

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi saat ini sangat cepat, salah satu contohnya adalah dengan terciptanya *game online* salah satunya adalah Mobile Legends. Keuntungan dari berkembangnya *game online* pada *handphone* berpengaruh juga dengan besarnya pendapatan industri *game online* dan dengan disertai pertumbuhan pengguna internet, yang berimbas pada semakin banyaknya pemain *game online*, maka bermunculan juga perusahaan-perusahaan yang menjadi pengembang *game online*. Kini banyak pengembang *game online* yang berfokus mengembangkan *gamenya* untuk dapat digunakan lewat *handphone*. Saat ini *game* yang sedang populer yang digunakan dalam *handphone* yaitu *game Mobile Legends : Bang-Bang*. *Game* yang berjenis MOBA atau *Multiplayer Online Battle Arena* ini merupakan istilah *game* yang dimainkan oleh banyak pemain yang dilakukan secara online di dunia maya. Disini pemain mengendalikan satu karakter dalam sebuah tim yang bertarung melawan tim pemain lainnya. Tujuannya adalah menghancurkan struktur utama tim lawan.¹ *Game online Mobile Legends* merupakan *game* yang berasal dari Negeri Tiongkok China, yang dibuat oleh developer PT. Shanghai Moonton Technology.² Berbeda pada *game* MOBA lainnya, *game* Mobile Legends diciptakan khusus untuk *handphone*. *Game Mobile Legends* dirilis di Indonesia pada tanggal 11 juli 2016. *Game Mobile Legends* ini menggunakan sistem permainan *ARTS (Action Real Time Strategy)*³, dengan kontrol permainan sepenuhnya oleh pemainnya untuk menyelesaikan permainan tersebut.

Untuk memainkan *game* Mobile Legends : Bang-Bang pengguna tidak perlu mengeluarkan uang, karena *game* tersebut bisa diunduh gratis melalui *playstore* untuk pengguna android juga *app store* untuk pengguna IOS. Untuk

¹I Dewa Putu Ferdi Yoga Pratama et.al, "Pengaruh *Game Online* Bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa FTI UAJY" proceeding SINTAK. Vol.3 No.3 Desember 2019

² Amalia Regita Cahyadi, "Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi *Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legends*" , jurnal untuk memperoleh gelar s1 Universitas Islam Walisongo semarang, 2019, hlm 58

³ *Ibid.*, hlm. 58

memainkan, pemainnya memerlukan *user ID* untuk bisa mengakses *gamenya* ketika akan bermain. *User ID* atau *username* adalah identitas pengguna yang merupakan tanda pengenal untuk bisa mengakses *game* tersebut. Dalam *game Mobile Legends: bang-bang* ketika bermain *game* ini, pemain akan membuat nama untuk nama akun *game* tersebut. Pada saat bermain *Mobile Legends* akan dibuat menjadi 2 (dua) tim, yang masing-masingnya terdiri dari 5 (lima) anggota yang akan menghancurkan suatu struktur atau bangunan khusus dari masing-masing tim. Para pemain memainkan karakter yang bisa di sebut *hero*, *game* ini memfokuskan pada pertempuran yang terjadi di arena maka seiring waktu digunakan strategi untuk memenangkan permainan tersebut. Kedua tim berjuang untuk mencapai pertahanan musuh dan menghancurkan dari masing-masing benteng, siapa yang cepat menghancurkannya maka tim itu lah yang akan memenangkan pertandingan.⁴

Pihak Moonton sebagai *developer game online* Mobile Legend dalam mengatur para pemain Mobile Legends membuat beberapa Syarat Ketentuan dan kebijakan yang selanjutnya disebut sebagai *End User Licence Agreement (EULA)* dan *Term of Service (ToS)*. EULA dan ToS adalah perjanjian hukum antara pembuat atau penjual program komputer dengan pembeli dan/atau pemakai program tersebut.⁵ Dalam EULA dan ToS yang dibuat oleh Mobile Legends, berimplikasi kepada akibat-akibat hukum yang bertentangan dengan Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 yang mengatur tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), salah satunya pasal 26 tentang *privacy policy*. EULA dan ToS yang dibuat oleh Pihak Moonton sebagai *developer game online* Mobile Legends mengatur mengenai Konten Pengguna, menyebutkan bahwa :

