



**KEABSAHAAN DAN PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMBELI
PERANGKAT *GAME ONLINE* MENURUT HUKUM POSITIF
INDONESIA
SKRIPSI**



Oleh
MOHAMMAD SYAHRUL GUNAWAN

★ 21801021173 ★
UNISMA

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS HUKUM
MALANG
2023**



**KEABSAHAAN DAN PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMBELI
PERANGKAT *GAME ONLINE* MENURUT HUKUM POSITIF
INDONESIA**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pada
Fakultas Hukum Universitas Islam Malang



Oleh
MOHAMMAD SYAHRUL GUNAWAN
21801021173

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS HUKUM
MALANG
2023**

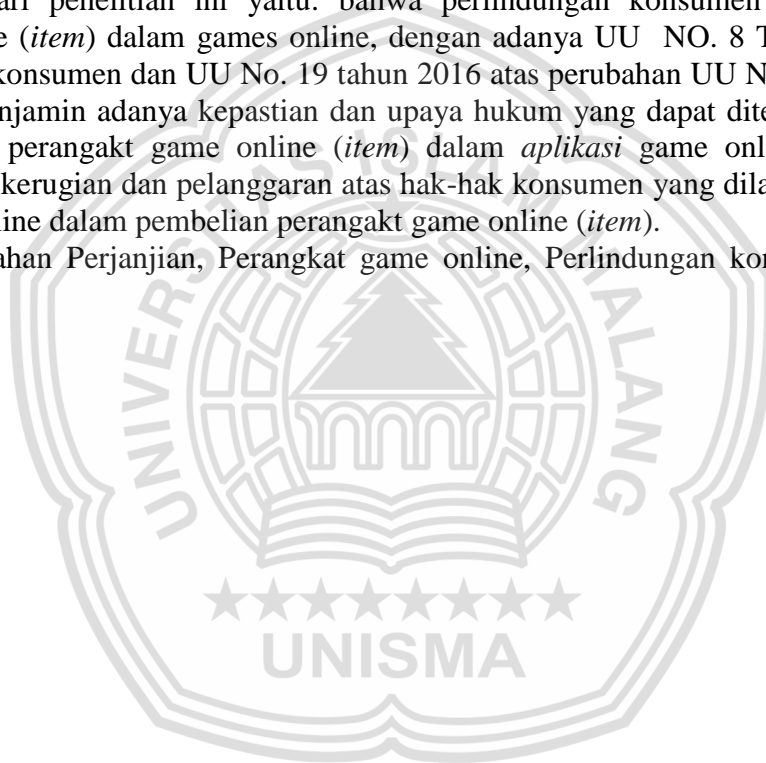
RINGKASAN

KEABSAHAAN DAN PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMBELI PERANGKAT *GAME ONLINE* MENURUT HUKUM POSITIF INDONESIA

Mohammad Syahrul Gunawan, Ahmad Syaifudin, Pinastika Prajna Paramita
Fakultas Hukum Universitas Islam Malang

Penulis mengangkat tentang keabsahan dan perlindungan hukum bagi pembeli perangkat *game online* menurut hukum positif indonesia dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1. keabsahan terjadinya jual beli perangkat *game online* 2. Bagaimana perlindungan hukum bagi pembeli perangkat *game online/software*. Metode penelitian yang digunakan ialah yuridis normatif. Pesatnya perkembangan teknologi di masa milenial saat ini, Membuat cara perjanjian jual beli yang pertama kali dilakukan oleh Konvensional dapat dilakukan di dunia maya. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu: bahwa perlindungan konsumen pembelian perangkat *game online (item)* dalam games online, dengan adanya UU NO. 8 Tahun 1999 tentang perlindungan konsumen dan UU No. 19 tahun 2016 atas perubahan UU No. 11 tahun 2008 tentang ITE, menjamin adanya kepastian dan upaya hukum yang dapat ditempuh oleh konsumen pembelian perangkat *game online (item)* dalam *aplikasi* game online apabila konsumen mengalami kerugian dan pelanggaran atas hak-hak konsumen yang dilakukan oleh pelaku usaha game online dalam pembelian perangkat *game online (item)*.

Kata Kunci : Keabsahan Perjanjian, Perangkat *game online*, Perlindungan konsumen, *E-Commerce*



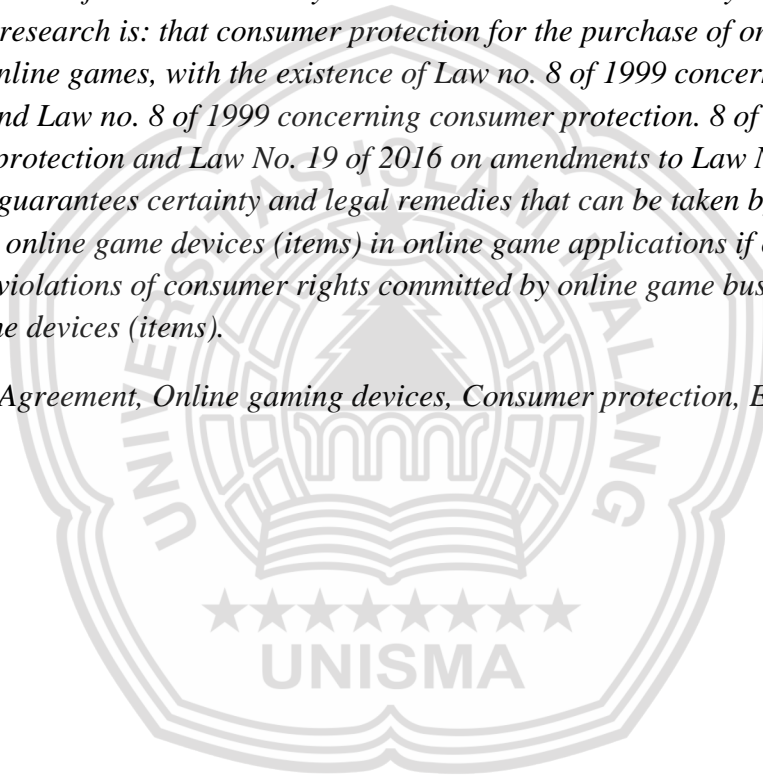
SUMMARY

ANALYSIS OF VALIDITY AND LEGAL PROTECTION FOR BUYERS OF ONLINE GAMING DEVICES ACCORDING TO LAW NUMBER 8 YEAR 1999 ON CONSUMER PROTECTION

