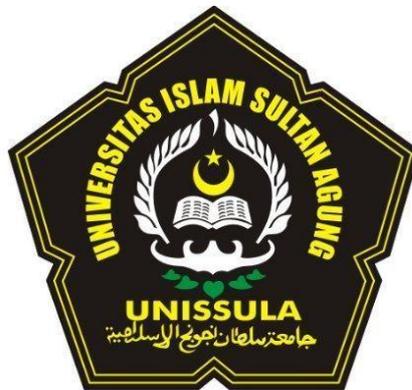


**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMAIN *GAME ONLINE* ATAS  
PEMBELIAN BARANG VIRTUAL DALAM GAME JENIS FREEMIUM  
MENURUT HUKUM DI INDONESIA**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu (S1) Ilmu Hukum Program Kekhususan Hukum Perdata



**Diajukan Oleh :**

**Akbar Kadavi**

**NIM : 30302000032**

**PROGRAM STUDI (S.1) ILMU HUKUM**

**FAKULTAS HUKUM**

**UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)**

**SEMARANG**

**2024**

**SKRIPSI**  
**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMAIN *GAME ONLINE* ATAS**  
**PEMBELIAN BARANG VIRTUAL DALAM GAME JENIS FREEMIUM**  
**MENURUT HUKUM DI INDONESIA**



Diajukan oleh :

Akbar Kadavi

NIM : 30302000032

Telah Disetujui :

Pada Tanggal, 1 Februari 2024

Dosen Pembimbing :

**Dr. H. D. Djunaedi, SH, Sp.N**

**NIDK : 8897823420**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMAIN *GAME ONLINE* ATAS  
PEMBELIAN BARANG VIRTUAL DALAM GAME JENIS FREEMIUM  
MENURUT HUKUM DI INDONESIA**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Akbar Kadavi**

**NIM : 30302000032**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal, 20 Februari 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat dan lulus

Tim Penguji

Ketua,

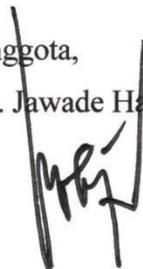
Dr. Andri Winjaya Laksana, S.H, M.H



NIDN: 0620058302

Anggota,

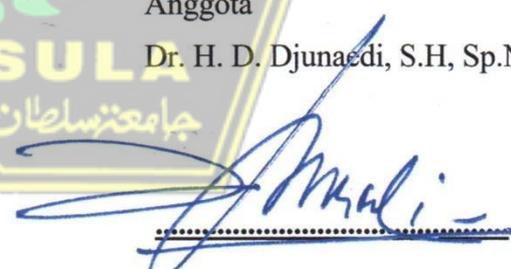
Dr. Jawade Hafidz, S.H, M.H



NIDN : 0607077601

Anggota

Dr. H. D. Djunaedi, S.H, Sp.N



NIDK : 8897823420



Mengetahui,

Dekan Fakultas Hukum UNISSULA

**Dr. Jawade Hafidz, S.H,M.H**

**NIDN. 0607077601**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

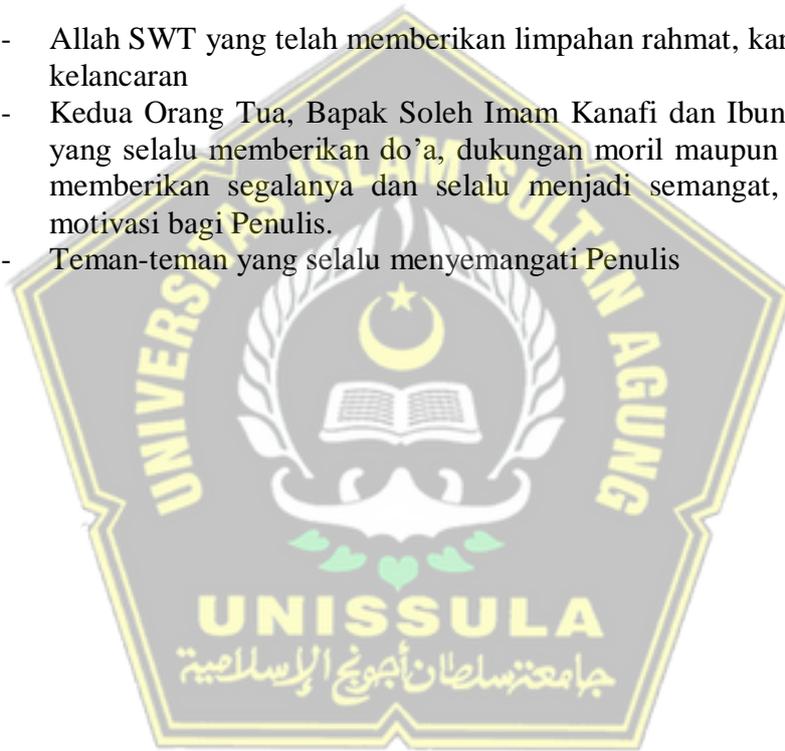
### MOTTO :

“Terkadang orang dengan masa lalu paling kelam akan menciptakan masa depan paling cerah.” – Umar bin Khattab

### PERSEMBAHAN :

Skripsi ini Penulis persembahkan kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, karunia dan kelancaran
- Kedua Orang Tua, Bapak Soleh Imam Kanafi dan Ibunda Sri Hartini yang selalu memberikan do'a, dukungan moril maupun materiil, serta memberikan segalanya dan selalu menjadi semangat, inspirasi dan motivasi bagi Penulis.
- Teman-teman yang selalu menyemangati Penulis



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akbar Kadavi

NIM : 30302000032

Program Studi : Ilmu Hukum

Fakultas : Hukum

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya dengan judul **“PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMAIN GAME ONLINE ATAS PEMBELIAN BARANG VIRTUAL DALAM GAME JENIS FREEMIUM MENURUT HUKUM DI INDONESIA”** benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan hasil karya orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan ilmiah yang berlaku.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan dalam skripsi ini ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

20 Februari  
Semarang, ..... 2024

Yang Tertanda



Akbar Kadavi

NIM.30302000032

## PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Akbar Kadavi

NIM : 30302000032

Program Studi : Ilmu Hukum

Fakultas : Hukum

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Skripsi dengan judul  
**“PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMAIN *GAME ONLINE* ATAS  
PEMBELIAN BARANG VIRTUAL DALAM *GAME* JENIS FREEMIUM  
MENURUT HUKUM DI INDONESIA”**

Dan menyetujuinya menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif untuk disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta/Plagiarisme dalam karya ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Sultan Agung.