“Moonton berhak untuk menghapus dan secara permanen menghapus Konten Pengguna apa pun dari Layanan dengan atau tanpa pemberitahuan.” yang dimaksud konten pengguna adalah *“Setiap data, teks, grafik, foto dan pemilihan*

⁴ *Ibid* hlm 59

⁵ Richard, *“Analisis Yuridis Unsur Kesepakatan Pemberian Lisensi Melalui End user License Agreement Kepada User Yang Muncul Setelah Transaksi Jual Beli Game dari Developer Melalui Retailer”*, skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Kristen Maranatha, 2019, hlm. 7

serta pengaturannya, (selanjutnya disebut “Konten Pengguna”)).⁶ Ketentuan itu juga terindikasi bertentangan dengan pasal 26 ayat 1 UU ITE yang berbunyi:

“Kecuali ditentukan lain oleh peraturan perundang undangan, penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan Orang yang bersangkutan.”⁷

Ketentuan yang dibuat oleh *Mobile Legends* terindikasi bertentangan dengan pasal 26 ayat 1 UU ITE, karena pasal tersebut menjelaskan bahwasannya yang menyangkut data pribadi harus atas persetujuan orang yang bersangkutan. EULA dan ToS menyebutkan “dengan atau tanpa pemberitahuan” Ketentuan ini yang dapat menimbulkan kerugian bagi pengguna jasa *game* *Mobile Legends* karena tidak adanya transparansi dengan pengguna akun, dimana itu menjadi celah untuk orang yang tidak bertanggung jawab meretas (*hack*) akun *Mobile Legends* kita. Tentu ketentuan ini berkaitan dengan data pribadi milik pengguna akun.

Aturan EULA dan ToS juga menjelaskan bahwasannya “Moonton dalam keadaan apa pun tidak akan bertanggung jawab atas Konten Pengguna apa pun”, dan Moonton menjelaskan juga bahwa “kehilangan atau kerusakan apa pun yang ditimbulkan oleh penggunaan Konten Pengguna.”, tentu aturan yang dibuat oleh Moonton sebagai *developer game online* *Mobile Legends* Bang Bang bertentangan dengan aturan UU ITE dan aturan lainnya mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik di Indonesia.

Adapun aturan EULA dan ToS berimplikasi melepas tanggung jawabnya kepada konsumen atau pengguna jasa layanan *game online* *Mobile Legends* Bang Bang, aturan EULA dan ToS mengenai penolakan garansi terhadap penggunaannya, menjelaskan, Moonton tidak bertanggung jawab atas terjadinya peretasan atau *hacking* dan kerusakan sistem atau *Bug* terhadap akun *game online* *Mobile Legends* Bang Bang. UU ITE dan PP No. 71 thn 2019 mengatur mengenai tanggung jawab penyedia jasa layanan sistem elektronik.

⁶ <https://m.mobilelegends.com/en/newsdetail/473> 6 November 2021

⁷ Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pasal 26 ayat 1

Ada beberapa contoh kasus yang merugikan pengguna akun *Game Online Mobile Legends*, yaitu pertama, peretasan (*hack*) akun *Game Online Mobile Legends* yang dialami oleh DTS Buddy.⁸ DTS Buddy dirugikan sebagai pengguna akun *Game Online Mobile Legends*, karena akun DTS Buddy tersebut sudah memiliki 400 *skin* dan Kerugian yang dialami Buddy mencapai ratusan juta rupiah. Moonton sebagai *developer Mobile Legends* tidak merespon satupun email dari pengguna akun *Mobile Legends* terkait akunnya yang sudah di retas (*hack*).⁹

Kedua, pengguna akun yang bernama Kelvin. Dalam videonya yang ada di *YouTube* Kelvin melakukan *lucky spin*, seharusnya *lucky spin* bisa dilakukan hanya menggunakan tiket jika tiket habis maka *lucky spin* tidak bisa dilakukan lagi. Akan tetapi pada saat Kelvin melakukan *lucky spin* dan tiketnya habis Kelvin tetap bisa melakukan *spin* tersebut tetapi menghabiskan *diamond* yang dibeli dengan uang asli. Tidak ada pemberitahuan jika dalam *lucky spin* jika tiket habis maka *diamond* yang digunakan. Tentu itu merugikan Kelvin sebagai pengguna jasa *Mobile Legends*.

