

## BAB II

### KETENTUAN HUKUM PERLINDUNGAN KONSUMEN PEMBELIAN

#### AKUN GAME MOBILE LEGEND

#### E. Pengertian dan Dasar Hukum Konsumen Dan Pelaku Usaha

##### 1. Pengertian dan Dasar Hukum Konsumen

“Istilah konsumen berasal dari kata *consumer* (Inggris-Amerika) atau *consument/konsument* (Belanda). Pengertian *consumer* atau *consument* tergantung dalam posisi mana ia berada. Secara harafiah arti kata *consumer* adalah (lawan produsen) setiap orang yang menggunakan barang. Tujuan penggunaan barang atau jasa nanti menentukan termasuk konsumen kelompok mana pengguna tersebut. Begitu pula Kamus Bahasa Inggris-Indonesia memberi arti kata *consumer* sebagai pemakai atau konsumen.”<sup>7</sup>

Ade Maman Suherman dalam bukunya *Aspek Hukum Dalam Ekonomi Global* mengutip definisi konsumen yang dikemukakan Kotler, yakni sebagai berikut:<sup>8</sup>

*“Consumers are individuals and households or personal use, producers are individual and organizations buying for the purposes of producing. (Konsumen adalah individu dan kaum rumah tangga yang melakukan pembelian untuk tujuan penggunaan personal, produsen adalah individu atau organisasi yang melakukan pembelian untuk tujuan produksi).”*

---

<sup>7</sup> AZ. Nasution dalam Celina Tri SiwiKristiyanti, *Op.Cit.*, hlm. 22.

<sup>8</sup> Ade Maman Suherman. 2002. *Aspek Hukum Dalam Ekonomi Global*. Ghalia Indonesia. Jakarta, hlm. 63

Berdasarkan peraturan perundangan-undangan di Indonesia, istilah “konsumen” sebagai definisi yuridis formal ditemukan pada UUPK yang menyatakan, konsumen adalah “setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan”.<sup>9</sup> Pengertian konsumen dalam arti umum adalah pemakai, pengguna dan/atau pemanfaat barang dan/atau jasa untuk tujuan tertentu.<sup>10</sup> Istilah konsumen berasal dari alih bahasa dari kata consumer (Inggris-Amerika), atau *consument/konsument* (Belanda).

Berdasarkan pengertian di atas, subyek yang disebut konsumen berarti setiap orang yang berstatus sebagai pemakai barang dan jasa. Istilah “orang” sebetulnya menimbulkan keraguan, apakah hanya orang individual yang lazim disebut *natuurlijke person* atau termasuk juga badan hukum (*rechts person*).

Menurut AZ. Nasution, orang yang dimaksudkan adalah :

“Orang alami bukan badan hukum. Sebab yang memakai, menggunakan dan/atau memanfaatkan barang dan/atau jasa untuk kepentingan sendiri, keluarga, orang lain maupun makhluk hidup lain tidak untuk diperdagangkan hanyalah orang alami atau manusia”.<sup>11</sup>

Secara harfiah arti kata konsumen itu adalah “(lawan dari pelaku usaha) setiap orang yang memerlukan, membelanjakan atau menggunakan; pemakai

---

<sup>9</sup> Pasal 1 Angka 2 Undang-undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

<sup>10</sup> AZ. Nasution, *Perlindungan Hukum Konsumen, Tinjauan Singkat UU No. 8 Tahun 1999-LN 1999 No. 42*, Makalah disampaikan pada Diklat Mahkamah Agung, Batu Malang, 14 Mei 2001, hal. 5., dalam Abdul Halim Barkatullah, *Hak-Hak Konsumen*, (Bandung : Nusa Media, 2010) hlm. 30

<sup>11</sup> *Ibid*, hlm. 30

atau pembutuh”.<sup>12</sup> Tujuan penggunaan barang atau jasa nanti menentukan termasuk konsumen kelompok mana pengguna tersebut. Begitu pula kamus Inggris-Indonesia memberi arti kata consumer sebagai pemakai atau konsumen.<sup>13</sup>

Konsumen umumnya juga diartikan sebagai pemakai terakhir dari produk yang diserahkan kepada mereka oleh pelaku usaha, yaitu setiap orang yang mendapatkan barang untuk dipakai dan untuk tidak di perdagangkan atau diperjualbelikan lagi. Pakar masalah konsumen di Belanda, Hondius menyimpulkan, para ahli hukum pada umumnya sepakat mengartikan konsumen sebagai pemakai produksi terakhir dari benda dan jasa (*uitendelijke gebruiker van goederen en diensten*). Dengan rumusan itu Hondius ingin membedakan antara konsumen bukan pemakai terakhir (konsumen antara) dan konsumen pemakai terakhir.<sup>14</sup>

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 :<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> N.H.T Siahaan, 2003, *Hukum Konsumen (Hukum Perlindungan Konsumen dan Tanggung Jawab Produk)*, Pantai Rei, Jakarta, hlm. 22.

<sup>13</sup> Jhon M.Echols & Hasan Sadily, 1996. *Kamus Inggris-Indonesia*, Gramedia, Jakarta, hlm. 124.

