

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa inovasi dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya melalui aplikasi berbasis lokasi yang menawarkan berbagai manfaat bagi penggunanya. Dengan memanfaatkan teknologi Global Positioning System (GPS), sensor perangkat, serta koneksi internet, aplikasi ini mampu memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan kontekstual sesuai dengan lokasi pengguna secara *real-time*<sup>1</sup>. Salah satu keuntungan utama dari aplikasi berbasis lokasi adalah kemampuannya dalam meningkatkan konektivitas dan interaksi sosial.

Pengguna dapat dengan mudah menemukan lokasi-lokasi menarik di sekitar mereka, bergabung dengan komunitas berbasis lokasi, serta terlibat dalam aktivitas yang menghubungkan dunia digital dengan dunia nyata. Selain itu, aplikasi tersebut juga memberikan kemudahan dalam berbagai sektor, seperti membantu navigasi yang lebih efisien, mendukung bisnis lokal melalui pemasaran berbasis lokasi, serta meningkatkan pengalaman wisata dengan informasi yang lebih personal dan akurat.<sup>2</sup> Dengan adanya sistem berbasis lokasi, pengalaman pengguna menjadi lebih dinamis, di mana mereka dapat

---

<sup>1</sup> Salman, D., Fresa, M. H., Firmansyah, M. T., Alfaridzi, M. Y., Siringoringo, R. G., & Mulyana, A. (2024). PERAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI PELACAKAN DAN ANALISIS PERFORMA ATLET. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(6).

<sup>2</sup> Saputra, A. M. A., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., Burhan, M. I., & Purnawati, N. W. (2023). *TEKNOLOGI INFORMASI: Peranan TI dalam berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

memperoleh informasi yang lebih relevan dan berinteraksi dengan lingkungannya secara lebih efektif.

Selain meningkatkan konektivitas sosial dan kemudahan navigasi, aplikasi berbasis lokasi juga berkontribusi dalam berbagai sektor lain, termasuk pendidikan, kesehatan, dan transportasi. Dalam bidang pendidikan, aplikasi ini dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dengan menghubungkan materi pembelajaran ke lokasi-lokasi nyata, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Di sektor kesehatan, teknologi berbasis lokasi membantu dalam pelacakan aktivitas fisik, penyediaan informasi terkait fasilitas kesehatan terdekat, serta mendukung layanan medis jarak jauh dengan sistem pemetaan yang lebih akurat. Sementara itu, dalam sektor transportasi, aplikasi berbasis lokasi telah merevolusi cara orang bepergian dengan menyediakan layanan navigasi *real-time*, pelacakan kendaraan umum, serta optimalisasi rute perjalanan yang lebih efisien. Semua manfaat ini menunjukkan bagaimana aplikasi berbasis lokasi mampu meningkatkan kualitas hidup penggunanya dengan menyediakan solusi yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, meskipun aplikasi dirancang untuk memberikan manfaat, ada kalanya aplikasi yang digunakan justru mendorong penggunanya untuk melakukan tindakan yang pada akhirnya dapat berimbas pada pelanggaran<sup>3</sup>, mulai dari pelanggaran ringan hingga yang lebih serius yang melibatkan

---

<sup>3</sup> Andriyani, W., Sactpto, R., Susanto, D., Vidiati, C., Kurniawan, R., & Nugrahani, R. A. G. (2023). Technology, Law And Society. Tohar Media.

peraturan perundang-undangan. Tindakan tersebut, meskipun tampak sepele, bisa saja berujung pada konsekuensi hukum, baik berupa sanksi administratif atau bahkan pidana, tergantung pada tingkat pelanggarannya<sup>4</sup>.

Aplikasi Jagat, yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi asal Indonesia, pada awalnya bertujuan untuk menggabungkan konsep permainan dengan media sosial melalui fitur berburu "Koin Jagat" yang tersebar di berbagai lokasi. Fitur ini menarik banyak pengguna karena memungkinkan mereka mengumpulkan koin virtual yang dapat ditukarkan dengan hadiah uang tunai, sehingga menciptakan tren perburuan koin secara massal di ruang publik. Namun, dalam perkembangannya, fenomena ini justru menimbulkan dampak negatif yang cukup besar, terutama terkait dengan kerusakan fasilitas umum di berbagai kota di Indonesia<sup>5</sup>.