Dalam EULA dan ToS *game online Mobile Legend* terdapat klausula baku yang melepas tanggung jawab dan merugikan pengguna akun *game online Mobile Legends*,¹⁰ Maka dari itu merujuk pada penjelasan diatas, penulis ingin mengkaji persoalan tentang ketentuan yang diatur dalam EULA dan ToS *game online mobile legend*. Dengan penulisan yang berjudul: “KAJIAN KEBIJAKAN PRIVASI, SYARAT DAN KETENTUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG* DALAM ATURAN INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK DI INDONESIA”

⁸<https://www.liputan6.com/bola/read/4626125/akun-mobile-legends-tim-esports-dts-diretas-kerugian-mencapai-ratusan-juta> 8 Desember 2021

⁹https://www.reddit.com/r/MobileLegendsGame/comments/gbhe33/moonton_cares_nothing_about_the_hacked_victims/ 8 Desember 2021

¹⁰ Hamzah Al Amin “*Perlindungan Hukum Terhadap Pemberlakuan Klausula Baku Dalam Perjanjian Antara Penyedia Layanan Dengan Pengguna Game Online (Studi Pada Game Online Mobile Legends : Bang Bang)* skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Negeri Semarang, 2018 hlm. 3

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas telah diketahui masalah yang akan diteliti, dikaji, dan dianalisis yaitu mengenai aturan-aturan dalam EULA dan ToS *game online* Mobile Legends yang dimana terindikasi bertentangan dengan UU ITE dan aturan Informasi dan Transaksi Elektronik yang terkait, yang dimana dalam EULA dan ToS tersebut mengatur bahwa pengguna tidak diberitahu atau diberitahu tentang Moonton mengakses data pribadi pengguna. Serta Moonton tidak bertanggung jawab tentang kerusakan yang dialami oleh pengguna seperti kerusakan sistem atau *Bug* dan jika terjadinya peretasan atau *hacking*.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah di atas terdapat beberapa masalah yang akan diteliti yang mengenai *End User Licence Agreement* (EULA) dan *Term of Service* (ToS) dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perlindungan data pribadi pengguna akun *game online* terhadap EULA dan ToS pada Mobile Legends dalam perspektif hukum ITE di Indonesia ?
2. Bagaimanakah pertanggungjawaban perusahaan penyedia jasa layanan *game online* terhadap data pengguna akun *game online* Mobile Legends ?

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang telah dikemukakan di atas dapat disebutkan jika penelitian ini mempunyai 2 (dua) tujuan pokok. Antara lain:

- a. Untuk mengetahui perlindungan data pribadi pengguna akun *game online* terhadap EULA dan ToS pada Mobile Legends dalam perspektif hukum ITE di Indonesia *Mobile Legends*.
- b. Untuk mengetahui pertanggung jawaban dari perusahaan penyedia jasa layanan atau *developer game online bang bang* terhadap

pengguna akun *game online* atau *user game online* Mobile Legends Bang Bang.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Melalui Penulisan Penelitian ini, diharapkan dapat menjadi manfaat baik secara teoritis maupun juga secara praktis:

1.4.2.1. Manfaat Teoritis

Penelitian sebagai media pembelajaran dan dapat sebagai sumbangsi ilmu, juga dapat dijadikan masukan untuk pengembangan atau memperkaya ilmu pengetahuan hukum dalam EULA dan ToS.