<sup>14</sup> Sidharta, 2000, *Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia*, Grasindo, Jakarta, hlm. 5

<sup>15</sup> *Ibid.*, Nasution, hlm. 24

## 1. Setiap orang

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

Kata produk itu sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu "*product*". Menurut Philip Kotler, bahwa produk terdiri dari dua macam, yaitu berupa produk fisik (atau barang) dan jasa (kadang-kadang disebut produk jasa). Yang dimaksud dengan produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke dalam pasar untuk diperhatikan, dimiliki, dipakai atau dikonsumsi sehingga dapat memuaskan suatu keinginan atau kebutuhan.<sup>16</sup>

Dalam penulisan ini, istilah produk yang digunakan adalah barang dan/atau jasa yang terdapat dalam UUPK. Sementara itu jasa diartikan sebagai setiap layanan berbentuk pekerjaan atau prestasi yang disediakan bagi

---

<sup>16</sup> Philip Kotler, 1993, *Manajemen Pemasaran ; Analisis, Perencanaan, Implementasi dan Pengendalian (Marketing Management ; Analysis, Planning Implementation, and Control)*, diterjemahkan oleh Adi Zakaria Afif, FE-UI, Jakarta

masyarakat untuk dimanfaatkan oleh konsumen. Pengertian “disediakan bagi masyarakat” menunjukkan, jasa itu harus ditawarkan kepada masyarakat. Artinya, pihak yang ditawarkan harus lebih dari satu orang. Jika demikian halnya, layanan yang bersifat khusus (tertutup) dan individual, tidak termasuk dalam pengertian tersebut.

#### 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

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka konsumen dapat dikategorikan sebagai berikut :

- a) Konsumen dalam arti umum, yaitu pemakai, pengguna barang pemanfaat barang dan/atau jasa untuk tujuan tertentu;
- b) Konsumen antara, yaitu pemakai, pengguna dan/atau pemanfaat barang dan/atau jasa untuk diproduksi (pelaku usaha) menjadi barang dan/atau jasa lain untuk memperdagangkannya (distributor), dengan tujuan komersil;

- c) Konsumen akhir, yaitu pemakai, pengguna barang, pemanfaat barang untuk memenuhi kebutuhan diri sendiri, keluarga atau rumah tangganya dan tidak untuk diperdagangkan kembali. Selanjutnya, istilah konsumen yang digunakan dalam bab ini dan bab-bab selanjutnya adalah konsumen dalam pengertian konsumen akhir.

## 2. Pengertian dan Dasar Hukum Pelaku Usaha

Istilah pelaku usaha umumnya lebih dikenal dengan sebutan pengusaha. Pengusaha adalah “setiap orang atau badan usaha yang menjalankan usaha memproduksi, menawarkan, menyampaikan atau mendistribusikan suatu produk kepada masyarakat luas selaku konsumen”.

Sedangkan pengertian pelaku usaha menurut Pasal 1 angka (3) Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen 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 perjanjian menyelenggarakan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi”.<sup>17</sup>

Bila dilihat dari pengertian di atas, maka terdapat 4 (empat) unsur yang terkandung dalam pengertian pelaku usaha yaitu :

- 1) Setiap orang perseorangan atau badan usaha Yang termasuk badan usaha menurut pengertian ini adalah badan usaha yang berbentuk badan hukum dan tidak berbadan hukum.
- 2) Secara sendiri maupun bersama-sama melalui perjanjian.

Beberapa macam pelaku usaha yaitu :

- a) Orang perorangan

---

<sup>17</sup> Pasal 1 angka (3) Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

- b) Badan usaha
  - c) Orang perseorangan dengan orang perseorangan lain
  - d) Orang perseorangan dengan badan usaha
  - e) Badan usaha dengan badan usaha
- 3) Menyelenggarakan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi  
Terdapat batasan yang membedakan antara pelaku usaha dengan pelaku usaha kegiatan lain, yaitu yang dimaksud dengan pelaku usaha adalah mereka yang menyelenggarakan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi.
- 4) Didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum negara Republik Indonesia Maksudnya adalah orang perseorangan atau badan hukum tersebut berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum negara Republik Indonesia. Khusus badan usaha, tidak harus didirikan dan berkedudukan di wilayah Republik Indonesia.

Pelaku usaha dan konsumen merupakan para pihak yang saling membutuhkan satu dengan yang lainnya. Pelaku usaha menyadari bahwa kelangsungan hidup usahanya tergantung pada konsumen. Demikian juga halnya konsumen yang tergantung pada pelaku usaha dalam pemenuhan kebutuhannya. Oleh karena itu, keseimbangan dalam berbagai segi menyangkut kepentingan kedua belah pihak merupakan hal yang ideal.

Pengusaha memiliki arti yang luas, tidak semata-mata membicarakan pelaku usaha, tetapi juga pedagang perantara atau pengusaha.<sup>18</sup> Pengertian pelaku usaha yang diberikan oleh Undang-Undang, dimana dikatakan bahwa yang dimaksud dengan pelaku usaha adalah : “setiap 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 perjanjian penyelenggaraan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi”.<sup>19</sup>

#### **F. Tinjauan Umum Hak dan Kewajiban Konsumen dan Pelaku Usaha**

Hubungan antara konsumen dan pelaku usaha lembaga pembiayaan mengacu pada hak dan kewajiban konsumen dan pelaku usaha. Berdasarkan Pasal 4 UUPK, hak-hak konsumen adalah sebagai berikut :

- a. Hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang.
- b. Hak untuk memilih dan mendapatkan barang sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan.
- c. Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang.
- d. Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang yang digunakan
- e. Hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut.
- f. Hak untuk mendapatkan pembinaan dan pendidikan konsumen
- g. Hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif
- h. Hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya.

