

KEABSAHAN DAN PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMBELI PERANGKAT GAME ONLINE MENURUT HUKUM POSITIF INDONESIA

Mohammad Syahrul Gunawan,¹Ahmad Syaifudin,² Pinastika Prajna Paramita³

Fakultas Hukum Universitas Islam Malang
Jl. Mayjen Haryono No. 193 Malang, 65144, 0341-551932, Fax: 0341-552249
E-mail: syharulg@gmail.com

ABSTRACT

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*

ABSTRAK

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*

¹ Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Malang

² Dosen Pembimbing 1 Fakultas Hukum Universitas Islam Malang

³ Dosen Pembimbing 2 Fakultas Hukum Universitas Islam Malang

PENDAHULUAN

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*, perkembangan 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*.

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*⁴. 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.

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,

⁴ Siti Maryam, (2010), Penerapan *E-COMMERCE* dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha, Jurnal Liquidity, h. 73.

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

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

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 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

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 1999.⁷

Pada umumnya perjanjian yang diatur oleh KUHPerdara 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

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

⁷ 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

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.⁸

Sesuai dengan latar belakang di atas, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: Bagaimana keabsahan terjadinya jual beli perangkat game online dan Bagaimana perlindungan hukum bagi pembeli perangkat game online/software

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

Jenis penelitian ini adalah yuridis normatif, sifat penelitian yang digunakan adalah secara deskriptif⁹. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari data primer dan data sekunder yang terdiri dari : Bahan hukum primer, Bahan Hukum Sekunder, Bahan hukum tersier. penelitian ini dikumpulkan melalui studi kepustakaan (*library Research*).

KEABSAHAN TERJADINYA JUAL-BELI PERANGKAT GAME ONLINE

Pesatnya perkembangan teknologi di masa milenial saat ini, Membuat cara perjanjian jual beli yang pertama kali dilakukan oleh Konvensional dapat dilakukan di dunia maya. perjanjian jual beli yang dilakukan secara online serta konsepsi dalam Buku III BW pada Pasal 1313 menegaskan bahwa perjanjian adalah suatu perbuatan di mana satu atau lebih orang mengikatkan diri kepada satu orang lain atau lebih lanjut. banyak ahli mengatakan pengertian Perjanjian dalam Buku III masih bersifat umum atau terbuka, sebagai perbandingan Subekti menyatakan bahwa perjanjian adalah Peristiwa di mana satu orang menjanjikan yang lain, atau di mana dua orang saling berjanji untuk melakukan sesuatu hal.

Pada prinsipnya, perjanjian yang dilakukan melalui *online* tidak berbeda Dengan perjanjian yang dilaksanakan secara konvensional, hanya saja media yang digunakan berbeda. Perjanjian secara konvensional dilakukan dengan bertemu langsung dengan para pihak untuk menyepakati apa yang telah disepakati, sedangkan dalam perjanjian jual beli yang dilakukan secara *online* (*E-Commerce*) hanya membutuhkan media *Internet* saja dan para pihak tidak perlu melakukan pertemuan, karena semua proses perjanjian dilakukan melalui media sosial atau media elektronik.

⁸ Ridwan Khairandy, (2013), Hukum Kontrak Indonesia Dalam Perspektif Perbandingan (Bagian Pertama), Yogyakarta, FH UII Press, h. 90.

⁹ Zainuddin Ali. (2016). Metode Penelitian Hukum. Jakarta : Sinar Grafika. H 17.

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. Pemenuhan suatu prestasi atas perjanjian yang dibuat oleh pihak-pihak yang tidak mematuhi kewajibannya atau tidak memenuhi kewajibannya atau tidak memenuhi semua prestasinya.

