

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan internet bukan hanya mencakup bidang perdagangan saja, namun berhubungan juga dengan bidang entertainment atau hiburan. Orang-orang yang memiliki ketertarikan di dunia hiburan sebagai sarana menghibur diri namun terbatas tempat dan waktu bisa menjadikan internet sebagai media permainannya. Melihat perkembangan teknologi dan informasi tersebut dan juga kebutuhan manusia yang menginginkan hiburan maka salah satu usaha yang dilakukan oleh pengusaha atau produsen adalah menciptakan game online.

Perkembangan game online merupakan sebuah permainan yang menghubungkan pemain yang satu dengan yang lainnya, permainan ini dapat dilakukan ratusan bahkan ribuan orang di seluruh dunia. Hal inilah yang menjadikan game online banyak diminati masyarakat, sebab game online tidak hanya dimainkan oleh anak-anak. Dengan fitur 3D dan penuh warna, game online terasa amat sempurna, selain itu juga *Grand Master* (selanjutnya disebut GM) akan melakukan update di setiap hari-hari besar dengan memberikan hadiah berupa item-item bagi yang bermain pada hari tersebut.

Game online memang merupakan fenomena baru di masyarakat yang tentunya memiliki dampak yang membawa berbagai masalah yang baru juga. Hal ini memberikan pekerjaan tambahan bagi para praktisi hukum untuk memberikan kepastian hukum atas semua fasilitas yang ada didalamnya

sehingga tatanan kehidupan masyarakat tetap terkendali.¹

Gamers merupakan orang atau sekelompok orang yang bermain game hanya untuk kesenangan, sedangkan farmers merupakan orang atau sekelompok orang yang bermain game hanya untuk mencari keuntungan (uang).² Ternyata selain permainan, game online bagi sebagian kalangan dijadikan sebagai jalan bisnis. Farmer biasanya akan meningkatkan levelnya sebelum *char* (karakter game) tersebut dijual, ketika *char* sudah mencapai level yang layak untuk dijual, maka tugas selanjutnya *farmer* yaitu mencari pembeli dengan cara mengumumkan lewat *chatting* (program dalam internet untuk berkomunikasi langsung sesama pemakai Internet yang sedang online) atau dengan cara bertemu langsung di dunia nyata dengan pembelinya.

Ada berbagai macam game online yang dapat dimainkan oleh para pemain, mulai *Role Playing Game* (selanjutnya disebut RPG) yaitu sebuah permainan yang mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk membuat sebuah cerita bersama. Kemudian ada game *Mobile Legends* adalah game yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton *developer*. Game ini dapat dimainkan di platform mobile Android dan iOS. Game MOBA satu ini sukses mencuri perhatian para gamer di Indonesia sejak tahun 2016. Permainan ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim.

¹Candra Zebeh Aji, 2012, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Bouna Books, Yogyakarta, hlm. 1.

²Ibid., hlm. 59-60.

Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 hero dari daftar hero yang bisa diakses oleh pemain. Hero yang tersedia adalah hero yang telah dibeli dan hero yang sedang ‘dipinjamkan’ secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua hero dapat langsung dimainkan. Lama permainan berkisar sekitar 15 menit untuk 1 ronde.

Setiap permainan mempunyai *Real Time Strategi* (selanjutnya disebut RTS) pada dasarnya game macam ini mengandalkan kemampuan “gamer” dalam mengolah taktik dan strategi hingga puzzle merupakan permainan yang dimainkan dengan cara bongkar pasang, namun model RPG yang banyak diminati oleh pemain, sebab *game online* model ini dapat menghasilkan uang baik dengan cara mengikuti turnamen, menjual char (karakter *game* yang dimainkan) atau menjual item-item (benda-benda dalam *game online*).

Dalam bisnis *game online* ini, para pengembang dan *publisher game* pasti membuat *game online* dengan tujuan untuk meraup atau mendapatkan laba/keuntungan sebesar-besarnya untuk menekan biaya produksi yang sudah dikeluarkannya. Pengembang atau *publisher* mempunyai cara untuk mendapatkan keuntungan dari *game online* ini, salah satunya jelas dengan penjualan *game* tersebut, baik *Compact Disk* (selanjutnya disebut CD) *game online* maupun *download* *game* tersebut. Jika tidak dikenakan biaya penjualan CD atau *download* nya maka para *publisher* atau pengembang *game* mengeluarkan produk yang disebut *voucher game online*.

