran resmi dan tidak perlu melakukan *login* akun *facebook* dalam melakukan pembayaran tersebut, melainkan hanya memasukan ID *player* yang tersedia dalam game PUBG Mobile. Karena dalam *rules of conduct* secara tegas mengatakan “tidak akan pernah meminta kata sandi” yang artinya dari pihak PUBG Mobile tidak akan pernah meminta akun pengguna dalam melakukan tindakan apapun termasuk dalam melakukan transaksi elektronik. Maka dari itu segala masalah transaksi elektronik yang dilakukan pengguna dengan pihak ketiga yang tidak sah yang mengakibatkan hilangnya akun dan data pribadi yang ada didalamnya

adalah sepenuhnya tanggung jawab dari pengguna tersebut.

Pembelian dari platform yang tidak resmi melanggar perjanjian pengguna PUBG Mobile, dan penyelenggara juga mengingatkan bahwa jika ada beberapa pelanggaran terdeteksi, akun yang terlibat akan mendapat hukuman pemblokiran yang lebih berat. Terkait dengan banyaknya masalah transaksi dengan pihak ketiga yang tidak berwajib, maka demi memastikan bahwa informasi akun pengguna aman, PUBG Mobile akan menerapkan hukuman yang lebih berat terhadap pembelian yang dilakukan melalui pihak ketiga yang tidak sah, penyalahgunaan pengembalian dana, dan pelanggaran perjanjian lainnya. Hukuman termasuk tetapi tidak terbatas pada: penyitaan terhadap semua mata uang game dan *item* yang didapatkan dengan cara ilegal, dan pemblokiran akun pelanggar dan pengambilan tindakan yang diperlukan.

*Game online* PUBG Mobile dibawah Perusahaan Multinasional *Tencent Games* mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam peraturan perilaku yang terdapat di situs web *game online* PUBG, yaitu<sup>16</sup>:

- 1) Akan berusaha keras untuk memberantas pelanggaran untuk memastikan bahwa pengguna dapat menikmati permainan.
- 2) Tidak akan pernah meminta kata sandi pengguna dan PUBG akan berkomitmen untuk melindungi dan mengelola informasi pribadi pengguna dengan aman. Namun, ketika lembaga pemerintah atau otoritas yudisial meminta untuk memberikan informasi pribadi melalui sarana hukum, PUBG dapat memberikan informasi pribadi kepada lembaga pemerintah tersebut.
- 3) Menerima umpan balik tentang semua jenis bug dan kesalahan melalui pusat dukungan pelanggan resmi PUBG dan komunitas resmi, dan PUBG akan berkomitmen untuk segera meninjau dan memperbaiki bug dan kesalahan.
- 4) Tidak akan mengintervensi atau terlibat dalam aktivitas dan perselisihan antara dan/atau di antara pengguna terkait dengan layanan game.

<sup>13</sup> *Ibid*, hlm 249

<sup>14</sup> Edmon Makarim, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2010, hlm 225

<sup>15</sup> *Persetujuan Pengguna (User Agreement)*, <https://www.pubgmobile.com/terms.html>, diakses 11/06/2021, jam 12:08

<sup>16</sup> *Peraturan Perilaku (Rules of Conduct) PUBG*, <https://www.pubg.com/en-us/roc-steam/>

- 5) Dapat membatasi beberapa atau semua layanan game jika PUBG menentukan bahwa situasi yang tidak biasa atau tidak disengaja menghalangi kenikmatan bermain game.
- 6) Jika pengguna atau sekelompok pengguna melakukan apa pun yang dapat mengganggu atau berdampak buruk pada layanan yang disediakan atau melanggar Aturan Perilaku, maka PUBG membatasi penggunaan layanan.

