

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Internet pertama kali dikenal dan digunakan pada tahun 1990an dan merupakan produk buatan manusia yang sangat dibutuhkan dan paling laris digunakan di seluruh dunia sebagai salah satu penunjang keefektifitasan dalam beraktifitas sehari-hari. Internet mengakomodasi penggunaannya untuk melakukan berbagai aktifitas yang diinginkan, sebab penggunaan internet dapat digunakan sebagai media informasi digital dan media untuk mengekspresikan hal-hal yang diinginkan.

Internet menyediakan fasilitas dalam dunia maya untuk memudahkan penggunaannya dalam melakukan berbagai aktifitas ataupun menghilangkan sejenak kejenuhan dalam kegiatan sehari-hari, seperti melakukan kegiatan kerja ataupun bisnis dalam media internet yang mampu meningkatkan kinerja manusia dalam menjangkau informasi yang dibutuhkan. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat memberikan kemudahan bagi manusia dalam melaksanakan pekerjaan sehari-hari. Sebagai contoh yaitu dalam dunia perdagangan, di dalam melakukan transaksi bisnis seorang pembeli tidak harus bertatapans langsung dengan penjual seperti layaknya dalam pasar tradisional melainkan hanya melalui suatu media elektronik yang terhubung secara online.

Salah satu hasil perkembangan teknologi informasi adalah jual beli yang dilakukan melalui media elektronik dan dikenal dengan kontrak jual beli secara elektronik. Berdasarkan sumber hukum di Indonesia, suatu kontrak jual beli harus memiliki beberapa klausula-klausula yang tekstual, yaitu berbentuk akta atau kontrak secara tertulis, jelas, dan nyata, baik berupa akta otentik maupun akta dibawah tangan. Hal ini akan mempermudah pelaksanaan kontrak jual beli termasuk hak dan kewajiban dari para pelakunya.

Sistem hukum yang berlaku saat ini belum mempertimbangkan dampak dari pengaruh pemanfaatan internet. Sedangkan bisnis modern yang bersifat kontemporer sudah dipengaruhi oleh pemanfaatan dari internet. Perkembangan sistem transaksi jual beli saat ini sangat inovatif dan kreatif mengikuti *high tech improvement* (kemajuan teknologi tinggi) di bidang komunikasi dan informasi. Hal ini ditandai dengan kemunculan *internet, cybernet, atau word wide web (www)* yakni sebuah teknologi yang memungkinkan adanya transformasi informasi secara cepat keseluruh dunia maya.¹ Transaksi jual beli secara online dapat dilakukan melalui web atau aplikasi. contohnya seperti, official web penyedia barang, shopee, dan instagram. Transaksi jual beli yang dilakukan secara online membuat waktu pembeli dan penjual menjadi lebih efisien karena transaksi jual beli dilakukan lewat surat menyurat melalui e-mail, telekopi dan lain-lain kemudian proses pembayaran (*payment*) dapat dilakukan secara langsung atau melalui internet (transfer).²

Seiring dengan perkembangan zaman kebaruan pengetahuan dan teknologi semakin cepat, salah satu perkembangan yang sangat signifikan ialah dari perkembangan di bidang teknologi informasi, pada saat ini teknologi informasi sudah mempengaruhi minat masyarakat dalam memperoleh hiburan untuk menghilangkan kebosanan dan kejenuhan di aktifitas sehari-hari. Berubahnya zaman dan teknologi informasi yang semakin berkembang mutlak sudah harus dimanfaatkan sebaik mungkin oleh masyarakat, salah satu pemanfaatan di bidang teknologi informasi ialah pada dunia hiburan. Pada saat ini masyarakat kebanyakan menikmati untuk hal seperti menonton film pada aplikasi atau situs yang menyediakan jasa streaming, mendengarkan musik yang di download melalui situs di internet atau melalui aplikasi dan bermain game online. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi yang banyak digunakan baik dari

¹ Wulandari, Yudha Sri, 'Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Terhadap Transaksi Jual Beli E-Commerce', *Ajudikasi : Jurnal Ilmu Hukum*, Vol.2. (2018), Hlm. 201

² Wulandari, Yudha Sri, *Ibid*, Hlm. 201

kalangan anak-anak hingga kalangan dewasa ketika memiliki waktu luang ialah dengan bermain game.

Perkembangan industri game yang sangat pesat di Indonesia membuat pemerintah turut andil dalam mengembangkan industri game di Indonesia, baik game tersebut berasal dari luar maupun game lokal. Seiring dengan perkembangan dalam industri game dalam hal ini kementerian komunikasi dan Informatika melakukan diskusi terkait rencana pengembangan industri game di Indonesia yang dihadiri oleh Menteri komunikasi dan informatika yakni Rudiantara dan Kepala Badan Ekonomi Kreatif yakni Triawan Munaf. Pembahasan dalam diskusi tersebut membahas bahwa selama tahun 2015, Asia Pasifik sendiri menguasai setidaknya 47% dari total pendapatan industri game dunia. Di antara negara-negara di Asia Tenggara, pertumbuhan di Indonesia yang terbesar dengan pertumbuhan investasi sebesar 45 persen dan pendapatan sebesar \$321 juta (sekitar Rp4,4 triliun).³