Syarat Sah Perjanjian Pasal 1320 BW	Penjelasan	Unsur – unsur Perjajian Jual-Beli <i>Online</i>
Adanya kesepakatan	Perjanjian dianggap hidup ketika ada kesepakatan mereka mengikatkan diri meskipun perjanjian tersebut belum ditulis.	Pada saat pemain membeli <i>item game</i> dan telah melakukan konfrimasi saat itulah terjadinya suatu kesepakatan antara penjual dan pembeli.
Cakap hukum	Kecakapan hukum para pihak merupakan tuntutan umum agar sesuai untuk melakukan perbuatan hukum Menurut Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2019 tentang perubahan atas Undang-undang Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan seseorang dianggap cakap hukum ketika berusia 19 tahun. Dan juga menurut pasal 330 BW seseorang dianggap cakap hukum ketika berusia 21 tahun atau telah menikah sebelum 21 tahun. - lalu pada pasal 1330 menyatakan bahwa yang dianggap tidak cakap hukum adalah orang yang belum dewasa, dan Sedang dalam pengampuan	Namun nilai dari pasal 1320 KUHPerdara mengenai syarat sahnya perjanjian tidak seluruhnya terdapat dalam UU No. 19 tahun 2016 tentang ITE atas perubahan UU No. 11 tahun 2008 tentang ITE. Yaitu mengenai syarat kecakapan dalam bertindak tidak dibatasi oleh undang-undang ini, karena setiap orang mempunyai hak untuk mengakses suatu informasi melalui media elektronik dan Game online. Namun selama teransaksi yang dilakukan di dunia maya (E-Commerce) tersebut tidak ada yang membatalkannya atau tidak ada yang merasa dirugikan atas hal tersebut maka perjanjian atas transaksi jual beli akan tetap berjalan dan sah dimata hukum.

Adanya Hal- Hal tertentu	Suatu hal tertentu dalam pasal 1320 adalah apa yang di perjanjikan berarti suatu objek Konvensi adalah objek yang dapat diperdagangkan.	Barang virtual dapat disimpulkan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPerdata, hal ini dikarenakan barang virtual 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 barang virtual memiliki kedudukan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUHPerdata.
Sebab yang halal	Dalam perjanjian Harus ada itikad baik dari kedua belah pihak. perjanjian Tanpa sebab tidak memiliki kekuatan, maksud dari sebab ini adalah tujuan dari perjanjian tersebut. Tujuan perjanjian adalah kesepakatan yang dibuat oleh kedua belah pihak.	Begitu juga dalam transaksi online dalam pasal 17 ayat 2 UU No 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan/atau pertukaran Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung.

Syarat-syarat keabsahan suatu perjanjian sebenarnya benar-benar jelas Dinyatakan dalam pasal 1320 Buku III BW, yang menyatakan bahwa:

1. Kesepakatan para pihak/mereka yang mengikatkan diri

Berlandaskan prinsip konsensualisme, perjanjian dianggap hidup ketika ada kesepakatan mereka mengikatkan diri meskipun perjanjian tersebut belum ditulis. juga

prinsip ini menekankan bahwa perjanjian lahir pada alternatif kesepakatan atau kesepakatan antara kedua belah pihak, juga pembuktian Jika perjanjian dibuat dalam bentuk tertulis. Tercapainya kesepakatan adalah aktualitas kesesuaian pilihan antara kedua belah pihak.

Pada prinsipnya, kesepakatan yang dituangkan dalam perjanjian adalah Manifestasi dari kesepakatan yang dibuat oleh kedua belah pihak atau lebih lanjut yang dituangkan dalam bentuk perjanjian yang berisi binar perjanjian, pelaku, dan kewajiban kedua belah pihak untuk melaksanakan apa yang telah disepakati.

2. Kecakapan Hukum

Kecakapan hukum para pihak merupakan tuntutan umum agar sesuai untuk melakukan perbuatan hukum. Kemampuan untuk melakukan perbuatan hukum yang dimaksud adalah perbuatan hukum membuat perjanjian, dalam Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2019 tentang perubahan atas Undang-undang Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan yang dianggap sudah cakap hukum adalah usia 19 tahun. Juga Buku III BW dalam Pasal 1330 juga menjelaskan orang-orang yang tidak pantas dalam melakukan kecakapan Hukum, yaitu: Anak yang belum dewasa, Sedang dalam pengampuan.

3. Memuat Hal-Hal Tertentu

Suatu hal tertentu dalam perjanjian berarti suatu objek Konvensi adalah objek yang dapat diperdagangkan sebagaimana diminta dalam pasal 1332 BW. Menurut pasal 1333 BW, objek kesepakatan harus pasti atau Setidaknya jenisnya harus ditentukan, sedangkan jumlah tidak perlu ditentukan asal kemudian dapat ditentukan atau diperhitungkan.

