

**PELAKSANAAN JUAL BELI AKUN
GAME ONLINE LOST SAGA
DI KOTA PEKANBARU**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka Penulisan Skripsi di Fakultas Hukum Universitas
Lancang Kuning**



Oleh :

MUHAMMAD DICKY AZHAR

2074201115

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LANCANG KUNING
PEKANBARU
TAHUN 2024**

PANTUN PEMBUKA

Mendapatkan rusa belang di kaki
Rusa memakan daun suji
Hendaknya engkau memiliki
Segenap akhlak yang terpuji

Jika pohon harus dipanjat
Kaki jangan melompat melompat
Jika ingin naik derajat
Ilmu dan iman harus diangkat

Para wisuda wajahnya bersih
Pengorbanan maksimal tak sia – sia
Cukup sekian dan terima kasih
Setelah wisuda mari berkarya

FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LANCANG KUNING



TANDA PERSETUJUAN

NAMA : MUHAMMAD DICKY AZHAR
NIM : 2074201115
JUDUL SKRIPSI : PELAKSANAAN JUAL BELI AKUN GAME ONLINE
LOST SAGA DI KOTA PEKANBARU

DITERIMA DAN DISETUJUI UNTUK
DIPERTAHANKAN DALAM UJIAN SKRIPSI

Dosen Pembimbing I

(Dr. H. Iriansyah, S.H., M.H)

Dosen Pembimbing II

(Cisilia Maiyori, S.H., M.H)



(Dr. Rahmi, S.H., M.H)



UNIVERSITAS LANCANG KUNING
FAKULTAS HUKUM

Status Terakreditasi A : BAN-PT No. 920/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/S/III/2023
Jl. Yos Sudarso KM. 8 Rumbai Telp. 0812 8390 3955
Website: <https://fh.unilak.ac.id>, email: hukum@fhunilak.ac.id
PEKANBARU

DITERIMA OLEH TIM UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS LANCANG KUNING UNTUK
DIUJI DAN DIPERTAHANKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT
GUNA MEMPEROLEH GELAR SARJANA HUKUM

N A M A : **MUHAMMAD DICKY AZHAR**
N P M : **2074201115**
FAKULTAS/PROG. STUDI : **HUKUM / ILMU HUKUM**
JUDUL SKRIPSI : **PELAKSANAAN JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE***
LOST SAGA DI KOTA PEKANBARU.

TANGGAL LULUS : **04 JULI 2024**

PANITIA

KETUA

Dr. H. IRIANSYAH, S.H., M.H.

SEKRETARIS

CISILIA MAIYORI, S.H., M.H.

ANGGOTA

Dr. TRI ANGGARA PUTRA, S.H., M.H.



UNIVERSITAS LANCANG KUNING

FAKULTAS HUKUM

Status Terakreditasi A : BAN-PT No. 920/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/S/III/2023
Jl. Yos Sudarso KM. 8 Rumbai Telp. 0812 8390 3955
Website: <https://fh.unilak.ac.id>, email: hukum@fhunilak.ac.id
PEKANBARU

Perihal : Cara Penilaian

NAMA : MUHAMMAD DICKY AZHAR
NPM : 2074201115
FAK/PROG.STUDI : HUKUM / ILMU HUKUM

NO	ANGKA PRESTASI KOMPONEN 10 S/D 100	BOBOT
1		5
2		5
3		5
4		4
5		3
Jumlah		22

■ Nilai Prestasi Kumulatif Akhir Sbb :

$$(N1 \times 5) + (N2 \times 5) + (N4 \times 4) + (N5 \times 3)$$

22

Nilai Prestasi Akhir Adalah Sbb :

1. 80 – 100 : A
2. 70 – 79,99 : B
3. 60 – 69,99 : C
4. 50 – 59,99 : D

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Dicky Azhar

NIM : 2074201115

Program Studi : Ilmu Hukum (S1)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **“PELAKSANAAN JUAL BELI AKUN GAME ONLINE LOST SAGA DI KOTA PEKANBARU”** adalah benar karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan jiplakan, kecuali kutipan yang disebutkan sumbernya. Adapun pemikiran – pemikiran dan pandangan akademis yang bersamaan dengan tulisan ini sepanjang sumber atau penyebutannya jelas lebih merupakan fakta data atau fakta pendukung skripsi ini.

Apabila dikemudian hari atau dapat dibuktikan skripsi saya adalah plagiat atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis atas perbuatan tersebut dengan ketentuan yang berlaku.

Pekanbaru, 18 Maret 2024



MUHAMMAD DICKY AZHAR

KATA PENGANTAR

Segala syukur puji tuhan hanya bagi allah SWT oleh karena anugrahnya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning Pekanbaru dengan Judul **“PELAKSANAAN JUAL BELI AKUN GAME ONLINE LOST SAGA DI KOTA PEKANBARU”**

Dalam proses pembuatan skripsi ini, Penulis merasakan banyak bantuan yang telah diberikan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itulah dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Junaidi. S.S., M.Hum, selaku Rektor Universitas Lancang Kuning;
2. Bapak Dr. Fahmi, S.H., M.H, selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning;
3. Bapak Muhammad Azani, S.Th.I., M.S.I, selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning;
4. Ibu Yetti, S.H., M.Hum., Ph. D, selaku Wakil Dekan 2 Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning;
5. Bapak Irfansyah, S.Pi., S.H., M.H, selaku Wakil Dekan 3 Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning;