Kurang lebih selama dua puluh tahun terakhir, permainan game online telah berkembang pesat menjadi fenomena di seluruh dunia. Jumlah pemain game online yang semakin meningkat baik itu di kalangan anak-anak maupun di kalangan orang dewasa sama-sama menjadikan bukti ketenaran yang luar biasa yang diperoleh game online ini. Industri permainan game online mengalami ketenaran ketika berubahnya pola hidup dan kebutuhan hidup masyarakat hingga saat ini, sehingga dari meningkatnya pemain game online mengakibatkan harga smartphone menjadi lebih murah karena kebanyakan game online yang banyak dimainkan melalui smartphone dibandingkan personal computer (PC).⁴

Sebelum dikenalnya game online seperti sekarang ini, game hanya dimainkan secara sederhana seperti halnya bermain petak umpet dan bola

³ Brahmana, 'Pengaruh Online Experience Terhadap Loyalty Melalui Satisfaction Pemain Mobile Legends', *Agora*, Vol. 6, No. 5. (2018) Hlm. 26

⁴ Sukandar, Clara Aprilia, 2019, "Investasi Didalam Industri Game Online." <https://wartaekonomi.co.id/read211414/investasi-dalam-industri-game-online>, (Diakses pada Tanggal 24 maret 2023, pukul 21:19)

bekel, namun seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin modern gamepun ikut mengalami evolusi yang dimana sistem pada game sudah mulai menggunakan sistem single atau double player, game online merupakan sebuah permainan yang terdapat di dalam perangkat elektronik yang dapat dimainkan ketika terhubung dengan media internet.⁵

Perkembangan teknologi informasi dan perangkat digital dari tahun ke tahun yang sangat cepat membuat para developer game harus lebih mengembangkan lagi game yang dia ciptakan baik itu dari segi grafis, visual audio ataupun dari kestabilan jaringan dalam bermain game, untuk menarik perhatian para player agar player tertarik untuk memainkan game yang dibuatnya. Game online lebih menarik dimainkan ketika datangnya hari-hari besar seperti lebaran dan natal, pihak developer game akan mengadakan sebuah event dan melakukan update besar-besaran mengikuti dengan hari perayaan yang sedang terjadi pada saat itu. Game online menghadirkan sejumlah item yang mengkhususkan item tersebut mengikuti event hari-hari besar yang sedang berlangsung. Kehadiran beberapa update pada game online ditujukan untuk menarik perhatian pemain agar pemain mau memainkan game tersebut dan kehadiran update tersebut juga untuk menarik perhatian pemain agar mau melakukan top up atau transaksi dalam game untuk mendapatkan item yang hadir pada update game tersebut sehingga pihak develop mendapatkan keuntungan yang lebih banyak..

Fenomena jual beli barang virtual dalam game online masih banyak terjadi di kalangan pemain game online, melihat banyaknya pemain yang tertarik terhadap jual beli item dalam game online melalui aplikasi ataupun website tidak menutup kemungkinan terjadinya kerugian akibat wanprestasi dalam jual beli barang virtual game online, server game online yang eror, dan tutupnya server game tersebut sehingga kerugian yang dialami oleh pemain game online atau konsumenpun tidak sedikit. Banyak pemain game

⁵ Syahrani, Ridwan, 'Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya', *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, Vol. 1, (2019), Hlm. 84

online yang mengeluarkan uangnya mulai dari puluhan ribu, ratusan ribu, hingga bahkan jutaan rupiah demi membeli barang-barang virtual game online. Karna mereka menganggap barang virtual game online bukan hanya sebagai pelengkap atau hiasan semata dalam sebuah permainan game, mereka menganggap bahwa barang virtual game online juga dapat dijadikan ladang investasi karna sulitnya barang dalam game online tersebut untuk di dapatkan.

Perlindungan hukum terhadap konsumen tercantum di dalam UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, namun UU Perlindungan Konsumen ini secara khusus belum mengantisipasi perkembangan teknologi informasi di dalam pengaturannya. Transaksi barang virtual di dalam game online masih menimbulkan tanda tanya bagi masyarakat bagaimana kedudukannya di Indonesia. Tidak hanya itu barang virtual (*Item*) dalam game online masih menjadi tanda tanya bagaimana cara peralihannya, dan perlindungan hukum terhadap pembeli apabila terjadi pelanggaran hak-hak pembeli atas penjual.

Berdasarkan pada penjelasan di atas maka penulis tertarik memilih judul penelitian **“Keabsahan Jual Beli Barang Virtual Dalam Game Online Dan Perlindungan Hukum Bagi Pihak Pembeli Dalam Hal Penjual Melakukan Wanprestasi”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimanakah keabsahan jual beli barang virtual dalam game online menurut KUHPerdara ?
2. Bagaimanakah perlindungan hukum bagi pihak pembeli dalam hal penjual melakukan wanprestasi ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab pokok masalah yang ada di atas, yaitu :

1. Untuk mengetahui keabsahan jual beli barang virtual dalam game online menurut KUH Perdata.
2. Untuk mengetahui Perlindungan hukum bagi pihak pembeli dalam hal penjual melakukan wanprestasi.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan memiliki nilai manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis dalam rangka memperluas dinamika pengetahuan Ilmu Hukum. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan serta pemahaman di bidang Ilmu Hukum khususnya Hukum Perdata terkait dengan jual beli barang virtual dalam game online.

2. Manfaat Praktis

Mendapatkan informasi yang lebih jelas terkait dengan keabsahan jual beli barang virtual dalam game online dan perlindungan hukumnya.