1.4.2.2. Manfaat Praktis

- a. Dengan melakukan penelitian ini, peneliti dapat menemukan berbagai skema didalam syarat ketentuan dan kebijakan EULA dan ToS pada *Mobile Legends* dalam perspektif hukum ITE di Indonesia, dimana dengan adanya syarat ketentuan dan kebijakan tersebut terkadang diabaikan oleh konsumen dan dapat menimbulkan kerugian konsumen tersebut.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sarana yang dapat memberikan pengetahuan baik kepada akademisi, pemerintah, masyarakat, dan terkhusus bagi *developer game online* yang ingin membuat syarat ketentuan dan kebijakan dalam suatu EULA dan ToS pada game online.

1.5. Kerangka Teoritis, Kerangka Konseptual dan Kerangka Pemikiran

1.5.1. Kerangka Teoritis

1.5.1.1. Teori Perlindungan Konsumen

Menurut Az. Nasution hukum perlindungan konsumen adalah keseluruhan asas dan kaidah yang mengatur dan melindungi konsumen antara penyedia dan penggunaanya dalam kehidupan

sehari-hari bermasyarakat sedamglam Philipus M Hadjon menyatakan bahwa di dalam perlindungan konsumen terdapat dua teori perlindungan hukum yaitu perlindungan hukum represif dan perlindungan hukum preventif.¹¹

Perlindungan hukum represif yaitu perlindungan hukum yang dilakukan dengan cara menerapkan sanksi terhadap pelaku agar dapat menegakkan hukum sebenarnya yang biasanya dilakukan di pengadilan. Perlindungan hukum preventif adalah perlindungan hukum yang bertujuan untuk mencegah terjadinya suatu sengketa.¹²

Oleh karena itu ketentuan dalam EULA dan ToS, haruslah memberikan perlindungan terhadap kepentingan konsumen termasuk hak-hak konsumen.

1.5.1.2. Teori Hukum Progresif 4.0

Hukum progresif adalah hukum yang digagas oleh prof. Satjipto Rahardjo. prof. Satjipto Rahardjo berpandangan bahwa hukum dibentuk untuk manusia bukan manusia untuk hukum.¹³ Hukum progresif memahami bahwasannya konsep keadilan hukum yang bernar-bernar memperhatikan sumber hukum yang baru tercapainya keadilan, sehingga tidak lagi mendasarkan bahwa Wanita dan anak adalah subjek hukum yang paling lemah.¹⁴ Ruang lingkup dari Hukum progresif mencakup 3 (tiga) hal yaitu, Pertama, cara berhukum yang bernurani. Pandangan Prof Tjip mengenai berhukum dengan bernurani adalah menyelenggarakan hukum itu tidak hanya fokus pada pasal, tetapi juga berkaitan dengan sistem yang luas. Kedua, hukum untuk manusia, adalah hukum untuk manusia dan hukum akan menyesuaikan dengan kebutuhan

¹¹ Philipus M. Hadjon, *“Perlindungan Hukum Bagi Masyarakat di Indonesia”*, Surabaya: Bina Ilmu, 1987, hlm. 21.

¹² *Ibid* hlm. 22

¹³ Randra Widyasako, *“Pilar-pilar hukum progresif menyelami pemikiran satjipto rahardjo”* RESUME BUKU PILAR-PILAR HUKUM PROGRESIF.pdf (pa-semarang.go.id)

¹⁴ *Ibid*

masyarakatnya. Menurut Prof Tjip kodrat hukum adalah melayani manusia, mempermudah kehidupan sosial manusia, membantu tatanan ketertiban, bukan malah membatasi dan membuat manusia kesusahan. Dalam mencapai hukum untuk manusia, maka hukum itu tidak boleh terjebak dalam sebuah norma, dan yang lebih penting adalah orientasi pada kemanusiaan. Hukum untuk manusia bisa dikatakan sebagai hukum yang berbasis hak manusia, beberapa hak asasi manusia bisa ditanggguhkan tetapi hak hidup, hak untuk tidak disiksa, dan hak untuk tidak diperbudak itu mendapatkan tempat istimewa yang terlindung. Ketiga, aktor dan aksi progresif cukup dibutuhkan dalam merumuskan hukum progresif.¹⁵ Prof Tjip percaya bahwa sebaik apapun sistem hukum jika penegak hukumnya buruk, maka hasilnya tetap akan buruk dan, jika hukumnya buruk dan penegak hukumnya baik maka hasilnya pun tetap baik. Dengan kata lain, aktor dari penegak hukum adalah sebuah kunci dalam menemukan keadilan yang baik.