*Mohammad Syahrul Gunawan, Ahmad Syaifudin, Pinastika Prajna Paramita
Faculty of Law, Islamic University of Malang*

The author raises the validity and legal protection for buyers of online gaming devices according to Indonesian positive law with the following problem formulations: 1. the validity of the sale and purchase of online game devices 2. How is legal protection for buyers of online game devices/software. The research method used is normative juridical. The rapid development of technology in the current millennial era, Making the way of buying and selling agreements that were first carried out by Conventional can be done in cyberspace. The conclusion of this research is: that consumer protection for the purchase of online game equipment (items) in online games, with the existence of Law no. 8 of 1999 concerning consumer protection and Law no. 8 of 1999 concerning consumer protection. 8 of 1999 concerning consumer protection and Law No. 19 of 2016 on amendments to Law No. 11 of 2008 concerning ITE, guarantees certainty and legal remedies that can be taken by consumers purchasing online game devices (items) in online game applications if consumers experience losses and violations of consumer rights committed by online game businesses in purchasing online game devices (items).

Keywords: *Validity of Agreement, Online gaming devices, Consumer protection, E-Commerce*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga semakin meningkat sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupan masyarakat. Pada dasarnya, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi ujung tombak Globalisasi yang sedang melanda dunia. Saat itu teknologi informasi bisa menjadi pedang bermata dua karena berkontribusi pada kesejahteraan, kemajuan dan juga menjadi sarana yang efektif dari perbuatan melawan hukum.

Dalam perkembangan teknologi informasi yang pesat, di ikuti juga dengan perkembangan Ponsel yang semakin pesat pula, dan *Internet, game* , berkembang Beberapa objek ini dianggap berhasil memberikan dampak yang cukup besar untuk kehidupan sosial, seperti dalam pengembangan bisnis, misalnya jual beli , pasar saham dunia. Disamping itu pengembangan *game* juga tersedia untuk dimainkan banyak kalangan dan digunakan oleh masyarakat untuk mengisi waktu luang pada hari libur.

Dalam *game online*, terdapat benda-benda *virtual* yang biasa disebut dengan “*item*”. Memang masih terdengar aneh, namun jika dilihat lebih jauh, benda-benda maya tersebut sudah ada di kehidupan kita sehari-hari. Misalnya *game* di komputer atau gadget yang sering dimainkan oleh masyarakat dunia. Seiring berjalannya waktu, banyaknya pemain dalam *game online* yang dimainkan secara *online* dapat menimbulkan sesuatu yang baru. Misalnya, di era ini ada yang memperdagangkan, dengan atau benar-benar berdagang *benda virtual*¹.

¹ Desi Dwi Kristanto, M.Ds., (2012), Perdagangan Benda *Virtual* MMORPG Rising Force Online, Banten: Universitas Multimedia Nusantara, h. 165.

Saat membeli dan menjual benda *virtual*, "*item*" pada *game* sekarang sudah banyak dijumpai. Dan ini juga bisa dilakukan dari akun seperti Facebook, Instagram, Twitter atau situs web. Dan itu disebut *E-Commerce (Electronic Commerce)*. *E-Commerce* adalah proses transaksi jual beli melalui perangkat elektronik seperti handphone dan *Internet*². Transaksi jual beli menghemat waktu, karena transaksi dapat dilakukan kapan saja dan tanpa kontak pribadi hanya melalui *Internet* dan pembayaran melalui transfer bank (uang elektronik). Pembelian dan penjualan hanya dapat dilakukan dengan mengakses *Internet* atau aplikasi chatting seperti Line, Instagram, WhatsApp tanpa bertemu langsung.

Perkembangan teknologi dunia telah membawa beberapa teknologi akhir-akhir ini, termasuk *game* yang dulunya hanya diketahui oleh kelompok usia tertentu, namun kini semua kelompok umur dapat mengaksesnya sesuai dengan kategori *game* yang diinginkan. Hans Daeng memberikan pernyataannya bahwa permainan merupakan pembagian yang sifatnya mutlak dikehidupannya, di era globalisasi ini telah terjadi perubahan, perubahan ini ditandai dengan adanya *game* dalam bentuk digital³. Saat ini bermain *game* selalu menjadi sorotan masyarakat, apalagi sekarang ini hobi yang populer di komunitas dunia. Namun, dengan munculnya komputer pribadi atau ponsel, jangkauan *game* telah menjadi sangat luas. Dengan perkembangan yang pesat Teknologi dunia, *game* yang dulunya dibatasi usia, sekarang semua orang bisa memainkannya untuk mengaksesnya. Dari sekian banyak jenis *game* di dunia yang sedang marak belakangan ini menjadi sorotan publik adalah *game mobile*. Karena ponsel adalah alat barang elektronik yang dianggap relatif murah dan semua orang pasti memilikinya.

² Siti Maryam, (2010), Penerapan *E-COMMERCE* dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha, Jurnal Liquidity, h. 73.