6. Bapak Dr. Iriansyah, S.H., M.H, selaku pembimbing I, yang telah memberikan pengajaran dan membantu mengarahkan untuk menyelesaikan studi meraih gelar Sarjana Hukum di Universitas Lancang Kuning;
7. Ibu Cisilia Maiyori, S.H., M.H, selaku pembimbing II, yang telah memberikan pengajaran dan membantu mengarahkan untuk menyelesaikan studi meraih gelar Sarjana Hukum di Universitas Lancang Kuning;
8. Bapak-bapak dan Ibu-ibu dosen pengajar Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
9. Pegawai Tata Usaha pada Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning Pekanbaru yang telah membantu saya dalam hal administrasi perkuliahan saya ucapkan terima kasih banyak.
10. Orang tua dan kakak yang penulis cintai yakni Bapak Hendry dan Ibu Sudarmiati serta kakak Vindya Rezki Febiola, A.Md. Keb, yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu untuk memotivasi penulis untuk semangat.
11. Kepada seseorang yang pernah menemani penulis yang tidak dapat disebutkan namanya, terima kasih telah memberikan semangat dan menemani saat masa masa sulit.
12. Kepada sahabat saya Jurman, Kaifal, Riang, Alex, Otinel, Nia, Sepni, Indah dan Wianda yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis

13. Kepada teman-teman seperjuangan yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.

Penulis

Muhammad Dicky Azhar

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PANTUN ATAU SYAIR MELAYU (PEMBUKA).....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK	xi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
D. Kerangka Teori.....	10
E. Metode Penelitian.....	16
 BAB II GAMBARAN UMUM KOTA PEKANBARU	 21
A. Sejarah Kota Pekanbaru.....	21
B. Pemerintahan	26
C. Kependudukan.....	26
D. Status Ekonomi.....	27
 BAB III TINJAUAN YURIDIS PERJANJIAN MENURUT KUHPERDATA.....	 29
A. Perjanjian Pada Umumnya	29
B. Ketentuan Jual Beli.....	45
 BAB IV PELAKSANAAN JUAL BELI GAME ONLINE LOST SAGA DI KOTA PEKANBARU	 51
A. Pelaksanaan Transaksi Jual Beli Akun Game Online Lost Saga di Kota Pekanbaru	51
B. Hambatan dalam Transaksi Jual Beli Akun Game Online Lost Saga	59
C. Upaya Mengatasi Hambatan dalam Transaksi Jual Beli Akun Game Online Lost Saga	65
 BAB V PENUTUP	 67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	68
 DAFTAR PUSTAKA.....	 xii
LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

LEMBAR PANTUN ATAU SYAIR MELAYU (PENUTUP)

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Populasi dan sampel.....	18
Tabel 2.1	Tabel jumlah penduduk Kota Pekanbaru	27
Tabel 4.1	Perbandingan unsur benda dan unsur virtual property	58

ABSTRAK

Pada suatu jual beli, para pihak harus menaati aturan yang berlaku sesuai dengan tujuan diadakannya aturan tersebut. Seperti halnya jual beli akun game online Lost Saga di Kota Pekanbaru. Rumusan masalah dalam penelitian ini yakni, bagaimanakah bentuk pelaksanaan transaksi yang dilakukan dalam jual beli akun game online Lost Saga di Kota Pekanbaru, apa saja hambatan dalam transaksi jual beli akun game online Lost Saga, serta Upaya mengatasi hambatan dalam transaksi jual beli akun game online Lost Saga. Berdasarkan dari jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode penelitian hukum Sosiologis, penulis turun kelapangan secara langsung untuk mengumpulkan data sehingga hasil penelitian ini bersifat deskriptif analisis. Berdasarkan hasil pembahasan penelitian bahwa jual beli akun game online Lost Saga terdapat pelanggaran aturan hukum positif dalam buku kitab undang undang Hukum Perdata dalam buku ke III pada pasal 1243 tentang wanprestasi, kitab undang undang Hukum Pidana yakni dalam pasal 378 tentang penipuan dan aturan pendukung pasal 28 ayat (1) UU No. 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan yang menjadi faktor hambatan yang terjadi bahwa belum efektif melakukan jual beli akun game online Lost Saga melalui perangkat media secara online dan harus mempertimbangkan resiko memastikan transaksi dilakukan sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, serta upaya untuk mengatasi hambatan tersebut hendaknya teliti terlebih dahulu sebelum melakukan transaksi

Kata Kunci : Jual Beli Akun, Hambatan, Game Online

BAB I

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini gadget tergolong mudah didapatkan oleh siapa saja termasuk anak-anak. Ketertarikan orang pada gadget atau gawai pun karena hal yang beragam, mulai dari untuk urusan bisnis pendidikan sosial media, hiburan dan game. Game sudah wajib ada dalam aplikasi gadget baik yang online maupun offline. Game offline bisa dimainkan kapan saja tanpa harus terhubung ke internet. Sedangkan game online saat dimainkan harus menggunakan jaringan internet. Mengapa orang tertarik memainkan game online dibandingkan game offline. Terkadang ada game online yang konsepnya sama dengan offline, namun ada lebih banyak keseruan di versi online-nya. Misalnya game online lebih banyak level, aksesoris, lebih banyak lawan main dan lainnya. Game online adalah permainan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Seiring berkembangnya zaman yang ditandai dengan perkembangan teknologi tidak dipungkiri bahwa internet merupakan tuntutan zaman yang harus disikapi secara tidak berlebihan. Hal ini untuk menghindari dari berbagai masalah yang tidak diinginkan, misalnya penipuan yang sering kali terjadi didunia bisnis secara online. Untuk mengantisipasi hal itu terulang, pemerintah mengesahkan Undang Undang No. 8 tahun 1999 tentang Undang Undang Perlindungan Konsumen. UU ini menjadi pegangan bagi kalangan pebisnis, sebab undang undang ini merupakan ketentuan hukum yang banyak