---

<sup>18</sup> Mariam Darus Badruzaman, 2001, *Perlindungan Konsumen dilihat dari Perjanjian Baku (Standar, Kertas Kerja pada Simposium Aspek-Aspek Hukum Masalah Perlindungan Konsumen*, Gramedia Pustaka, Jakarta, hlm. 56

<sup>19</sup> Ibid, hlm. 45

i. Hak-hak yang diatur dalam ketentuan perundang-undangan lainnya.”<sup>20</sup>

Untuk itu, konsumen perlu memperhatikan hak-hak yang harus diperjuangkan. Sebagai konsumen kita tidak bisa tinggal diam tanpa bisa berbuat apa-apa ketika hak-hak kita jelas-jelas telah dirugikan. Konsumen perlu memperhatikan hak-hak yang harus diperjuangkan. Sebagai konsumen kita tidak bisa tinggal diam tanpa bisa berbuat apa-apa ketika hak-hak kita jelas-jelas telah dirugikan. Namun, sebagai konsumen kita juga memiliki sejumlah kewajiban yang harus diperhatikan. Dalam Pasal 5 UUPK dinyatakan kewajiban konsumen sebagai berikut :”

- a. Membaca atau mengikuti petunjuk informasi dan prosedur pemakaian atau pemanfaatan barang, demi keamanan dan keselamatan;
- b. Beritikad baik dalam melakukan transaksi pembelian barang dan/atau jasa;
- c. Membayar sesuai dengan nilai tukar yang disepakati;
- d. Mengikuti upaya penyelesaian hukum sengketa perlindungan konsumen secara patut;”

Beberapa kewajiban ini juga diperuntukkan sebagai *balance* dari hak-hak yang telah diperoleh konsumen. Itu dimaksudkan agar konsumen sendiri dapat memperoleh hasil yang optimum atas perlindungan dan/atau kepastian hukum bagi dirinya.

Adapun sejumlah kewajiban tersebut di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Membaca atau mengikuti petunjuk informasi pemakaian dan pemanfaatan barang.  
Tujuannya adalah untuk menjaga keamanan dan keselamatan bagi konsumen itu sendiri. Oleh karena itu, konsumen perlu membaca dan meneliti label, etiket, kandungan barang, serta tata cara penggunaannya.
- b. Bertitikad baik dalam melakukan transaksi pembelian barang/jasa.

---

<sup>20</sup> Pasal 4 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Itikad baik sangat diperlukan ketika konsumen akan bertransaksi. Dengan itikad yang baik, kebutuhan konsumen terhadap barang yang diinginkannya bisa terpenuhi dengan penuh kepuasan.

- c. Membayar sesuai dengan nilai tukar yang disepakati.  
Konsumen perlu membayar barang yang telah dibeli, tentunya dengan nilai tukar yang disepakati.
- d. Mengikuti upaya penyelesaian hukum sengketa perlindungan konsumen secara patut.  
Ketika dirasa ada keluhan terhadap barang/jasa yang telah didapat, konsumen perlu secepatnya menyelesaikan masalah tersebut dengan pelaku usaha. Perlu diperhatikan agar penyelesaian masalah sebisa mungkin dilakukan dengan cara damai. Jika tidak ditemui titik penyelesaian, cara hukum bisa dilakukan asalkan memperhatikan norma dan prosedur yang berlaku.

Dalam menjalankan usahanya pelaku usaha memiliki hak untuk memproduksi suatu barang dan/atau jasa sesuai dengan keahlian dan kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan masyarakat selaku konsumen. Untuk memberi kepastian hukum (tujuan perlindungan konsumen) dan untuk memperjelas hak-hak dan kewajiban-kewajiban masing-masing pihak yang saling berinteraksi, penjelasan dan penjabaran hak dan kewajiban pelaku usaha tak kalah pentingnya dibandingkan dengan hak dan kewajiban konsumen itu sendiri.

Berdasarkan UUPK dalam Pasal 6 diatur mengenai hak-hak pelaku usaha, antara lain :

- a. hak untuk mendapatkan pembayaran yang sesuai dengan kesepakatan mengenai kondisi dan nilai tukar barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
- b. hak untuk mendapatkan perlindungan hukum dari tindakan konsumen yang beritikad tidak baik;
- c. hak untuk melakukan pembelaan diri sepatutnya di dalam penyelesaian hukum sengketa konsumen
- d. hak untuk rehabilitasi nama baik apabila terbukti secara hukum bahwa kerugian konsumen tidak diakibatkan oleh barang yang diperdagangkan;
- e. hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya”.

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

Pemenuhan hak dan kewajiban para pihak dalam hukum perjanjian dijamin oleh undang-undang. Pengaturan tentang hak dan kewajiban kreditor dan debitordalam perjanjian mencerminkan sejumlah asas yang menjadi prinsip-prinsip atau asas-asas perjanjian. Hak dan kewajiban para pihak secara umum dicantumkan didalam perjanjian pembiayaan konsumen.

Mengenai bentuk perjanjian yang dilakukan oleh pihak Lembaga Pembiayaan adalah secara tertulis yang dibuat dalam bentuk perjanjian kredit lembaga pembiayaan yang telah dibuat secara baku. Atau dibuat secara standar kontrak. Dimana pihak konsumen sudah tidak dapat lagi melakukan tawar menawar atas isi perjanjian yang akan disepakati oleh kedua belah pihak.

Berdasarkan Pasal 8 Undang-Undang Nomor 10 tahun 1998 tentang Perbankan, maka pemberian kredit oleh Lembaga Pembiayaan Konsumen tidak dapat dilakukan sembarangan. Oleh sebab itu memperoleh keyakinan terhadap debitor penilaian yang cermat serta prospek usaha dari debitor. Namun masalah yang menjadi hambatan-hambatan dalam pelaksanaan perjanjian pembiayaan ini masih dapat ditemui saat terjadinya pelanggaran yang dilakukan oleh debitor.