20 Februari  
Semarang, ..... 2024

Yang Tertanda



Akbar Kadavi

NIM.30302000032

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum wr wb.*

Segala puji dan syukur, saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, serta senantiasa memberikan ketenangan, semangat dan pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam dari penulis kirimkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw, keluarga, saudara dan berserta sahabat-sahabatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi strata satu (S-1) pada Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Penulis sudah berusaha untuk membuat karya ini menjadi yang terbaik, namun dengan keterbatasan yang saya miliki, saya mendapatkan dorongan, dukungan, masukan saran, semangat dan bimbingan dari orang-orang di sekitar saya. Atas berkat bantuan dari berbagai pihak, penulis ingin menggunakan kesempatan yang baik ini untuk menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., S.E. Akt., M.Hum. Selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Bapak Dr. H. D. Djunaedi, SH., Sp.N Selaku Dosen pembimbing penulisan skripsi yang selalu mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi.
3. Bapak Dr. Jawade Hafidz, S.H.,M.H Selaku Dekan Fakultas Hukum UNISSULA Semarang.
4. Bapak Dr.H. Amin Purnawan, S.H., Sp.N., M.Hum. Selaku Dosen Wali penulis
5. Ibu Dr. Widayati, SH.,MH. Selaku Wakil Dekan I
6. Bapak Dr. Arpangi, S.H, M.H. Selaku Wakil Dekan II
7. Bapak Dr Achmad Arifullah, SH., MH Selaku Ketua Prodi Ilmu Hukum Fakultas Hukum UNISSULA Islam Sultan Agung Semarang
8. Ibu Ida Musofiana, S.H., M.H. Sekretaris Prodi Sarjana Ilmu Hukum Fakultas Hukum UNISSULA Islam Sultan Agung Semarang

9. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah ikut berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini
10. Ayah saya Soleh Imam Kanafi dan Ibu saya Sri Hartini beserta keluarga besar saya yang selalu mendoakan setiap saat, dan selalu memberikan dukungan baik moril maupun materiil.
11. Terima kasih kepada diri saya karena sudah percaya pada diri saya sendiri dan selalu berusaha sejauh ini

Penulis berharap semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan serta semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan. Wassalamu' Alaikum, Warahmatullahi Wabarakatuh.

Semarang, 20 Februari 2024  
Yang Tertanda

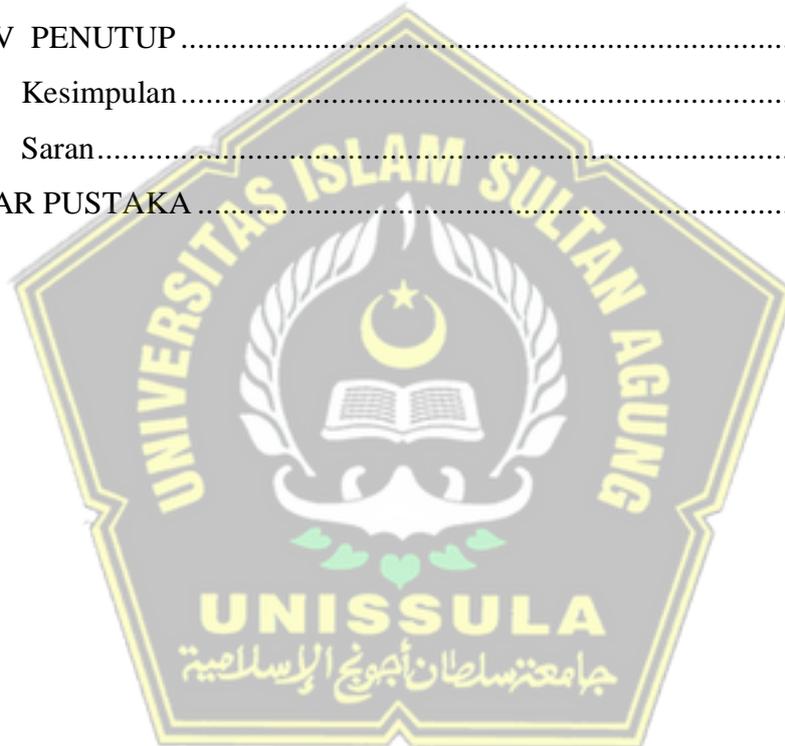


Akbar Kadavi  
NIM.30302000032

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
ABSTRAK .....	x
ABSTRACT .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penulisan .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Terminologi .....	7
F. Metode Penelitian .....	10
G. Metode Analisis Data .....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	12
A. Perlindungan Konsumen .....	12
1. Pengertian Perlindungan Konsumen .....	12
2. Obyek Perlindungan Konsumen .....	14
3. Asas Perlindungan Konsumen .....	14
4. Tujuan Perlindungan Konsumen .....	16
5. Hak dan Kewajiban Konsumen .....	17
6. Hak dan Kewajiban Pelaku Usaha .....	18
7. Perbuatan yang Dilarang bagi Pelaku Usaha .....	20
B. Konsep <i>Game online</i> .....	23
1. Pengertian <i>Game online</i> .....	23