melindungi kegiatan pebisnis.¹ Sebelum tahun 1999, hukum positif indonesia belum mengenal istilah konsumen. Dengan demikian, hukum positif indonesia berusaha untuk menggunakan beberapa istilah berkaitan dengan konsumen. Variasi dalam penggunaan istilah mengacu terhadap perlindungan konsumen, namun belum memiliki ketegasan dan kepastian hukum tentang hak hak konsumen.

Transaksi secara elektronik, pada dasarnya adalah perikatan ataupun hubungan hukum yang dilakukan dengan secara elektronik dengan memadukan jaringan dari sistem elektronik berbasis komputer dengan sistem komunikasi, yang selanjutnya difasilitasi oleh keberadaan internet. Perlindungan terhadap konsumen dipandang secara materiil maupun formiil makin terasa sangat penting, mengingat semakin malajunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang merupakan motor penggerak bagi produktifitas dan efisiensi produsen atas barang atau jasa yang dihasilkannya dalam rangka mencapai sasaran usaha².

Seiring dengan kemajuan internet permainan dilakukan dengan menggunakan jaringan internet dalam hal ini disebut Game Online. Dalam memainkan game online tidak terpaku dalam penggunaan perangkat, Game online dapat dimainkan di laptop, komputer dan handphone yang dapat tersambung ke internet. Sejak tahun 1990an internet mulai dikenal, game tidak hanya dimainkan

¹ Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2013) , hlm.13

² Sri Redjeki Hartono, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Bandung : Mandar Maju, 2000), hlm.33.

dengan secara sederhana namun permainan telah menggunakan sistem *single player* atau *double player* dan kemajuan seiring internet permainan dimainkan melalui jaringan internet dalam hal ini disebut *Game Online*.³

Berkembangnya berbagai jenis jual beli di era sekarang, salah satunya jual beli akun game online khususnya LostSaga yang akan dilakukan penelitian. Lost Saga adalah game online bebas untuk dimainkan dan berjenis 3D Casual Fighting yang hanya bisa dimainkan di PC (*Personal Computer*). Banyak anak-anak remaja yang menggemari game ini, karena ada beberapa faktor yaitu menyenangkan dan ada tantangan misi didalam game tersebut, mengisi waktu luang. Bisa dimainkan secara kelompok dalam tempat yang berbeda-beda.

Harga akun game online yang diperjual belikan biasanya sesuai dengan tinggi pangkat suatu game tersebut, Mereka menjual akun game tersebut melalui Facebook, ada juga yang melakukan dengan sistem COD (*Cash on Delivery*). Sistem penjualan akun tersebut biasanya dilakukan dengan Transfer Bank kemudian jika sudah, ID akun dan Password diberikan kepada pihak pembeli, kemudian dilakukan dengan pemindahan keseluruhan data akun penjual dan cepat diganti nama. Penjualan akun game LostSaga biasanya berkisar Rp 100.000 (seratus ribu rupiah) sampai dengan Rp 3.000.000 (tiga juta rupiah) tergantung banyak item di dalam game dan hero-hero permanen dan stat. Fenomena jual beli akun game online Lost Saga ini menjadi trend di kalangan remaja. Penelitian jual beli akun game online ini sangat menarik untuk diteliti karena menjadi trend di

³ Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hlm. 1

kalangan remaja yang hobi bermain game karena dapat menghasilkan uang dari penjualan game tersebut. Selain itu terkait dengan jual beli juga akan mengalami perkembangan dengan banyaknya penemuan di lapangan bahwa jual beli game online sering terjadi penipuan, seperti Gama Ramadhani remaja berusia 23 tahun menceritakan bahwa ia pernah membeli akun game online lost saga melalui facebook dengan harga Rp 400.000 (empat ratus ribu rupiah). Gama tertarik membeli akun game karena melihat di postingan hero dan item permanen di akun tersebut banyak. Selanjutnya Gama mengirimkan pesan pribadi (*Chatting*) melalui Whatsapp dengan pemilik akun game tersebut dan terjadi proses tawar-menawar antara Gama dengan pemilik akun tersebut. Setelah mencapai kesepakatan bersama terkait harga akun tersebut, Gama mentransfer sejumlah uang yang telah disepakati dan setelah uang tersebut masuk ke rekening penjual, kemudian penjual menyerahkan username dan password kepada Gama, akan tetapi setelah login, Gama menemukan kejanggalan ternyata akun game tidak sesuai dengan informasi yang diiklankan oleh penjual dan 4 hari kemudian akun tidak bisa diakses masuk. Selanjutnya Gama berusaha menghubungi penjual akan tetapi penjual tidak dapat dihubungi.⁴

Jual beli diatur dalam kitab undang undang hukum perdata pada pasal 1457 yang isinya “jual beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikat dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan”.