Di Surabaya, misalnya, tercatat enam taman kota mengalami kerusakan akibat aktivitas ini, di antaranya Taman Bungkul, Taman Lumumba, Taman Prestasi, Taman Teratai, Taman Paliatif, dan Taman Ekspresi<sup>6</sup>. Beberapa fasilitas taman seperti tanaman hias yang terinjak-injak, ranting pohon yang patah, serta papan rambu dan penunjuk arah yang dirusak oleh para pemburu koin menjadi perhatian utama pemerintah kota. Bahkan, ditemukan kasus paving trotoar yang dibongkar oleh sekelompok pemain yang diduga mencari koin tersembunyi, menyebabkan kerusakan yang membutuhkan biaya perbaikan cukup besar.

---

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

<sup>5</sup> Kompas.com. (14 Januari 2025). "Kontroversi Berburu Koin Jagat, Rusak Fasilitas Umum Vs Cara Instan Dapatkan Uang". Diakses pada 20 Maret 2025, dari <https://www.kompas.com/jawa-barat/read/2025/01/14/070000388/kontroversi-berburu-koin-jagat-rusak-fasilitas-umum-vs-cara-instan>

Tidak hanya di Surabaya, di Bandung, tepatnya di Taman Tegallega, beberapa bagian taman seperti tangga, jalur pejalan kaki, dan area hijau mengalami kerusakan akibat aksi serupa<sup>7</sup>. Beberapa pemburu koin bahkan mencungkil ubin dan merusak permukaan taman, sementara yang lain menggeledah tempat sampah dengan harapan menemukan koin yang tersembunyi. Fenomena serupa juga terjadi di Jakarta, terutama di kawasan Gelora Bung Karno (GBK), di mana para pemain aplikasi ini merusak rumput taman, menginjak tanaman hias, serta membongkar lampu taman dan paving block hanya untuk mencari koin yang mereka yakini tersembunyi di sana. Aksi ini memicu kemarahan masyarakat dan pihak pengelola GBK yang kemudian meminta pengembang aplikasi Jagat untuk segera menghapus koin dari kawasan tersebut.

Selain itu, sejumlah pengguna juga dilaporkan melakukan tindakan vandalisme di tempat-tempat umum lain, seperti mencabut *bollard* trotoar di Jalan Pahlawan Surabaya dan menduduki area-area yang seharusnya tidak digunakan untuk aktivitas berburu koin, seperti trotoar dan jalur pejalan kaki di pusat kota.

Kerusakan fasilitas umum akibat penggunaan aplikasi Jagat terutama terjadi akibat mekanisme permainan berbasis lokasi yang mendorong pengguna untuk berburu koin digital di ruang publik. Aktivitas ini menyebabkan berbagai bentuk kerusakan pada infrastruktur kota, taman, dan fasilitas umum lainnya. Salah satu dampak paling signifikan adalah pengrusakan taman kota, di mana pengguna

---

<sup>7</sup> Tempo.co. (15 Januari 2025). "Perburuan Koin Rusak Taman Kota, Pemkot Bandung Desak Pengembang Aplikasi Jagat Bertanggung Jawab". Diakses pada 20 Maret 2025, dari <https://www.tempo.co/politik/perburuan-koin-rusak-taman-kota-pemkot-bandung-desak-pengembang-aplikasi-jagat-bertanggung-jawab-1194421?>

aplikasi berkerumun di lokasi-lokasi tertentu dan mengabaikan aturan pemeliharaan lingkungan. Di beberapa taman, rumput dan tanaman hias rusak akibat diinjak secara terus-menerus, sementara beberapa elemen lanskap seperti batu pijakan, bangku taman, dan pot bunga mengalami kerusakan fisik karena digunakan secara tidak semestinya.

Selain taman, fasilitas lain yang terdampak adalah trotoar dan jalan umum. Banyak pengguna yang berlarian atau bergerombol di trotoar, menyebabkan permukaan trotoar yang sudah rentan mengalami retak atau ambles lebih cepat. Beberapa rambu lalu lintas dan papan petunjuk jalan juga mengalami kerusakan akibat adanya tindakan vandalisme atau penggunaan secara tidak wajar oleh pengguna yang mengejar koin digital. Tidak hanya itu, beberapa laporan juga mencatat adanya pagar pembatas yang rusak akibat diduduki atau dipanjat oleh pemain yang ingin mencapai titik lokasi tertentu. Dalam beberapa kasus, pengguna aplikasi bahkan masuk ke area-area terbatas atau fasilitas yang seharusnya tidak diakses oleh masyarakat umum, seperti taman konservasi atau monumen bersejarah, yang dapat menimbulkan kerusakan pada struktur bangunan atau artefak yang dilindungi.<sup>8</sup>

