

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Transaksi jual beli mata uang dalam *game online* pada dasarnya merupakan sebuah transaksi elektronik sebagaimana ketentuan Pasal 1 Angka 2 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 mengenai dirubahnya Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 mengenai Informasi sekaligus Transaksi secara Elektronik. Pasal tersebut mengatur transaksi itu merupakan tindakan hukum yang menggunakan komputer, jaringannya, maupun elektronik apapun itu sebagai media yang tersambung dengan internet.

Internet ialah awalnya dikenal pada tahun 1990. Internet adalah produk di mana masyarakat banyak menggunakannya. Internet dapat sebagai akomodasi bagi pengguna dalam rangka bertindak banyak hal, seperti sebagai sumber informasi, wadah untuk menyalurkan ekspresi. dan sebagai sarana hiburan diri. Kompleksnya kegunaan internet tersebut kemudian menjadikan penggunaannya kian meningkat. Internet memberikan kemudahan-kemudahan terhadap penggunaannya dalam rangka mengakses fasilitas-fasilitas yang ada, Berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) ialah sejalan dengan perkembangan kebudayaan manusia, dengan hakikatnya untuk pemenuhan kebutuhan hidup sekaligus untuk kesejahteraan.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Hengki Mangiring Parulian Simarmata, dkk., *Teori Komunikasi Bisnis*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hlm. 144.

Bisnis yang lahir dengan melibatkan internet, kemudian melahirkan sebuah perubahan dalam aspek kehidupan masyarakat. Hal tersebut termasuk dalam hal transaksi jual beli.<sup>2</sup> Transaksi jual beli pada dasarnya merupakan sebuah kesepakatan antara penjual dengan pembeli atas pertukaran barang, jasa, maupun keuangan. Jual beli merupakan salah satu bentuk unsur utama dalam penyelenggaraan transaksi. Kegiatan jual beli tersebut dapat berupa barang, jasa, maupun wujud lainnya. Transaksi konvensional kemudian seakan tersaingi oleh sistem transaksi secara *online* yang kian merebak. Pembeli dan penjual dalam transaksi *online* tentu tidak perlu bertemu secara tatap muka dan objek yang diperjualbelikan hanyalah berbentuk gambar atau tulisan spesifikasi objek tersebut. Transaksi *online* dengan demikian dapat dilakukan setiap saat dengan hanya mengakses sistem dalam jaringan internet.<sup>3</sup>

Internet sejatinya telah melahirkan dunia baru bernama *cyberspace*, yang merupakan dunia komunikasi basis komputer dengan realitanya yang virtual. Perkembangan internet yang terus melaju tentu melekat sebuah dampak positif maupun negatif yang tidak dapat dipungkiri. Penyalahgunaan dalam pemakaian internet tidak dapat dipungkiri ialah bisa mudah terjadi.<sup>4</sup> Adanya penyalahgunaan internet dalam transaksi *online* tentu akan menimbulkan kerugian bagi pembeli yang kedudukannya cenderung lemah.<sup>5</sup> Internet

---

<sup>2</sup> Luki Nurfanto, dkk. *Kebaruan dalam Jurnal*, (Surabaya: R. A. De Rozarie, 2021), hlm. 43.

<sup>3</sup> Yapiter Marpi, *Perlindungan Hukum terhadap Konsumen atas Keabsahan Kontrak Elektronik dalam Transaksi E-Commerce*, (Tasikmalaya: Zona Media Mandiri, 2020), hlm. 74.

<sup>4</sup> Arissetyanto Nugroho & Agus Arijanto, *Etika Bisnis (Business Ethic) Pemahaman Teori secara Komprehensif dan Implementasinya*, (Bogor: Penerbit IPB Press, 2022), hlm. 112.

<sup>5</sup> Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2022), hlm. 64.

melahirkan sebuah tindakan melawan hukum yang semula bersifat konvensional, kemudian sekarang menggunakan media komputer yang risiko tertangkapnya sangat kecil dengan akibat kerugian yang lebih besar. Tindakan melawan hukum tersebut yang sering dijumpai dalam praktik transaksi secara *online* ialah berupa penipuan. Kerugian yang ditimbulkan oleh adanya praktik transaksi *online* tentu kemudian perlu adanya perwujudan perlindungan hukum yang baik. Perlindungan konsumen dalam aspek materiil sekaligus formil sangatlah menjadi urgensi. Hal tersebut untuk mengiringi ilmu pengetahuan teknologi yang terus melaju sebagai motor penggerak dalam produktifitas sekaligus kegiatan transaksi secara efisien.<sup>6</sup>

Perkembangan internet dan teknologi yang terus melaju, kemudian mempengaruhi dalam aspek hiburan. Salah satu aspek hiburan tersebut terwujud dalam lahirnya sebuah permainan yang dapat dimainkan melalui laptop, komputer, dan *handphone* dengan tersambung jaringan internet. Permainan tersebut biasa disebut dengan *game online* yang didalamnya pemain-pemain dapat terhubung satu sama lain. *Game online* mudah dilaksanakan seluruh orang di dunia. Hal tersebutlah menyebabkan orang-orang yang sangat minat terhadap keberadaan *game online*. *Game online* bahkan tak cuma anak-anak yang memainkan, orang dewasa pun juga demikian. *Game online* seperti terasa sempurna, dengan didalamnya terdapat fitur 3 (tiga) dimensi dan penuh

---

<sup>6</sup> Fitriah, *Perlindungan Hukum bagi Konsumen dalam Transaksi Jual Beli melalui Media Sosial*, Solusi, Vol. 18, No. 3, 2020, hlm. 371-382.