³ Ismail Andang, (2009), *Education Games* Panduan Praktis Permainan yang menjadi Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Sholeh, Yogyakarta, ProU Media, h. 17.

Platform atau alat yang digunakan untuk bermain *game* seperti PC atau personal computers, laptop, *console* seperti *playstation 5*, *xbox*, *nintendo*, *mobile games*, pada umumnya orang-orang mengakses *game* melalui platform tersebut, tetapi kebanyakan orang-orang di Indonesia menyukai *game mobile* atau *game seluler* yang berbasis *game* karena *game mobile* tersebut bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja, berbeda dengan platform lain seperti PC atau *console* platform tidak bisa bawah-bawah kemana-mana dan harus ada tempat khusus kalau ingin berbermain di platform ini.

Perkembangan *e-sport* di Asia Tenggara khusus di Indonesia lebih pesat kepada tipe-tipe *game mobile* atau bermain menggunakan *smartphone*. Presiden Indonesia *Esports Premier League* (IESPL) Giring Ganesha mengatakan alasan mengapa *game mobile* lebih disukai di Asia Tenggara, di Asia Tenggara, kebanyakan turnamen yang diselenggarakan lebih ke *game mobile*. *Game* yang sering dilombakan di antaranya adalah *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, dan *Free Fire*. Bahkan perlahan *mobile gaming* mulai ke tingkat dunia, dengan adanya turnamen *Mobile Legends M* series, *PUBG Mobile Global Championship*, *Free Fire World Series*, sedangkan di Amerika Utara dan Eropa *e-sport* yang berkembang adalah PC gaming, yang dimainkan biasanya, *Valoran*, *DOTA*, *Fortnite* dan masih banyak lagi. Menurut Giring yang juga Ketua Panitia Penyelenggara Piala Presiden *E-sport 2020*, faktornya cukup simpel, yaitu bagaimana sekarang ekonomi generasi muda sudah meningkat dan ingin mempunyai *mobile device* yang mumpuni untuk bermain gaming⁴.

Game mobile terlaris di Indonesia 2023 sebagai berikut:

1. *Mobile Legends*
2. *Free Fire*.

⁴ Moh Khory Alfarizi Di Akses Dari <https://www.google.com/amp/s/sport.tempo.co/amp/1300848/game-mobile-lebih-disukai-diindonesia-ini-kata-giring-ganesha>, Pada Tanggal 7 juni 2023

3. *PUBG Mobile*.
4. *Genshin Impact*.
5. *Stumble Guys*.
6. *Call of Duty: Mobile*.

Game PC terlaris di Indonesia 2023 sebagai berikut

1. *GTA 5*.
2. *Minecraft*.
3. *Among Us*.
4. *Valorant*.
5. *Counter Strike: Global Offensive*.
6. *Fortnite Battle Royale*.
7. *PlayerUnknown's Battleground (PUBG)*.
8. *Dota 2*.

Game online pun tidak terlepas dari jual beli, hampir rata-rata pemain pernah melakukan transaksi jual beli untuk membeli *item skin* yang mereka inginkan, pada umumnya orang-orang membeli *item skin* supaya menjadi lebih semangat untuk bermain, tampilan keren di *game*, dan menambah kekuatan karakter di *game*, meskipun rata-rata harga *item* dan *skin* tidak murah sebagai contoh *game Mobile Legends* harga *skin* mulai dari Rp.15.000 – Rp3.000.000. Bagi orang-orang yang tidak bermain *game online*, kebiasaan melakukan jual-beli barang-barang *virtual* (*item game*), Mungkin terlihat aneh bagi sebagian orang untuk membeli sesuatu yang hanya bisa dinikmati di dalam *game*, seperti hobi lainnya, hobi bermain *game online* membuat orang rela menghabiskan uangnya untuk hobi tersebut, dalam pergaulan pemain *game online*, orang yang sering membeli *skin* atau *item* sering disebut sultan,, kasta pemain *game online* yang selalu menjadi perhatian *item skin* yang dipakainya bikin iri pemain lain, para sultan kerab memamerkan koleksi *item skin* yang di beli.

Perkembangan *game online* dari waktu ke waktu menimbulkan beberapa permasalahan seperti perjanjian yang diperlukan untuk membuat bukti pelaksanaan

secara sah, dalam hal ini dapat berupa dokumen atau transaksi penjualan lainnya antara dua pihak. Antar pihak dilakukan secara *virtual*, tidak ada dokumen nyata. Hal ini dapat menimbulkan kesulitan dalam proses transaksi dan pembuktian apakah ada pihak yang terlibat dalam sengketa transaksi *virtual* ini⁵.

Dilihat dari semakin banyaknya orang yang suka membeli dan menjual barang di *game online*, khususnya *game* di handphone karena dianggap nyaman dan harganya yang relatif murah. Saat ini banyak juga anak-anak yang senang dan kecanduan *game*, apalagi di masa pandemi dimana anak sekolah harus belajar di rumah dengan perangkat elektronik sehingga membuat anak sekolah tidak produktif dan mudah bosan. Pada akhirnya, *game* adalah hiburan. Kebanyakan dari mereka menyukai *game* yang bernama *Mobile Legend* dan *PUBG*, selama proses permainan terdapat banyak *item* di masing-masing akun *game* tersebut. Kegunaan dari *item* itu sendiri adalah untuk memperindah dan menarik perhatian pengguna lain. Dan *item* dalam *game* tersebut memiliki harga yang bervariasi dari yang murah hingga yang sangat mahal tergantung dari kualitas barang tersebut. Demi bersaing dengan mempercantik akun *game*, kebanyakan orang rela mengeluarkan uangnya hanya untuk membeli *item*.