4. Adanya Sebab Yang Halal

Sebab yang halal yang berarti isi perjanjian tidak boleh bertentangan dengan hukum yang dijelaskan dalam pasal 1335 BW yaitu penyebab perjanjian tanpa sebab, atau yang telah dibuat untuk alasan yang salah atau dilarang, tidak memiliki kekuatan. sebab yang halal, artinya perjanjian Harus ada itikad baik dari kedua belah pihak. perjanjian Tanpa sebab tidak memiliki kekuatan, maksud dari sebab ini adalah tujuan dari perjanjian tersebut. Tujuan perjanjian adalah kesepakatan yang dibuat oleh kedua belah pihak.

Dalam transaksi jual beli yang dilakukan di dunia maya, para pihak yang terlibat mengadakan hubungan hukum yang dijabarkan dalam bentuk perjanjian elektronik, sebagaimana disebutkan dalam Pasal 1 angka 17, bahwa perjanjian Elektronik adalah perjanjian antara para pihak yang ditandatangani melalui sebuah sistem elektronik. Demikian juga pengertian sistem elektronik adalah rangkaian proses dan kecenderungan

elektronik yang beroperasi untuk menyiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, memberitahukan, mengirimkan dan/atau mendistribusikan informasi secara elektronik. Inti dari kontrak elektronik adalah perjanjian yang disepakati oleh pembuatnya, tetapi penggunaan sistem elektroniknya berbeda. Keabsahan suatu kontrak elektronik telah dijelaskan dalam Pasal 5 angka 3 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dimana informasi dan/atau dokumen elektronik dinyatakan sah apabila menggunakan sistem elektronik sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam undang-undang ini.

Perjanjian yang dilakukan melalui media online dapat dianggap sebagai kontrak elektronik yang merupakan ungkapan Pasal 1338 Buku III BW yang menerapkan asas kebebasan berkontrak, artinya orang bebas menentukan bentuk, jenis, dan isi kontrak. Kontrak sepanjang masih memenuhi syarat sahnya perjanjian dalam pasal 1320 BW, tidak bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum, atau kesusilaan dan berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang melakukan.

PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMBELI PERANGKAT GAME ONLINE/SOFTWARE

Transaksi dalam game online belum sepenuhnya diatur oleh undang-undang. Namun Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memiliki beberapa ketentuan yang relevan dengan transaksi game online. Di bawah ini adalah beberapa pasal terkait serta pembahasan dan analisis yang dilakukan oleh penulis.

“Dalam pasal 1 angka 2 yang berbunyi: Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya”

Dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 11 Tahun 2008, dijelaskan mengenai uraian kontrak serta kontrak, pasal 1 angka 17 dijelaskan bahwa kontrak elektronik merupakan perjanjian yang dibuat antara para pihak melalui sistem elektronik. Sistem elektronik yang dirancang dijelaskan dalam pasal 1 angka 5 sebagai berikut:

“Sistem elektronik adalah seperangkat alat dan metode elektronik yang dirancang untuk menyiapkan, mengumpulkan, mengolah, menentukan, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau mendistribusikan informasi elektronik.”

Keabsahan transaksi penjualan dan pembelian perangkat (*item*) *game online* telah dijelaskan dalam Buku III BW, yang menciptakan hak dan kewajiban antara pihak-pihak. Perlindungan hukum bagi para pihak ditetapkan dalam Pasal 1 ayat 4 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Transaksi dan Informasi Elektronik:

“Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya”

Kemudian Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam pasal 21 ayat 2 mengatur tentang perlindungan hukum yaitu:

1. Jika transaksi dilakukan dengan sendiri, segala akibat hukum yang ditimbulkan menjadi tanggung jawab para pihak yang bertransaksi
2. Jika transaksi tersebut dilakukan dengan pemberian kuasa, segala akibat hukum dalam pelaksanaan perjanjian transaksi elektronik menjadi tanggung jawab pemberi kuasa
3. Jika transaksi tersebut dilakukan melalui agen elektronik, segala akibat hukum dalam pelaksanaan perjanjian transaksi elektronik menjadi tanggung jawab penyelenggara agen elektronik tersebut.