#### **G. Landasan Hukum dan Prosedur Perjanjian Antara Konsumen Dan Pelaku Usaha**

Dalam Pasal 1313 KUH Perdata merumuskan bahwa : “perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu pihak atau lebih mengingatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih”.<sup>21</sup> R. Setiawan merumuskan perjanjian (kontrak) sebagai :

“Persetujuan yang merupakan perbuatan hukum, dimana satu orang atau lebih mengikat dirinya atau saling mengikat dirinya terhadap satu orang atau lebih”.<sup>22</sup>

Satrio mendefinisikan kontrak adalah :

“Suatu perjanjian (tertulis) antara dua atau lebih orang (pihak) yang menciptakan hak dan kewajiban untuk melakukan suatu hal tertentu”.<sup>23</sup>

Dalam Black’s Laws Dictionary kontrak adalah:

---

<sup>21</sup> R. Subekti dan Tjitrosudibio, 2006, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*. Pradnya Paramita, Jakarta, hlm.338

<sup>22</sup> Setiawan dalam Johannes Ibrahim, 2004, *Kartu Kredit Dilematis Antara Kontrak dan Kejahatan*, PT Refika di Tama, Bandung, hlm. 20

<sup>23</sup> Satrio, *Hukum Perjanjian*, 1992, Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 31

*“an agreement between two or more persons which creates an obligation to do or to do a particular things”.*

Yang artinya “kontrak adalah suatu persetujuan antara dua orang atau lebih, yang menimbulkan kewajiban untuk melakukan atau tidak melakukan suatu hal tertentu”.<sup>24</sup> Dari keempat rumusan tentang perjanjian di atas penulis menyimpulkan bahwa perjanjian/kontrak adalah suatu persetujuan dimana satu orang atau lebih mengikat dirinya terhadap orang lain dan dari persetujuan tersebut menimbulkan hak dan kewajiban bagi kedua belah pihak untuk melakukan atau tidak melakukan suatu hal tertentu sesuai dengan apa yang telah di perjanjikan.

Selain itu juga setiap perjanjian atau persetujuan haruslah dibuat secara sah dan memenuhi persyaratan sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 1320 Kitab Undang-undang Hukum Perdata : “Agar suatu perjanjian sah, diakui dan dilindungi oleh hukum harus memenuhi empat syarat :

1. Sepakat mereka yang mengikat dirinya;
2. Cakap untuk membuat suatu perjanjian;
3. Suatu hal tertentu;
4. Suatu sebab yang halal”.<sup>25</sup>

Berkaitan dengan hal tersebut diatas, maka perjanjian pengangkutan yang dilaksanakan oleh taxi Anugerah dengan konsumen, haruslah dibuat secara sah menurut Pasal 1320 Kitab Undang-undang Hukum Perdata dan

---

<sup>24</sup> Black’s Laws Dictionary dalam Salim H.S, dkk, 2007, *Perancangan Kontrak dan Memorandum of Understanding (MoU)*. Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 8

<sup>25</sup> Ibid, hlm.283

harus dilaksanakan sebagai realisasi atau pemenuhan hak dan kewajiban yang telah diperjanjikan oleh kedua belah pihak tersebut supaya perjanjian mencapai tujuannya.

Kontrak yang dibuat harus memenuhi asas-asas yang terdapat dalam hukum kontrak. Asas-asas hukum kontrak/perjanjian merupakan asas-asas umum (*principle*) yang harus dipatuhi oleh setiap pihak yang terlibat didalamnya, asas-asas tersebut antara lain :

a. Asas Konsensualisme

Dalam hukum perjanjian, asas konsensualisme berasal dari kata *consensus* yang berarti sepakat antara pihak-pihak mengenai pokok perjanjian. Asas konsensualisme ini di atur pada Pasal 1338 ayat (1) jo. Pasal 1320 angka 1 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (selanjutnya disebut KUH Perdata. Konsensus antar pihak dapat di ketahui dari kata “di buat secara sah”, sedangkan untuk sahnya suatu perjanjian diperlukan empat syarat yang tercantum dalam Pasal 1320 KUH Perdata yang salah satunya menyebutkan “sepakat mereka yang mengikat dirinya” (Pasal 1320 angka 1 KUH Perdata).

Kata sepakat itu sendiri timbul apabila ada pernyataan kehendak dari satu pihak dan pihak lain menyatakan menerima atau menyetujuinya. Oleh karena itu unsur kehendak dan pernyataan merupakan unsur-unsur pokok di samping unsur lain yang menentukan lahirnya perjanjian.

b. Asas Kebebasan Berkontrak

Asas inti berarti setiap orang boleh mengadakan perjanjian apa saja walaupun perjanjian itu belum atau tidak di atur dalam undang-undang. Asas ini

menganut sistem terbuka yang memberikan kebebasan seluas-luasnya pada masyarakat untuk mengadakan perjanjian. Jadi para pihak diberi kebebasan untuk menentukan sendiri isi dan bentuk perjanjian. Asas-asas kebebasan berkontrak dapat diketahui dari ketentuan Pasal 1338 ayat (1) KUH Perdata dari kata “semua perjanjian” dapat di simpulkan bahwa, masyarakat diberi kebebasan untuk:

1. Mengadakan atau tidak mengadakan perjanjian.
2. Mengadakan perjanjian dengan siapa saja.
3. Menentukan isi dan syarat-syarat perjanjian yang dibuatnya.
4. Menentukan peraturan hukum mana yang berlaku bagi peraturan perjanjian yang dianutnya.