Kemudahan akses teknologi menjadi masalah baru dalam transaksi jual beli. Akibat hukum atas barang yang rusak atau tidak sesuai, legalitas jual beli dihadapan hukum. Tentang apa yang dijanjikan dan pemenuhannya. Persyaratan dengan implikasi di bawah hukum. Menurut Pasal 1457 Buku III Burgerlijk Wetboek, jual beli adalah suatu perjanjian dimana salah satu pihak menyanggupi untuk menyerahkan barang dan pihak lain membayar harga yang diperjanjikan. Jual-beli dalam pengertian umum perjanjian dimana salah satu pihak menyanggupi untuk menyerahkan suatu

⁵ Asri Sitompul, (2005), Hukum Internet: Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace, Bandung Citra Aditya Bakti, h. 59.

kebendaan, dan pihak lain membayar harga yang telah disepakati. Secara hakikatnya dalam hal perbuatan atau tindakan hukum Mengenai peralihan hak, jual-beli itu juga merupakan suatu perjanjian. Oleh karena itu, secara yuridis, pelaksanaan perjanjian jual-beli harus mengacu pada ketentuan yang diatur dalam Buku III Burgerlijk Wetboek (selanjutnya ditulis BW) mengenai perikatan-perikatan yang dilahirkan dari perjanjian.

Berdasarkan Pasal 1320 Buku III BW, perjanjian saat ini harus memenuhi persyaratan *subyektif* dan persyaratan *obyektif*. Persyaratan *subyektif* memuat hal-hal yang mengatur tentang para pelaku yang bertransaksi, yaitu tentang kesepakatan para pihak dan kecakapan hukum para pihak, sedangkan syarat *obyektif* memuat hal-hal tertentu dan suatu sebab yang halal yaitu persetujuan tanpa sebab atau yang telah dibuat karena suatu sebab yang palsu atau terlarang, tidak mempunyai kekuatan.⁶ Pemenuhan suatu prestasi atas perjanjian yang dibuat oleh pihak-pihak yang tidak mematuhi kewajibannya atau tidak memenuhi kewajibannya atau tidak memenuhi semua prestasinya, itu disebut wanprestasi. Menurut Subekti, menyatakan bahwa wanprestasi adalah kelalaian atau kealpaan yang terdiri dari:

- a) tidak melakukan apa yang telah disanggupi akan dilakukannya
- b) melaksanakan apa yang telah diperjanjikan nya, tetapi tidak sebagaimana yang telah diperjanjikannya
- c) melakukan apa yang diperjanjikan tetapi terlambat melakukan suatu perbuatan yang menurut perjanjian tidak dapat dilakukannya.⁷

Pengguna *game online* yang memainkan permainan *Mobile Legend*, *PUBG*, *Toram* , *Dota 2*, *CS Go*, dll ini tidak hanya serta-merta bermain saja, namun ketika pengguna sudah merasa jenuh juga memiliki kesempatan untuk menjual akun *game*

⁶ Subekti dalam buku Hetty Hassanah, (2014), Aspek Hukum Perdata di Indonesia, Yogyakarta Deepublish, Hlm 68

⁷ Subekti, (2002), Hukum Perjanjian, Jakarta Intermasa, Hlm 45.

atau menjual *item-item* yang ada di akun *game* mereka demi mendapatkan keuntungan pribadi. Melalui web www.itemku.co.id Lebih mudah bagi pemilik akun *game* untuk mempromosikan dan memublikasina akun *game* miliknya untuk dijual, sehingga dalam hal ini menimbulkan transaksi jual-beli secara elektronik. Berdasarkan Pasal 17 ayat 2 UU No. 19 Perubahan atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatur para pihak yang melakukan transaksi elektronik harus beritikad baik dalam melakukan interaksi dan atau pertukaran informasi elektronik selama transaksi berlangsung dalam hal ini adalah keabsahan melakukan perjanjian jual-beli akun *game* melalui media elektronik.

Masalah yang sering muncul dalam dunia *game* adalah terkait dengan barang *virtual* dalam *game* yang dimiliki oleh pemain. di karnakan barang *virtual Game* (*item game*) memiliki nilai karena dapat diperoleh dengan cara membeli menggunakan uang asli, yang kemudian ditukarkan dengan uang yang ada di dalam *game* tersebut. Pemain dalam *game* adalah konsumen karena pemain ini menggunakan *game* sebagai hiburan, serta melakukan pembelian barang *virtual* yang ada di permainan tersebut. Namun, ada beberapa kasus yang merugikan pemain *game* . Kasus tersebut yaitu tutupnya server *game* , sehingga *game* tidak bisa di akses oleh para pemainnya. Banyak dari para pemain *game* ini menghabiskan ratusan bahkan jutaan rupiah hanya untuk membeli barang *virtual* di *game* tersebut, sehingga dengan ditutupnya server *game* tersebut maka aset yang dibeli para pemain juga ikut hilang. Oleh karena itu, para pelaku *game* harus mendapatkan perlindungan hukum berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Konsumen No. 8 Tahun 1999.⁸

Virtual property yang biasa disebut dengan *item*, justru menimbulkan tanda tanya di kalangan publik tentang kedudukannya di Indonesia. Tidak hanya itu, *Virtual*