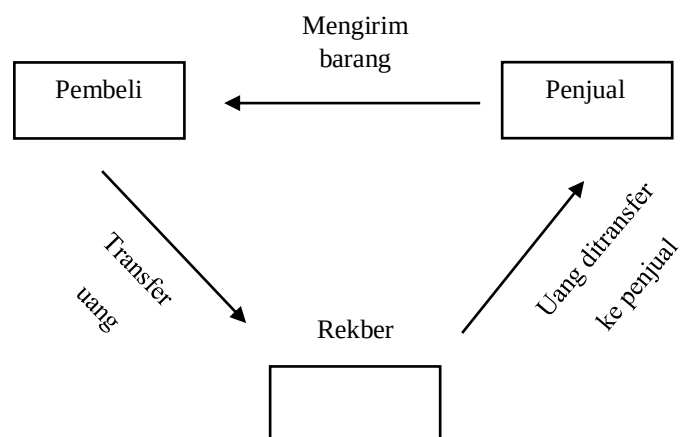
⁴ Wawancara pribadi dengan Gama Ramadhani pada tanggal 18 Desember 2023 Pukul 20.32 WIB

Pada saat melakukan jual beli antara pihak penjual dan pembeli maka bentuk kesepakatannya tergantung para pihak, menggunakan sistem apapun asalkan kedua para pihak menyetujui akad tersebut, penulis menemukan beberapa cara jual beli yang dilakukan para pihak untuk mencapai akad menggunakan cara sebagai berikut:

1. Menggunakan Rekber

Rekber merupakan pihak ketiga yang berada ditengah tengah kedua belah pihak antara penjual dan pembeli dan tidak memihak kepada salah satu pelaku akad. Rekber berfungsi sebagai pengaman sekaligus saksi jalannya transaksi jual beli antara penjual dan pembeli. Pendirian rekber sendiri tidak adanya izin membuka praktek di institusi manapun di Indonesia, tetapi melalui seleksi sosial masyarakat tentang kepercayaan menggunakan jasa rekber tersebut.

Gambar 1.1



2. Menggunakan Sistem Cash On Delivery (COD)

Jual beli yang dilakukan dengan cara penjual dan pembeli saling bertemu di suatu tempat secara langsung yang ditentukan untuk saling mengikat dirinya dalam perikatan jual beli.

3. Menggunakan Sistem Panjar

Sistem panjar adalah perdagangan yang diadakan antara pembeli dan penjual, dalam hal membeli menyerahkan uang harga barang, sesuai kesepakatan antara kedua belah pihak. Jual beli yang dilakukan biasanya pihak pembeli menyerahkan sejumlah uang yang telah disepakati kepada rekber kemudian diikuti oleh penjual menyerahkan akun dan kata sandi kepada pembeli sebagai objek jual beli. Penjual dalam menyerahkan akun harus dapat bukti kepada rekber supaya uang hasil penjualan dapat dikirim kepada penjual.

Dalam transaksi jual beli akun game online Lost Saga di Kota Pekanbaru, penulis mendapati adanya masalah saat proses dan setelah jual beli dilakukan yaitu adanya wanprestasi, penipuan dan penjualan akun phising. Wanprestasi

adalah pelaksanaan kewajiban yang tidak terpenuhi atau ingkar janji yang dilakukan debitur karena tidak melaksanakan apa yang telah dijanjikan.⁵

Dalam prakteknya sering ditemukan pelanggaran janji dalam hukum perdata, terdapat tiga bentuk pelanggaran janji :

1. Tidak memenuhi prestasi sama sekali.
2. Terlambat untuk memenuhi prestasi.
3. Memenuhi prestasi dengan buruk.⁶

Alasan yang menjadikan penulis tertarik terhadap adanya jual beli akun game online Lost saga yaitu adanya kemungkinan sebagian orang yang belum mengetahui proses transaksi sampai pada akhirnya seseorang melakukan akad jual beli, seperti benda pada umumnya yang dilakukan jual beli, akan tetapi kali ini berupa sebuah akun game.

Jual beli dilakukan dengan cara mengadakan perjanjian akad dengan menggunakan asas hukum perdata yang kesepakatan jual beli tergantung kepada persetujuan kedua belah pihak. Mengingat aturan hukum positif pada kitab undang undang hukum perdata buku ke III pada pasal 1313 berisi tentang “Suatu perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikat dirinya terhadap satu orang atau lebih”. Maka setiap orang yang melakukan suatu kesepakatan perlu memahami aturan positif tentang syarat sahnya dalam suatu

⁵ Dr. Yahman, S.H., M.H, *Karakteristik Wanprestasi Dan Tindak Pidana Penipuan*, Prenada Media, Jakarta, 2017, hlm. 81

⁶ Dr. Yahman, S.H., M.H, *Karakteristik Wanprestasi Dan Tindak Pidana Penipuan Yang Lahir Dari Hubungan Kontraktual*, Prenada Media Group, Jakarta, 2014, hlm. 82

perjanjian yang termuat dalam kitab undang undang hukum perdata pada pasal 1320 berisi 4 ayat syarat perjanjian di perlukan :

1. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya.
2. Kecakapan para pihak.
3. Suatu hal tertentu.
4. Suatu sebab yang halal.