Voucher game online ini dijual sesuai harga yang ditetapkan *publisher* atau pengembang *game*. Dengan demikian para *publisher* atau pengembang *game* mendapatkan keuntungan dari penjualan *voucher* tersebut.

Dalam hal lainnya, penggemar *game* yang telah memainkan *game* tersebut tidaklah serta-merta hanya membeli dan bermain saja, namun juga memiliki kesempatan untuk menjual barang atau item yang terdapat pada karakter *game online* yang dimainkannya kepada pemain *game online* lainnya. Melalui media online para *gamers* yang bergabung dalam sebuah forum atau grup Kaskus dengantujuan jual-beli barang *game online* tersebut mempromosikan dan mempublikasikan barang atau item *game online* yang dimilikinya. Sehingga dalam hal ini menimbulkan transaksi jual beli secara online.

Dalam perkembangannya, transaksi online melalui media Kaskus ini banyak menimbulkan permasalahan antara para pihak, karena tidak ada jaminan antara para pihak dapat memenuhi perjanjian jual beli yang sudah disepakati sebelumnya. Sehingga konsumen mengalami kerugian dana yang tiba-tiba hilang akibat pembayaran pembelian *game online mobile legend*. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan kajian dan analisis lebih lanjut mengenai masalah ini dan menuangkannya dalam skripsi yang berjudul : **“PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMAIN GAME ONLINE ATAS PEMBAYARAN PEMBELIAN AKUN GAME MOBILE LEGEND ”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang diteliti adalah: “Bagaimanakah Perlindungan Hukum Terhadap Pemain *Game Online* Atas Pembayaran Pembelian Akun *Game Mobile Legend*?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah dalam penelitian ini, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan perlindungan hukum terhadap pemain *game online* atas pembayaran pembelian akun *game Mobile Legend*
2. Untuk mengetahui faktor penyebab belum dilaksanakannya perlindungan hukum terhadap pemain *game online* atas pembayaran pembelian akun *game Mobile Legend*
3. Untuk mengungkapkan upaya yang dapat dilakukan oleh konsumen terhadap perlindungan hukum terhadap pemain *game online* atas pembayaran pembelian akun *game Mobile Legend*

D. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk ilmu pengetahuan Hukum Ekonomi, khususnya hukum perlindungan konsumen

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi masyarakat terutama kepada pengguna aplikasi game online atas transaksi jual beli akun game online sebagai pengetahuan bagi pemain game.

E. Kerangka Pemikiran

1. Tinjauan Pustaka

Perlindungan konsumen harus mendapat perhatian yang lebih dari pemerintah. Karena tanpa adanya perhatian dan perlindungan dari pemerintah kepada konsumen, maka pelaku usaha akan semena-mena dalam menawarkan suatu barang tanpa melihat akibat hukum yang ditimbulkan dalam penawaran barang/jasa, padahal Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen telah mengatur hak-hak pelaku usaha dan hak-hak konsumen, tetapi pada kenyataannya masih banyak diselewengkan oleh para pelaku usaha sehingga berakibat pembohongan terhadap konsumen.

Pada hakekatnya, terdapat dua instrument hukum penting yang dapat dijadikan landasan kebijakan perlindungan konsumen di Indonesia, yakni :

1. Undang–Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, sebagai sumber dari segala sumber hukum di Indonesia, mengamanatkan bahwa pembangunan nasional bertujuan untuk mewujudkan masyarakat adil dan makmur. Tujuan pembangunan nasional diwujudkan melalui system pembangunan ekonomi yang demokratis sehingga mampu menumbuhkan dan mengembangkan dunia yang memproduksi barang dan jasa yang layak di konsumsi oleh masyarakat.
2. Undang–Undang Negara Republik Indonesia No.8 Tahun 1999 tentang perlindungan konsumen (UUPK), lahirnya undang – undang ini memberikan harapan bagi masyarakat Indonesia, untuk memperoleh perlindungan atas

kerugian yang diderita atas transaksi suatu barang dan jasa. UUPK menjamin adanya kepastian hukum bagi konsumen.³