Dari segi ekonomi, dampak kerusakan ini menyebabkan beban finansial tambahan bagi pemerintah daerah yang harus melakukan perbaikan dan pemeliharaan fasilitas umum lebih cepat dari jadwal seharusnya. Anggaran yang seharusnya dialokasikan untuk pengembangan infrastruktur baru menjadi

---

<sup>8</sup> Metro TV. (13 Januari 2025). "Gara-Gara Koin Jagat, Fasilitas Umum Jadi Rusak". Diakses pada 28 Maret 2025, dari <https://www.metrotvnews.com/play/b7WCgMGA-gara-gara-koin-jagat-fasilitas-umum-jadi-rusak?>

terkuras untuk menutupi biaya restorasi taman, perbaikan trotoar, pemasangan ulang rambu-rambu yang rusak, serta rehabilitasi bangunan yang terdampak. Kerusakan ini juga berpotensi mengurangi estetika dan kenyamanan ruang publik, yang pada akhirnya dapat memengaruhi kualitas hidup masyarakat setempat.<sup>9</sup>

Secara keseluruhan, fenomena ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi berbasis lokasi memiliki daya tarik tinggi dalam mendorong partisipasi masyarakat dalam aktivitas berbasis ruang, penggunaannya yang tidak terkendali dapat menimbulkan dampak destruktif yang signifikan terhadap fasilitas umum. Oleh karena itu, perlu adanya pengawasan yang lebih ketat serta regulasi yang jelas untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi ini tidak mengorbankan kepentingan umum dan keberlanjutan infrastruktur kota.

Kepala Dinas Pertamanan dan Pemakaman (DPKP) Kota Bandung, Rizki Kusrulyadi, menegaskan bahwa pihak pengembang memiliki kewajiban untuk turut serta dalam proses pemulihan fasilitas yang terdampak. Pernyataan ini didasarkan pada fakta bahwa aktivitas pengguna yang merusak fasilitas umum tidak akan terjadi tanpa adanya permainan dalam aplikasi tersebut.<sup>10</sup> Oleh karena itu, pengembang diharapkan tidak hanya memperbaiki fasilitas yang mengalami kerusakan, tetapi juga menyesuaikan konsep permainan agar lebih berorientasi pada edukasi dan pelestarian ruang publik.

---

<sup>9</sup> *Ibid*

<sup>10</sup> Tempo.co. (13 Januari 2025). "Merusak Banyak Taman, Aplikasi Koin Jagat Dilarang di Kota Bandung". Diakses pada 28 Maret 2025, dari <https://www.tempo.co/digital/merusak-banyak-taman-aplikasi-koin-jagat-dilarang-di-kota-bandung-1193728?>



*Gambar 1. 1 Perburuan koin jagat hingga merusak fasilitas umum*



*Gambar 1. 2 Fasilitas umum di Kota Bandung yang rusak akibat perburuan koin jagat*



*Gambar 1. 3 Halaman peta pada fitur perburuan koin jagat pada aplikasi jagat*

Jika sebuah aplikasi tidak secara langsung memerintahkan atau mendorong perilaku buruk, namun pada penerapannya pengguna terlibat dalam tindakan yang merugikan atau melanggar hukum, tanggung jawab pengembang aplikasi tetap dapat dipertanyakan<sup>11</sup>. Dalam hal ini, prinsip hukum yang sering diterapkan adalah prinsip tanggung jawab preventif. Prinsip tanggung jawab preventif adalah konsep hukum yang mengharuskan pihak yang berwenang atau pihak yang memiliki kontrol terhadap suatu aktivitas atau produk (seperti pengembang aplikasi) untuk mengambil langkah-langkah pencegahan guna menghindari terjadinya kerugian atau pelanggaran hukum<sup>12</sup>, meskipun mereka tidak secara langsung terlibat dalam tindakan yang merugikan tersebut. Prinsip ini menekankan pentingnya mencegah terjadinya perbuatan buruk atau kerusakan sebelum hal itu terjadi, bukan hanya bertindak setelah kerusakan terjadi<sup>13</sup>.

Dalam konteks pengembang aplikasi, tanggung jawab preventif berarti bahwa pengembang harus merancang aplikasi dengan memperhatikan potensi risiko atau dampak negatif yang bisa ditimbulkan oleh penggunaannya. Pengembang aplikasi diharapkan untuk:

1. **Mengatur Kebijakan dan Pengawasan:** Mengimplementasikan aturan dan pembatasan dalam aplikasi untuk menghindari perilaku negatif,

---

<sup>11</sup> Nur, A. W., Rijal, B. M. D. M., & Mustafa, D. W. (2024). Tanggung Jawab Pelaksana Sistem Elektronik dalam Melindungi Informasi Pemakai Media Sosial Menurut Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik. *Legal Journal of Law*, 3(1), 18-29.