Hal ini diperlukan adanya melakukan peninjaun hukum, antara hukum apa saja yang terdapat dalam transaksi jual beli akun game ini dan apa saja yang menjadi keuntungan dan kerugian dari jual akun game ini.

Berdasarkan pada uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PELAKSANAAN JUAL BELI AKUN GAME ONLINE LOST SAGA DI KOTA PEKANBARU”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam pembahasan ini adalah :

1. Bagaimanakah bentuk pelaksanaan transaksi yang dilakukan dalam praktik jual beli akun game online lost saga?
2. Apa yang menjadi hambatan dalam transaksi jual beli akun game online lost saga?

3. Bagaimana upaya mengatasi hambatan dalam transaksi jual beli akun game online lost saga?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui bagaimana bentuk pelaksanaan pembelian akun game online lost saga.
- b. Untuk mengetahui hambatan apa saja yang terdapat dalam jual beli akun game online lost saga.
- c. Untuk mengetahui cara mengatasi hambatan apa saja dalam transaksi jual beli akun game online lost saga.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Bagi penulis, penelitian ini berguna memperdalam penulis dibidang hukum perlindungan konsumen terkait masalah yang diteliti sekaligus juga sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas Lancang Kuning.
- b. Perspektif akademis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, sekaligus dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya

- c. Perspektif praktis, diharapkan berguna bagi orang yang ingin transaksi akun game online.

D. Kerangka Teori

Dalam istilah perjanjian atau kontrak terkadang masih dipahami secara rancu, banyak pelaku bisnis mencampur adukkan kedua istilah tersebut seolah merupakan pengertian yang berbeda.

Perjanjian menurut pasal 1313 KUH Perdata adalah “*suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikat dirinya terhadap satu orang atau lebih*”.

Syarat syahnya Perjanjian menurut pasal 1320 KUH Perdata :

1. Sepakat mengikat dirinya

Dalam suatu perjanjian harus ada kesepakatan antara para pihak, yaitu persesuaian pernyataan kehendak antara kedua belah pihak tidak ada paksaan dan lainnya, dengan diberlakukannya kata sepakat mengadakan perjanjian maka berarti bahwa kedua belah pihak haruslah mempunyai kebebasan kehendak, para pihak tidak mendapat tekanan yang mengakibatkan adanya cacat bagi perwujudan kehendak.

2. Kecakapan para pihak

Cakap bertindak yaitu kecakapan atau kemampuan kedua belah

pihak untuk melakukan perbuatan hukum. Orang yang cakap atau berwenang adalah orang dewasa (berumur 21 tahun atau sudah menikah).

3. Suatu hal tertentu

Suatu perjanjian haruslah mempunyai objek tertentu, sekurang-kurangnya dapat ditentukan bahwa objek tertentu itu dapat berupa benda yang sekarang ada dan nanti akan ada misalnya jumlah dan jenisnya.

4. Suatu sebab yang halal

Dalam suatu perjanjian diperlukan adanya sebab yang halal, artinya ada sebab-sebab hukum yang menjadi dasar perjanjian yang tidak dilarang peraturan, keamanan dan ketertiban umum dan sebagainya.⁷

Perjanjian (*verbinten*) mengandung pengertian suatu hubungan hukum kekayaan/hukum harta benda yang memberikan kekuatan hak pada satu pihak untuk memperoleh suatu prestasi dan sekaligus mewajibkan pada pihak lain untuk menunaikan prestasi.⁸

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memberikan pengertian tentang perjanjian adalah “persetujuan tertulis maupun lisan yang dibuat oleh dua pihak atau lebih masing-masing berjanji akan menaati apa yang tersebut didalam persetujuan”.

⁷ Gunawan Widjaja, Ahmad Yani, *Jaminan Fidusia*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2001), Hlm. 81

⁸ M.Yahya Harahap, *Segi-segi hukum perjanjian*, (Bandung: Alumni, 1982), Hlm. 25

Perjanjian dianggap sah apabila memenuhi empat syarat yang disebutkan dalam pasal 1320 tersebut. Syarat kesepakatan dan syarat cakap disebut sebagai syarat subjektif sedangkan syarat suatu hal tertentu dan syarat suatu sebab yang halal disebut dengan syarat objektif.

Kesepakatan dalam pelaksanaan perjanjian kredit pada umumnya sama dengan perjanjian pada umumnya. Kontrak atau perjanjian adalah hubungan hukum antara subjek hukum yang satu dengan subjek hukum yang lain dalam bidang harta kekayaan, dimana subjek hukum yang satu berhak atas prestasi dan begitu juga dengan subjek hukum yang lain berkewajiban untuk melaksanakan prestasinya sesuai dengan yang telah disepakatinya.⁹

Adapun unsur dari definisi mengenai kontrak di atas adalah sebagai berikut :

- a. Adanya hubungan hukum. Hubungan hukum merupakan hubungan yang menimbulkan akibat hukum, dan akibat hukum adalah timbulnya hak dan kewajiban.
- b. Adanya subjek hukum, yaitu pendukung hak dan kewajiban.
- c. Adanya prestasi, yang terdiri dari melakukan sesuatu, berbuat sesuatu, dan tidak berbuat sesuatu.
- d. Di bidang harta kekayaan

Dari definisi kontrak atau perjanjian tersebut dapat diketahui, bahwa

⁹ Salim H.S, *Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2010), Hlm. 27

antara kedua belah pihak melakukan hubungan hukum di lapangan harta kekayaan. Dari hubungan tersebut terjalin suatu kesepakatan dalam bidang harta kekayaan, seperti perjanjian pemberian kredit, hutang-piutang, sewa-menyewa dan sebagainya.