### 1. Penyelesaian Kasus

Penegakan hukum selain menerapkan aturan juga selalu dimaknai dengan pemberian sanksi bagi subyek hukum yang melanggar. Sesuai dengan pasal 5 ayat 2 UU ITE mengatakan bahwa "Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah." Pemberian sanksi ini menjadi suatu yang legal apabila dilakukan oleh institusi yang mempunyai otoritas untuk melakukannya. Otoritas ini menjadi hak mutlak dan dominasi negara. Jurisdiksi adalah kewenangan pengadilan untuk mengadili suatu kasus atau sengketa tertentu. Jurisdiksi terbagi atas 2 kategori umum, yaitu:<sup>17</sup>

#### a) Juridiksi Subjektif

Juridiksi subjektif adalah kewenangan pengadilan untuk mengadili suatu kasus atau perselisihan berdasarkan subjeknya. Pengadilan memiliki jurisdiksi terbatas dalam mengadili persengketaan atau kasus. Pembatasan ini adalah berdasarkan batas geografis, jumlah uang yang dipersengketakan atau subjek dari perselisihan itu sendiri.

#### b) Juridiksi Prosedural

Juridiksi Prosedural adalah kewenangan pengadilan untuk mengadili pihak-pihak yang bersengketa atau terlibat suatu kasus. Pengadilan hanya dapat mengadili dan memutuskan perkara suatu kasus apabila ia mempunyai jurisdiksi prosedural atas pihak-pihak dan hanya dengan jurisdiksi ini pengadilan dapat mengambil keputusan yang mengikat mengenai suatu perkara yang dibawa kepadanya oleh pihak-pihak yang bersengketa. Ada 3 jenis jurisdiksi prosedural, yaitu:<sup>18</sup>

- 1) Juridiksi *in personam*
- 2) Juridiksi *in rem*
- 3) Juridiksi *quasi in rem*

Namun karena dalam *End User License agreement* (EULA) atau Perjanjian Lisensi Pengguna PUBG Mobile diatur oleh hukum daerah administratif khusus Hongkong, maka penyelesaian kasus dalam PUBG Mobile akan diselesaikan secara arbitrase yang dikelola oleh pusat arbitrase internasional Hongkong.<sup>19</sup>

### B. Kebijakan Privasi Perusahaan Tencent Games Atas Aplikasi Game *Player Unknowns Battle Grounds Mobile* Dengan Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik

Dalam Pasal 5 ayat 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 20 Tahun 2016 (PERMEN KOMINFO) menyatakan bahwa setiap penyelenggara sistem elektronik harus mempunyai aturan internal perlindungan data pribadi untuk melaksanakan proses perolehan, pengumpulan, pengolahan, penganalisaan, penyimpanan, penampilan, pengumuman, pengiriman, penyebarluasan dan/atau pembukaan akses, dan pemusnahan pada data. *Tencent games* juga mempunyai aturan internal dalam melindungi data pribadi dari pengguna aplikasi PUBG Mobile dalam hal ini disebut sebagai *privacy policy* atau kebijakan privasi. *Privacy policy* atau kebijakan privasi ini menyediakan informasi tentang pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, penghapusan, dan keamanan data pada aplikasi PUBG Mobile<sup>20</sup>. Pada Pasal 6 PERMEN KOMINFO tersebut juga menyatakan bahwa penyelenggara sistem elektronik wajib menyediakan formulir persetujuan untuk meminta persetujuan dari pemilik data yang dimaksud. Dalam game PUBG Mobile sebelum melakukan pendaftaran terdapat juga *user agreement* atau persetujuan pengguna, dimana dalam persetujuan pengguna tersebut berisikan tentang syarat-

<sup>17</sup> Asril Sitompul, *Hukum Internet "Pengenalan Mengenai Masalah Hukum Cyberspace*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2004, hlm 77-78

<sup>18</sup> *Ibid*, hlm 77-78

<sup>19</sup> Perjanjian Lisensi Pengguna (*End User License Agreement*) PUBG Mobile, <https://www.pubgmobile.com/terms.html>

<sup>20</sup> Kebijakan Privasi (*Privacy Policy*) PUBG Mobile, *Op.Cit*

syarat yang harus disetujui oleh pengguna dalam menggunakan layanan PUBG Mobile<sup>21</sup>.