<sup>12</sup> Sulianta, F. (2024). *Etika Profesi Teknologi Informasi*. Feri Sulianta.

<sup>13</sup> Harun, A. W., Ismail, D. E., & Puluhulawa, J. (2024). Penegakan Hukum Terhadap Penyelenggara Jalan Rusak Yang Mengakibatkan Kecelakaan Lalu Lintas. *Hakim: Jurnal Ilmu Hukum dan Sosial*, 2(1), 133-156.

misalnya dengan menyediakan kontrol yang membatasi tindakan pengguna atau memonitor aktivitas yang berisiko menimbulkan kerusakan.

2. **Memberikan Edukasi kepada Pengguna:** Memberikan informasi yang jelas tentang cara penggunaan aplikasi yang aman dan bertanggung jawab, serta memperingatkan pengguna terhadap konsekuensi hukum yang bisa timbul akibat penyalahgunaan aplikasi.

Dengan kata lain, tanggung jawab preventif menuntut pengembang untuk berpikir jauh ke depan dalam merancang aplikasi, sehingga mereka dapat mengurangi kemungkinan dampak buruk yang mungkin terjadi<sup>14</sup>, termasuk pelanggaran hukum atau kerusakan yang merugikan pihak lain. Meskipun aplikasi tersebut tidak secara eksplisit mendorong tindakan yang salah, pengembang tetap memiliki kewajiban untuk merancang aplikasi yang mempertimbangkan dampak sosial dan potensi risiko dari penggunaannya.

Dari segi hukum, meskipun pengembang aplikasi tidak selalu memiliki tanggung jawab langsung atas perilaku pengguna, mereka tetap dapat dikenai sanksi apabila terbukti lalai dalam mengawasi serta memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan tidak disalahgunakan untuk aktivitas yang melanggar ketentuan hukum yang berlaku<sup>15</sup>.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis kemudian tertarik untuk membahas terkait hal ini lebih dalam sehingga penulis mengangkat judul “ANALISIS YURIDIS BENTUK TANGGUNG JAWAB KORPORASI

---

<sup>14</sup> Ibid

<sup>15</sup> Subiyanto, A. F. A., & Mangesti, Y. A. (2024). tanggung jawab DOKTER TERHADAP KERUGIANAKIBAT KELALAIAN DIAGNOSIS DALAM PELAYANANKONSULTASI MEDIS ONLINE. *Hukum Dinamika Ekselensia*, 6(4).

TERHADAP PENGRUSAKAN FASILITAS UMUM OLEH PENGGUNA  
APLIKASI JAGAT (Studi Kasus Fitur *Coin-Hunt* pada Aplikasi Jagat)”

**B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana analisis bentuk tanggung jawab korporasi terhadap pengembang aplikasi Jagat, yakni *Jagat Technology PT. Ltd* terkait dengan kerusakan fasilitas umum yang disebabkan oleh pengguna aplikasi dalam pelaksanaan perburuan koin jagat?
2. Bagaimana analisis bentuk tanggung jawab oleh pengguna aplikasi Jagat terkait perbuatan pengrusakan fasilitas umum yang terjadi dalam pelaksanaan perburuan koin jagat?

**C. Tujuan Penelitian**

1. Memahami dengan baik terkait tanggung jawab pidana korporasi terhadap pengembang aplikasi Jagat terkait dengan kerusakan fasilitas umum yang disebabkan oleh pengguna aplikasi dalam pelaksanaan perburuan koin jagat;
2. Memahami tanggung jawab pidana oleh pengguna aplikasi Jagat terkait perbuatan pengrusakan fasilitas umum yang terjadi dalam pelaksanaan perburuan koin jagat.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Penulis**

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti berguna untuk menunjang memperoleh gelar Sarjana Strata-1.

### **2. Bagi Mahasiswa/Akademisi**

Bagi akademisi dan mahasiswa, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang tanggung jawab pidana korporasi, khususnya dalam konteks aplikasi teknologi dan media sosial. Penelitian ini membuka wawasan lebih dalam tentang penerapan hukum terhadap pengembang aplikasi serta keterkaitan antara hukum dan teknologi, yang akan sangat berguna bagi pengembangan ilmu hukum, terutama dalam menghadapi tantangan hukum yang muncul akibat perkembangan pesat teknologi digital.