warna. *Game online* adalah hal yang baru di masyarakat, di mana dapat berdampak terhadap munculnya masalah baru pula.<sup>7</sup>

Pemain *game online* dalam praktiknya ialah tidak hanya bermain, melainkan terdapat pula piha yang memanfaatkan yang menciptakan laba atas proses jual beli semua hal yang dapat mempunyai nilai virtual bagi para pemain (armor, avatar, skin, pakaian dan senjata) yang kemudian nilainya diukur dengan mata uang di dunia nyata. Fakta bahwa terdapat proses jual beli mata uang dalam lingkungan *game* tersebut tentulah terjadi. Transaksi jual beli mata uang dalam *game* biasa disebut *Real Money Trading* (RMT). Jual beli didalamnya ialah dapat disebut jual beli konotatif. Hal tersebut karena penjual dengan pembeli bertemu tidak pada tempat yang sama, melainkan menggunakan sarana media elektronik namun dalam waktu yang bersamaan.<sup>8</sup>

Pemain *game online* di Indonesia banyak ditemukan transaksi jual beli mata uang dengan sejumlah rupiah. Praktik *Real Money Trading* (RMT) marakk terjadi dalam jenis *game online* dengan genre MMORPG (*Multi Massive Online Role Playing Game*), merupakan permainan secara daring dengan fitur kebebasan berkontrol yang menghubungkan pemain dengan sejumlah pemain lain dalam lingkungan atau sistem *game* yang serupa secara bersama – sama atau *realtime* dan setiap harinya mengalami perkembangan. *Real Money Trading* (RMT) dengan demikian tidaklah harus antar sesama pemain.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Muhammad Sadi Is, *Aspek Hukum Informasi Indonesia*, (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 61.

<sup>8</sup> Robby Desya Caesaryo & Imanudin Affandi, *Perlindungan Hukum terhadap Pemain atas Pembelian Barang Virtual dalam Game Online Jenis Freemium di Indonesia*, Jurnal Kertha Samaya, Vol. 9, No. 5, 2021, hlm. 848-863.

<sup>9</sup> Muhammad Yuha Dzulqaezar, Skripsi: *Perlindungan Hukum Pelaku Real Money Trading pada Game Online di Indonesia*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022, hlm. 2.

Salah satu *game online* di Indonesia dengan berjenis MMORPG (*Multi Massive Online Role Playing Game*) ialah bernama “Growtopia”. Growtopia adalah permainan video MMORPG (*Multi Massive Online Role Playing Game*) yang dijalankan oleh server dengan dapat mengobrol, bertani, menambah teman, berdagang, membangun dunia, dan PvP (*Player versus Player*). Growtopia rilis pada tahun 2012. Growtopia merupakan permainan dengan visualisasi kotak pasir 2 dimensi yang secara mayoritas ada dalam *game* ini dari biji - bijian yang merupakan cikal bakal dari tumbuhnya tumbuh - tumbuhan. *Game* tersebut deprogram tidak untuk mencapai tujuan yang absolut. Namun, memuat system prestasi dari pemain, pencarian yang memicu pengalaman bermain yang subjektif, serta pencarian lainnya dari NPC (*Non Playable Character*). Pelaku yang memainkan Growtopia dapat mengunjungi profil sekaligus dunia *game* yang diaransemen berdasarkan kreatifitas orang lain yang tentunya hal tersebut berlaku pula apabila ingin menciptakan dunia mereka sendiri. Bilamana seorang pemain hendak mengkreasikan dunia baru, dunia akan dihasilkan melalui media - media yang dikombinasikan dengan tahap - tahap yang telah menjadi pengaturan pemrograman perangkat lunak permainan. Kenampakan dunia di Growtopia memiliki keselarasan ukuran, terkecuali dunia khusus dimana TINY salah satu contohnya. Pemain bisa menata, menghancurkan, dan membangun balok - balok, menghimpun biji - bijian atau permata dari balok - balok yang diperoleh, menabur bibit, dan menuai panen dari pohon. Pemain tidak dimungkinkan untuk melakukan apabila dunia atau area yang mereka pukul dikunci oleh pemain lain akan tetapi,

di sisi lain, pemain sangat dimungkinkan untuk mengunci area yang mereka inginkan dengan menggunakan berbagai klasifikasi penguncian, antara lain: *small lock*, *big lock*, *huge lock*, dan *world lock*. Jenis kunci lain juga dapat ditemukan dengan fungsinya bagaikan kunci dunia, seperti *diamond lock*, *emerald lock*, *ruby lock*, *ghost lock*, *blue gem lock*, dan *legendary lock*. Seorang pemain ketika telah mengunci area, maka selanjutnya dapat mengakses orang lain ke kunci atau mengedit properti dengan mode alat untuk kuncinya.<sup>10</sup>

Adanya praktik *game online* di Indonesia kemudian melahirkan tindakan yang merugikan konsumen, yang salah satunya terjadi pula dalam *game online* Growtopia. Hal tersebut rentan terjadi mengingat pembayaran pada transaksi jual beli mata uang didalamnya secara nyata-nyata menggunakan uang asli yang kemudian hanya dilakukan dengan cara transfer kepada penjual item tanpa adanya perjanjian tertulis yang mengikat, jaminan, maupun pihak ketiga. Hal demikian tentu merugikan pembeli dan tentu jelas masuk dalam kategori wanprestasi atas transaksi jual beli tersebut.