Prof Tjip mendeklarasikan bahwa hukum itu manusia, bukan mesin, pada zaman sekarang kita dihadapkan dengan masa yang akan datang penyelesaian sengketa dengan digital dengan berbasis kecerdasan buatan. Kesedasan buatan tersebut berbasis pada otomatis, robot, dan komputerisasi, sengketa hukum yang banyak jumlahnya dapat dipecahka dengan algoritme.¹⁶

Teori hukum progresif 4.0 adalah teori hukum yang dititikberatkan kepada hak manusia di era digital. Dalam aturan EULA dan TOS pada *game online* Mobile Legends aturan tersebut harus menitik beratkan pada pemain atau *user* yang harus melayani, mempermudah, membanun tatanan ketertiban, bukan malah membatasi dan membuat kesusahan *user*nya. Peran aktor dalam kasus EULA dan TOS adalah pemain atau *user*nya.

¹⁵Awaludin Marwan, “ *Teori Hukum Progresif 4.0* “, Yogyakarta: Thafa Media, 2012 , hlm. 37-40

¹⁶ *Ibid* hlm. 44-45

1.5.1.3 Teori Perindungan Data Pribadi

Data pribadi terdiri dari fakta-fakta, pendapat atau komunikasi yang berkaitan dengan individu yang merupakan informasi sangat pribadi atau sensitif sehingga individu yang bersangkutan ingin menyimpan atau membatasi orang lain untuk mengoleksi, menggunakan, atau menyebarkannya kepada pihak orang lain.

Menurut Jerry Kang, data pribadi menggambarkan suatu informasi yang erat kaitannya dengan seseorang yang akan membedakan karakteristik masing-masing individu.¹⁷ Berdasarkan uraian di atas, data pribadi memiliki karakteristik yang berbeda antara satu subjek dengan subjek lainnya dan yang keberadaan dan kerahasiaannya harus dilindungi, dilindungi, dan dilindungi secara hukum.¹⁸

William L. Prosser menjelaskan ruang lingkup dari hak privasi seseorang, dengan merujuk setidaknya pada empat bentuk gangguan terhadap diri pribadi seseorang, yakni: Pertama, Gangguan terhadap tindakan mengasingkan seseorang dan mengganggu terhadap relasi pribadinya. Kedua, Pengungkapan fakta pribadi yang memalukan di depan publik. Ketiga, mempublikasi pribadi seseorang secara keliru. Keempat. Penguasaan tanpa izin atas kemiripan seseorang untuk keuntungan orang lain.¹⁹

Prinsip dari perlindungan data pribadi dibagi menjadi 2 (dua) pertama Prinsip Pembatasan Penggunaan data menjelaskan data pribadi tidak boleh diungkapkan, disediakan atau digunakan untuk tujuan selain yang ditentukan kecuali atas persetujuan pemilik

¹⁷ Wiradharma Sampurna Putra, "Aspek Cyber Crime dalam Paylater", *Jurist-Diction* Vol. 4 No. 2 Maret 2021 hlm 29

¹⁸ *Ibid*

¹⁹ Wiradharma Sampurna Putra, "Aspek Cyber Crime dalam Paylater", *Jurist-Diction* Vol. 4 No. 2 Maret 2021 hlm 29

data atau otoritas hukum. Kedua, Prinsip Perlindungan Keamanan Data menjelaskan keharusan dalam melindungi data pribadi dengan menjaga keamanan, terhadap resiko kehilangan akses, perusakan, penggunaan, modifikasi yang tidak sah. Dari penjelasan di atas perlindungan data ini EULA dan ToS seharusnya dapat melindungi data pribadi bagi pengguna akun *game* Mobile Legends.