### **3. Bagi Perusahaan Pengembang Aplikasi**

Penelitian ini menganalisis memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pengembang aplikasi mengenai tanggung jawab hukum yang mereka miliki jika aplikasi yang mereka buat disalahgunakan oleh pengguna dan berujung pada kerusakan fasilitas umum. Dengan hasil penelitian ini, pengembang dapat merancang aplikasi yang lebih aman dengan kebijakan pengawasan yang lebih ketat untuk menghindari potensi pelanggaran hukum, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya etika bisnis dan tanggung jawab sosial perusahaan dalam menghadirkan produk yang bermanfaat bagi masyarakat.

## A. Metodologi Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Yuridis Normatif. Penelitian Yuridis Normatif sendiri ialah Metode penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau bahan sekunder belaka. Secara tidak langsung hal ini menggambarkan bahwa penelitian akan menggunakan pendekatan terhadap perundang-undangan (*statute approach*) sebagai sumber hukum yang telah ada.<sup>16</sup> Dengan kata lain metode yang digunakan berfokus pada telaah tekstual terhadap teks-teks hukum.<sup>17</sup> Selain itu sebagai penelitian hukum normatif maka penelitian ini dapat mencakup penelitian tentang asas-asas hukum, sinkronisasi peraturan perundang-undangan, baik secara vertikal maupun horisontal, sistematika hukum, inventarisasi hukum positif, termasuk usaha penemuan hukum *in concreto*.<sup>18</sup>

### 2. Sumber Data

#### a. Sumber Data Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat autoritatif, artinya mempunyai otoritas. Bahan-bahan hukum primer dari penelitian ini terdiri dari perundang-undangan, catatan-catatan resmi, atau risalah

---

<sup>16</sup> Syprianus Aristeus. (Desember 2018). "Transplantasi Hukum Bisnis di Era Globalisasi: Tantangan bagi Indonesia". Jurnal Penelitian Hukum DE JURE, Vol. 18 No. 4, h. 518.

<sup>17</sup> Nasution, B. J. (2008). Metode Penelitian Ilmu Hukum, Bandung: CV. Mandar Maju., h. 127

<sup>18</sup> Rohman, M. N. (2021). Tinjauan Yuridis Normatif Terhadap Regulasi Mata Uang Kripto (Crypto Currency) di Indonesia. Jurnal Supremasi, 1-10.

dalam pembuatan peraturan perundang-undangan dan putusan-putusan.<sup>19</sup>

b. Sumber Data Sekunder

Bahan hukum sekunder berupa publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi<sup>20</sup>. Bahan hukum sekunder sebagai pendukung dari data yang akan digunakan di dalam penelitian ini yaitu buku-buku teks yang ditulis para ahli hukum, jurnal hukum, artikel, internet, dan sumber lainnya yang memiliki korelasi untuk mendukung penelitian ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik studi pustaka. Studi pustaka yakni metode pengumpulan data melalui berbagai sumber pustaka dengan menelusuri secara baik, mulai dari peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan negeri, buku-buku, jurnal, serta media cetak ataupun media online yang dapat mendukung proses pengkajian masalah.

---

<sup>19</sup> Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami sumber data penelitian: Primer, sekunder, dan tersier. *Edu Research*, 5(3), 110-116.

<sup>20</sup> Ibid

## **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi empat bagian/bab yang isinya sudah diurutkan secara berurutan membahas topik secara sistematis, yang dibagi menurut pembagian berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab pertama penulisan skripsi ini, penulis secara jelas dan terperinci menjabarkan terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, kegunaan penulisan, metode yang penulis pakai dalam proses pengumpulan data penelitian dan penyusunan, serta sistematika penulisan yang dikelompokkan secara jelas sehingga dapat dipahami secara menyeluruh.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Melalui bab kedua, penulis menjabarkan mengenai makna serta tinjauan teoritis yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian hukum ini.

### **BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN**

Melalui bab ketiga, penulis menjabarkan hasil penelitian yang penulis lakukan secara sistematis yang dianalisis melalui tinjauan pustaka pada bab dua, yang secara khusus membahas mengenai bagaimana bentuk tanggung jawab oleh korporasi pengembang aplikasi dalam kasus terkait.

### **BAB IV PENUTUP**

Pada bagian bab empat, penulis memasukkan kesimpulan atas penelitian yang sudah penulis laksanakan dengan menambahkan saran

atau masukan yang relevan dengan topik pembahasan terkait tanggung jawab pidana korporasi.