Beberapa pemain *game online* Growtopia yang kemudian menjadi pihak yang dirugikan atas transaksi jual beli mata uang tersebut ialah diantaranya bernama Fazrul Rahman Muksin dan Pandu Arya Seno.<sup>11</sup> Pihak yang dirugikan tersebut tentu telah berupaya untuk melaporkan perkara tersebut terhadap pihak yang berwenang, namun tidak ditemui adanya tindak lanjut. Hal tersebut terjadi karena tindakan transaksi jual beli mata uang dalam *game online* masih

---

<sup>10</sup> Growtopia, <https://id.wikipedia.org/wiki/Growtopia>, diakses pada Sabtu, 19 November 2022 Pukul 01.45. WIB.

<sup>11</sup> Wawancara dengan Fazrul Rahman Muksin dan Pandu Arya Seno, dari Surabaya selaku Pemain *Game Online Growtopia*, pada 15 November 2022, Pukul 19.00. WIB.

cenderung sistem keseluruhannya belum dilindungi oleh hukum atau bahkan belum dijangkau dengan baik dan adanya kesulitan dalam pelacakan pula. Tindakan perbuatan melawan hukum berupa penipuan dalam transaksi jual beli mata uang tersebut telah jelas sangat merugikan pembeli dan perlindungan hukum tentu belum mencerminkan dapat terwujud dengan baik. Adanya permasalahan tersebut tentu harapannya perlu adanya pembenahan yang berujung dapat mewujudkan suatu perlindungan hukum di Indonesia, terlebih mengenai jual beli mata uang dalam *game online*. Berdasarkan hal tersebut, Penulis kemudian melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMAIN GAME ONLINE “GROWTOPIA” DALAM TRANSAKSI JUAL BELI DIAMOND LOCK”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana transaksi jual beli *diamond lock* pada *game online* “Growtopia” pada ketentuan hukum di Indonesia?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap pihak-pihak pada transaksi jual beli *diamond lock* dalam *game online* “Growtopia”?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk memahami transaksi jual beli *diamond lock* dalam *game online* “Growtopia” berdasarkan perspektif ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia.

2. Untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap pihak-pihak padatransaksi jual beli *diamond lock* pada *game online* “Growtopia”.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian harapannya bisa menjadi referensi dan masukan dalam progresifitas ilmu pengetahuan dalam rangka pembangunan hukum secara universal serta progresifitas pada hukum perdata khususnya terkait proteksi kepentingan konsumen yang dirugikan pada transaksi jual beli mata uang dalam *game online* “Growtopia” sekaligus dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

#### **1.5 Tinjauan Pustaka**

##### **1.5.1 Tinjauan mengenai Transaksi Jual beli**

###### **1.5.1.1 Definisi Transaksi secara Umum**

Definisi transaksi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah adanya pihak yang setuju atas jual beli pada kegiatan dagang yang dilakukan oleh pihak yang membeli dengan pihak yang menjual. Pengertian transaksi menurut Skousen ialah ditukarnya barang maupun jasa antara perseorangan, perusahaan, maupun organisasi dengan mempunyai nilai keberpengaruhan pada aspek ekonomi dalam bisnis.<sup>12</sup> Indra Bastian mendefinisikan transaksi ialah merupakan bertemunya para pihak yakni pihak yang menjual

---

<sup>12</sup> Skousen, *Pengantar Akuntansi Keuangan*, (Jakarta: Salemba Empat, 2007), hlm. 71.



dengan pihak yang membeli dengan sama-sama menguntungkan atas evidensi, fakta, ataupun manuskrip yang relevan untuk dijadikan referensi pada jurnal ketika telah dilaksanakannya pencatatan.<sup>13</sup>

Keberhasilan transaksi suatu perdagangan secara tidak langsung juga persetujuan jual beli kedua belah pihak yakni pihak yang menjual dengan pihak yang membeli. Sedangkan pada subjek hukum korporasi, transaksi dapat di klasifikasikan sebagai peristiwa ekonomi yang memengaruhi neraca keuangan korporasi. Tindakan ekonomi tersebut mempengaruhi alur kas, obligasi dan aktiva perusahaan lain lain yang telah diinventarisasi. Transaksi haruslah dibukukan secara akuntabel berdasarkan prinsip – prinsip pembukuan guna memenuhi kriteria sebagai bukti tertulis atas transaksi yang terjadi dengan tujuan sewaktu - waktu terjadi persengketaan kapanpun itu, bukti tertulis ini dapat memberikan keterangan yang berfungsi pula sebagai dasar hukum untuk menyelesaikan persengketaan.<sup>14</sup>

#### **1.5.1.2 Definisi Jual Beli secara Umum**

Etimologis dari jual beli adalah pertukaran harta. Terminologinya ialah adanya kata setuju dengan terikatnya

---

<sup>13</sup> Indra Bastian, *Sistem Akuntansi Sektor Publik*, (Jakarta: Salemba Empat, 2007), hlm. 27.