Asas kebebasan berkontrak ini dalam pelaksanaannya dibatasi oleh tiga hal seperti yang tercantum dalam Pasal 1337 KUH Perdata, yaitu perjanjian itu tidak dilarang oleh Undang-Undang, tidak bertentangan dengan kesusilaan dan tidak bertentangan dengan ketertiban umum. Selain di batasi oleh Pasal 1337 KUH Perdata, asas kebebasan berkontrak juga di batasi oleh:

1. Adanya standarisasi dalam perjanjian. Hal ini disebabkan adanya perkembangan ekonomi yang menghendaki segala sesuatu secara cepat. Disini biasanya salah satu pihak berkedudukan membuat perjanjian baku (*standart*), baik dalam bentuk dan isinya. Di dalam perjanjian baku itu terdapat pula klausula eksonerasi, yaitu yang mensyaratkan salah satu pihak harus melakukan atau tidak melakukan atau mengurangi atau mengalihkan tanggung jawabnya. Apabila klausula eksonerasi yang di buat oleh pihak

lawan, maka pihak lain di anggap meyetujui klausula tersebut meskipun klausula tersebut menjadi beban baginya.

2. Tidak bertentangan dengan moral, adat kebiasaan dan ketertiban umum.

c. Asas Itikad Baik (*In Good Faith*)

Asas itikad baik di atur dalam Pasal 1338 ayat (3) KUH Perdata yang menentukan bahwa persetujuan harus dilakukan itikad baik.

Menurut Abdulkadir Muhammad, apabila ditinjau dari arti kata itikad baik berarti kepantasan, kelayakan, kesesuaian dan kepatutan adalah sebagai nilai yang patut, pantas, layak, sesuai, cocok, sopan, berada sebagaimana sama-sama dikehendaki oleh masing-masing yang berjanji.<sup>26</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa maksud dari pelaksanaan perjanjian dengan itikad baik adalah bagi para pihak dalam perjanjian harus ada keharusan untuk tidak melakukan segala sesuatu yang bertentangan dengan norma kepatutan dan kesesuaian sehingga menimbulkan keadilan bagi kedua belah pihak. Adapun akibat dari pelanggaran asas itikad baik adalah perjanjian itu dimintai pembatalan.

3. Asas kekuatan mengikat (*pacta sunt servanda*)

Arti dari *pacta sunt servanda* adalah bahwa perjanjian yang dibuat secara sah mempunyai kekuatan mengikat dan berlaku sebagai Undang-undang bagi para pihak yang membuatnya, sehingga para pihak harus tunduk dan melaksanakan segala sesuatu yang telah diperjanjikan. Asas ini dapat diketahui dari Pasal

---

<sup>26</sup> Abdulkadir Muhammad, 1990, *Hukum Perikatan*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 10

1338 ayat (1) KUH Perdata yang menyebutkan bahwa semua perjanjian yang di buat secara sah, berlaku sebagai Undang-undang bagi yang ,membuatnya.

Asas ini dapat berlaku apabila kedudukan para pihak seimbang. Tetapi jika kedudukan para pihak tidak seimbang maka Undang-undang memberikan perlindungan bahwa perjanjian itu dapat dibatalkan, baik atas perintah dari pihak yang dirugikan, kecuali dapat di buktikan pihak yang dirugikan menyadarin sepenuhnya akibat-akibat yang timbul.

#### 4. Asas Personalitas

Asas personalitas ini diartikan sebagai asas kepribadian. Asas kepribadian merupakan asas yang menentukan bahwa seseorang yang akan melakukan dan/ atau membuat kontrak hanya untuk kepentingan perseorangan saja. Hal ini dapat dilihat pada Pasal 1315 dan Pasal 1340 KUH Perdata. Pasal 1315 KUH Perdata menegaskan: “Pada umumnya seseorang tidak dapat mengadakan perikatan atau perjanjian selain untuk dirinya sendiri”. Inti ketentuan ini sudah jelas bahwa untuk mengadakan suatu perjanjian, orang tersebut harus untuk kepentingan dirinya sendiri. Pasal 1340 KUH Perdata berbunyi: “Perjanjian hanya berlaku antara pihak yang membuatnya”. Hal ini mengandung maksud bahwa perjanjian yang dibuat oleh para pihak hanya berlaku bagi mereka yang membuatnya. Namun demikian ketentuan ini terdapat pengecualiannya sebagaimana dalam Pasal 1317 KUH Perdata yang menyatakan: “Dapat pula perjanjian diadakan untuk kepentingan pihak ketiga, bila suatu perjanjian yang dibuat untuk diri sendiri, atau suatu pemberian kepada orang lain, mengandung suatu syarat semacam itu”. Pasal ini

mengkonstruksikan bahwa seseorang dapat mengadakan perjanjian/ kontrak untuk kepentingan pihak ketiga dengan adanya suatu syarat yang ditentukan. Sedangkan di dalam Pasal 1338 KUH Perdata, tidak hanya mengatur perjanjian untuk dirinya sendiri, melainkan juga untuk kepentingan ahli warisnya dan untuk orang-orang yang memperoleh hak daripadanya.

Perjanjian antara lembaga pembiayaan dengan konsumen dibuat dalam standar kontak atau kontrak baku, dimana draf-draf kontrak telah disusun oleh Perusahaan tinggal disesuaikan dengan konsumen yang mau melakukan perjanjian.