Dalam Pasal 3 PERMEN KOMINFO mengatakan bahwa “Perlindungan data pribadi dalam sistem elektronik dilakukan pada proses perolehan, pengumpulan, pengolahan, penganalisisan, penyimpanan, penampilan, pengumuman, pengiriman, penyebarluasan dan/atau pembukaan akses, dan pemusnahan. Berikut ini adalah analisis kebijakan privasi PUBG Mobile dalam melindungi data pribadi menurut Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No 20 Tahun 2016:

### 1. Pengumpulan Data

Dalam Pasal 7 PERMEN KOMINFO mengatakan bahwa, perolehan dan pengumpulan data pribadi oleh penyelenggara sistem elektronik harus dibatasi pada informasi yang relevan dan sesuai dengan tujuannya serta harus dilakukan secara akurat. Dalam kebijakan privasi game PUBG Mobile mengatakan bahwa dalam mendaftar ke game pengguna memberi informasi berupa nama panggilan (*nickname*) dan informasi yang di impor dari akun media sosial pengguna yang terhubung (*facebook, twitter, google play*) untuk mengatur profil pengguna, termasuk nama, ID, dan gambar profil pengguna. Untuk wilayah tertentu, pengguna juga diminta untuk memberikan tanggal lahir untuk memverifikasi usia dan untuk administrasi sistem manajemen permainan. Setelah akun game disiapkan, pengguna juga dapat memilih untuk memberikan nomor telepon dan juga alamat email dan kata sandi. Ini akan terikat ke akun pengguna setelah diverifikasi melalui kode verifikasi yang dikirimkan kepada pengguna untuk tujuan mengaktifkan login melalui email atau nomor ponsel.

Pengguna juga memberikan informasi ketika berpartisipasi dalam survei dalam game, dalam hal ini penyelenggara memproses informasi berupa negara, usia, jenis kelamin, profesi, alamat email. Ketika berpartisipasi dalam salah satu acara undian pengguna memberikan informasi termasuk alamat email, ID terbuka, nomor telepon, alamat surat dan negara. Dan ketika pengguna berpartisipasi dalam turnamen e-sports, penyelenggara akan nama, nama tim,

kebangsaan, bukti tempat tinggal, alamat email, nomor telepon, dan ID karakter. jika pengguna sampai ke final global dari turnamen e-sports, penyelenggara juga akan meminta paspor sebagai bukti informasi tempat tinggal. Dan jika pengguna memenangkan turnamen e-sports tersebut, maka penyelenggara akan memproses informasi berupa nama (seperti yang tertera di paspor), alamat email, nomor telepon, alamat surat dan kode pos. Berikut ini adalah detail lebih lanjut tentang jenis informasi pribadi yang penyelenggara kumpulkan dari pengguna baik secara langsung atau melalui pihak ketiga, dan alasannya (terlampir):<sup>22</sup>

### 2. Penyimpanan Data

Dalam Pasal 15 ayat (2) dan (3) PERMEN KOMINFO juga menjelaskan bahwa “Data pribadi yang disimpan dalam dalam sistem elektronik harus dalam bentuk data terenkripsi” dan “Data pribadi wajib disimpan dalam sistem elektronik: (a) sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang mengatur kewajiban jangka waktu penyimpanan data pribadi pada masing-masing instansi pengawas dan pengatur sektor; atau (b) paling singkat 5 (lima) tahun, jika belum terdapat ketentuan peraturan perundang-undangan yang secara khusus mengatur untuk itu.” Dalam kebijakan privasi PUBG Mobile juga mengatakan bahwa penyelenggara berkomitmen untuk menjaga privasi dan integritas informasi pribadi dimanapun itu disimpan. Penyelenggara memiliki kebijakan keamanan dan akses informasi yang membatasi akses ke sistem dan teknologinya, dan juga melindungi melindungi data menggunakan langkah-langkah perlindungan teknologi enkripsi. Sayangnya transmisi informasi melalui internet tidak sepenuhnya aman. Meskipun menerapkan dan mempertahankan langkah-langkah keamanan untuk melindungi informasi pribadi pengguna, penyelenggara tidak dapat menjamin keamanan informasi yang dikirimkan ke layanannya oleh karena itu penyelenggara tidak bertanggung jawab atas transmisi informasi yang dilakukan atas resiko pengguna sendiri.<sup>23</sup>