Konsumen dalam arti luas mencakup kedua kriteria itu sedangkan konsumen dalam arti sempit hanya mengacu pada konsumen pemakai terakhir. Hukum positif terlihat untuk pengertian konsumen digunakan istilah-istilah antara lain :

1. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Dalam undang-undang ini terdapat beberapa istilah tentang konsumen antara lain : pembeli (*koper* Pasal 1457), penyewa (*huurdeer* Pasal 1548), penerima hibah (Pasal 1666), penitip barang (*berwaargever*, Pasal 1694), peminjam pakai (Pasal 1743 jo. Pasal 1740), peminjam (*verbruiklener* Pasal 1744) dan sebagainya.⁴

2. Undang-Undang Perlindungan Konsumen Nomor 8 Tahun 1999 Pasal 1 angka 2 disebutkan : “Konsumen adalah setiap orang pemakai barang yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan.” Dari definisi konsumen menurut Undang-Undang perlindungan Konsumen diatas dapat diperoleh unsur-unsur konsumen antara lain : ⁵

1. Setiap orang

Subjek yang disebut sebagai konsumen berarti setiap orang yang berstatus sebagai pemakai barang dan/atau jasa. Istilah “orang” sebetulnya

³ Shidarta, 2001, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Intermasa, Jakarta, hlm. 5

⁴ Az. Nasution, 2001, *Hukum Perlindungan Konsumen Suatu Pengantar*, Diadit Media, Jakarta, hlm. 43

⁵ *Ibid.*, Nasution, hlm. 24

menimbulkan keraguan, apakah hanya orang individual yang lazim disebut *natuurlijke persoon* atau termasuk juga badan hukum (*rechtspersoon*). Yang paling tepat adalah tidak membatasi pengertian konsumen itu sebatas pada orang perseorangan. Namun, konsumen harus mencakup juga badan usaha, dengan makna lebih luas daripada badan hukum.

2. Pemakai

Sesuai dengan bunyi penjelasan Pasal 1 Angka 2 UUPK, kata pemakai menekankan, konsumen adalah konsumen akhir (*ultimate consumer*). Istilah pemakai dalam hal ini tepat digunakan dalam rumusan ketentuan tersebut sekalipun menunjukkan barang dan/atau jasa yang dipakai tidak serta merta hasil dari transaksi jual beli. Artinya, yang diartikan sebagai konsumen tidak selalu harus memberikan prestasinya dengan cara membayar uang untuk memperoleh barang dan/atau jasa. Dengan kata lain, dasar hubungan hukum antara konsumen dan pelaku usaha tidak perlu harus kontraktual (*the privity of contract*). Konsumen memang tidak sekedar pembeli (*buyer* atau *koper*), tetapi semua orang (perorangan atau badan usaha) yang mengonsumsi barang dan/atau jasa, termasuk peralihan kenikmatan dalam menggunakannya. Mengartikan konsumen seperti hanya sebagai orang yang mempunyai hubungan kontraktual pribadi (*in privity of contract*) dengan produsen atau penjual adalah cara pendefinisian konsumen yang paling sederhana. Tetapi dalam perkembangannya konsumen bukan hanya diartikan sebagai pembeli dari suatu barang dan/atau jasa melainkan bukan pemakai langsung, asalkan ia memang dirugikan akibat penggunaan suatu produk.

3. Barang dan/atau jasa

UUPK mengartikan barang sebagai setiap benda, baik berwujud maupun tidak berwujud, baik bergerak maupun tidak bergerak, baik dapat dihabiskan maupun tidak dapat dihabiskan, yang dapat diperdagangkan, dipakai, dipergunakan, atau dimanfaatkan oleh konsumen. UUPK tidak menjelaskan perbedaan istilah-istilah dipakai, dipergunakan, atau dimanfaatkan. Berkaitan dengan istilah barang dan/atau jasa, sebagai pengganti terminologi tersebut digunakan kata produk yang sekarang ini sudah berkonotasi dengan barang dan/atau jasa.