Munir Fuady merumuskan kontrak baku adalah :

“suatu kontrak tertulis yang dibuat hanya oleh salah satu pihak dalam kontrak tersebut , bahkan sering kali kontrak tersebut sudah tercetak (*boilerplate*) dalam bentuk formulir-formulir tertentu oleh salah satu pihak, yang dalam hal ini ketika kontrak tersebut di tanda tangani umumnya para pihak hanya mengisi data-data informatif tertentu saja dengan sedikit atau tanpa perubahan dalam klausula-klausulanya”.<sup>27</sup>

Sutan Remy Syahdaeni, memberikan pengertian kontrak/perjanjian baku adalah: “Perjanjian yang hampir seluruh klausula-klausulanya sudah diberlakukan oleh pemakainya dan pihak yang lain pada dasarnya tidak mempunyai peluang untuk merundingkan atau meminta perubahan, yang mana menyatakan bahwa perjanjian baku adalah perjanjian yang di tetapkan sepihak”.<sup>28</sup>

Sedangkan Mariam Darius Badruzaman memberikan pengertian kontrak/perjanjian baku adalah :

---

<sup>27</sup> Soedjono Dirdjosisworo, *Pengantar Hukum Dagang Internasional*, PT. Refika Aditama, Bandung, 2006, halaman 52

<sup>28</sup> Sutan Remy Syahdaeni, *Kebebasan Berkontrak dan Perlindungan Yang Bagi Para Pihak Dalam Perjanjian Kredit Bank Di Indonesia*, 1993, hlm 66

“Konsep perjanjian tertulis yang disusun tanpa membicarakan isinya dan lazimnya ditungkan kedalam sejumlah perjanjian tidak terbatas yang sifatnya tertentu, yang mana ini menunjukkan bahwa kontrak baku klausula kontrak yang mana dalam pembuatannya tidak melalui kesepakatan kedua belah pihak”.<sup>29</sup>

Dari beberapa pendapat para sarjana di atas dapat di tarik kesimpulan yakni kontrak baku adalah suatu kontrak yang mana klausula-klausulanya telah dibakukan atau dijadikan patokan standar dalam sebuah kontrak atau perjanjian dalam jumlah yang banyak.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (selanjutnya disebut UUPK) memberikan 5 (lima) asas yang harus dipatuhi oleh pelaku usaha dan konsumen yang harus diperhatikan pada saat pembuatan kontrak baku seperti yang dijelaskan dalam penjelasan Pasal 2 UUPK, yaitu:

1. Asas manfaat

Dimaksudkan untuk mengamankan bahwa segala upaya dalam penyelenggaraan perlindungan konsumen harus memberikan manfaat sebenar-benarnya bagi kepentingan konsumen dan pelaku usaha.

2. Asas keadilan

Dimaksudkan agar partisipasi seluruh rakyat dapat dapat diwujudkan secara maksimal dan memberikan kesempatan kepada konsumen dan pelaku usaha untuk memperoleh haknya dan melaksanakan kewajiban secara adil.

3. Asas keseimbangan

Dimaksudkan untuk memberikan keseimbangan antara kepentingan konsumen, pelaku usaha dan pemerintah dalam arti materiil ataupun spiritual.

---

<sup>29</sup> Mariam Darus Badruzaman, 1994, *Aneka Hukum Bisnis*, Alumni, Bandung, hlm. 47

#### 4. Asas keamanan dan keselamatan konsumen

Dimaksudkan untuk memberikan jaminan atas keamanan dan keselamatan kepada konsumen dalam penggunaan dan pemanfaatan barang atau jasa yang dikonsumsi atau digunakan.

#### 5. Asas kepastian hukum

Dimaksudkan agar pelaku usaha maupun konsumen menaati hukum dan memperoleh keadilan dalam penyelenggaraan perlindungan konsumen, serta negara menjamin kepastian hukum.

Dengan mematuhi segala ketentuan yang berlaku, pelaksanaan kontrak yang dibuat sedapat mungkin terhindar dari berbagai permasalahan.

### ***H. Tinjauan Umum Tentang Permainan Game Online *Mobil Legend****

Pengertian game online secara umum adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Artinya game online baru bisa dimainkan jika terhubung internet. Definisi Game Online Menurut KBBI. Pengertian game online menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dipisahkan menjadi dua kata yakni game dan online. Dalam bahasa Indonesia game berarti permainan, sedangkan online berarti daring. Dalam KBBI, arti permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain.

Sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet.<sup>30</sup>

Maka dapat disimpulkan jika pengertian game online atau permainan daring menurut KBBI adalah sesuatu (dalam hal ini video game) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet. Para ahli juga mengemukakan pendapat mengenai apa itu game online. Beberapa ahli ini menjelaskan pengertian game online dilihat dari sisi teknis maupun non-teknis. Berikut merupakan penjelasan beberapa ahli mengenai pengertian dan definisi game online selengkapnya.<sup>31</sup>

#### 1. Menurut Bobby Bodenheimer (1999)

Pengertian game online menurut Bobby Bodenheimer adalah program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.

#### 2. Menurut Andrew Rollings & Ernest Adams (2006)

Arti game online menurut Rollings dan Adams lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

---

<sup>30</sup> Anita S, *Pengertian Game Online Menurut Para Ahli dan Definisinya Menurut KBBI*. <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>, diunduh tgl 10 Desember 2022

<sup>31</sup> Ibid

### 3. Menurut Agus Hermawan (2009)

Definisi game online adalah jenis permainan yang dimainkan secara daring yang dapat dibedakan menjadi 10 kategori yaitu : *Real Time Strategi (RTS)*; *First Person Shooter (FPS)*; *Role Playing Game (RPG)*; *Life Simulation Games*; *Construction and Management Simulation Games*; *Vehicle Simulation*; *Action Games*; *Adventure Games*; *Action Adventure Games*; dan *Manager Simulation*.

