

KEABSAHAN JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) MOBILE

Agryan Prahatna¹, Isdiyana Kusuma Ayu², Ahmad Syaifudin³

Fakultas Hukum, Universitas Islam Malang Jl. MT Haryono Nomor 193,

Email: donidwi27@gmail.com

ABSTRACT

In a sale and purchase, the parties must comply with the applicable rules in accordance with the purpose for which these rules are held. Like buying and selling online game accounts for players unknown's battlegrounds (PUBG) mobile in the Pekanbaru city area. Carrying out a legal review of something new needs to be done, so that it is appropriate in determining the positive legal rules that will be used. Identification of the problem in this study, namely what are the forms of transactions carried out in the practice of buying and selling online game accounts of Player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile in the Pekanbaru city area and what are the obstacle factors in buying and selling online game accounts of Player unknown's battlegrounds (PUBG).

Keywords: Validity, Buying and Selling, Game Account

ABSTRAK

Pada suatu jual beli, para pihak harus menaati aturan yang berlaku sesuai dengan tujuan diadakannya aturan tersebut. Seperti halnya jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile di wilayah kota Malang. Melakukan peninjauan hukum terhadap sesuatu hal yang baru perlu dilakukan, supaya tepat dalam menentukan aturan hukum positif yang akan digunakan. Identifikasi masalah dalam penelitian ini, yakni bagaimanakah bentuk transaksi yang dilakukan dalam praktik jual beli akun game online Player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile dan Apa yang menjadi Faktor hambatan dalam transaksi jual beli akun game online Player unknown's battlegrounds (PUBG).

Kata Kunci: Keabsahan, Jual Beli, Akun Game

PENDAHULUAN

Secara umum Game sudah menjadi rutinitas kegiatan dari masa ke masa di semua kalangan, tanpa memandang umur dan status seseorang dari para pemainnya, yakni sedari dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Game dinilai bisa menghilangkan rasa bosan yang dialami

¹ Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Malang

² Dosen Fakultas Hukum Universitas Islam Malang

³ Dosen Fakultas Hukum Universitas Islam Malang

seseorang setelah penat dari aktivitas yang dilakukan sehari-hari seperti sekolah, kuliah, atau bekerja.

Meskipun demikian, seseorang yang bermain game baik melalui gadget atau komputer di nilai oleh masyarakat sebagai faktor memperlambat seseorang dalam kehidupan nyata bahkan dianggap sebagai seseorang yang pemalas. Padahal bermain game merupakan naluri manusia sejak lahir sehingga tidak dapat di pisahkan dari masa ke masa. Buktinya, sejak seorang manusia lahir maka balita akan dikenalkan game game berupa benda-benda yang diberikan orang tua, tindakan itu dianjurkan oleh dokter untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas balita.

Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile ini muncul akibat adanya permainan yang di anggap gagal secara komersil seperti permainan btroom online, Rules Of Survival, Radical Heights, AXE.IO-Brutal Survival Battleground, TheCulling2, SOS:Battle Royale, Islands Of Nyne,Realm Royale, Survival Games; Battle Royale⁴, beberapa permainan tersebut dianggap membosankan para pemainnya dengan keluhan bahwa permainan tersebut terlihat permainan layaknya cartoon serta grafiknya yang terlihat realistis kemudian hal ini memunculkan beberapa game yang mengikuti keinginan pemain salah satunya Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile yang diciptakan pada tahun 2017.

Game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile berjenis Game Battle Royal yaitu permainan ini memiliki jenis menyelesaikan misi membunuh semua team lawan dengan cara menggunakan senjata berupa senjata tajam, granat, bom molotov, bahkan senjata dengan jenis tembakan yang disediakan didalam peta yang dipilih dalam berperang untuk mendapatkan chicken dinner (bagi pemain terakhir) sebagai hadiah untuk berpesta bagi para pemenang peperangan. awal Game ini biasanya para pemain akan terjun dari sebuah pesawat dan turun pada tempat-tempat yang dituju dalam peta dengan keadaan tangan kosong dan mencari senjata diberbagai lokasi didalam peta kemudian kita diharuskan mengeliminasi semua lawan dengan perlengkapan senjata yang kita miliki. Konsep permainan battle royal sudah ada sejak tahun 90an yang pada saat itu muncul sebuah permainan bomberman yang memperkenalkan metode

⁴ Alvie Rosali Triyantama, model komunikasi virtual pemaingame pubg mobile menggunakan studyetnografivirtualpadakelompok gamepubgmobileRPXE-Sport,Jurnalilmiah fakultas ilmu komunikasi Universitas Jendral Sudirman volume 7 No. 1, 2019, hlm.55

permainan player ganda atau multiplayer yang menjadikan inovasi keluarnya permainan-permainan dengan pemain ganda⁵.