Dalam Pasal 17 PERMEN KOMINFO mengatakan bahwa “pusat data dan pusat

<sup>21</sup> Persetujuan Pengguna (*User Agreement*), <https://www.pubgmobile.com/terms.html>, diakses 28/04/2021, jam 17.50

<sup>22</sup> Kebijakan Privasi (*Privacy Policy*) PUBG Mobile, *Op.Cit*

<sup>23</sup> *Ibid*

pemulihan bencana penyelenggara sistem elektronik untuk pelayanan publik yang digunakan untuk proses perlindungan data pribadi wajib ditempatkan dalam wilayah negara Republik Indonesia.” Namun pusat data dan pusat pemulihan bencana dari PUBG Mobile berada di luar wilayah negara Republik Indonesia, yaitu di India (untuk pengguna yang berada di India saja), Hongkong SAR, Singapura, dan Amerika Serikat.

### 3. Menyebarluaskan dan/atau Membuka Akses Data

Dalam Pasal 21 PERMEN KOMINFO mengatakan (1) “Menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, menyebarluaskan, dan/atau membuka akses data pribadi dalam sistem elektronik hanya dapat dilakukan atas persetujuan kecuali ditentukan lain oleh ketentuan peraturan perundang-undangan, dan setelah diverifikasi keakuratan dan kesesuaian dengan tujuan perolehan dan pengumpulan data pribadi tersebut. (2) “menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, menyebarluaskan, dan/atau membuka akses data pribadi dalam sistem elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) termasuk yang dilakukan antar penyelenggara sistem elektronik, antar penyelenggara sistem elektronik dan pengguna, atau antar pengguna. Dalam kebijakan privasi PUBG Mobile hanya jika diperlukan penyelenggara akan membagikan informasi dengan pihak ketiga. Situasi dimana ini terjadi adalah<sup>24</sup>:

- a. Pihak ketiga untuk tujuan memberikan hadiah fisik dan layanan pemrosesan pembayaran (termasuk keamanan dan deteksi penipuan). semua perusahaan yang menyediakan layanan untuk penyelenggara dilarang menyimpan, menggunakan, atau mengungkapkan informasi pribadi pengguna untuk tujuan apa pun selain menyediakan layanan untuk mendukung layanan game.
- b. Perusahaan dalam grup korporat Tencent yang memproses informasi pribadi pengguna untuk mengoperasikan layanan game. Semua perusahaan grup terkait hanya dapat menggunakan informasi pribadi pengguna sesuai dengan kebijakan privasi ini.
- c. Regulator dan otoritas peradilan dan lembaga penegak hukum. Ada keadaan di

mana penyelenggara secara hukum diwajibkan untuk mengungkapkan informasi, termasuk untuk mematuhi kewajiban atau proses hukum, menegakkan ketentuan kami, menangani masalah yang berkaitan dengan keamanan atau penipuan, atau melindungi pengguna kami.

- d. Pihak ketiga yang memperoleh semua atau sebagian besar dari kita atau bisnis penyelenggara. Jika penyelenggara menjual atau membeli bisnis apa pun, menjalani merger, menjalin kemitraan, atau menjual sebagian atau semua aset, penyelenggara dapat mengungkapkan informasi pengguna kepada calon pembeli bisnis tersebut. Dalam keadaan ini, penyelenggara akan selalu meminta calon pembeli untuk mematuhi kebijakan privasi ini.