Terdapat beberapa jenis-jenis game online berdasarkan pendapat Agus Hermawan di atas serta klasifikasi game online lain. Berikut merupakan macam dan jenis-jenis game online secara umum.<sup>32</sup>

- a. *First-person shooter (FPS)*
- b. *Real-time strategy (RTS)*
- c. *Role-playing game (RPG)*
- d. *Action-adventure Games*
- e. *Multiplayer online battle arena (MOBA)*
- f. *Massively multiplayer online (MMO)*
- g. *Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)*
- h. *Life Simulation Games*
- i. *Construction and Management Simulation Games*
- j. *Vehicle Simulation*
- k. *Manager Simulation*.
- l. Cross-platform game

---

<sup>32</sup> Ibid

m. Browsers game

Dari berbagai jenis permainan game tersebut salah satu yang sangat menarik adalah jenis game mobile legend. Mobile Legends merupakan salah satu game MOBA yang sangat populer, mengenai hal ini, game Mobile Legends sudah melekat dan menjadi salah satu game terbaik yang bisa kalian mainkan, pasalnya, game MOBA yang sudah hadir lama ini kini menjadi game paling banyak dibicarakan dan di tonton di Indonesia.

Tak hanya Indonesia saja, game Mobile Legends mendapatkan respon baik dari berbagai negara, target utama game Mobile Legends ini adalah Asia, oleh karena itu, sangat banyak player Mobile Legends yang berasal di Asia ketimbang di Eropa atau Amerika. Pencipta Mobile Legends adalah Developer game bernama Moonton yang berasal dari Shanghai, China. Moonton adalah nama tengah dari perusahaan Shanghai Moonton Technology Co., Ltd Game satu ini dikembangkan oleh Moonton dan hadir pertama kali pada tahun 2016 lalu.<sup>33</sup>

Oleh karena itu sudah terjawab bukan bahwa game Mobile Legends merupakan buatan dari negara China. Moonton sendiri memiliki nama tengah dari perusahaan besar bernama Shanghai Moonton Technology Co. Ltd. Sebenarnya, mereka juga tak sendiri dalam mengembangkan game Mobile Legends. Moonton juga bekerja sama dengan perusahaan besar lainnya yakni Mulong Network and Technology Co.Ltd.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Darimana Asal Negara Mobile Legends (ML) Dan Penciptanya!

<sup>34</sup> Ibid

Ada juga manfaat dari bermain game online mobile legend, tujuh manfaat bermain Mobile Legends :<sup>35</sup>

#### 1. Meningkatkan Kemampuan Kognitif

Kinerja otak manusia pada dasarnya memang harus dilatih. Sarana pelatihannya pun bisa dari berbagai macam hal, salah satunya adalah bermain game MOBA seperti Mobile Legends. Pasalnya, game ini menuntut banyak hal terutama intelegensi si pemain. Sebuah jurnal ilmiah berjudul *The Benefit of Playing Video Games*, mengatakan bahwa tekanan yang diberikan di dalam game MOBA akan menambahkan kemampuan pemain dari segi kognitif. Pengulangan adegan yang terjadi di dalam pertandingan secara signifikan akan membantu si pemain untuk menghafal situasi dan kondisi. Jurnal ini secara spesifik menyebutkan: “Permainan berjenis MOBA secara besar berkontribusi atas perkembangan otak pemain dari segi kognitif. Kejadian yang terus berulang membantu pemain untuk belajar membaca situasi dan secara otomatis menimbulkan pemecahan masalah.”

Dari studi kasus yang dilakukan pada jurnal tersebut, sepertinya kita harus setuju bahwa pada kenyataannya gameplay di *Mobile Legends* memang bersifat repetitif. Dari fase laning, farming, ganking, hingga teamfight punya format yang hampir sama di setiap pertandingan. Nah, dari gameplay tersebut si pemain akan menghafal dan akhirnya mengembangkan kemampuannya.

#### 2. Melatih Komunikasi dan Kerja Sama Tim

---

<sup>35</sup> Abdul Khair, *Bukan Game Biasa! Ini 7 Manfaat yang Cuma Bisa Dirasakan Pemain Mobile Legends*, <https://kincir.com/game/mobile-game/mobile-legends-manfaat-positif-5TTZ5BabCtok>, diunduh tgl 10 Desember 2022

Mengusung permainan multiplayer, dalam bermain *Mobile Legends* dengan pemain lain yang dipilih secara acak. Sistem acak ini akan mendatangkan pemain dengan kepribadian yang beragam. Dari sini para “pengejar bintang” akan menyesuaikan kepribadian diri agar tercipta lingkungan permainan yang nyaman. Kemampuan komunikasi kalian akan terlatih di dalam game ini. Soalnya, hal tersebut jadi salah satu faktor penting untuk meraih kemenangan di pertandingan. Adanya koordinasi dengan rekan tim membuat permainan jadi lebih terorganisir dan memudahkan kalian untuk melancarkan serangan atau memaksimalkan pertahanan.

Seperti yang diterangkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Profesor Swanson dari Universitas Iowa. Permainan 5vs5 yang diusung oleh MOBA mampu membuat pemain lebih lancar dalam berkomunikasi. Hasil ini didapat dari 700 koresponden yang merupakan pemain MOBA. Dalam studi tersebut, 70% pemain mengalami perkembangan komunikasi dalam waktu tiga bulan. Jalur komunikasi yang sederhana di dalam game ternyata bisa membuat para pemain berkembang. Jika diimplementasikan ke kehidupan sehari-hari, proses ini sangat bermanfaat di dunia kerja atau pun pendidikan. Apalagi kalau sedang bekerja di dalam tim, pastinya komunikasi sangat penting untuk pembagian job description atau mencari solusi atas kendala yang dihadapi.