⁸ Kertha Semaya, Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Atas Pembelian Barang *Virtual* Dalam *Game* Online Jenis *Freemium* Di Indonesia, Vol. 9 No. 5 Tahun 2021, hlm. 848-863

property ini juga menimbulkan sengketa hukum, seperti hak-hak atas *Virtual property* tersebut, tata cara peralihanya, dan hal ini juga akan menimbulkan berbagai jenis sengketa lainnya di kemudian hari. Dalam KUH Perdata dikenal dengan asas konsensual, artinya kesepakatan untuk mengadakan mufakat atau kesepakatan para pihak yang mengadakan perjanjian tentang tujuan yang telah disepakati. Pada umumnya perjanjian yang diatur oleh KUHPerdata bersifat konsensual. Sedangkan maksud dari mufakat itu sendiri adalah pemenuhan kehendak para pihak yang berkontrak. Anda dapat mengatakan bahwa seseorang setuju jika mereka benar-benar menginginkan apa yang telah disepakati. Pada dasarnya kontrak itu harus berdasar pada konsesus ataupun mereka yang membuat perjanjian, dengan apabila terucap dari kehendak yang memperjanjikan.⁹ Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk mengangkat dengan judul “**KEABSAHAAN DAN PERLINDUNGAN BAGI PEMBELI PERANGKAT GAME ONLINE MENURUT HUKUM POSITIF INDONESIA**”

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keabsahan terjadinya jual beli perangkat *game online*?
2. Bagaimana perlindungan hukum bagi pembeli perangkat *game online/software*?

C. Tinjauan Umum

- A. Untuk mengetahui keabsahan terjadinya jual beli perangkat *game*.
- B. Untuk mengetahui perlindungan hukum bagi pembeli perangkat *game/software*.

D. Manfaat Penelitian

Dari kajian masalah yang dibahas diharapkan penelitian ini memberikan manfaat terhadap perkembangan hukum di Indonesia seperti:

⁹ Ridwan Khairandy, (2013), Hukum Kontrak Indonesia Dalam Perspektif Perbandingan (Bagian Pertama), Yogyakarta, FH UII Press, h. 90.

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk Menelaah informasi mengenai keabsahan jual beli perangkat *game*
- b. Untuk Menelaah informasi mengenai perlindungan hukum bagi pembeli perangkat *game*
- c. Dapat menjadi referensi baru bagi penulis yang tertarik dalam bidang ini.

2. Manfaat praktis

- a. Dapat memberikan informasi mengenai keabsahan jual beli perangkat *game*
- b. Dapat memberikan informasi mengenai perlindungan hukum bagi pembeli perangkat *game* Dapat memberikan arahan kepada para pihak dalam penelitian ini.

E. Orisinalitas Penelitian

Berkaitan dengan penelitian ini, sebelumnya telah dilakukan penelitian yang sama berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, dan dalam penelitian tersebut terdapat beberapa persamaan, perbedaan, dan kontribusi yang jika dibandingkan dengan penelitian penulis, yaitu :

Skripsi yang pertama, *KEDUDUKAN VIRTUAL PROPERTY DALAM HUKUM BENDA DI INDONESIA*, disusun oleh Fauzi Waskitho Mahasiswi Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, memiliki kesamaan dengan penelitian yang ditulis oleh penulis, yaitu mengkaji tentang Sama - sama membahas tentang barang *virtual*, sedangkan yang menjadi perbedaan dalam penelitian yang ditulis oleh penulis adalah terkait dengan bagaimana keabsahan dalam jual beli perangkat *game* dan juga bagaimana perlindungan konsumen terhadap pemain *game* . Sedangkan pada penulis skripsi yang berjudul *KEDUDUKAN VIRTUAL PROPERTY DALAM HUKUM BENDA DI INDONESIA*, membahas Kedudukan *Virtual property* di dalam hukum benda di indonesia.

Skripsi yang kedua, berjudul *JUAL BELI GAME ONLINE DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)* disusun oleh Aulia Ikhsani, Mahasiswi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Aceh, memiliki kesamaan dengan penelitian yang ditulis oleh penulis, yaitu Sama-sama membahas jual-beli *game online*. sedangkan yang menjadi Perbedaan penelitian yang dilakukan penulis yaitu lebih membahas keabsahan jual-beli perangkat *game online*. Sedangkan pada penulis skripsi yang berjudul *JUAL BELI GAME ONLINE DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM* membahas tentang bagaimana transaksi jual beli *item game online* dan juga bagaimana pandang hukum islam mengenai jual beli *item* dalam *game online*.

Berdasarkan persamaan, perbedaan dan kontribusi yang dimiliki oleh tiap-tiap penelitian tersebut, terdapat kebaruan atas penelitian ini yaitu:

NO.	PROFIL	JUDUL
1.	FAUZI WASKITHO SKRIPSI FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA	KEDUDUKAN <i>VIRTUAL PROPERTY</i> DALAM HUKUM BENDA DI INDONESIA
ISU HUKUM		
1. Bagaimana kedudukan <i>Virtual property</i> dalam hukum benda Indonesia?		
HASIL PENELITIAN		
1. Berdasarkan analisis diatas, <i>Virtual property</i> dapat disimpulkan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPdata, hal ini dikarenakan <i>Virtual property</i> telah memenuhi unsur-unsur benda tidak berwujud yaitu merupakan objek hukum, merupakan bagian daripada harta kekayaan, dapat dimiliki, tidak memiliki tubuh, namun bukan merupakan hak. Meskipun begitu ketentuan dalam hukum benda tidak berlaku secara kumulatif, melainkan secara alternatif selama telah memenuhi unsur-unsur benda secara umum. Dengan demikian <i>Virtual property</i> memiliki		