Perlindungan hukum sebagai pedagang dikendalikan sebagai Hak Kekayaan Intelektual dan atas nama domain yang terbentuk menjadi karya intelektual dalam bentuk apa pun dalam Pasal 23 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Hukum No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sementara itu, hak-hak dan kewajiban konsumen dan perusahaan tidak diatur oleh Undang-Undang No. 19 tahun 2016, yang mengubah Undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi Transaksi dan Elektronika, melainkan oleh Hukum No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Pengertian perlindungan konsumen tertuang dalam Pasal 1 Ayat 1 UU Perlindungan Konsumen No 8 Tahun 1999 bahwa perlindungan konsumen adalah segala upaya untuk memberikan kepastian hukum guna melindungi perlindungan konsumen. Menurut Mochtar Kusumaatmadja, perlindungan konsumen adalah seperangkat asas dan aturan hukum yang mengatur hubungan dan persoalan antara berbagai pihak dan terkait dengan barang atau

jasa yang dikonsumsi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat umum.¹⁰ Dalam *Business English Dictionary*, terdapat pengertian terkait perlindungan konsumen yaitu melindungi konsumen dari pedagang yang tidak adil atau ilegal. Selain itu *Black's Law Dictionary* mendefinisikan perlindungan konsumen sebagai hukum yang melindungi konsumen dalam penggunaan barang dan jasa.¹¹ Berdasarkan pengertian terkait perlindungan konsumen tersebut, maka perlindungan konsumen pada hakekatnya adalah suatu bentuk perlindungan hukum bagi konsumen yang menggunakan jasa dan/atau barang untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari dari hal-hal yang dapat merugikan konsumen tersebut.

Perlindungan konsumen berdasarkan UU Perlindungan Konsumen No. 8 Tahun 1999 dimana terdapat hubungan hukum antara konsumen dengan badan usaha atau produsen. Atas dasar hubungan hukum itu pasti timbul hak dan kewajiban. Apabila dalam hubungan hukum tersebut konsumen dirugikan karena badan usaha atau produsen tidak dapat memenuhi kewajibannya, maka disinilah peran hukum perlindungan konsumen berperan. Jika ini terjadi, pelaku atau produsen komersial dapat dimintai pertanggungjawaban.

Pembelian dan penjualan *item virtual* dalam *game online* menimbulkan lebih dari satu perjanjian yang wajib dilakukan oleh masing-masing pihak. Dalam hal ini konsumen adalah pemain *game online* yang membeli nilai mata uang *game online* dengan jumlah tertentu atau menggunakan kupon. Dalam posisi tersebut, konsumen berada pada posisi wajib untuk menunaikan prestasinya (debitur) dan penyedia atau pengembang *game online* pada posisi pihak yang berhak atas kewajiban tersebut (kreditur). Sedangkan bagi pemain *game online* yang menggunakan jasa *game online*, konsumen dalam hal ini pemain adalah pemilik jasa (kreditur) sekaligus penyedia jasa atau pengembang jasa *game online* dengan berstatus wajib untuk menyerahkan suatu prestasi (debitur).

Dengan demikian, badan usaha dalam hal ini penyedia atau pengembang jasa video *game online* memiliki kewajiban berdasarkan Pasal 7 UU No. 8 Tahun 1999 tentang perlindungan konsumen. Penjelasan umum pasal tersebut menyatakan bahwa pedagang wajib bertindak jujur dalam usahanya, memberikan informasi yang akurat dan benar tentang barang dan/atau jasa, melayani konsumen dengan benar, menjamin kualitas barang dan/atau jasa, dan memberikan ganti rugi atau kompensasi kepada konsumen yang dirugikan karena kelalaian pihak-pihak yang bertransaksi. Dari pasal tersebut juga muncul bahwa pelaku ekonomi wajib memberikan kompensasi. Sebagai Contoh, Misalnya pada

¹⁰ Dewi, Elia Wuri, 2015, *Hukum Perlindungan Konsumen* Cetakan 1 Yogyakarta, Graha Ilmu, 2015, hal 4

¹¹ Zulham, 2013, *Hukum Perlindungan Konsumen* Edisi Pertama, Jakarta, Kencana, hal 22

awal wabah Virus Corona, server *game online* PUBG mengalami masalah karena jumlah pemain yang mengakses *game* tersebut terlalu banyak sehingga membuat *game* tersebut tidak dapat dimainkan. Banyak pemain mengeluh bahwa mereka tidak bisa masuk ke dalam *game*. Sebelum kejadian tersebut, Tencent selaku pengembang layanan *game online* PUBG langsung mengambil tindakan khusus untuk meningkatkan kapasitas server *game online* tersebut. Untuk kerugian yang diderita oleh pemain *Game Online* PUBG, Tencent akan memberikan kompensasi berupa hadiah *item virtual* dalam *game*.