4. Yang tersedia dalam masyarakat

Barang dan/atau jasa yang ditawarkan kepada masyarakat sudah harus tersedia di pasaran. Dalam perdagangan yang semakin kompleks dewasa ini syarat itu tidak mutlak lagi dituntut oleh masyarakat konsumen. Misalnya, perusahaan pengembang (*developer*) perumahan sudah biasa mengadakan transaksi terlebih dahulu sebelum bangunannya jadi.

5. Bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, makhluk hidup lain.

Transaksi konsumen ditujukan untuk kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, makhluk hidup lain. Unsur yang diletakkan dalam definisi ini mencoba untuk memperluas pengertian kepentingan. Kepentingan ini tidak sekadar ditujukan untuk diri sendiri, keluarga, tetapi juga barang dan/atau jasa itu diperuntukkan bagi orang lain (di luar diri sendiri dan keluarganya).

6. Barang dan/atau jasa itu tidak untuk diperdagangkan

Berpijak dari pengertian yang dimaksud sebagai konsumen adalah pemakai terakhir, maka barang dan atau jasa yang digunakan, dipakai, dimanfaatkan tidak untuk tujuan komersil.

Pasal 4 Undang-Undang No 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen menyatakan bahwa Hak-hak konsumen itu sebagai berikut;

- a. Hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa.
- b. Hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang di janjikan.
- c. Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa.
- d. Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan.
- e. Hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut.
- f. Hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen.
- g. Hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif.
- h. Hak untuk mendapatkan dispensasi, ganti rugi dan/atau penggantian jika barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya.
- i. Hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan yang lain.

Pelaku usaha adalah istilah yang digunakan oleh pembuat undang-undang sebagai pengganti istilah produsen. Undang-Undang Perlindungan Konsumen berusaha menghindari penggunaan kata produsen sebagai lawan dari kata konsumen karena kata pelaku usaha bermakna lebih luas daripada produsen. Pengertian pelaku usaha berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, diatur pada Pasal 1 angka 3 adalah :

“Pelaku usaha adalah setiap orang perseorangan atau badan usaha baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum Negara Republik Indonesia, baik sendiri maupun bersama-sama melalui penyajian menyelenggarakan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi”.

Berdasarkan Pasal 1 Huruf b Undang-Undang Nomor 3 Tahun 1982 tentang Wajib Daftar Perusahaan, perusahaan dapat didefinisikan : setiap bentuk usaha yang bersifat tetap dan terus-menerus dan yang didirikan, bekerja serta berkedudukan dalam Wilayah Negara Republik Indonesia, untuk tujuan memperoleh keuntungan dan atau laba.

Selanjutnya, Pasal 7 UUPK sebagai konsekuensi dari hak konsumen yang telah disebutkan pada uraian terlebih dahulu, maka kepada pelaku usaha dibebankan pula kewajiban-kewajiban sebagai berikut :

- a. Beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya;
- b. Memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan;
- c. Memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- d. Menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang yang berlaku;
- e. Memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji, dan/atau mencoba barang dan/atau jasa tertentu serta memberi jaminan dan/atau garansi atas barang yang dibuat dan/atau yang diperdagangkan;
- f. Memberi kompensasi, ganti rugi, dan/atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan pemakaian, dan pemanfaatan barang yang diperdagangkan;
- g. Memberi kompensasi, ganti rugi, dan/atau penggantian apabila barang yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian”.

Pelaksanaan pembelian akun game mobile legend dilaksanakan secara online atau disebut dengan transaksi *e-commerce*. Suatu transaksi *e-commerce* juga merupakan suatu perjanjian jual beli yang sama dengan jual beli

konvensional pada umumnya. Di dalam suatu transaksi *e-commerce* juga mengandung suatu asas konsensualisme, yang berarti kesepakatan dari kedua belah pihak.