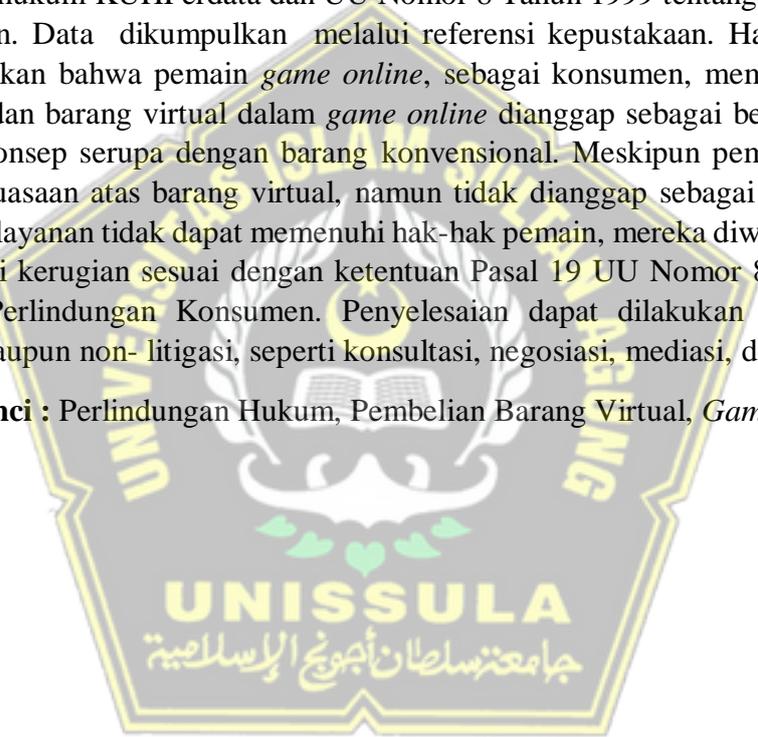
2. Pengaruh <i>Game online</i> .....	24
3. Sejarah <i>Game online</i> .....	24
4. Jenis-Jenis <i>Game online</i> .....	26
5. Mekanisme Virtual Currency dalam Game .....	33
<b>BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>36</b>
A. Perlindungan Hukum Kepada Pemain <i>Game Online</i> Terkait Pembelian Barang Virtual Di <i>Game Online</i> Jenis Freemium Menurut Hukum di Indonesia .....	36
B. Upaya Penyelesaian Yang Dapat Ditempuh Apabila Pemain <i>Game     Online</i> Dirugikan karena Penutupan Server <i>Game Online</i> di Indonesia .	48
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	<b>57</b>
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>59</b>



## ABSTRAK

Berkembangnya popularitas *game online* di Indonesia telah mendorong banyak pemain untuk melakukan pembelian barang virtual dalam permainan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah, untuk memahami bagaimana perlindungan hukum terhadap kepemilikan barang virtual oleh pemain *game online* di Indonesia sesuai dengan KUHPerdara dan UU Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dan untuk mengetahui tindakan penyelesaian yang dapat diambil jika pemain *game online* mengalami kerugian karena penutupan server di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan fokus pada kerangka hukum KUHPerdara dan UU Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Data dikumpulkan melalui referensi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain *game online*, sebagai konsumen, memiliki hak-hak tertentu, dan barang virtual dalam *game online* dianggap sebagai benda non-fisik dengan konsep serupa dengan barang konvensional. Meskipun pemain memiliki hak penguasaan atas barang virtual, namun tidak dianggap sebagai pemilik. Jika penyedia layanan tidak dapat memenuhi hak-hak pemain, mereka diwajibkan untuk mengganti kerugian sesuai dengan ketentuan Pasal 19 UU Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Penyelesaian dapat dilakukan melalui jalur litigasi maupun non- litigasi, seperti konsultasi, negosiasi, mediasi, dan konsiliasi.

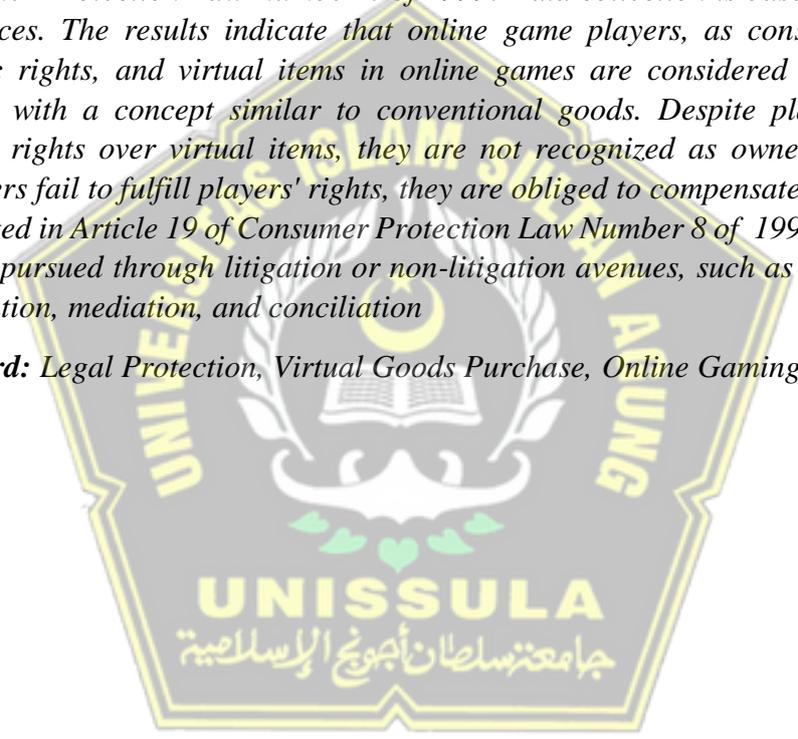
**Kata Kunci :** Perlindungan Hukum, Pembelian Barang Virtual, *Game online*



## **ABSTRACT**

*The growing popularity of online games in Indonesia has led many players to make virtual purchases within these games. The aim of this research is to understand the legal protection of virtual property ownership for online game players in Indonesia according to the Indonesian Civil Code (KUHPPerdata) and Consumer Protection Law Number 8 of 1999. Additionally, the research seeks to identify resolution measures available to players who suffer losses due to server closures in Indonesia. The study employs a normative legal research method, focusing on the legal frameworks provided by the Indonesian Civil Code and Consumer Protection Law Number 8 of 1999. Data collection is based on literary references. The results indicate that online game players, as consumers, have specific rights, and virtual items in online games are considered non-physical entities with a concept similar to conventional goods. Despite players having control rights over virtual items, they are not recognized as owners. If service providers fail to fulfill players' rights, they are obliged to compensate for losses as stipulated in Article 19 of Consumer Protection Law Number 8 of 1999. Resolution can be pursued through litigation or non-litigation avenues, such as consultation, negotiation, mediation, and conciliation*

**Keyword:** *Legal Protection, Virtual Goods Purchase, Online Gaming.*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat mengikuti zaman. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat kini semakin terbantu dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari. Contohnya, proses belajar-mengajar dan pekerjaan dapat dilakukan secara online, termasuk kegiatan hiburan seperti menonton film, mendengarkan musik, dan bermain *game online*. Saat ini, bermain *gameonline* telah menjadi salah satu cara bagi masyarakat dari berbagai kelompok usia untuk bersantai dan melepaskan kepenatan.