Permainan ini dilengkapi dengan zona yang semakin mengecil yang berguna untuk mengatur durasi permainan yang biasa disebut sebagai safe zone, dengan begitu waktu permainan hanya berkisar 20 sampai 30 menit tergantung kepada peta yang dipilih sebelum memulai permainan. Permainan ini hanya membekali kepadapemainnya¹ nyawasaja, jika permainan dilakukan secara skuad atau diisi dengan beberapa orang dengan maksimal 4 orang atau player. Jika pemain berhasil dilumpuhkan lawan masih bisa di selamatkan dan berhasil sehat dengan syarat pemain lainnya masih hidup minimal 1 orang saja untuk membantu melakukan revive atau membantu pemain dalam team agar dapat sehat kembali, hal ini biasa di sebut dengan knockdown.

Game ini berhasil sukses dipasaran terutama di Indonesia yang membuat di sukai oleh beragam kalangan baik anak-anak, remaja bahkan dewasa. Permainan ini berhasil mencuri perhatian para pemainnya karena permainan ini dibekali dengan proses kustomisasi karakter yang sangat detail, punya mode permainan yang lebih banyak, tampilan grafis yang memukau, peta yang luas dan banyak pilihan serta banyak pilihan senjata, tentu hal ini memanjakan para pecinta game yang sejenis yang hanya bisa dimainkan di pc semacam Point blank, tetapi permainan Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile inidapat dimainkan di ios maupun android yang membuat banyak pemainnya tidak perlu merasa ribet jika ingin memainkannya dan game ini bisa di mainkan segala tempat seperti tongkrongan para kawula muda, hal ini yang menjadi kan game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile seperti primadona dikalangan pemain gamebahkan seorang yang baru mencoba permainan.

Player Unknown's Battleground's (PUBG) Mobile diciptakan oleh Brendan Greene dan Pihak Tencent Games sebagai penerbit yang secara resmi rilis tahun 2017, dalam perjalanan game ini selama 5 tahun di Indonesia sudah bukan hal yang baru jika adanya transaksi jual beli akun game ini, padahal belum ada aturan hukum positif yang menjelaskan secara legal hal tersebut bahkan dari pihak Tencent Games belum ada mengeluarkan himbauan akan hal tersebut.

PEMBAHASAN

A. Prosedur Transaksi Jual Beli Akun Game Online

⁵ Triyantama, model komunikasi virtual pemaingame pubg mobile menggunakan studyetnografivirtualpadakelompok gamepubgmobileRPXE-Sport,

Proses transaksi jual beli akun game online berawal dengan membuat suatu akun game dengan email dan data privasi yang akan menjadi objek dalam suatu peristiwa jual beli, alamat email dimaksudkan untuk mengakses permainan ke dalam server game online akun diperjualbelikan kepada pihak yang sedang mencari akun game online di suatu platform jual beli, dalam hal ini salah satu platform yaitu itemku.com memfasilitasi para pemilik akunnya untuk diperjualbelikan. Penjualan akun hanya bisa diakses oleh seseorang yang sudah mempunyai akun level yang lebih tinggi, kemudian pemilik akun membuat suatu akun di salah satu platform dalam hal ini adalah itemku.com untuk mempublikasikan akun game online tersebut agar dapat dilihat oleh pihak yang sedang mencari akun game online⁶⁶. Tidak ada syarat khusus dalam hal pembelian atau penjual akun game online, semua hanya berdasarkan ketertarikan dan kesepakatan.

a. Tahapan Sebelum Transaksi

Tahapan sebelum transaksi adalah tahapan sebelum adanya perjanjian. Pada proses jual beli akun game online dengan penjual, pembeli mencari informasi tentang akun game online yang akan dipilih untuk dibeli.