Penawaran dan penerimaan inilah yang merupakan awal terjadinya kesepakatan antara pihak-pihak yang bersangkutan. Proses penawaran penerimaan online ini tidaklah beda dengan proses penawaran dan penerimaan pada umumnya. Perbedaannya hanyalah pada media yang dipergunakan, pada transaksi *e-commerce* media yang digunakan adalah internet.

2. Kerangka Konsep

Perlindungan Hukum adalah memberikan pengayoman kepada hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan perlindungan tersebut diberikan kepada masyarakat agar mereka dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum atau dengan kata lain perlindungan hukum adalah berbagai upaya hukum yang harus diberikan oleh Negara. Pengertian Konsumen ini merupakan seluruh pihak yang menggunakan barang/ jasa yang terdapat di masyarakat, baik untuk kepentingan pribadi, orang lain, serta juga makhluk hidup lainnya serta tidak untuk dijual kembali.

Game adalah sebuah *software* aplikasi perangkat lunak yang bertujuan untuk menghibur. Biasanya game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Game sebenarnya penting dalam perkembangan otak untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih dalam memecahkan masalah secara

tepat dan cepat karena pada game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut pemain untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

Permasalahan yang terdapat di dalam game harus dirancang semenarik mungkin sehingga game memiliki tantangan yang dapat membuat pemain menjadi penasaran untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam game tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Daniel Berlyne, yang menyatakan bahwa permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan karena dapat mendorong pemain untuk menjelajah banyak hal baru. Dorongan ini meliputi keingintahuan dan hasrat akan informasi tentang suatu yang baru atau yang tidak biasa.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa game adalah suatu alat simulasi yang dapat digunakan menjelajahi berbagai informasi baru secara aman ketika penjelajahan itu tidak memungkinkan untuk dilakukan secara langsung. Dengan adanya sebuah game, pemain dapat belajar dengan menerima berbagai informasi baru yang diterima melalui simulasi yang disajikan oleh game.

F. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode empiris dengan pendekatan diskriptif analisis yaitu melakukan penelitian dengan menggambarkan dan menganalisa fakta-fakta yang secara nyata diperoleh atau dilihat pada saat penelitian ini dilakukan di lapangan hingga sampai pada

kesimpulan akhir.⁶ Adapun bentuk, teknik dan alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bentuk Penelitian

a. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Yaitu dengan cara mempelajari Literatu-literatur, tulisan-tulisan dan pendapat para sarjana (ahli) serta peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

b. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Dimana penulis mengadakan penelitian secara langsung kelapangan pada pihak Pemain Game dan Penyedia Akun Game guna mengungkapkan masalah yang terdapat dalam penelitian ini.

2. Bahan Penelitian

Penelitian normatif memerlukan bahan-bahan yang terdiri dari :

a. Bahan hukum primer yaitu terdiri dari bahan-bahan yang memiliki kekuatan hukum yang mengikat yaitu :

- 1) UUD 1945
- 2) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- 3) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
- 4) Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

⁶ Bambang Sugono, 2003, *Metode Penelitian Hukum*, Cet ke-6, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 125

5) Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016
Tentang Perubahan UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan
Transaksi Elektronik

- b. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan-bahan yang erat hubungannya dengan bahan hukum primer dan dapat membantu menganalisa dan memahami bahan hukum primer yaitu literatur-literatur yang berkenaan dengan permasalahan penelitian. Misalnya jurnal-jurnal tentang perjanjian jual beli akun game
- c. Bahan hukum tersier, yaitu bahan-bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap hukum primer dan skunder. Adapun bahan hukum tersier disini adalah kamus hukum serta kamus bahasa Indonesia.

3. Teknik dan Alat Pengumpul Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menemui narasumber yaitu dengan mengadakan hubungan langsung dengan sumber data, melalui wawancara (*interview*) dengan pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu Pihak Pemain Game sebanyak 5 orang 1 Orang Penyedia Akun Game

4. Analisa Data

Data yang diperoleh kemudian dikelompokkan sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas. Adapun metode dianalisis digunakan dengan metode analisis kualitatif, yaitu suatu tata cara yang menghasilkan data deskriptif analisis yang dinyatakan responden secara tertulis maupun lisan.