*Game online* adalah permainan video yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan pemain untuk bermain Bersama orang lain yang berlokasi di berbagai tempat. Dalam *game online*, pemain dapat berinteraksi dan bersaing dengan sesama *player*. Jenis *game online* dapat mencakup berbagai genre, seperti permainan aksi (*action*), permainan berperan (RPG), *game* strategi, *game* olahraga, dan variasi permainan lainnya.

Pada tahun 1970-1980, *game online* pada awal perkembangannya adalah permainan teks yang dijalankan melalui jaringan komputer seperti ARPANET. Salah satu contoh pertama adalah permainan “MUD” (Multi- User Dungeon), yang merupakan permainan berbasis teks yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain secara bersamaan (Richard, 2010). Kemudian, pada tahun 1990-an, perkembangan internet yang semakin cepat

dan terjangkau serta kemajuan dalam teknologi konsol *game* membuka jalan bagi *game online* yang lebih kuat seperti kemunculan *game* MMORPG “Ultima Online” (1997) dimainkan di platform komputer dan “EverQuest” (1999) di platform komputer dan Nintendo. (Richard, 2010)

Pada tahun 2000-an merupakan masa keemasan pada genre MMORPG (*Multiplayer Online Role-Playing Games*) dan permainan sosial. Kemunculan *game* seperti “World of Warcraft” (2004) dan “Guild Wars” (2005) memimpin gelombang popularitas MMORPG dengan jutaan pemain yang bermain secara *online* dalam dunia fantasi yang terus berkembang (Achterbosch, 2007). Permainan sosial di platform seperti Facebook mulai mendapatkan popularitas besar pada pertengahan hingga akhir tahun 2000-an seperti “Pet Society”, “Mafia Wars” atau “FarmVille” (Kinder-Kurlanda, 2016). Selain genre MMORPG dan sosial, terdapat genre lain seperti genre musik dan tari online. Pada genre permainan ini, pemain dapat bermain dan melakukan interaksi dengan pemain lain secara langsung. Jenis *game* musik pada tahun 2000-an seperti AyoDance (2007), Idol Street (2008).

Industri *gaming* dapat menghasilkan miliaran dollar dari para pemain. Di Indonesia, perkembangan industri *gaming* sejalan dengan peningkatan jumlah pemain *game*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Warman (2017) menyatakan jumlah pemain *game* di Indonesia pada tahun 2017 sekitar 43,7 juta orang.

Dalam permainan virtual tersebut terdapat mata uang dalam *game* (*in-game currency*) merupakan bentuk mata uang virtual yang dipakai di dalam

permainan komputer atau permainan daring (*online game*). Industri *game online* mengembangkan bisnis dalam industri *game* yang memungkinkan pemain untuk membeli barang virtual, item, konten atau layanan dalam *game* dengan menggunakan mata uang virtual atau uang sungguhan. Pemain dapat memilih untuk membeli *item* atau keuntungan tertentu sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini telah menjadi sumber pendapatan yang signifikan bagi industri *game*.

Pada saat ini, jenis permainan komputer yang banyak diminati oleh para developer *game online* adalah *game* berjenis *freemium* karena dilihat lebih banyak mendapatkan keuntungan yang lebih besar bagi penyedia layanan *game* tersebut. Hal tersebut disebabkan oleh keuntungan yang diterima oleh penyedia/developer *game online* yang menerima keuntungan besar karena para pemain sering melakukan pembelian barang virtual di dalam *game*. Pemain pun juga diuntungkan karena mereka mendapatkan layanan dan barang yang diinginkan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Agung Riyadi (2021) mengenai ketertarikan dalam membeli konten *game* di Indonesia mendapatkan hasil pemain Indonesia menyukai permainan genre aksi dan *game online*. Banyak pemain Indonesia yang tidak tertarik membeli konten pada *game* dengan genre *puzzle* dan *offline*, mereka cenderung tertarik untuk membeli konten *game* pada genre aksi, permainan RPG dan *game online*.

Transaksi jual beli adalah fenomena umum dalam kehidupan masyarakat, di mana setiap hari orang terlibat dalam kegiatan ini. Jual beli dapat

didefinisikan sebagai pertukaran antara penjual, yang merupakan pelaku usaha, dan pembeli sebagai konsumen. Dalam proses jual beli, terkadang salah satu pihak, terutama konsumen, dapat mengalami kerugian.

Pada *game online* berjenis *freemium* terdapat barang-barang virtual yang bisa dibeli dengan mata uang pada *game* tersebut. Contoh pada mata uang di *VALORANT* yaitu *VP*, pada *Mobile Legends* yaitu *Diamonds*, dan pada *AyoDance* yaitu *Mi-Cash*. Mata uang virtual tersebut diperoleh dengan cara menukarkan sejumlah uang rupiah yang lalu ditukar dengan mata uang pada *game* tersebut. Banyak pengguna *game online* dengan model bisnis *freemium* melakukan pembelian barang-barang virtual karena berbagai situasi atau skenario dalam *game* mengharuskan mereka untuk melakukannya.