b. Tahapan Transaksi Jual Beli

Tahapan transaksi ini adalah tahapan dimana perjanjian lahir, pembeli telah mengkonfirmasi akun yang akan dibeli. Kemudian pembeli diarahkan pada tata cara pembayaran yang diinginkan.

c. Tahapan penyerahan

Pembeli melakukan kewajiban dengan membayar harga sesuai dengan harga yang dibeli, penjual harus segera merealisasikan keinginan pembeli. Dalam hal penyerahan barang akun game online tidak sama dengan pembeli-pembelian lainnya. Penyerahan akun game online hanya cukup berkomunikasi antara penjual dengan pembeli mengenai penyerahan akun.

Menurut Pasal 1457 KUHPerdata⁶, perjanjian jual beli adalah perjanjian antara penjual dan pembeli di mana penjual mengikatkan dirinya untuk menyerahkan hak miliknya atas suatu barang kepada pembeli, dan pembeli mengikatkan dirinya untuk membayar harga barang itu.

B. Keabsahan Jual Beli Akun Player Uknown Battlegrounds PUBG mobile

⁶ Pasal 1457 KUHPerdata

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era millineal saat ini, membuat cara perjanjian jual beli yang awalnya dilakukan secara konvensional bisa dilakukan di dunia maya. Perjanjian jual beli yang dilakukan secara online sama halnya dengan konsep yang ada di Buku ke III BW dalam Pasal 1313⁷ menegaskan bahwa suatu perjanjian adalah suatu perbuatan di mana satu orang atau lebih mengikatkan diri terhadap satu orang lain atau lebih.

Banyaknya para ahli yang mengatakan pengertian perjanjian dalam Buku ke III ini masih bersifat umum atau terbuka, sebagai suatu perbandingan Subekti menyatakan bahwa perjanjian adalah suatu peristiwa dimana seorang berjanji kepada orang lain, atau dimana dua orang saling berjanji untuk melaksanakan sesuatu hal.

Syarat sahnya suatu perjanjian sesungguhnya sudah sangat jelas dikatakan dalam Pasal 1320 Buku ke III BW⁸, yang menyatakan bahwa :

1. Sepakat mereka yang mengikatkan diri / kesepakatan

Berdasarkan asas konsensualisme perjanjian dianggap ada ketika setelah ada kata sepakat mereka yang mengikatkan diri meskipun perjanjian tersebut belum dituangkan secara tertulis. Kemudian asas ini menekankan bahwa suatu perjanjian lahir pada detik terjadinya kesepakatan atau persetujuan antara kedua belah pihak. Apabila perjanjian dibuat dalam bentuk tertulis maka bukti tercapainya kesepakatan adalah adanya persesuaian kehendak antara kedua belah pihak.

2. Cakap membuat suatu perjanjian

Kecakapan para pihak merupakan syarat umum untuk dapat melakukan perbuatan hukum yang sah. Kemampuan untuk melakukan perbuatan hukum yang dimaksud adalah perbuatan hukum melakukan perjanjian

Kemudian Buku ke III BW dalam Pasal 1330 juga menerangkan orang-orang yang tidak cakap untuk melakukan suatu perbuatan hukum, yaitu :

- a. Anak yang belum dewasa

Orang yang membuat suatu perjanjian nantinya akan terikat oleh perjanjian itu sendiri, mempunyai cukup kemampuan untuk benar-benar akan bertanggung jawab yang dipikulnya dengan perjanjian itu.

⁷ Buku ke III BW dalam Pasal 1313

⁸ Pasal 1320 Buku ke III BW

b. Orang yang sedang dalam pengampunan

Pengampunan adalah keadaan seseorang yang dianggap tidak cakap hukum bertindak sebagai dirinya sendiri untuk menjaga hak-haknya. Dalam KUHP⁹ data pengampunan diatur dalam Pasal 433 Setiap orang dewasa, yang selalu berada dalam keadaan dungu, gila atau mata gelap, harus ditempatkan di bawah pengampunan, sekalipun ia kadang-kadang cakap menggunakan pikirannya.