Dalam Pasal 1233 KUHPerdato menyatakan, bahwa “Tiap-tiap perikatan dilahirkan baik karena persetujuan, baik karena undang-undang”, ditegaskan bahwa setiap kewajiban perdata dapat terjadi karena dikehendaki oleh pihak-pihak yang terkait dalam perikatan/perjanjian yang secara sengaja dibuat oleh mereka, ataupun karena ditentukan oleh peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dengan demikian berarti perikatan atau perjanjian adalah hubungan hukum antara dua atau lebih orang (pihak) dalam bidang/lapangan harta kekayaan, yang melahirkan kewajiban pada salah satu pihak dalam hubungan hukum tersebut.

Jual beli secara etimologis artinya mengganti dan menukar sesuatu dengan sesuatu yang lain. Menurut istilah (*terminologi*) yang dimaksud jual beli adalah sebagai berikut :

1. Pemilikan harta benda dengan jalan tukar menukar yang sesuai dengan aturan *syara*”.
2. Menukar barang dengan barang atau barang dengan uang dengan jalan melepaskan hak milik dari yang satu kepada yang lain atas dasar saling merelakan.

3. Saling tukar harta, saling menerima, dapat dikelola dengan *ijab* dan *qabul*, dengan cara yang sesuai dengan *syara'*”.

4. Akad yang tegak atas dasar penukaran harta dengan harta, maka jadilah penukaran hak milik secara tetap.¹⁰

Berdasarkan pendapat Hendi Suhendi dalam bukunya yang berjudul “Fiqh Muamalah” bahwa jual beli ialah pertukaran harta (benda) dengan harta berdasarkan cara khusus yang dibolehkan, antara kedua belah pihak atas dasar saling rela atau ridha atas pemindahan kepemilikan sebuah harta (benda), dan memudahkan miliknya dengan berganti yang dapat dibenarkan yaitu berupa alat tukar yang sah dalam ketentuan *syara'* dan disepakati.¹¹

Perlu dipahami pula bahwa inti jual beli adalah suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai (manfaat) yang dilakukan atas dasar secara sukarela diantara kedua belah pihak, yang satu menyerahkan barang, sedangkan yang lain menerima sesuai perjanjian. Semua ini harus sesuai pula dengan ketentuan hukum yang berlaku, baik hukum *syara'* maupun hukum positif yang berlaku. Pengertian jual beli paling tidak harus memenuhi tiga unsur, yakni pihak-pihak, objek dan kesepakatan.

¹⁰ Syekh Abdurrahman as-sa'di et al. *Fiqh jual beli: Panduan Praktis Bisnis Syariah* (Jakarta, Senayan Publishing, 2008), Hlm.143

¹¹ Hendi Suhendi. *Fiqh Muamalah*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2007), Hlm. 68

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan dengan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, tetapi game online bisa dimainkan di laptop, komputer, smartphone bahkan tablet sekalipun.¹²

Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di dekatnya saja, namun juga dapat bermain dengan orang yang berada di lokasi lain bahkan di belahan bumi manapun. Dengan menggunakan jaringan LAN (*Local Area Network*) semua pemain game online bisa terhubung satu dengan lainnya.

Game pada dasarnya juga merupakan media untuk bersenang senang. Salah satu unsur yang membedakan game dengan permainan biasa adalah adanya rules atau aturan.¹³ Aturan menjadi tantangan tersendiri dalam game yang mendorong pemainnya untuk menemukan penyelesaian baru dan benar.

Game memiliki empat unsur yang mendefinisikannya yaitu tujuan (*gold*) , aturan (*rules*) , feedback, dan voluntary participant. Didalam game ada tujuan yang harus dicapai sesuai dengan aturan yang ditetapkan, selain itu ada feedback yang memberikan kesempatan bagi individu untuk mengukur pencapaiannya.¹⁴

Tipe-Tipe Game Online :

¹² Young, K, *Internet Addiction : Cyber- Discorder*, Cyber Psikologi dan Behaviour, Volume 3

¹³ Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya*, Surabaya : Jurnal Buletin Psikologi, Volume 27 Nomor 2, 2019, hlm. 148

¹⁴ Mcgonigal, *Really Is Broken: Why Games Makeus Better And How They Can Change The World*, (New York : Penguin Press, 2019, hlm. 112

1. Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games (MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama seolah olah pemain berada di dalam game tersebut, permainan ini melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil settingan peperangan senjata militer contohnya : Counter Strike, Call Of Duty , Point Blank.

2. Massively Multiplayer Online Real-Team Strategy Games (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain mengatur strategi permainan. Tema permainan ini bisa berupa sejarah contohnya : Age of Empire, Warcraft.

3. Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Contoh genre ini adalah The Lord Of The Rings, Final Fantasy, DOTA.¹⁵

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

¹⁵ Farzana, *Tips Mencegah Anak kecanduan game*, (Jakarta: Edukasia,2017), hlm. 101

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian hukum sosiologis dengan metode wawancara dengan responden dalam transaksi jual beli akun game online Lost Saga.