<sup>14</sup> Binti Mahtumah, *Administrasi Transaksi*, (Jakarta: Gramedia Widiasarna Indonesia, 2018), hlm. 5.

pihak yang menjual dengan pihak yang membeli. Jual beli merupakan perjanjian mengikat kedua belah pihak tersebut. Pihak yang menjual ialah dirinya diikatkan untuk barangnya agar diserahkan setelah disetujui kedua belah pihak. Pihak yang membeli ialah dirinya diikatkan untuk membayar harga sesuai barang yang telah disetujui.<sup>15</sup>

Jual beli berdasarkan pandangan R. Subekti merupakan perjanjian timbal balik antara pihak yang menjual berjanji guna hak milik atas barangnya diserahkan terhadap pihak yang membeli dengan janjinya guna melakukan pembayaran sesuai harga dengan uang yang merupakan imbalan atas hak milik yang diperoleh.<sup>16</sup> Perjanjian jual beli menurut Salim H. S., dibuat oleh pihak yang menjual bersama pihak yang membeli. Pihak yang menjual melekat kewajiban dalam rangka menyerahkan objek jual beli ke pihak yang membeli sekaligus melekat hak atas penerimaan harga. Pihak yang membeli melekat kewajiban guna melakukan pembayaran harga sekaligus melekat hak mendapat objek jual beli.<sup>17</sup>

Berdasarkan Pasal 1457 KUHPerduta, jual beli didefinisikan sebagai adanya setuju dari pihak yang dirinya diikatkan dalam rangka penyerahan objek tertentu bersama

---

<sup>15</sup> Ridwan Khairandy, *Perjanjian Jual Beli*, (Yogyakarta: FH UI Press, 2016), hlm. 2-3.

<sup>16</sup> R. Subekti, *Aneka Perjanjian*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1995), hlm. 1.

<sup>17</sup> Salim H. S., *Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), hlm. 49.

pihak lainnya guna melakukan pembayaran sesuai harga kesepakatan. Abdulkadir Muhammad berpendapat bahwa perjanjian jual beli di mana pihak yang menjual ialah menyetujui adanya pemindahan hak milik objek terhadap pembeli atas imbalan uang sebagai harga.<sup>18</sup>

### **1.5.1.3 Syarat Sah Jual Beli**

Jual beli adalah perikatan, yang mana segala syarat keabsahannya sama seperti syarat keabsahan perikatan (perjanjian). Syarat keabsahan tersebut berdasarkan Pasal 1320 KUHPerdara adalah sebagai berikut:

#### **1. Sepakat dirinya terikat**

Syarat kesatu mengenai keabsahan perjanjian terdapat kata sepakat atau konsensus dari pihak-pihak didalamnya. Sepakat merupakan kehendak pihak-pihak yang disesuaikan dan dituangkan di perjanjian. Dalam hal tersebut tak boleh terdapat unsur kehendak yang dipaksa dari salah satu pihak didalamnya. Sepakat merupakan perizinan, yang mana disebabkan oleh pihak-pihak yang saling menyetujui segala hal pokok atas pengadaan perjanjian. Para pihak didalamnya menghendaki hal sama dengan timbal balik. Cara terjadinya penyesuaian kehendak terdapat 5 (lima) hal, yakni:<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perjanjian*, (Bandung: Alumni, 2010), hlm. 243.

<sup>19</sup> Salim H.S, *Op.Cit.*, hlm. 33.

- a. Kesempurnaan bahasa sekaligus yang tertulis;
  - b. Kesempurnaan bahasa dengan lisan;
  - c. Ketidaksempurnaan bahasa, namun dapat diterima pihak berseteru;
  - d. Sandi - sandi yang bisa diterima pihak lawan; dan
  - e. Kondisi statisx yang bisa dipahami oleh pihak lawan.
2. Kecakapan menyusun perjanjian

Kecakapan artinya mampu melaksanakan tindakan hukum, yaitu membuat perjanjian. Tindakan hukum merupakan seluruh tindakan dengan melahirkan akibat hukum. Pihak cakap melaksanakan tindakan hukum ialah ketika telah dewasa, yaitu berusia 21 (dua puluh satu) tahun sebagaimana aturan dalam Pasal 330 KUHPerduta.<sup>20</sup>

Dalam rangka melaksanakan perjanjian, tak semua pihak dewasa bisa melaksanakan tindakan hukum. Hal tersebut sesuai ketentuan Pasal 443 KUHPerduta, yang di mana pihak dewasa dengan keadaannya dungu, gila atau gelap mata, dan boros ialah masuk dalam di bawah pengampuan.

Pasal 1330 KUHPerduta mengatur pihak yang tak cakap melaksanakan perjanjian ialah:

---

<sup>20</sup> Kumalsari D. dan Ningsih D. W., *Syarat Sahnya Perjanjian tentang Cakap Bertindak dalam Hukum menurut Pasal 1320 Ayat (2) K.U.H.Perduta*, Jurnal Pro Hukum, Vol. 7, No. 1, Desember 2018, hlm. 6.

- a. Anak-anak;
- b. Pihak di bawah pengampuan;
- c. Perempuan yang telah melangsungkan perkawinan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan; dan
- d. Pihak yang dilarang peraturan perundang-undangan untuk membuat suatu persetujuan.

### 3. Suatu hal

Suatu hal ialah objek dalam perjanjian. Objek tersebut wajib jelas sekaligus ditentukan kedua belah pihak. Objek dapat berwujud barang ataupun jasa bahkan dapat tidak dengan melakukan suatu hal. Objek tersebut adalah suatu prestasi, yang meliputi:<sup>21</sup>

- a. Memberi suatu hal, seperti pembayaran harga, penyerahan barang;
- b. Melakukan sesuatu, seperti memperbaiki barang rusak, pembangunan rumah, melukis sesuai pesanan;
- c. Tak melakukan suatu hal, seperti perjanjian untuk tak mendirikan;
- d. Suatu bangunan, perjanjian untuk tak menggunakan suatu merek dagang.

---

<sup>21</sup> Ahmadi Miru, *Hukum Kontrak dan Perancangan Kontrak*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 69.