### 4. Penghapusan Data

Pada Pasal 25 PERMEN KOMINFO mengatakan (1) “Pemusnahan data pribadi dalam sistem elektronik hanya dapat dilakukan jika telah melewati ketentuan jangka waktu penyimpanan data pribadi dalam sistem elektronik berdasarkan peraturan menteri ini atau sesuai dengan ketentuan perundang-undangan lainnya yang secara khusus mengatur di masing-masing instansi pengawas dan pengatur sektor untuk itu. Atau atas permintaan pemilik data pribadi, kecuali ditentukan lain oleh ketentuan perundang-undangan.” (2) “Pemusnahan sebagaimana dimaksud dalam Pasal (1) harus menghilangkan sebagian atau keseluruhan dokumen terkait data pribadi, termasuk yang elektronik maupun non-elektronik yang dikelola oleh penyelenggara sistem elektronik dan/atau pengguna sehingga data pribadi tersebut tidak dapat ditampilkan kembali dalam sistem elektronik kecuali pemilik data pribadi memberikan data pribadinya yang baru.” (3) “Penghilangan sebagian atau keseluruhan berkas sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dilakukan berdasarkan persetujuan atau sesuai dengan ketentuan perundang-undangan lainnya yang secara khusus mengatur di masing-masing sektor untuk itu.”

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

1. *Game online* PUBG Mobile dibawah Perusahaan Multinasional Tencent Games sebagai penyelenggara sistem

<sup>24</sup>

*Ibid*

elektronik secara tegas mengatakan bahwa mereka tidak akan bertanggung jawab atas segala resiko yang dilakukan pengguna melalui pihak ketiga yang tidak sah, dalam hal ini menyangkut transaksi elektronik. Karena dari pihak PUBG Mobile sendiri sudah menyediakan berbagai metode pembayaran resmi. PUBG Mobile juga mempunyai tugas dan tanggung jawab seperti: Akan berusaha keras untuk memberantas pelanggaran untuk memastikan bahwa pengguna dapat menikmati permainan dengan tidak meminta kata sandi pengguna dan berkomitmen untuk melindungi dan mengelola informasi pribadi pengguna dengan aman namun ketika lembaga pemerintah atau otoritas yudisial meminta untuk memberikan informasi pribadi melalui sarana hukum, PUBG dapat memberikan informasi pribadi kepada lembaga pemerintah tersebut serta menerima umpan balik tentang semua jenis bug dan kesalahan melalui dukungan pelanggan resmi PUBG.

2. Kebijakan privasi perusahaan *Tencent Games* atas aplikasi *Game Player Unknowns Battle Grounds Mobile* dengan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik sejalan dan melaksanakan sesuai dengan yang di lihat dari Pasal 5 ayat 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 20 Tahun 2016 (PERMEN KOMINFO) menyatakan bahwa setiap penyelenggara sistem elektronik harus mempunyai aturan internal perlindungan data pribadi untuk melaksanakan proses perolehan, pengumpulan, pengolahan, penganalisaan, penyimpanan, penampilan, pengumuman, pengiriman, penyebarluasan dan/atau pembukaan akses, dan pemusnahan pada data. *Tencent games* juga mempunyai aturan internal dalam melindungi data pribadi dari pengguna aplikasi PUBG MOBILE dalam hal ini disebut sebagai *privacy policy* atau kebijakan privasi. *Privacy policy* atau kebijakan privasi ini menyediakan informasi tentang aplikasi

PUBG Mobile dimana telah mengatur terperinci berkaitan dengan: Pengumpulan Data; Penyimpanan Data; Menyebarluaskan dan/atau Membuka Akses Data; Penghapusan Data; serta Hak Pengguna dan Pemilik Data