UPAYA HUKUM JIKA PEMBELI PERANGKAT GAME MENGALAMI KERUGIAN BILAH PENYEDIA JASA BANGKRUT

Dalam sengketa konsumen, pemain *game online* dirugikan dalam hal ini karena server *game online* di Indonesia telah ditutup. Hal ini berdasarkan pasal 45-48 Undang-Undang Perlindungan Konsumen No. 8 Tahun 1999. Penyelesaian Sengketa Konsumen, yaitu penyelesaian sengketa konsumen melalui pengadilan atau sering disebut dengan proses litigasi dan penyelesaian sengketa konsumen di luar pengadilan atau sering disebut dengan non litigasi.

a. Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur Pengadilan (Litigasi)

Untuk penyelesaian sengketa hukum atau acara, digunakan putusan pengadilan umum menurut hukum acara HIR/RBg.¹² Pasal 45 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Perlindungan Konsumen menyatakan bahwa konsumen yang dalam kedudukannya lebih lemah dapat menggugat pengusaha pada lembaga yang tugasnya menyelesaikan perselisihan antara konsumen dengan pengusaha, atau yang dapat ke pengadilan dalam rangka peradilan umum. Akibatnya, dalam penyelesaian sengketa konsumen di pengadilan, salah satu pihak menang sedangkan pihak lainnya kalah. Penyelesaian sengketa konsumen dalam litigasi memiliki kelemahan, karena menempatkan para pihak pada posisi ekstrim yang memerlukan pembelaan yang dapat mempengaruhi keputusan dengan baik. Proses persidangan menimbulkan persoalan substantif dan prosedural bagi para pihak dalam menegakkan fakta.¹³ Oleh karena itu, proses penyelesaian sengketa dinilai kurang efisien dari segi biaya, waktu dan tenaga. Apapun, jika penyelesaian non litigasi tidak mencapai kesepakatan, penyelesaian litigasi adalah pilihan terakhir. Siapa yang berhak menuntut atas

¹² Fibrianti, Nurul. 2015, *Perlindungan Konsumen dalam Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur Litigasi*. Jurnal Hukum Acara Perdata, ADHAPER, Vol. 1, No. 1, hal 118.

¹³ Mairul dan Irianto, Kartika Dewi. 2018, *Pelaksanaan Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur Non Litigasi*. Pagaruyuang Law Journal, Vol. 1, No. 2, hal 260.

pelanggaran yang dilakukan oleh kontraktor, diatur dalam Pasal 46 ayat 1 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, yang secara umum mengatur sebagai berikut¹⁴:

- (1) Konsumen yang dirugikan atau ahli warisnya
- (2) Sekelompok konsumen yang memiliki minat yang sama
- (3) LPKSM yang memenuhi persyaratan yaitu. H. harus berbentuk badan hukum atau yayasan yang diamanatkan dalam Anggaran Dasar (AD) yang bertujuan untuk memajukan perlindungan konsumen dan telah melakukan kegiatan berdasarkan AD.
- (4) Pemerintah dan/atau Otoritas Terkait.

Proses hukum terkait sengketa konsumen (litigasi) hanya dapat dimulai jika upaya penyelesaian sengketa konsumen di luar pengadilan (non litigasi) gagal. Artinya, penyelesaian sengketa konsumen melalui jalur non litigasi lebih diutamakan daripada penyelesaian melalui pengadilan.

b. Penyelesaian Sengketa Konsumen di Luar Pengadilan (Non – Litigasi)

Dalam penyelesaian sengketa konsumen dalam hal ini kita berhadapan dengan pemain online yang merasa dirugikan dalam proses pengadilan atau proses hukum dan memiliki banyak kerugian seperti biaya yang relatif mahal. Ketika para pihak yang bersengketa membawa perselisihan tersebut ke pengadilan, hasil akhirnya adalah salah satu pihak menang dan pihak lainnya kalah.

Karena adanya kekurangan dalam penyelesaian sengketa konsumen secara litigasi, maka proses penyelesaian sengketa konsumen di luar pengadilan dinilai lebih efisien dari segi waktu, biaya dan tenaga dalam proses penyelesaian sengketa. Dalam prosedur sengketa konsumen non-litigasi, hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti negosiasi, konsultasi, mediasi, dan Konsiliasi.