#### 4. Sebab halal

Berdasarkan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum perdata tak menjelaskan definisi syarat ini. Abdul Kadir Muhammad berpendapat mengenai sebab halal ialah isi perjanjian tak bertolakbelakang dari ketentuan peraturan perundang-undangan, moral, dan sopan santun.

ketentuan pertama sekaligus kedua adalah terkait subjektifitas, yaitu subjek hukum dalam perjanjian. Syarat ketiga sekaligus keempat adalah syarat terkait objektifitas.<sup>22</sup>

#### **1.5.1.4 Hak Sekaligus Kewajiban**

##### 1. Hak Pihak yang Menjual

Berdasarkan Pasal 6 Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 mengenai Perlindungan terhadap Konsumen, pelaku usaha melekat hak sebagai berikut:

- a. Menerima pembayaran atas kesepakatan terkait keadaan sekaligus nilai tukar barang maupun jasa;
- b. Dilindungi secara hukum atas perbuatan konsumen yang itikadnya tak baik;
- c. Membela dirinya secara wajar dalam penyelesaian permasalahan;

---

<sup>22</sup> Tri Wahyu Surya Lestari dan Lukman Santoso, *Komparasi Syarat Keabsahan "Sebab yang Halal" dalam perjanjian Konvensional dan Perjanjian Syariah*, Jurnal Pemikiran Hukum dan Hukum Islam, Vol. 8, No. 2, Desember 2017, hlm. 288.

- d. Rehabilitasi nama baik ketika dapat dibuktikan bahwa konsumen mengalami kerugian bukan akibat dari barang maupun jasa yang digunakan;
- e. Segala hak sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

## 2. Kewajiban Pihak yang Menjual

Kewajiban ini tertuang dalam Pasal 1473 KUHPerdara, di mana wajib menyatakan jelas terkait tujuan mengikatkan dirinya. Ungkapan tak jelas bisa diartikan dengan beberapa pengertian yang wajib dilakukan penafsiran atas kerugian. Pasal 1474 KUHPerdara mengatur pihak yang menjual wajib menjelaskan 2 kewajiban utamanya yaitu menyerahkan objek sekaligus menanggung.

### a. Menyerahkan hak milik objek jual beli

Kewajiban ini mencakup keseluruhan tindakan hukum dalam rangka melakukan pengalihan hak milik objek jual beli dari pihak yang menjual untuk pihak yang membeli.

### b. Menanggung kenikmatan sekaligus cacat tersembunyi atas objek<sup>23</sup>

Jaminan sebagai konsekuensi pihak yang menjual untuk pihak yang membeli ialah barang tersebut

---

<sup>23</sup> Subekti, *Aneka Perjanjian*, (Bandung: Alumni, 1982), hlm. 8.

merupakan miliknya sendiri dan terbebas dari beban maupun tuntutan pihak lain. Adanya cacat tersembunyi pada objek, pihak yang menjual wajib menanggung hal tersebut walaupun sebelumnya tak mengetahuinya, kecuali sudah tertuang dalam perjanjian bahwa pihak yang menjual tak wajib menanggung apapun. Cacat tersembunyi ialah tak mudah dilihat secara normal.

### 3. Hak Pihak yang Membeli

Berdasarkan Pasal 4 undang-undang no. 8 tahun 1999 mengenai Perlindungan terhadap Konsumen, hak konsumen ialah:<sup>24</sup>

- a. Nyaman, aman, dan selamat ketika mengkonsumsi barang maupun jasa;
- b. Memilih barang maupun jasa sekaligus memperolehnya sesuai nilai tukar dan keadaan serta jaminannya;
- c. Informasi tidak fiktif, tidak ambigu, dan jujur terkait keadaan sekaligus jaminan benda maupun jasa;
- d. Pendapat dan keluhan kesahnya mengenai barang maupun jasa didengar;

---

<sup>24</sup> Noviany Languyu, *Kedudukan Hukum Penjual dan Pembeli dalam Bisnis Jual Beli Online*, Jurnal Lex et Societatis, Vol. 3, No. 9, Oktober 2015, hlm. 97-98.



- e. Mendapat advokasi, dilindungi, dan berupaya menyelesaikan permasalahan perlindungan konsumen dengan sebagaimana mestinya;
  - f. Dibina dan dididik;
  - g. Mendapat perlakuan atau layanan dengan benar sekaligus jujur dan tidak diskriminatif;
  - h. Memperoleh kompensasi, ganti rugi, maupun penggantian, ketika barang maupun jasa yang didapat tak sebagaimana perjanjian;
  - i. Segala hak yang ditentukan sesuai peraturan perundang-undangan.
4. Kewajiban Pihak yang Membeli

Abdulkadir Muhammad berpendapat bahwa kewajiban pokok yang melekat pada pihak yang membeli ialah terdapat 2 (dua), yakni memperoleh barang sekaligus melakukan pembayaran sebagaimana kesepakatan dalam perjanjian. Subekti berpendapat bahwa kewajiban utama pihak yang membeli ialah melakukan pembayaran atas harga beli sesuai waktu dan tempat yang dituangkan dalam perjanjian. Harga tersebut wajib sejumlah uang, walaupun tak di atur di peraturan perundang-undangan.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Subekti, *Op.Cit.*, hlm. 20.