1.5.2 Kerangka Konseptual

Dalam kerangka konseptual ini penulis ingin berupaya memberi batasan mengenai hal-hal yang dianggap penting yang berhubungan dengan proposal ini, antara lain :

1. Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, menggunakan, menganalisa, dan atau menyebarkan informasi.²⁰
2. Internet adalah singkatan dari *international network* yang diartikan sebutan untuk sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan.²¹
3. *Game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing.²²
4. *Game online* adalah game yang membutuhkan koneksi internet untuk memainkannya, karena dalam game tersebut seseorang akan memainkannya secara bersama-sama dengan Player (pemain) dari berbagai daerah di negaranya bahkan dari luar negaranya.²³
5. *End User Licence Agreement* (EULA) dan *Term of Service* (ToS)

²⁰ Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

²¹ Siti Rohaya, "Internet : "Pengertian, Sejarah, Fasilitas, Dan Koneksinya", Perpustakaan Digital UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008, hlm. 2

²² Muhammad iqbal Hanafri, at.al, *Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android*, Jurnal Sisfotek Global, Vol.5, No. 2, 2015, hlm.50

²³ Regan Wanullah, "Perlindungan Data Dalam Bentuk Akun Game Online Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik", skripsi untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2016, hlm.63

adalah dikenal sebagai perjanjian antara pembuat aplikasi perangkat lunak atau software dan pengguna aplikasi tersebut atau User. EULA sendiri sering disebut sebagai software license atau izin perangkat lunak yang menyatakan bahwa pengguna boleh menggunakan perangkat lunak tersebut dengan syarat-syarat yang harus dipenuhi dan disetujui serta tidak melanggar semua larangan yang dicantumkan di dalam EULA tersebut dan *Term of Service* adalah perjanjian yang tertulis yang harus disetujui oleh pengguna program komputer atau pemain *game online* sebelum pemain dapat memainkan permainan tersebut.²⁴

6. Informasi dan Transaksi Elektronik, Informasi 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, *teletype* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya dan Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya.²⁵
7. Yurisdiksi adalah sebagai kekuasaan yang ditentukan oleh hukum atau kewenangan hukum yang dapat dijabarkan sebagai hak dan kekuasaan yang dimiliki untuk melakukan sesuatu berdasarkan hukum. Dalam artian hak, kekuasaan dan kewenangan itu harus berdasarkan atas hukum, bukan atas paksaan ataupun kekuatan.²⁶
8. Pasal 28j ayat 2 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NRI Tahun 1945) adalah memberikan suatu jaminan perlindungan dan pemenuhan hak warga negara tersebut