	kedudukan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPerdara.	
	PERSAMAAN	
	Sama - sama membahas benda <i>virtual</i>	
	PERBEDAAN	
	Perbedaannya penelitian yang dilakukan penulis bertitik fokus pada keabsahan jual beli berangkata <i>game</i> dan juga perlindungan konsumen unruk pembeli berakata <i>game online</i> , sedangkan dalam penulisan skripsi yang KEDUDUKAN VIRTUAL PROPERTY DALAM HUKUM BENDA DI INDONESIA , membahas tentang kedudukan <i>virtual</i> propery di dalam hukum benda indonesia	
	KONTRIBUSI	
	Berguna untuk masyarakat pada umumnya untuk lebih mengetahui bagaimana bentuk perlindungan hukum bagi pihak yang mengalami kerugian dalam jual beli perangkat <i>game online</i>	
NO.	PROFIL	JUDUL
2.	Aulia Ikhsan SKRIPSI Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Aceh	JUAL BELI <i>GAME ONLINE</i> DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM (Studi Pada Komunitas <i>Game Online</i> Banda Aceh)
	ISU HUKUM	
	1. Bagaimanakah mekanisme transaksi pada jual beli <i>game online</i> ? 2. Bagaimana pandangan hukum Islam terhadap jual beli <i>game online</i> tersebut?	
	HASIL PENELITIAN	
	1. Jual beli <i>game online</i> tidak jauh berbeda dengan jual beli <i>online</i> lainnya yaitu dengan transaksi tanpa bertatap muka dan di lakukan dengan pihak penjual yang menjual akunnya melalui media sosial, chatting-room pada <i>game</i> maupun situs khusus jual beli <i>game online</i> , dan pihak pembeli melakukan kesepakatan harga melalui media sosial. Ketika transaksi dilakukan, masingmasing dari pihak penjual dan pembeli mengajak serta temannya yang lain untuk menjadi saksi atas transaksi yang terjadi yang biasa di sebut rekber. Pembeli mentransfer sejumlah uang ke rekening bank yang telah disetujui bersama. Kemudian penjual memberikan id beserta password account atau inventaris pelengkap yang baru saja dibelinya tersebut. 2. <i>Game online</i> masih tabu atau kabur status hukumnya untuk dijadikan sebagai objek transaksi. Hal ini dikarenakan menimbulkan banyak masalah serius yang bertentangan dengan syari'at Islam, baik pada akad maupun keberadaannya sebagai objek jual beli. Pada jual beli <i>game online</i> rukun dan syarat juga harus terpenuhi. Tetapi kemudian ketika di teliti lebih dalam,	

F. Metodologi Penelitian

	didapati cacat pada syarat nafaz (terrealisasinya akad) jual belinya yaitu kepemilikan di dalam <i>game online</i> tidak jelas (gharar). Segala jual beli yang mengandung unsure gharar di dalamnya bertentangan dengan Islam sebab dapat mengubah nilai tolong-menolong dalam jual beli menjadi kezaliman. Ulama Syafi'iyah dan Hanafiyah sepakat bahwasanya barang yang diakadkan atau diperjualbelikan harus mengandung unsur yang dapat dimanfaatkan secara syara'. Sehingga suatu objek jual beli yang keberadaannya bertentangan dengan syara' merupakan sebuah kekeliruan menurut hukum Islam dan dianggap tidak absah dijadikan sebagai objek dalam transaksi jual beli, serta haram hukumnya memperjualbelikan <i>game online</i> .
	PERSAMAAN
	Sama - sama membahas jual beli <i>game online</i>
	PERBEDAAN
	Perbedaan penelitian yang dilakukan penulis yaitu membahas Keabsahan jual beli perangkat (<i>item</i>) <i>game online</i> , sedangkan pada penulisan skripsi yang berjudul JUAL BELI GAME ONLINE DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh) , lebih mebahas tentang transaksi jual beli <i>game online</i> dan juga bagaimana pandang hukum islam mengenai jual beli <i>game online</i> .
	KONTRIBUSI
	Berguna untuk masyarakat pada umumnya untuk lebih mengetahui tentang transaksi jual beli <i>item</i> dalam <i>game online</i> dan paham tentang hak-hak konsumen membeli perlengkapan/ <i>item</i> dalam <i>game online</i> .

Metode penelitian ini digunakan sebagai sumber penyusunan dengan Tujuan agar penelitian terarah dan mencapai kebenaran objektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah yuridis normatif, yang tujuannya adalah analisis masalah dilakukan dengan menggabungkan bahan hukum (yang merupakan data sekunder) dengan data primer.

2. Sifat Penelitian

Penelitian hukum bertujuan untuk menemukan dan mendeskripsikan keadaan sesuatu dalam kaitannya dengan apa dan bagaimana memiliki norma hukum dan

berlakunya norma hukum dalam masyarakat. Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka kecenderungan sifat penelitian yang digunakan adalah secara deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan suatu objek atau peristiwa tanpa niat untuk menarik kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum.¹⁰

3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari data primer dan data sekunder yang terdiri dari :

a) Bahan hukum primer

Yaitu bahan hukum yang mengikat dan terkait, seperti Undang-Undang Dasar Negara RI Tahun 1945, Ketetapan MPR, Dan peraturan perundang undangan yang disusun berdasarkan hierarki.

b) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan yang memberikan penjelasan tentang bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen resmi. Publikasi hukum meliputi buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, hasil penelitian, jurnal-jurnal hukum dan hasil karya dari kalangan hukum.

c) Bahan hukum tersier

adalah bahan yang memberi petunjuk atau penjelasan mengenai bahan hukum primer atau bahan hukum sekunder. Yaitu yang berasal dari kamus, majalah, surat kabar, *Internet* dan bahan lainnya yang berkaitan dengan penulisan tesis ini.

4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

¹⁰ Zainuddin Ali. (2016). Metode Penelitian Hukum. Jakarta : Sinar Grafika. H 17.

Untuk keseluruhan dalam pemenuhan sumber data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui studi kepustakaan (*library Research*) yang dilakukan dengan cara pengumpulan bahan-bahan melalui buku-buku hukum terkait, dan juga melalui searching jurnal dan mengutip tulisan dan pendapat dari situs di *Internet*.