Berdasarkan Buku III KUHPerdara, kewajiban pihak yang membeli ialah di atur di:

- a. Pasal 1513, melakukan pembayaran harga beli sesuai waktu sekaligus tempat yang dituangkan di perjanjian.
- b. Pasal 1514, apabila dalam waktu membuat perjanjian tak menetapkan hal tersebut, pihak yang membeli wajib melakukan pembayaran pada tempat sekaligus waktu diserahkannya objek.
- c. Pasal 1515, meskipun tak terdapat perjanjian dengan tegas, melekat kewajiban melakukan pembayaran bunga atas harga beli, ketika objek dijual dan penyerahannya melekat pendapatan lainnya.
- d. Pasal 1516, apabila ketika menguasai objek tersebut mendapat gangguan atas tuntutan hukum berdasarkan hipotek atau dalam rangka memperoleh kembali objek tersebut serta apabila pihak yang membeli melekat alasan dengan patut dan khawatir mendapat gangguan ketika menguasai, maka bisa menanggihkan pembayaran harga beli hingga pihak yang menjual menghentikannya. Hal tersebut terkecualikan ketika pihak yang menjual memilih memberi jaminan atau dituangkan dalam perjanjian bahwa pihak yang membeli berkewajiban

melakukan pembayaran dengan tidak melekat jaminan dari semua gangguan.

- e. Pasal 1517, apabila pihak yang membeli tak melakukan pembayaran harga, pihak yang menjual bisa menuntut pembatalan jual beli sesuai ketentuan Pasal 1266 dan Pasal 1267.
- f. Pasal 1518, terkait jual barang dagangan dan perabot rumah, pembatalan atas kepentingan pihak yang menjual terjadi untuk hukum sekaligus tidak ada peringatan, ketika waktu telah lewat dalam rangka mengambil objek jual.

Pihak yang membeli melekat kewajiban melakukan pembayaran atas harga barang merupakan pemenuhan prestasi atas perjanjian jual beli sesuai kesepakatan tempat pembayaran.<sup>26</sup>

Pasal 5 Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 mengenai Perlindungan terhadap Konsumen, konsumen berkewajiban untuk:

- a. Memahami petunjuk informasi sekaligus tahapan dalam memakai ataupun memanfaatkan barang ataupun jasa untuk agar aman dan selamat;

---

<sup>26</sup> Aditya Ayu Hakiki, Asri Wijayanti, Rizania Kharisma Sari, *Perlindungan Hukum bagi Pembeli dalam Sengketa Jual Beli Online*, Justitia Jurnal Hukum, Vol. 1, No. 1, April 2017, hlm. 122.

- b. Dilandasi dengan itikad baik ketika bertransaksi membeli barang maupun jasa;
- c. Melakukan pembayaran sebagaimana kesepakatan nilai tukar; dan
- d. Mengikuti penyelesaian secara hukum atas permasalahan perlindungan konsumen dengan sebagaimana mestinya.

### 1.5.2 Tinjauan mengenai *Game Online*

*Game* adalah permainan. *Game* tak dibatasi sebagai benda elektronik. *Game online* merupakan permainan dengan terhubung internet.<sup>27</sup> *Game* yang dalam terjemahm berarti permainan di interpretasikan sebagai bentuk hiburan bagi diri sendiri sekaligus menghilangkan rasa penat sewaktu menjalani aktivitas harian. Seiring dengan dinamika yang ada, *game* atau permainan turut mengalami berbagai hal – hal yang adaptif demi keberlangsungan atau eksistensi dari *game* itu sendiri. Implementasi kecanggihan teknologi informasi menciptakan dan mendisrupsi berbagai macam permainan untuk terus berkembang. Oleh karena itu, *game online* yang merupakan sebuah permainan dengan cuma

---

<sup>27</sup> Chandra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hlm.1.

dapat dioperasikan menggunakan konektivitas nirkabel namun tetap menjadi salah satu permainan yang banyak diminati.<sup>28</sup>

Menurut Januar dan Turmudzi *game online* ialah sebagai *game* komputer dengan bisa dimainkan secara multi pemain dengan tersambung internet.<sup>29</sup> Menurut pendapat Samuel *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana adanya komunikasi individu dengan lainnya dalam rangka memperoleh tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.<sup>30</sup>

### **1.5.3 Tinjauan mengenai Perlindungan Hukum**

#### **1.5.3.1 Pengertian Perlindungan Hukum**

Perlindungan hukum merupakan upaya meminimalisir bagi subjek hukum berwujud perangkat hukum dengan sifatnya preventif ataupun represif. Hal tersebut dapat tertulis ataupun tidak. Perlindungan hukum menggambarkan fungsi hukum, yakni konsep hukum memberi rasa adil, tertib, pasti, manfaat, dan damai.

Satjito Rahardjo mengemukakan mengenai perlindungan hukum dapat dideskripsikan jika terdapat upaya proteksi untuk

---

<sup>28</sup> Drajat Edy Kurniawan, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal Konseling Gusjigang, Vol. 3, no. 1, Januari-Juni 2017, hlm. 98-99.

<sup>29</sup> M. Iwan Januar, E. F Turmudzi, *Game Mania*, (Jakarta: Gema Insani, Jakarta, 2006), hlm. 52.

<sup>30</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 7.

kepentingan individu sesuai Hak Asasi Manusia terhadapnya atas dasar melakukan tindakan untuk kepentingannya.<sup>31</sup>

### 1.5.3.2 Bentuk Perlindungan Hukum

Eksistensi perlindungan hukum sebagaimana pandangan R. La Porta melekat 2 (dua) sifat, yakni untuk mencegah (*prohibited*) dan untuk menghukum (*sanction*). Bentuk nyata ialah terdapat lembaga penegakan hukum antara lain: lembaga peradilan, kejaksaan, kepolisian, dan lembaga penyedia alternatif penyelesaian sengketa.