Fenomena yang sering muncul dalam dunia *game online* adalah masalah dengan barang virtual dalam *game online* yang dimiliki oleh pemainnya. Barang virtual dalam *game online* memiliki nilai karena diperoleh melalui pembelian menggunakan uang riil, yang kemudian diubah menjadi bentuk uang digital. Pemain *game online* dapat dianggap sebagai konsumen karena mereka menggunakan *game online* sebagai sumber hiburan dan melakukan pembelian barang virtual di dalamnya. Namun, beberapa situasi merugikan pemain *game online*, seperti penutupan server yang mengakibatkan ketidakmampuan *game* untuk memberikan pelayanan lebih lanjut. Menurut artikel yang dilansir pada Gamebrott (2020) membahas tentang beberapa *game online* populer di Indonesia yang sudah tutup seperti *Lineage 2*, *RF*

*Online, Seal Online, Counter Strike Indonesia, Dragon Nest, WarRock, Grand Chase dan Pangya.*

Banyak pengguna *game online* yang telah menghabiskan uang ratusan bahkan sampai jutaan rupiah hanya untuk memperoleh barang-barang virtual pada *game online* sehingga dengan tutupnya *server game online* tersebut, aset yang sudah dibeli oleh para pemain turut hilang. Oleh sebab itu, pemain *game online* seharusnya berhak mendapatkan perlindungan hukum sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang UU Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 30 Juncto Pasal 46.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap pemain *game online* menurut hukum di Indonesia?
2. Bagaimana langkah-langkah yang dapat ditempuh apabila pemain *game online* mengalami kerugian akibat penutupan *server game online* di Indonesia?

### C. Tujuan Penulisan

Tujuan dari pembahasan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Untuk memahami cara perlindungan hukum terhadap kepemilikan barang virtual oleh pemain *game online*, dapat dilihat dari ketentuan Ketentuan Hukum Perdata (KUHPperdata), Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, dan UU Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 30 Juncto Pasal 46.
2. Untuk mengetahui cara-cara penyelesaian yang dapat diambil jika pemain *game online* mengalami kerugian akibat penutupan server *game online* di Indonesia.

### D. Manfaat Penelitian

1. Menumbuhkan kesadaran dan keterampilan konsumen untuk melindungi diri.
2. Meningkatkan kualitas konsumen dengan cara mencegah mereka dari dampak buruk penggunaan layanan *game online*.
3. Memperkuat kemandirian konsumen dalam menentukan dan menuntuthak-haknya sebagai konsumen.
4. Mencegah penggunaan layanan *game online* yang berpotensi merugikan pemain.

## **E. Terminologi**

### **1. Konsumen**

Konsumen merujuk pada orang yang menggunakan barang dan/atau jasa yang disediakan oleh masyarakat baik untuk kepentingan pribadi, teman, keluarga, orang lain maupun makhluk hidup lainnya dan tidak dimaksudkan untuk diperdagangkan. Hal ini berlaku dalam segala bentuk transaksi jual beli, baik yang dilakukan langsung maupun secara online, yang saat ini semakin umum. Meskipun transaksi dilakukan tanpa tatap muka, konsumen tetap memiliki hak untuk menerima barang sesuai dengan informasi sebelumnya atau sesuai dengan janji yang diberikan.

### **2. Perlindungan Konsumen**

Perlindungan konsumen merupakan keseluruhan peraturan dan hukum yang mengatur hak dan kewajiban konsumen dan produsen yang muncul dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan dan mengatur upaya-upaya untuk menjamin terwujudnya perlindungan hukum terhadap kepentingan konsumen (Sidobalok 2014:39).

Prinsip ini berlaku untuk setiap transaksi jual beli, baik yang dilakukan secara langsung maupun melalui platform online. Meskipun terdapat transaksi yang tidak melibatkan pertemuan langsung, konsumen tetap memiliki hak untuk menerima barang sesuai dengan informasi sebelumnya atau sesuai dengan janji yang diberikan.

### 3. Hak Konsumen

Hak sebagai konsumen telah diatur dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen Republik Indonesia berdasarkan pada Undang Undang Dasar 1945 Pasal 5 ayat (1), Pasal 21 ayat (1), Pasal 27 dan Pasal 33 yang diketahui sebagai berikut:

#### *a. Hak dalam memilih barang*

Konsumen memiliki hak penuh dalam memilih barang yang nantinya akan digunakan atau dikonsumsi.

#### *b. Hak mendapat kompensasi dan ganti rugi*

Konsumen berhak untuk mendapatkan kompensasi maupun ganti rugi atas kerugian yang diterimanya dalam sebuah transaksi jual beli yang dilakukan. Apabila tidak adanya kecocokan dalam gambar maupun kualitas, konsumen berhak melakukan sebuah tuntutan terhadap produsen.

#### *c. Hak mendapat barang/jasa yang sesuai*

Konsumen berhak untuk mendapat produk dan layanan sesuai dengan kesepakatan yang tertulis. Sebagai contoh apabila konsumen tidak mendapatkan barang sesuai produk yang tertera di iklan, konsumen berhak untuk mengajukan keluhan.

#### *d. Hak menerima kebenaran atas segala informasi pasti*

Hal yang paling utama bagi para konsumen, guna mengetahui apa saja informasi terkait produk yang dibelinya. Produsen dilarang

menutupi ataupun mengurangi informasi terkait produk maupun layanannya. Contohnya produsen menceritakan kondisi dan informasi barang yang dijualnya kepada konsumen supaya menghindari masalah dalam transaksi.

*e. Hak pelayanan tanpa tindak diskriminasi*

Perilaku diskriminatif terhadap konsumen merupakan salah satu bentuk pelanggaran atas hak konsumen.

**4. Freemium:**

Freemium merupakan jenis model bisnis di mana perusahaan menyediakan layanan tambahan kepada pelanggan dengan biaya tambahan. Pada umumnya, perusahaan menawarkan layanan yang dapat dicoba oleh pengguna secara gratis. Namun, seiring berjalannya waktu, perusahaan akan menyajikan layanan yang lebih kompleks dengan fitur tambahan, yang sering disebut sebagai layanan premium. Model bisnis ini umumnya efektif bagi perusahaan berbasis internet yang memiliki biaya akuisisi pelanggan rendah tetapi nilai umur yang panjang. Dalam model bisnis freemium, pengguna dapat menikmati fungsionalitas dasar dari perangkat lunak, game, atau layanan tanpa dikenakan biaya.