### 3. Penempatan Mental

Pemain toxic dan kekalahan adalah dua hal yang seringkali bikin kita geram ketika bermain *Mobile Legends*. Sudah kesulitan mencari kemenangan, ditambah dengan blaming dari rekan tim yang toxic. Untungnya, ada hal positif

yang bisa kalian dapatkan ketika menghadapi kondisi buruk tersebut, yaitu mental kalian akan tertempa dengan sendirinya. Sama seperti ketika menghadapi masalah di kehidupan nyata yang membuat mental kalian akan terlatih semakin kuat. Proses perkembangan diri yang dialami akan berjalan dengan sendirinya. Bisa dibilang pengalaman memang guru terbaik di dalam hidup. Secara alamiah, mental pemain akan semakin kuat karena belajar dari pertandingan-pertandingan sebelumnya. Dalam kasus ini, memang membutuhkan kesabaran ekstra dan waktu yang cukup banyak. Meskipun begitu, ketika mental kalian sudah tertempa mau menghadapi rekan tim atau musuh se-toxic kalian masih bisa menghadapinya dengan tenang.

#### 4. Ajang Bersosialisasi

Pemain dengan kepribadian introvert sepertinya akan mendapatkan benefit yang bermanfaat dari bermain Mobile Legends. Serupa dengan poin kedua, komunikasi yang baik akan membangun sosial yang baik pula. Kemungkinan untuk membentuk komunitas dalam ruang lingkup kecil sangat membantu kalian untuk bersosial dengan pemain lain.

Membangun sosial di dalam game Mobile Legends bisa dijadikan latihan sebelum masuk ke lingkungan nyata. Hal ini bisa sangat membantu kalian untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan belajar tentang kepribadian orang lain. Dengan begitu, kalian tidak akan kesulitan untuk berbaaur di dalam masyarakat.

Studi yang dilakukan oleh Dr. Nick Taylor dari *North Carolina State University*, New York University menghasilkan jawaban bahwa bentuk sosial

di dalam game lebih mudah dimasuki oleh para *introvert*. Soalnya, kalian setidaknya punya kegemaran yang sama. Dari situ, komunikasi akan terus berkembang dan akhirnya terjalin sebuah koneksi.

#### 5. Melatih Tanggung Jawab

Ketika sudah memilih Hero yang akan digunakan di dalam permainan, tiap pemain memiliki tanggung jawab yang diemban selama pertandingan. Contohnya Tank, sebagai benteng pertahanan tim kalian punya tugas untuk berada di garis depan dan menahan gempuran musuh. Tugas-tugas seperti ini yang akan membangun rasa tanggung jawab kalian yang akan berguna di kehidupan nyata. Sekali mangkir dari tugas, bisa dipastikan bahwa formasi tim jadi berantakan dan akan membawa kekalahan. Maka dari itu, di dalam pertandingan kalian harus memegang tanggung jawab yang telah dipercayakan. Sama seperti di kehidupan nyata, baik di bidang kerja atau pendidikan, masing-masing punya tanggung jawab yang harus kalian selesaikan.

#### 6. Mampu Membantu Pemain Membaca Situasi

Untuk menemukan momentum terbaik untuk mengungguli musuh, kalian perlu membaca situasi dan kondisi di dalam pertandingan. Dengan begitu, kalian akan menemukan celah dari kelemahan musuh yang bisa kalian manfaatkan untuk meraih kemenangan. Selain itu, pembacaan situasi juga bisa memudahkan kalian untuk mengetahui dari mana arah serangan musuh dan segera mengantisipasinya.

Di kehidupan sehari-hari, pembacaan situasi ini akan membantu kalian memecahkan masalah yang dihadapi. Dari keawasan yang telah terbentuk

tersebut, kalian akan jadi berhati-hati dalam membuat keputusan. Seperti yang disebutkan dalam penelitian yang dilakukan oleh North Carolina State University. “Pembacaan situasi di dalam game meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, melatih fokus, dan orientasi spasial,” ujar Laura A. Withlock selaku kepala penelitian Computers in Human Behavior. Dari penelitiannya, Withlock beserta tim mengikutsertakan 39 pemain dan menguji daya fokus. Ternyata, tingkat kefokusannya mereka semakin meningkat dalam kurun waktu enam bulan penelitian. Dari fokus ini, para peserta menunjukkan kemampuan pemecahan masalah yang dilihat dari serangkaian tes psikologi.

#### 7. Berpikir Kritis di Bawah Tekanan

Harus kita akui bahwa di dalam pertarungan Mobile Legends, kerap kali kita dihadapkan dalam kondisi sulit dan krusial. Pada saat-saat ini, otak kita dipaksa berpikir kritis untuk mencari berbagai macam peluang agar bisa mengambil keputusan terbaik untuk tim.

Ketika melakukan teamfight, penempatan posisi menjadi kunci kesuksesan. Tentunya, tiap pemain harus memikirkan posisi terbaik agar serangan yang dilancarkan bisa efektif. Pada situasi yang rumit ini, kalian akan berpikir kritis dan menganalisa keadaan di tengah rusuhnya peperangan.

Bagi pemain yang berusia di kisaran 17-25 tahun, pemaksaan kinerja otak di bawah tekanan memiliki efek positif lebih banyak. Seperti yang dijelaskan oleh studi dari tim peneliti University of Wisconsin-Madison. Hasil dari 2000 peserta menunjukkan bahwa setelah fokus dan mental, berpikir kritis jadi hasil yang paling mencolok. Dalam studinya, peserta diberikan tes

berupa pertandingan dan menganalisa pola gameplay pemain. Setelah melewati 100 pertandingan, 76% pemain menunjukkan gaya permainan yang berbeda. Pada fase ini, pemain lebih mudah menemukan peluang kemenangan ketika berada di dalam situasi krusial.