2. Lokasi Penelitian

Untuk mendukung penulis dalam melakukan penelitian tentang jual beli akun game online Lost Saga dan mengumpulkan data data dan informasi seputar jual beli akun game online Lost Saga di Kota Pekanbaru.

3. Populasi dan sampel

a. Populasi

Populasi adalah sekumpulan objek yang hendak diteliti berdasarkan lokasi penelitian yang telah ditentukan.

b. Sampel

Dari populasi yang teridentifikasi, dan bagi peneliti untuk menetapkan objek sampelnya, sampel merupakan bagian dari populasi yang akan dijadikan objek penelitian, dari sinilah data primer nantinya akan diperoleh, penetapan sampel ini untuk memudahkan penelitian dalam mengungkapkan dan menemukan data dalam penelitian adapun yang menjadi sampel penelitian ini, yaitu :

1. Pihak yang bertransaksi berjumlah 15 orang ditetapkan dengan metode random.
2. Pihak yang bertransaksi di facebook berjumlah 2 orang ditetapkan dengan metode purposive.
3. Pihak Rekber berjumlah 3 orang ditetapkan dengan metode Purposive.

Tabel 1.1

Populasi dan Sampel

No.	Jenis Populasi	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel	Persentase (%)
1	Pihak yang bertransaksi	15	10	75
2	Pihak yang bertransaksi di facebook	2	2	100
3	Pihak Rekber	3	3	100

Sumber : data primer diolah tahun 2023

4. Sumber data

Penelitian jenis hukum sosiologis ,sumber datany adalah data primer yang dibedakan menjadi 3 (tiga) macam :

a. Data primer

Yaitu data yang diperoleh secara langsung dilapangan dengan menggunakan alat pengumpul data, yaitu wawancara yang didapat dari responden penelitian ini.

b. Data sekunder

Yaitu data yang diperoleh dengan menggunakan teknik dokumentasi yang didapat dari berbagai pustaka, media cetak dan elektronik serta data yang diperoleh dari lingkungan tempat penelitian.

c. Data tertier

Yaitu data yang diperoleh dari kamus dan ensiklopedia dan sejenisnya yang berfungsi untuk mendukung data primer dan data sekunder.

5. Teknik pengumpulan data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data setidaknya dapat menggunakan beberapa teknik berikut :

a. Observasi

Observasi yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung ditempat penelitian.

b. Wawancara

Wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan wawancara langsung melalui tanya jawab dengan responden.

c. Kajian kepustakaan

Yaitu penulis mempelajari kepustakaan atau literatur-literatur yang ada dan memiliki korelasi dengan masalah yang akan diteliti.

6. Analisis data

Setelah data primer dan data sekunder dikumpulkan melalui penelitian ini, maka dari data-data tersebut penulis menganalisa dengan menggunakan metode analisis kualitatif, yaitu uraian terhadap hasil penelitian dan data terkumpul dengan menggunakan peraturan perundang-undangan, pendapat para pakar, termasuk pengalaman yang didapatkan oleh penulis di lapangan. Dalam menarik kesimpulan digunakan metode berfikir induktif yaitu cara berfikir yang menarik suatu kesimpulan dari suatu pertanyaan yang bersifat khusus menjadi suatu pernyataan yang bersifat umum.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian diatas dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan jual beli akun game online Lost Saga di Kota Pekanbaru dilakukan dengan berbagai cara yakni melalui media elektronik, khususnya aplikasi Facebook, Instagram, Whatsapp dan bertemu secara langsung sebagai sarana untuk proses jual beli. Jual beli akun game online Lost Saga belum secara sah terbuka dinyatakan pemerintah sebagai objek jual beli yang sah tetapi ada saja pihak yang menjual dan meminati pembelian akun game tersebut. Pelaksanaan jual beli akun game ini ditemukan adanya permasalahan saat transaksi sehingga ada saja pihak yang merasa dirugikan dari jual beli akun game ini.
2. Hambatan dalam pelaksanaan transaksi jual beli akun game online Lost Saga di Kota Pekanbaru masih banyak memiliki hambatan yaitu berupa penjualan akun Phising, adanya indikasi penipuan, serta peran rekber. Pentingnya untuk mempertimbangkan resiko dan memastikan bahwa transaksi dilakukan sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku

3. Upaya untuk mengatasi adanya hambatan dalam pelaksanaan transaksi jual beli akun game online Lost Saga di Kota Pekanbaru adalah mengganti kata sandi akun game setelah melakukan transaksi, mengecek terlebih dahulu nomor handphone penjual di aplikasi sebelum melakukan transaksi, serta menggunakan rekber yang telah memiliki nama besar.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan guna melengkapi hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pihak konsumen hendaknya teliti sebelum membeli akun. Dengan begitu akan meminimalisir adanya kerugian yang timbul yang nantinya sendiri oleh konsumen.
2. Bagi pelaku usaha apabila melakukan jual akun game online, hendaknya menjual sesuai dengan spesifikasi yang di iklankan di platform sosial media. Dengan begitu baik konsumen maupun pelaku usaha tidak mengalami kerugian.
3. Bagi Pihak Publisher Lost Saga (VFUN) sebaiknya mengadakan adanya aplikasi yang disahkan pemerintah sebagai tempat jual beli akun game tersebut bahkan jika adanya rekber yang bersedia menjadikan dirinya sebagai pihak yang membantu jalannya kesuksesan dalam jual beli akun game online Lost Saga dengan begitu akan menjadikan suatu kepedulian terhadap player game ini.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku-buku

Abdoel Djamali, *Pengantar Ilmu Hukum Indonesia*, Jakarta: Raja Grafindo, 1996.