## **F. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, Penulis menggunakan metode yuridis normatif yaitu metode pengumpulan data dengan studi literatur yang melibatkan membaca dan mengumpulkan berbagai referensi tertulis terkait dengan topik penelitian yang dibahas. Sumber literatur yang digunakan seperti peraturan perundang-undangan, karya ilmiah yang berkaitan dengan objek penelitian, artikel. Penelitian ini mengacu pada KUHPPerdata, UU No 8 tahun 1999, Pasal 30 Juncto Pasal 46 UU ITE.

Peneliti menggunakan teknik studi dokumentasi dalam pengumpulan bahan hukum untuk penelitian ini. Teknik ini melibatkan pengumpulan data dengan membaca dan menganalisis berbagai literatur, artikel, serta peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang dibahas.

Data hukum yang diperoleh Penulis dianalisa secara kualitatif dan hasil dipersembahkan dengan deskriptif. Pendekatan deskriptif mencakup penjelasan, uraian dan gambaran mengenai permasalahan serta solusi terkait dengan rumusan masalah yang dibuat. Jenis bahan hukum yang digunakan dalam penelitian mencakup:

### **1. Bahan Hukum Primer**

Bahan Hukum Primer berdasarkan pada Peraturan Perundang Undangan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

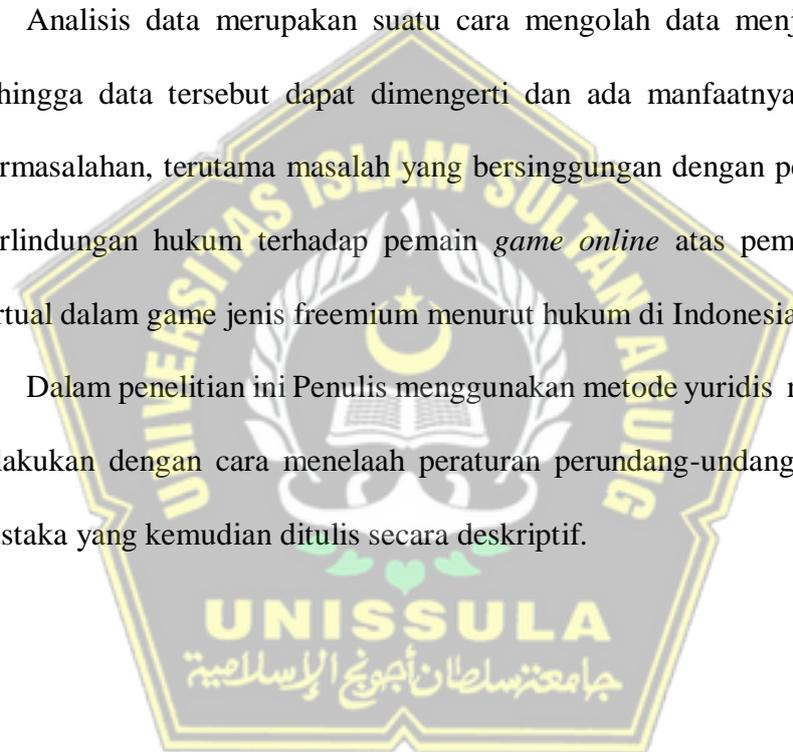
## 2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan Hukum Sekunder berdasarkan pada bahan acuan yang berisi informasi yang mendukung penulisan skripsi, seperti buku-buku tema hukum, artikel, karya ilmiah, jurnal internet, dan sebagainya.

### G. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan suatu cara mengolah data menjadi informasi sehingga data tersebut dapat dimengerti dan ada manfaatnya untuk solusi permasalahan, terutama masalah yang bersinggungan dengan penelitian yaitu perlindungan hukum terhadap pemain *game online* atas pembelian barang virtual dalam game jenis freemium menurut hukum di Indonesia

Dalam penelitian ini Penulis menggunakan metode yuridis normatif, yaitu dilakukan dengan cara menelaah peraturan perundang-undangan dan bahan pustaka yang kemudian ditulis secara deskriptif.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Perlindungan Konsumen**

##### **1. Pengertian Perlindungan Konsumen**

Pada tanggal 20 April 1999 telah diresmikan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dan mulai berlaku efektif pada tanggal 20 April 2000. Perlindungan konsumen merujuk pada upaya memberikan perlindungan hukum kepada konsumen selama mereka berusaha memenuhi kebutuhan mereka, dengan focus pada pencegahan potensi kerugian yang dapat dialami oleh konsumen itu sendiri.<sup>1</sup>

Perlindungan konsumen mencakup berbagai jenis hal-hal yang luas, meliputi melindungi konsumen dalam proses perolehan barang dan/atau jasa, dimulai dari tahap perolehan hingga dampak yang mungkin timbul akibat penggunaan barang dan/atau jasa.

Dalam konteks hukum perlindungan konsumen, konsekuensi hukum tidak hanya berlaku pada saat kesepakatan antara pihak-pihak tercapai, tetapi perlu diikuti dan dievaluasi setelah terjadinya kesepakatan tersebut. Pihak-pihak yang tergolong dalam hukum perlindungan konsumen adalah sebagai berikut: <sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Janus Sidabalok, Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia, Ctk. Ketiga, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2014, hlm. 7.