²⁴ Richard, *op.cit.*, hlm. 7

²⁵ Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

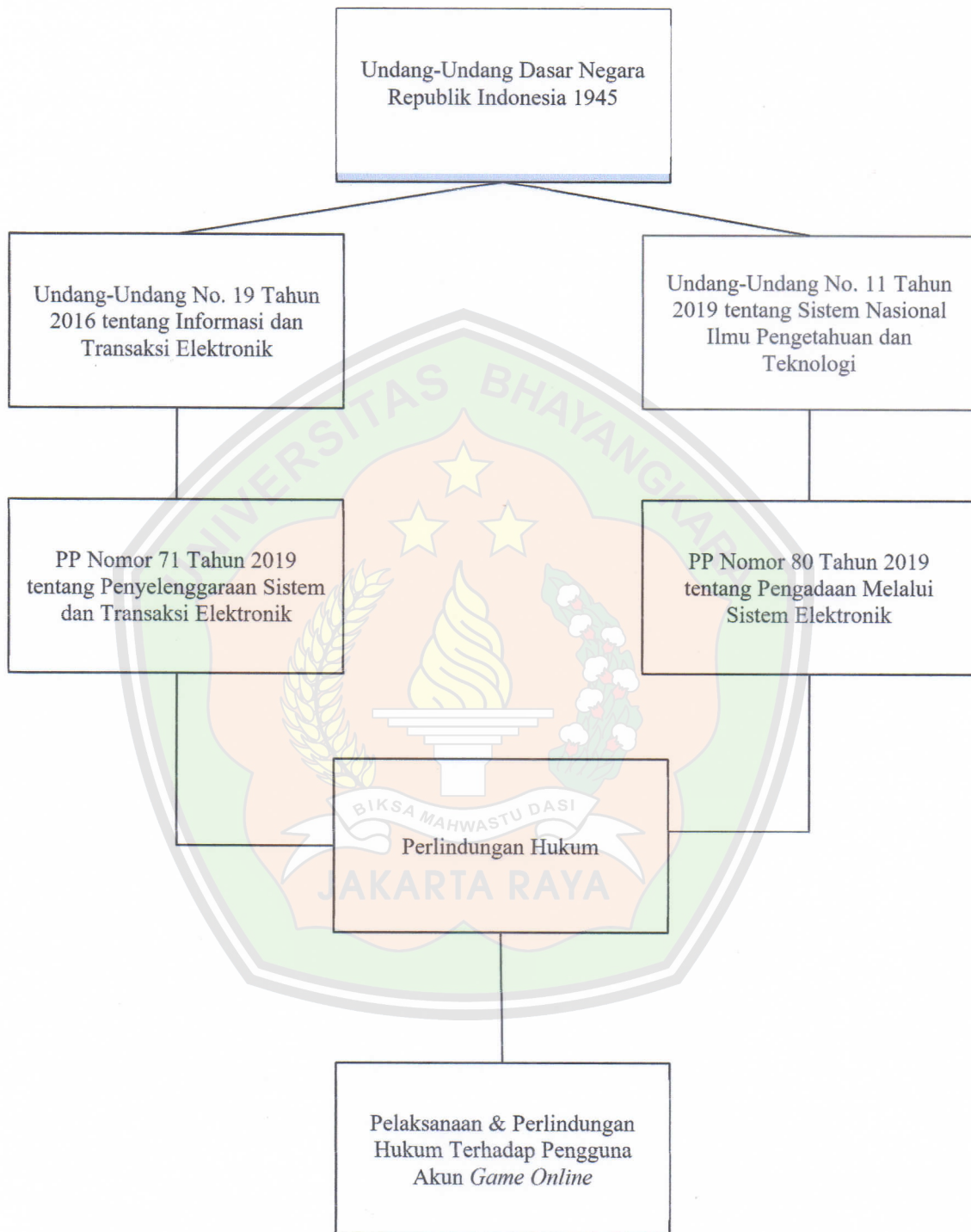
²⁶ Dian Khoreanita Pratiwi, at.al, "Implementasi Yurisdiksi Negara Indonesia Dalam Pemberantasan Perompakan dan Perampokan Laut Berdasarkan Hukum Internasional", jurnal Era Hukum, vol.2 No.2, 2017 hlm.4

perlu didukung oleh kebijakan pemerintah dalam mengimplementasikan norma-norma dasar dalam UUD NRI Tahun 1945.²⁷



²⁷ A. Muhammad Asrun, "Hak Asasi Manusia Dalam Kerangka Cita Negara Hukum (Catatan Perjuangan Di Mahkamah Konstitusi)", Jurnal Cita Hukum, Vol.4 No.1 30 Mei 2016 hlm.137

1.5.3 Kerangka Pemikiran



1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, sistematika penulisan skripsi terdiri dari 5 (lima) bab yang membahas tentang:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka teoritis, kerangka konseptual, dan kerangka pemikiran, dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisikan tinjauan kepustakaan yang terdiri dari tinjauan tentang perlindungan EULA dan ToS dari UU ITE.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam mengerjakan skripsi ini dengan memuat Jenis Penelitian, Pendekatan Penelitian, Sumber Bahan Hukum, Metode Pengumpulan Bahan Hukum, dan Metode Analisis Bahan Hukum.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menjelaskan hasil penelitian yang telah dikaji oleh peneliti mengenai pengaturan terhadap skema syarat ketentuan dan kebijakan dalam EULA dan ToS pada Mobile Legends dalam perspektif hukum ITE di Indonesia dan untuk mengetahui kelebihan maupun kelemahan dalam syarat ketentuan dan kebijakan EULA dan ToS yang dibuat oleh Mobile Legends.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi simpulan dari segala jawaban dari permasalahan yang menjadi objek penelitian skripsi dan saran oleh penulis.