5. Analisa Bahan Hukum

Data yang dikumpulkan dijadikan sebagai acuan pokok dalam melakukan analisis penelitian dan pemecahan masalah dalam penelitian ini. Untuk memperoleh hasil penelitian ini, penulis menggunakan analisis kualitatif. Analisis kualitatif dalam penelitian ini adalah dengan cara memaparkan dan menjelaskan kesimpulan serta memecahkan masalah terkait dengan judul penelitian yang telah dikumpulkan.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai arah dan ruang lingkup pembahasan ini, maka disajikan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika pembahasan

BAB II Tinjauan Pustaka, bab ini berisikan teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tinjauan umum tentang perlindungan konsumen, tinjauan umum tentang jual beli *online*.

BAB III Hasil Penelitian dan Pembahasan, dalam bab ini membahas tentang keabsahan dalam jual beli barang *virtual*, serta membahas upaya perlindungan apabila pembeli/pemilik *item/perangkat game online* mengalami kerugian karena penyedia jasa bangkrut, dan membahas perlindungan hukum bagi pemilik/pembeli *item/perangkat game online*.

BAB IV Kesimpulan dan Saran, dalam bab ini akan diuraikan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan yang dijelaskan pada bab

sebelumnya dan juga menguraikan mengenai saran sebagai kontribusi dari penelitian ini baik dari segi pembangunan ilmu,



BAB IV

KESIMPULAN DAN SARA

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari awal sampai akhir, Maka pada bab ini dapat penulis simpulkan sebagai berikut :

1. Keabsahan perjanjian jual beli perangkat game online (*item*) tunduk pada syarat sah perjanjian pada Pasal 1320 KUH Perdata yaitu kesepakatan yang dilakukan tanpa ada cacat kehendak, kecakapan para pihak untuk melakukan perjanjian, hal tertentu yang menjadi objek perjanjian, dan sebab-sebab yang tidak bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan, dan ketertiban umum. Pada pelaksanaannya perjanjian jual beli perangkat game online (*item*) tidak semata-mata tunduk pada Pasal 1320 KUH Perdata saja, melainkan juga harus melihat peraturan perundang-undangan terkait, yang dalam hal ini adalah UU No. 19 tahun 2016 atas perubahan UU No. 11 tahun 2008 tentang ITE mengingat umumnya perjanjian jual beli perangkat game online (*item*) dilakukan secara online melalui koneksi internet. UU ITE mensyaratkan sahnya dokumen elektronik yang dalam hal ini adalah perjanjian jual beli perangkat game online (*item*) ditentukan pula oleh penggunaan sistem elektronik yang sesuai dengan ketentuan undang-undang dan telah disepakati para pihak.
2. Dapat disimpulkan bahwa perlindungan konsumen pembelian perangkat game online (*item*) dalam games online, dengan adanya UU NO. 8 Tahun 1999 tentang perlindungan konsumen dan UU No. 19 tahun 2016 atas perubahan UU No. 11 tahun 2008 tentang ITE, menjamin adanya kepastian dan upaya hukum yang dapat ditempuh oleh konsumen pembelian perangkat game online (*item*) dalam *aplikasi*

game online apabila konsumen mengalami kerugian dan pelanggaran atas hak-hak konsumen yang dilakukan oleh pelaku usaha game online dalam pembelian perangkat game online (*item*). Upaya hukum yang dapat ditempuh konsumen melalui penyelesaian non-litigasi (di luar pengadilan) dan litigasi (di dalam pengadilan). Dimana konsumen yang dirugikan oleh pelaku usaha game online lebih sering menempuh jalur non-litigasi (di luar pengadilan) agar lebih efisien serta penyelesaian bisa dilakukan dengan cepat tanpa menindaklanjuti ke jalur pengadilan (litigasi).

B. Saran

1. Pemerintah perlu membuat peraturan tentang perangkat virtual (*item*) khususnya tentang perihal hak atas barang virtual mengingat sifatnya yang berbeda dengan benda pada umumnya. Dengan adanya peraturan tersebut maka dapat mengurangi kemungkinan terjadinya sengketa perihal barang virtual di kedepannya.
2. Masyarakat yang dirugikan harus mendapatkan edukasi hukum agar mereka dapat menegaskan haknya berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Konsumen. Biasanya masyarakat enggan mengajukan gugatan karena prosedur hukumnya panjang, berbelit-belit, dan relatif mahal. Dalam hal ini, sebagian besar konsumen yang menggunakan layanan game online yang mengalami kerugian harus menerima apa adanya tanpa tahu haknya dilindungi oleh undang-undang perlindungan konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Asri Sitompul, (2005), *Hukum Internet: Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, Bandung Citra Aditya Bakti.
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo, dkk, (2007), *Pengantar Teknologi Informasi Internet: Konsep dan Aplikasi*, CV.Andi Offset. Yogyakarta.
- Dewi, Elia Wuri, (2015), *Hukum Perlindungan Konsumen Cetakan 1* Yogyakarta, Graha Ilmu.
- Desi Dwi Kristanto, M.Ds., (2012), *Perdagangan Benda Virtual MMORPG Rising Force*, Banten: Universitas Multimedia Nusantara.
- Hetty Hassanah, (2014), *Aspek Hukum Perdata di Indonesia*, Yogyakarta, Deepublish
- Ismail Andang, (2009), *Education Games Panduan Praktis Permainan yang menjadi Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Sholeh*, Yogyakarta, ProU Media.
- I Ketut Oka Setiawan, (2018), *Hukum Perikatan*, Jakarta, Sinar Grafika.
- Joy Wong., (2010), *Internet marketing for the beginner*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- M Yahya Harahap, (1986), *Segi-Segi Hukum Perjanjian*, Bandung, Alumni.
- Ridwan Khairandy, (2013), *Hukum Kontrak Indonesia Dalam Perspektif Perbandingan (Bagian Pertama)*, Yogyakarta, FH UII Press..
- Resa Raditio, (2014), *Aspek Hukum Transaksi Elektronik : Perikatan, Pembuktian dan Penyelesaian Sengketa*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- R. Soeroso, (2002), *Pengantar Ilmu Hukum*, Jakarta, Sinar Grafika.
- Setiawan, I Ketut Oka, (2015), *Hukum Perikatan*, Jakarta, Sinar Grafika.
- Susanti Adi Nugroho, (2015), “*proses penyelesaian sengketa konsumen ditinjau dari hukum acara serta kendala implementasinya*”, Jakarta; Prenadamedia group.
- Subekti, (2002), *Hukum Perjanjian*, Jakarta Intermasa.
- Subekti, (2005), *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Jakarta, PT. Intermasa.
- Subekti, (2003), *Pokok-pokok Hukum Perdata*, Jakarta, Intermasa.
- Subekti dalam buku Hetty Hassanah, (2014), *Aspek Hukum Perdata di Indonesia*, Yogyakarta Deepublish.