Ahmad Miru dan Sutarman Yodo, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta: PT Raja Persada, 2008.

Ahmadi Miru, *Prinsip – prinsip Perlindungan Bagi Konsumen Di Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.

Az. Nasution, *Hukum Perlindungan Konsumen : Suatu Pengantar*, Jakarta: Diadit Media, 2014.

Candra Zebah Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books, 2012.

Celina Tri Siwi Kritiyanti, S.H., M.Hum, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta: Sinar Grafika, 2014.

Dr.H. Salim Hs., S.H., M.S & Erlies Septiana Nurbani, S.H., LLM, *Perbandingan Hukum Perdata*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Perdata, 2014, Hlm. 247

Dr. Yahman, S.H., M.H, *Karakteristik Wanprestasi Dan Tindak Pidana Penipuan*, Jakarta: Prenada Media, 2017.

- , *Karakteristik Wanprestasi Dan Tindak Pidana Penipuan Yang Lahir Dari Hubungan Kontraktual*, Jakarta: Prenada Media Group, 2014.
- Dr. Zulham, S.H.I., M.Hum., *Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Farzana, *Tips Mencegah Anak Kecanduan Game*, Jakarta: Edukasia, 2017.
- Gunawan Widjaja & Kartini Muljadi, *Hapusnya Perikatan*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2003, Hlm. 4
- Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007, Hlm. 68
- H. Agus Salim HS., S.H., M.S., H Abdullah & Wiwiek Wahyuningsih, S.H., M.Kn., *Perancangan Kontrak & Memorandum Of Understanding*, Jakarta: Sinar Grafika, 2006, Hlm. 9
- M. Ali Mansyur, *Penegak Hukum Tentang Tanggung Jawab Gugat Produsen Dalam Perwujudan Perlindungan Konsumen*, Yogyakarta: Genta Press, 2007.
- M.Yahya Harahap, *Segi-segi hukum perjanjian*, (Bandung: Alumni, 1982), Hlm. 25
- Prof. R. Subekti. S.H, *Hukum Perjanjian*, Jakarta: PT Intermasa, 2000.
- Prof. Dr. Sudikno Mertokusumo S.H, *Mengenal Hukum (Suatu Pengantar)*, Yoyakarta: Liberty, 1996, Hlm. 95
- Prof. Dr. Mariam Darus Badruzaman S.H, *Hukum Perikatan*, Kediri: Citra Aditya Bakti, 2001, Hlm. 105

- Rahayu Hartini, *Hukum Komersial*, Malang: Universitas Muhammadiyah, 2006.
- R. Soeroso, S.H., *Perjanjian Di Bawah Tangan*, Jakarta: Sinar Grafika, 2010, Hlm. 6
- Salim H.S, *Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*, Jakarta: Sinar Grafika, 2010, Hlm. 27
- Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1991.
- Sri Redjeki Hartono, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Bandung: Mandar Maju, 2000.
- Syekh Abdurrahman as-sa'di et al, *Fiqih Jual Beli: Panduan Praktis Bisnis Syariah*, Jakarta: Senayan Publishing, 2008, Hlm. 143
- Tri Siwi Celina, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta: Sinar Grafika, 2008.
- Yahya Ahmad Zein, *Kontrak Elektronik & Penyelesaian Sengketa Bisnis E- Commerce*, Bandung: Mandar Maju, 2009.
- Yusuf Shofie, *Pelaku Usaha, Konsumen dan Tindak Pidana Korporasi*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002.
- Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.

B. Undang Undang

Kitab Undang Undang Hukum Perdata

Kitab Undang Undang Hukum Pidana

Undang Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik No. 19 Tahun 2016

C. Jurnal

Eryzal Novrialdy, Kecanduan Game Online Pada Remaja Dampak Dan Pencegahannya, *Jurnal Buletin Psikologi* Volume 27, Nomor 2, 2019.

Darmawati, Determinasi, Registrasi Penduduk di Kota Pekanbaru, *Jurnal Teroka Riau*, Volume 8, Nomor 2, 2008.

Young, K, Internet Addiction: Cyber-Discorder, *Jurnal Cyber Psikologi Dan Behaviour*, Volume 3, Nomor 5, 2013.

Joshua A.T. Fairfield, *Virtual Code Property Boston University Law Review*, Volume 85, 2005.

Nurlaela and Sangkala Ibsik, *Dampak Game Online Terhadap Moral anak*, Volume 4, Nomor 1, 2017.

Peter Brown, dkk, *The Indian Journal of Law And Technology : Property Rights in Cyberspace Games And Other Novel Legal Issues In Virtual Property*, Volume 2, 2006.

D. Internet

<https://www.pekanbaru.go.id/sejarahkotapekanbaru>, diakses tanggal 05 Oktober 2023, Jam 12.13 WIB.

https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Pekanbaru#Perekonomian, diakses tanggal 30 April 2024, Jam 11.36 WIB.

https://id.wikipedia.org/wiki/Lost_Saga, diakses pada 01 Mei 2024 , Pukul 11.53 WIB.