3. Suatu Hal Tertentu

Suatu hal tertentu dalam perjanjian maksudnya adalah objek suatu perjanjian yaitu benda yang dapat diperdagangkan sebagaimana yang diatur dalam Pasal 1332 BW . Menurut Pasal 1333 BW⁹ , benda yang menjadi objek suatu perjanjian harus tertentu atau setidaknya-tidaknya harus ditentukan jenisnya, sedangkan jumlah tidak perlu ditentukan asalkan saja kemudian dapat ditentukan atau diperhitungkan.

4. Suatu Sebab yang Halal

Suatu sebab halal yang maksudnya isi suatu perjanjian tidak boleh bertentangan dengan undang-undang dijelaskan dalam Pasal 1335 BW¹⁰ yaitu suatu sebab perjanjian tanpa sebab, atau yang telah dibuat karena suatu sebab yang palsu atau terlarang, tidak mempunyai kekuatan

KESIMPULAN

Dari uraian diatas, berkenaan dengan prosedur dan keabsahan jual beli akun game online PUBG maka dapat di ambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur Transaksi Tahapan sebelum transaksi adalah tahapan sebelum adanya perjanjian yaitu tahapan dimana memposting akun tersebut. Tahapan transaksi jual beli adalah tahapan dimana sipembeli setuju membeli akun tersebut dan melakukan pembayaran. Tahapan penyerahan adalah tahapan dimana penyerahan akun setelah pelunasan pembayaran, penyerahan akun berupa memberikan username dan password akun game tersebut.

⁹ Pasal 1333 BW

¹⁰ Pasal 1335 BW

2. Syarat sahnya suatu perjanjian sesungguhnya sudah sangat jelas dikatakan dalam Pasal 1320 Buku ke III BW¹¹, yang menyatakan bahwa :

- 1) Sepakat mereka yang mengikatkan diri / kesepakatan
- 2) Cakap membuat suatu perjanjian
- 3) Suatu hal tertentu
- 4) Suatu sebab yang halal

Keabsahan jual beli akun PUBG menurut perspektif pasal 1320 buku ke III BW maka telah terjadi hubungan hukum yang menimbulkan hak dan kewajiban antara kedua belah pihak. Jika hak dan kewajiban yang timbul tidak terpenuhi dalam keempat syarat tersebut, dimana syarat pertama dan kedua adalah syarat subjektif maka perjanjian itu dapat dibatalkan, syarat ketiga dan keempat merupakan syarat objektif yang menyangkut isi perjanjian dan objek perjanjian, jika syarat ketiga dan keempat tidak terpenuhi maka perjanjian itu batal demi hukum.

Daftar Pustaka

Abdul Halim Barkatullah, Hukum Transaksi Elektronik, Nusa Media, Bandung , 2017.

Candra Zebeh Aji, Berburu rupiah lewat gameonline. Yogyakarta: Bouna Books, 2012.

CelinaTriSiwiKristiyanti,S.H.,M.Hum, Hukum Perlindungan Konsumen,Sinar grafika, Jakarta , 2014.

Dr.richardus Eko Indrajit, Elektronik Commerce strategi dan konsep bisni sdi dunia maya. Elektronik book, Aptikom, 2002

Dr.H.Salim HS.,S.H.,M.S,Perbandingan hukum perdata.Jakarta: PTRAJA GRAFINDO PERSADA.2014.

Dr. H. Salim HS., S.H., M.S,. Perancangan kontrak & Memorandum Of Understanding,Jakarta: Sinar Grafika,2006.

<https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/total-players-ff-pubg-mobile-legend>

<https://esports.skor.id/transaksi-gaming-tahun-2022-diprediksi-bakal-melonjak-pesat-01400558>

¹¹ Pasal 1320 Buku ke III BW

DINAMIKA

ISSN (*Print*) : 0854-7254 | ISSN (*Online*) : 2745-9829
Volume 30 Nomor 2 Bulan Juli 2024, hlm 10422-10429

<https://www.niagahoster.co.id/blog/mengatasi-phishing/>

<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2010-apr-30-la-fi-lazarus-20100430-story.html>,

<https://esports.skor.id/transaksi-gaming-tahun-2022-diprediksi-bakal-melonjak-pesat-01400558>

<https://www.pubgmobile.com/privacy/id.html>