## B. Saran

1. Dalam mengatasi permasalahan pencurian data dalam transaksi elektronik, sebaiknya pihak PUBG Mobile harus lebih mempertegas peraturan dan tanggungjawabnya terhadap perlindungan data pribadi dari pengguna dan lebih memperhatikan kenyamanan pengguna dalam menikmati game PUBG Mobile.
2. Sebaiknya perusahaan *Tencent Games* juga menambahkan pusat pengelolaan data pengguna *Game Online PUBG Mobile* di Indonesia, agar bisa sejalan dengan PERMEN KOMINFO Nomor 20 Tahun 2016, karena hampir sebagian besar pengguna aplikasi ini berada di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Achmad, M. F. (2010). *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Buxbaum, T. M. (1986). *Peranan Hukum Dalam Perekonomian di Negara Berkembang*. Jakarta: Obor.
- Hamza, A. (2005). *Kamus Hukum*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Fajar, M. (2010). *Tanggungjawab Sosial Perusahaan di Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kalsen, H. (2008). *Teori Hukum Murni*. Bandung : Nusamedia.
- Makarim, E. (2010). *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Notoadmojo, S. (2010). *Etika dan Hukum Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prasetyo, R. K. (2020). *Pengaturan Perlindungan Data Pribadi di Indonesia*. Bandung: Nusamedia..
- Shinta, T. T. (2010). *Perlindungan Hukum Bagi Pasien*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Sidabalok, J. (2012). *Analisis Terhadap Pengaturan Peran Perusahaan dalam Pembangunan Ekonomi Nasional di Indonesia*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Sitompul, A. (2004). *Hukum Internet: Pengenalan Mengenai Masalah Hukum Cyberspace*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Soekanto, S. (1986). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press.
- Sumantoro, R. S. (1995). *Pengertian Pokok Hukum Perusahaan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sumbu, T. (2011). *Kamus Umum Politik & Hukum*. Jakarta: Media Prisma Aksara.
- Teguh, I. (2018). *Pentingnya Memahami Penerapan Privasi di Era Teknologi Informasi*, 24.
- Wahyudi Djafar, B. S. (2016). *Perlindungan Data Pribadi di Indonesia*. Jakarta: ELSAM.
- Yulianto, A. S. (2020). *Keamanan Dalam Media Digital*. Bandung: Informatika.
- ARTIKEL JURNAL, ARTIKEL INTERNET, DLL**
- Akbar, R. A. (2019). *Evaluasi User Experience pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough*, 1661
- Alinea. (Diakses 15 Juli 2021, Jam 16:47 WITA). dari <https://www.alinea.id/bisnis/langkah-tokopedia-atasi-pencurian-data-pengguna-b1ZMW9un0>
- CNN. (Diakses 15 Juli 2021, Jam 16:34 WITA). dari <https://www.alinea.id/bisnis/langkah-tokopedia-atasi-pencurian-data-pengguna-b1ZMW9un0>
- Djafar, W. (diakses 25 Februari 2021, Jam 09:44 WITA). dari <https://referensi.elsam.or.id/2020/03/hukum-perlindungan-data-pribadi-di-indonesia/>,. *Hukum Perlindungan Data Pribadi di Indonesia: Lanskap, urgensi, dan kebutuhan Pembaharuan*.
- Ernawan, E. (2014). *Tanggung Jawab Sosial Perusahaan (Corporate Social Responsibility)*, 1.
- Gamebrot. (Diakses 05 Desember 2020, Jam 06:12 WITA). dari <https://gamebrott.com/perbandingan-free-to-play-game-vs-pay-to-play>.
- Hukumonline. (Diakses 22 Maret 2021, Jam 09:23 WITA). dari <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt598832e6a5643/kewajiban-penyelenggara-sistem-elektronik-melakukan-pendaftaran/>.
- Indosport. (Diakses 11 Juni 2021, Jam 15:36 WITA). dari <https://www.indosport.com/esports/2020912/pubg-mobile-putus-hubungan-dengan-tencent-agar-bisa-beroperasi-di-india>
- Purwanta, M. A. (2012). Tesis. *Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggara Permainan Online*, 2.
- Riswandi, B. A. (2006). *Framing Dan Deep Linking Dalam Perspektif Hukum Hak Cipta di Indonesia*, 253.
- Roman, S (2018). *Penggunaan E-Money Berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 Tentang Mata Uang*, 54-56
- TeknoKompas. (Diakses 15 Juli 2021, Jam 17:10 WITA). dari <https://tekno.kompas.com/read/2020/06/10/09144017/sidang-perdana-kasus-kebocoran-data-tokopedia-digelar-hari-ini>