Perlindungan hukum secara deskriptif adalah substansi yang dilindungi namun juga melindungi semua subjek hukum dengan peraturan perundang-undangan sekaligus bersifat memaksa dengan terdapat sanksi. Perlindungan hukum terdapat 2 (dua), yakni:

#### 1. Preventif

Perlindungan ini dilakukan pemerintah guna pencegahan permasalahan. Hal ini tertuang pada peraturan perundang-undangan guna melakukan pencegahan pelanggaran sekaligus memberi batasan ketika melaksanakan kewajiban.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Satjipto Rahardjo, *Sisi-Sisi Lain dari Hukum di Indonesia*, (Jakarta: Kompas, 2003), hlm. 121.

<sup>32</sup> Muchsin, *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2003), hlm. 20.

## 2. Represif

Perlindungan ini adalah akhir berwujud sanksi, meliputi denda, penjara, dan hukuman tambahan ketika telah terjadi pelanggaran hukum. Tujuan perlindungan ini guna sebagai penyelesaian permasalahan. Penanganan oleh Pengadilan Umum di Indonesia masuk dalam cakupan perlindungan hukum ini.

### 1.5.3.3 Prinsip Perlindungan Hukum

Pada hakikatnya, perlindungan hukum di Indonesia berlandaskan Pancasila yang merupakan filsafat hukum. Prinsip perlindungan hukum di Indonesia ialah mengakui sekaligus melindungi harkat martabat individu. Pandangan Philipus M. Hadjon terkait prinsip dalam perlindungan hukum untuk masyarakat atas dasar Pancasila terbedakan 2 (dua) hal, yaitu:<sup>33</sup>

#### 1. Prinsip Mengakui sekaligus Melindungi Hak Asasi Manusia

Prinsip ini diawali dengan menguraikan filosofi dan manifestasi mengenai hak asasi manusia.

#### 2. Prinsip Negara Hukum

Dikaitkan dengan prinsip kesatu yang merupakan utama sekaligus merupakan tujuan negara hukum.

---

<sup>33</sup> Bintang Haposan Simbolon, Skripsi: *Perlindungan Hukum terhadap Koperasi Simpan Pinjam berkaitan dengan Kredit Macet (Studi pada Koperasi Jasa New Mitra Karya, Jl. Selamat Ketaren Komplek MMTC No. 16 Medan Estate)*, Universitas HKBP Nommensen, hlm. 13-24.

## 1.6 Metodologi Penelitian

### 1.6.1 Jenis Penelitian

Tipe penelitian disini telah ditentukan yakni yuridis normatif yang menggunakan pendekatan penelitian peraturan perundang-undangan (*statute approach*) dan konseptual (*conceptual approach*). Penelitian yuridis normatif yaitu menjelaskan aturan hukum yang berkaitan secara sistematis.<sup>34</sup> Pendekatan peraturan perundang-undangan (*statute approach*) di implementasikan jalur riset atau ulasan peraturan perundang-undangan sekaligus segala norma berkaitan topik hukum yang diangkat. Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) sendiri dilaksanakan untuk melihat dari aspek keseluruhan filosofis hukum yang menjadi motif atau atas keseluruhan nilai yang memaknai norma. Konsep-konsep hukum tersebut dapat berupa sumber hukum, fungsi hukum, lembaga hukum, dan sebagainya.<sup>35</sup>

Jenis penelitian yuridis normatif beserta kedua pendekatan tersebut diatas disebut juga penelitian hukum doktrinal. Hal tersebut sebagaimana pandangan Peter Mahmud Marzuki, yang menyebut penelitian yuridis normatif ialah sama dengan penelitian doktrinal. Didalamnya meliputi proses penemuan ketentuan hukum, prinsip hukum, atau

---

<sup>34</sup> Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2021), hlm. 222.

<sup>35</sup> Jonaedi Effendi & Johnny Ibrahim, *Metodologi Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*, (Depok: Prenadamedia Group, 2018), hlm. 295.



doktrin hukum untuk memberikan jawaban atas permasalahan hukum yang diangkat.<sup>36</sup>

### 1.6.2 Sumber Data

Evidensi disini bersumber mulanya sekunder, meliputi bahan hukum bersifat primer, sekunder, dan tersier. Bahan hukum bersifat primer sebagaimana pandangan Peter Mahmud Marzuki ialah berupa peraturan perundang-undangan, dokumen sah, gubahan ketika membuat peraturan perundang-undangan, dan yurisprudensi.<sup>37</sup> Bahan tersebut bersifat mengikat. Pada penelitian ini, bahan hukum primer yang digunakan ialah Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD NRI 1945), Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdota), Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 mengenai Perlindungan terhadap Konsumen, dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 mengenai dirubahnya Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 mengenai Informasi Transaksi Elektronik.

Bahan hukum sekunder digunakan pula pada penelitian ini. Bahan tersebut adalah penjelasan dari bahan primer dengan meliputi pustaka hukum dan karya tulis hukum lainnya.<sup>38</sup> Pada penelitian ini, bahan hukum sekunder yang dimaksimalkan ialah buku, jurnal, karya tulis

---

<sup>36</sup> Kadarudin, *Penelitian di Bidang Ilmu Hukum (Sebuah Pemahaman Awal)*, (Semarang: Formaci, 2021), hlm. 86.

<sup>37</sup> Ampuan Situmeang, dkk., *Dinamika Hukum dalam Paradigma Das Sollen dan Das Sein*, (Malang: Intelegensia Media, 2020), hlm. 195.

<sup>38</sup> *Loc. Cit.*

ilmiah, di mana kesemuanya merupakan hasil penelitian terkait permasalahan yang diangkat disini.