Konsultasi adalah kegiatan pribadi atau personal antara pihak tertentu, yang kemudian disebut klien, dan pihak lain, yang disebut penasehat, yang mengkomunikasikan pendapatnya kepada kliennya. Klien tidak berkewajiban untuk mengikuti pendapat yang dikemukakan. diberikan oleh konsultan. Klien bebas untuk mengikuti pendapat penasihat atau tidak dan klien dapat mengambil keputusan sendiri.

Negosiasi adalah perundingan atau musyawarah di mana pihak yang bernegosiasi disebut sebagai negosiator. Oleh karena itu, negosiasi merupakan salah satu bentuk

¹⁴ Kristianto, Fennieka. 2019, *Dispute Settlement on Apartment's Transaction*. Jurnal Problematika Hukum, Vol. 3, No.2, hal 108

penyelesaian sengketa yang dilakukan oleh masing-masing pihak terkait secara mandiri dan tanpa kehadiran pihak ketiga. Negosiasi dilakukan secara unjuk kerja atau melalui negosiasi dengan pihak terkait untuk mencari solusi atas masalah tersebut. Hasil negosiasi tidak mengikat secara hukum.

Mediasi adalah salah satu bentuk penyelesaian sengketa konsumen yang melibatkan keterlibatan pihak ketiga, yang disebut mediator yang tidak memihak, yang juga membantu mencapai kesepakatan. Namun, mediator tidak memiliki otoritas pengambilan keputusan. Jadi mencapai kesepakatan adalah kompromi antara para pihak.

Konsiliasi merupakan salah satu bentuk alternatif penyelesaian sengketa yang dalam hal ini adalah sengketa konsumen dimana pihak ketiga yaitu konsiliator turut campur. konsiliator menjadi aktif sehingga dapat merumuskan langkah-langkah penyelesaian sengketa. Selain itu, para pihak yang bersengketa mendapatkan penyelesaian. Jika para pihak yang bersengketa tidak dapat menemukan solusi atas masalah tersebut, konsiliator membuat proposal. konsiliator tidak memiliki kekuasaan untuk mengambil keputusan, tetapi hanya dapat memberikan saran berupa rekomendasi untuk memecahkan masalah. Tujuan konsiliasi pada hakekatnya adalah untuk mendamaikan para pihak yang bersengketa.

Oleh karena itu, penyelesaian sengketa konsumen, dalam hal ini antar pemain game online yang merasa dirugikan atas hilangnya barang virtual akibat ditutupnya server game online, dapat diselesaikan di pengadilan atau tidak. Namun, prosedur non-litigasi dianggap lebih hemat waktu, biaya, dan tenaga daripada prosedur litigasi. Oleh karena itu, bagi para pemain online yang sudah mengeluarkan uang ratusan bahkan jutaan rupiah untuk membeli barang virtual dalam sebuah game online, ada baiknya menghubungi perusahaan jasa game online tersebut sebelum mengajukan gugatan untuk meminta ganti rugi atau mencari solusi atas masalah tersebut. Cara ini dapat dilakukan melalui negosiasi antara pemain game online yang dirugikan dengan perusahaan yang menyediakan atau mengembangkan layanan game online tersebut.

KESIMPULAN

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, kesesuaian, 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).

DAFTAR PUSTAKA

- Asri Sitompul, (2005), *Hukum Internet: Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, Bandung Citra Aditya Bakti.
- Dewi, Elia Wuri, (2015), *Hukum Perlindungan Konsumen* Cetakan 1 Yogyakarta, Graha Ilmu.
- Fibrianti, Nurul. (2015), Perlindungan Konsumen dalam Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur Litigasi. *Jurnal Hukum Acara Perdata*, ADHAPER, Vol. 1, No. 1
- Kristianto, Fennieka. (2019), Dispute Settlement on Apartment's Transaction. *Jurnal Problematika Hukum*, Vol. 3, No.2
- 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
- Ridwan Khairandy, (2013), *Hukum Kontrak Indonesia Dalam Perspektif Perbandingan (Bagian Pertama)*, Yogyakarta, FH UII Press.

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

Subekti dalam buku Hetty Hassanah, (2014), *Aspek Hukum Perdata di Indonesia*, Yogyakarta Deepublish.

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

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

<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