Toman sony tambunan dan Wilson r.g tambunan, (2019), “*Hukum Bisnis*”, Jakarta, Prenadamedia Group.

Zainuddin Ali. (2016). *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta : Sinar Grafika.

Zulham, (2013), *Hukum Perlindungan Konsumen Edisi Pertama*, Jakarta, Kencana.

Undang – Undang

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2001 tentang Lembaga Perlindungan Konsumen Swadaya Masyarakat.

Jurnal/Skripsi

Ananda, I Gusti Agung Krisna Ary., Sarjana, I Made dan Sutarna, Ida Bagus Putu. (2014), Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Selaku Player *Game Online* Atas Terinstallnya Keylogger Pada Komputer Warnet. *Jurnal Kertha Semaya*, Vol. 02, No. 04, hal 11.

Asyirah Mustarin, (2017), Tinjauan Hukum Nasional dan Hukum Islam Terhadap Konsumen Pengguna Jasa Jual Beli *Online*, *Jurnal Restorative Justice* vol 1, no. 2, h.132

Fibrianti, Nurul. (2015), Perlindungan Konsumen dalam Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur Litigasi. *Jurnal Hukum Acara Perdata*, ADHAPER, Vol. 1, No. 1, hal 118.

Haris, Iyan Supiyan. (2015), *Perlindungan Konsumen Bagi Pengguna Game (Studi Komparatif antara Hukum Islam dan Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen) Skripsi Hukum Bisnis Syariah*, Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Iqbal, Muhammad dan Salam, Abdul., (2015), *Analisis Hukum Jual Beli Virtual property Pada Permainan Dota 2 Yang Diselenggarakan Oleh Valve Melalui Steam Community Market*. Universitas Indonesia Library The Crystal of Knowledge.

Kristianto, Fennieka. (2019), Dispute Settlement on Apartment’s Transaction. *Jurnal Problematika Hukum*, Vol. 3, No.2, hal 108

Kapindha, Ros Angesti Anas., M, Salvatia Dwi dan Febriana, Winda Rizky. (2014), Efektifitas dan Efisiensi Alternative Dispute Resolution (ADR) Sebagai Salah Satu Penyelesaian Sengketa Bisnis di Indonesia. *Jurnal Private Law*, Vol. 02, No. 04, hal 7.

Kertha Semaya, Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Atas Pembelian Barang *Virtual* Dalam *Game Online* Jenis Freemium Di Indonesia, *Jurnal Kertha Semaya*, Vol. 9 No. 5 Tahun 2021

Manumpil, Jein Stevany. (2016), Klausula Eksonerasi dalam Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia. *Journal Lex Privatum*, Vol. 4, No. 3, ha;l 38

Mopeng, Andhika, (2017), Hak-Hak Kebendaan Yang Bersifat Jaminan Ditinjau Dari Aspek Hukum Perdata, *Journal Lex Crimen*, Vol. 6, No. 10.

Mairul dan Irianto, Kartika Dewi. (2018), Pelaksanaan Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur Non Litigasi. *Pagaruyuang Law Journal*, Vol. 1, No. 2, hal 260.

Rina Yulius, (2017), Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian *Item Virtual* Pada *Game Online*, *Journal of Animation and Games Studies* Vol. 3 No. 1.

Rahadian, Muhammad Arief, (2016), Konstruksi Nilai Barang *Virtual* Dalam Fenomena Real Money Trade”. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Vol. 3 No.1 , hal 39.

Siti Maryam, (2010), Penerapan *E-COMMERCE* dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha, *Jurnal Liquidity*, h. 73.

S Putra, Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Transaksi Jual-Beli Melalui *E-Commerce*, *Jurnal Ilmu Hukum Vol 4*, no. 1, h. 287–308.

Syamsudin, M. dan Ramadani, Fera Aditias. (2018), Perlindungan Hukum Konsumen Atas Penerapan Klausula Baku. *Jurnal Yudisial*, Vol. 11, No. 1, hal 94.

Yulius, Rina. (2017), Analisis Perilaku Pengguna Dalam Pembelian *Item Virtual* Pada *Game Online*, *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 3, No.1.

Internet

<https://www.google.com/amp/s/sport.tempo.co/amp/1300848/game-mobile-lebih-disukai-diindonesia-ini-kata-giring-ganesha>, Pada Tanggal 7 juni 2023

<https://hybrid.co.id/post/alasan-psikologis-gamer-beli-item> di akses 15 november 2022 pukul 14:10

<https://hai.grid.id/read/071275774/mengapa-gamer-sultan-rela-habiskan-ratusan-juta-demi-beli-barang-barang-virtual> di akses 15 november 2022 pukul 14:20