Bahan hukum bersifat tersier digunakan pula dalam penelitian ini. Bahan ini merupakan petunjuk daripada bahan primer dan sekunder.<sup>39</sup> Pada penelitian ini, bahan hukum tersier yang digunakan ialah situs internet, hasil wawancara, kamus hukum, dan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

### 1.6.3 Metode Mengumpulkan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian disini menggunakan studi kepustakaan, di mana mencari informasi dari karya tulis atau karya ilmiah berkaitan dengan permasalahan yang diangkat.<sup>40</sup> Studi kepustakaan merupakan metode mengumpulkan bahan hukum termaktub yang menggunakan kaidah *content analysis*. Kaidah tersebut dimanfaatkan dalam memperoleh nilai fundamental hukum dan berbagai kotemplasi dalam peraturan perundangan-undangan, buku, manuskrip, laporan, tembusan, dan hasil penelitian - penelitian berkaitan dengan penelitian ini.<sup>41</sup> Wawancara juga digunakan terhadap pihak yang berkaitan dalam penelitian ini. Wawancara tersebut sebagai penunjang perolehan data.

---

<sup>39</sup> *Ibid.*, hlm. 196.

<sup>40</sup> Bachtiar, *Mendesain Penelitian Hukum*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm. 101.

<sup>41</sup> Muhammad Syahrur, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum: Kajian Penelitian Normatif, Empiris, Penulisan Proposal, Laporan Skripsi, dan Tesis*, (Riau: Dotplus Publisher, 2022), hlm. 40.

#### 1.6.4 Metodologi Analisa Data

Metode disini ialah menggunakan deskriptif analitis. Deskriptif mencakup isi sekaligus struktur hukum positif untuk digunakan dalam rangka memastikan kandungan ketentuan hukum sebagai acuan ketika melakukan penyelesaian permasalahan hukum yang diangkat dalam penelitian.<sup>42</sup> Analisa data dituangkan berdasarkan konsep deduktif, dengan menjabarkan secara umum yang kemudian ditarik secara khusus.<sup>43</sup> Analisis evidensi pada penelitian turut melibatkan sebuah penafsiran hukum berupa penafsiran sistematis. Penafsiran sistematis bermakna penafsiran undang-undang dengan mencari konektivitas pasal yang berkaitan dalam suatu peraturan perundang-undangan lain yang substansinya mendekati atau berhubungan.<sup>44</sup>

#### 1.6.5 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasinya dilakukan pada Perpustakaan pada lingkup institusi akademis. Yang mengelumuni Ruang Rapal Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur dan Taman Pustaka Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang sama - sama beralamat di Jl. Rungkut Madya, Nomor 1, Gunung Anyar, Kecamatan Gunung Anyar, Kota Surabaya. Waktu penelitian ialah dilakukan dalam kurun 4 (empat) bulan, yaitu pada Oktober hingga Januari.

---

<sup>42</sup> Zainuddin Ali, *Op. Cit.*, hlm. 177.

<sup>43</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum: Edisi Revisi*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 84.

<sup>44</sup> Yahya Ahmad Zein, *Problematika Hukum Indonesia*, (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2022), hlm. 104.

### 1.6.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini berjudul **“PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMAIN GAME ONLINE “GROWTOPIA” DALAM TRANSAKSI JUAL BELI DIAMOND LOCK”**, dengan didalamnya terbagi atas 4 (empat) bab.

*Bab pertama*, merupakan uraian umum sekaligus mencakup keseluruhan pembahasan permasalahan. Bab pertama merupakan pendahuluan yang didalamnya terbagi 6 (enam) sub bab yang mencakup latar belakang, perumusan permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan atas pustaka-pustaka, dan metodologi penelitian.

*Bab kedua* bahasannya rumusan masalah pertama terkait transaksi jual beli *diamond lock* pada *game online* “Growtopia” berdasarkan ketentuan hukum di Indonesia saat ini. Bab ini tidak terdapat sub bab. Bab ini menguraikan terkait mekanisme transaksi jual beli *diamond lock* dalam *game online* “Growtopia”.

*Bab ketiga* membahas rumusan masalah kedua terkait perlindungan hukum terhadap pihak-pihak pada transaksi jual beli *diamond lock* pada *game online* “Growtopia”. Bab ini terbagi 2 (dua) sub bab. Kesatu menguraikan terkait perlindungan hukum secara preventif, sebagai bentuk pencegahan terjadinya permasalahan dalam transaksi jual beli *diamond lock* pada *game online* “Growtopia”. Sub bab kedua menguraikan terkait perlindungan hukum secara represif, ketika telah

terjadi permasalahan dalam transaksi jual beli *diamond lock* pada *game online* “Growtopia” yang merugikan pihak dalam transaksi tersebut.

*Bab keempat* adalah penutup dengan didalamnya terbagi 2 (dua) sub bab. Sub bab pertama terkait kesimpulan yang diuraikan diuraikan dari bab-bab sebelumnya. Sub bab kedua mengenai saran atas pokok permasalahan yang dibahas.

### 1.6.7 Jadwal Penelitian

No.	Jadwal Penelitian	Oktober 2022				November 2022				Desember 2022				Januari 2023			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penetapan Judul																
2.	Observasi Penelitian																
3.	Pengumpulan Data																
4.	Penyusunan Proposal Skripsi Bab I, II, dan III																
5.	Bimbingan proposal																
6.	Seminar Proposal Skripsi																
7.	Revisi Proposal Skripsi																
8.	Pengumpulan Laporan Proposal Skripsi																
9.	Penyusunan Skripsi Bab I, II, III, dan IV																
10.	Bimbingan Skripsi																
11.	Ujian Lisan Sidang Skripsi																
12.	Revisi Skripsi																
13.	Pengumpulan Skripsi																

Tabel 3.1  
Jadwal Penelitian