<sup>2</sup> Celina Tri Siwi Kristiyanti, Hukum Perlindungan Konsumen, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), hlm. 25-34

**a. Konsumen**

Konsumen merujuk kepada setiap kelompok, individu, atau badan hukum yang menggunakan barang dan jasa karena kebutuhan yang ada, baik untuk pemakaian langsung maupun tahap produksi selanjutnya. Konsep konsumen sendiri memiliki beberapa batasan, yaitu:

- 1) Konsumen merupakan individu yang memperoleh barang dan jasa untuk keperluan tertentu;
- 2) Konsumen antara lain merujuk pada individu yang membeli barang dan/atau jasa dengan niat menggunakan mereka dalam proses pembuatan barang atau jasa lain, atau dengan tujuan untuk mengkomersialkan mereka melalui kegiatan perdagangan kembali.
- 3) Konsumen akhir adalah individu yang membeli dan menggunakan barang dan/atau jasa dengan tujuan memenuhi kebutuhan pribadi, keluarga, atau rumah tangganya, tanpa berniat untuk melakukan kegiatan perdagangan kembali (nonkomersial).

**b. Pelaku Usaha**

Menurut ketentuan Pasal 1 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, pelaku usaha merupakan individu atau badan hukum, baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum yang mendirikan dan menjalankan kegiatan usaha di wilayah Negara Republik Indonesia. Kegiatan usaha tersebut dapat dilakukan oleh

pelaku usaha secara mandiri atau bersama-sama melalui perjanjian, dan mencakup berbagai bidang ekonomi.

## **2. Obyek Perlindungan Konsumen**

Obyek perlindungan konsumen berdasarkan Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen Pasal 1 ayat 4 berbunyi “Barang adalah setiap benda baik berwujud maupun tidak berwujud, baik bergerak maupun tidak bergerak, dapat dihabiskan maupun tidak dapat dihabiskan, yang dapat untuk diperdagangkan, dipakai, dipergunakan atau dimanfaatkan oleh konsumen.” Serta Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen Pasal 1 ayat 5 berbunyi “Jasa adalah setiap layanan yang berbentuk pekerjaan atau prestasi yang disediakan bagi masyarakat untuk dimanfaatkan oleh konsumen” sehingga obyek perlindungan konsumen merupakan barang dan/atau jasa.

## **3. Asas Perlindungan Konsumen**

Mengacu pada Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen Pasal 2 telah diatur tentang asas-asas perlindungan konsumen berdasarkan pada lima asas yaitu:

### **a. Asas Manfaat**

Asas ini menegaskan setiap upaya yang dilakukan dalam melaksanakan perlindungan konsumen harus memberikan manfaat

maksimal untuk kepentingan konsumen dan pihak usaha secara keseluruhan.

**b. Asas Keadilan**

Asas keadilan bertujuan supaya turut serta penuh dari seluruh rakyat dapat direalisasikan sepenuhnya, memberikan peluang kepada para konsumen dan pelaku usaha untuk mendapatkan hak-hak mereka dan menjalankan kewajiban mereka secara adil.

**c. Asas Keseimbangan**

Asas ini bertujuan menciptakan keseimbangan antara kepentingan konsumen, pelaku usaha, dan pemerintah, baik dalam aspek materiil maupun spiritual.

**d. Asas Keamanan dan Keselamatan Konsumen**

Asas ini bertujuan memberikan perlindungan terhadap keamanan dan keselamatan konsumen saat menggunakan, memakai, atau memanfaatkan barang dan/atau jasa yang diisi atau digunakan.

**e. Asas Kepastian Hukum**

Asas ini menegaskan kewajiban bagi para pelaku usaha dan konsumen untuk patuh terhadap hukum dan mendapatkan keadilan dalam pelaksanaan perlindungan konsumen, sementara negara bertanggung jawab untuk menjamin kepastian hukum.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup><https://konsumencerdas.id/klinik-hukum/3-prinsip-dan-5-asas-hukum-perlindungan-konsumen/ulasan-lengkap> Diakses pada tanggal 28 November 2023 pukul 19:31 WIB

#### 4. Tujuan Perlindungan Konsumen

Berikut merupakan tujuan dari perlindungan konsumen yang telah diatur dalam Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen Pasal 3 sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kesadaran dan kemandirian konsumen untuk melindungi diri;
- b. Mengangkat harkat dan marabat konsumen dengan cara menghindarkannya dari eksekusi negatif pemakaian barang dan/atau jasa;
- c. Meningkatkan pemberdayaan konsumen dalam memilih, menentukan, dan menuntut hak-haknya sebagai konsumen;
- d. Menciptakan sistem perlindungan konsumen yang mengandung unsur kepastian hukum dan keterbukaan informasi serta akses untuk mendapatkan informasi;
- e. Menumbuhkan kesadaran pelaku usaha mengenai pentingnya perlindungan konsumen sehingga tumbuh sikap yang jujur dan bertanggungjawab dalam berusaha;
- f. Meningkatkan kualitas barang dan/atau jasa yang menjamin kelangsungan usaha produksi barang dan/atau jasa, kesehatan, kenyamanan, keamanan, dan keselamatan konsumen

## 5. Hak dan Kewajiban Konsumen

### a. Hak Konsumen

Berdasarkan pada Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen pasal 4 terdapat 9 (Sembilan) hak konsumen sebagai berikut:

- 1) Hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa;
- 2) Hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;
- 3) Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa;
- 4) Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan;
- 5) Hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;
- 6) Hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen;
- 7) Hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- 8) Hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya;

- 9) Hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.<sup>4</sup>

#### **b. Kewajiban Konsumen**

Berdasarkan pada Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen Pasal 5 terdapat 4 (empat) kewajiban konsumen yaitu:

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

#### **6. Hak dan Kewajiban Pelaku Usaha**

##### **a. Hak Pelaku Usaha**

Berdasarkan pada Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen Pasal 6 telah diatur hak-hak pelaku usaha sebagai berikut:

- 1) Hak untuk menerima pembayaran yang sesuai dengan kesepakatan mengenai kondisi dan nilai tukar barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;

---

<sup>4</sup> Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Pasal 4 tentang Hak Konsumen, Hal 4

- 2) Hak untuk mendapat perlindungan hukum dari tindakan konsumen yang beritikad tidak baik;
- 3) Hak untuk melakukan pembelaan diri sepatutnya di dalam penyelesaian hukum sengketa konsumen;
- 4) Hak untuk rehabilitasi nama baik apabila terbukti secara hukum bahwa kerugian konsumen tidak diakibatkan oleh barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
- 5) Hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya

**b. Kewajiban Pelaku Usaha**

Berdasarkan pada Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen Pasal 7 telah diatur kewajiban pelaku usaha sebagai berikut:

- 1) Beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya;
- 2) Memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan;
- 3) Memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- 4) Menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku;
- 5) 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;

- 6) Memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
- 7) Memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.<sup>5</sup>

#### **7. Perbuatan yang Dilarang bagi Pelaku Usaha**

Dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen telah ditetapkan tindakan yang dilarang bagi pelaku usaha dalam proses distribusi dan perdagangan produk barang dan/atau jasa yang telah diatur dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen Pasal 8 ayat (1) sebagai berikut:

- 1) Tidak memenuhi atau tidak sesuai dengan standar yang dipersyaratkan dan ketentuan peraturan perundang-undangan;
- 2) Tidak sesuai dengan berat bersih, isi bersih atau netto, dan jumlah dalam hitungan sebagaimana yang dinyatakan dalam label atau etiket barang tersebut;
- 3) Tidak sesuai dengan ukuran, takaran, timbangan dan jumlah dalam hitungan menurut ukuran yang sebenarnya;

---

<sup>5</sup> Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Pasal 4 tentang Hak Konsumen, Hal 5-6

- 4) Tidak sesuai dengan kondisi, jaminan, keistimewaan atau kemanjuran sebagaimana dinyatakan dalam label, etiket atau keterangan barang dan/atau jasa tersebut;
- 5) Tidak sesuai dengan mutu, tingkatan, komposisi, proses pengolahan, gaya, mode, atau penggunaan tertentu sebagaimana dinyatakan dalam label atau keterangan barang dan/atau jasa tersebut;
- 6) Tidak sesuai dengan janji yang dinyatakan dalam label, etiket, keterangan, iklan atau promosi penjualan barang dan/atau jasa tersebut;
- 7) Tidak mencantumkan tanggal kadaluwarsa atau jangka waktu penggunaan/pemanfaatan yang paling baik atas barang tertentu;
- 8) Tidak mengikuti ketentuan berproduksi secara halal, sebagaimana pernyataan "halal" yang dicantumkan dalam label;
- 9) Tidak memasang label atau membuat penjelasan barang yang memuat nama barang, ukuran, berat/isi bersih atau netto, komposisi, aturan pakai, tanggal pembuatan, akibat sampingan, nama dan alamat pelaku usaha serta keterangan lain untuk penggunaan yang menurut ketentuan harus di pasang/dibuat;
- 10) Tidak mencantumkan informasi dan/atau petunjuk penggunaan barang dalam bahasa Indonesia sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

a) Tanggung Jawab Pelaku Usaha

Pelaku usaha harus memenuhi tanggung jawabnya ketika konsumen menuntut ganti kerugian yang diderita. Dalam Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen pasal 19 telah diatur tanggung jawab pelaku usaha yaitu:

- (1) Pelaku usaha bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan/atau kerugian konsumen akibat mengkonsumsi barang dan/atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan.
- (2) Ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat berupa pengembalian uang atau penggantian barang dan/atau jasa yang sejenis atau setara nilainya, atau perawatan kesehatan dan/atau pemberian santunan yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- (3) Pemberian ganti rugi dilaksanakan dalam tenggang waktu 7 (tujuh) hari setelah tanggal transaksi.
- (4) Pemberian ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) tidak menghapuskan kemungkinan adanya tuntutan pidana berdasarkan pembuktian lebih lanjut mengenai adanya unsur kesalahan.
- (5) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) tidak berlaku apabila pelaku usaha dapat membuktikan bahwa kesalahan tersebut merupakan kesalahan konsumen.

## **B. Konsep *Game online***

### **1. Pengertian *Game online***

*Game online* mengacu pada permainan game melalui jaringan menggunakan komputer pribadi, konsol game atau *smart phone* (Ferretti, 2008). Umumnya, permainan daring diberikan sebagai layanan tambahan oleh penyedia internet dan bisa diakses langsung melalui sistem yang diberikan oleh perusahaan yang membuat game. Pemain bisa berpartisipasi dalam permainan daring secara simultan dengan menggunakan komputer yang terkoneksi ke jaringan internet tertentu. Jenis permainan sangat bervariasi, dari permainan berbasis teks hingga permainan dengan grafik tinggi yang membentuk dunia virtual dapat dihuni oleh banyak pemain.

Bermain game tidak hanya memberikan pengalaman hiburan, namun juga menyajikan tantangan menarik yang mendorong pemain berusaha mencapai kepuasan tanpa memperhatikan waktu. Kondisi ini dapat menyebabkan seseorang yang bermain *game online* menjadi kecanduan. Setiap *game online* mempunyai tingkat kesulitan berbeda, sering kali dilengkapi dengan berbagai peralatan seperti senjata, amunisi, hean peliharaan, peta permainan dan karakter yang beragam. Untuk bisa berhasil menuntaskan ronde atau mengalahkan musuh dengan efisien dan bagus, diperlukan strategi yang baik

Bermain *game online* mengajarkan para pemainnya untuk meraih kemenangan dengan cepat dan mendapat poin terbanyak. Kemampuan konsentrasi para pemain akan berkembang karena mereka menangani

berbagai tugas dan kegiatan, menemukan celah-celah yang dapat dimanfaatkan, dan mengawasi perkembangan permainan. Semakin tinggi tingkat kesulitan suatu game, semakin penting tingkat konsentrasi yang diperlukan, sambil melakukan koordinasi antara tangan dan mata.

## 2. Pengaruh *Game online*

Setiap *game online* memiliki Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (EULA). Dampak pelanggaran perjanjian bervariasi sesuai dengan ketentuan kontrak, dimulai dari peringatan hingga tindakan lebih serius seperti penangguhan atau pemutusan akses, tergantung pada pelanggaran yang terjadi. Menegakkan EULA ini sulit dilakukan karena keterlibatan manusia dalam prosesnya memiliki biaya ekonomi yang tinggi dan kembali kepada perusahaan. Biasanya, hanya di game dengan skala besar bahwa perusahaan menemukan manfaat dalam menegakkan EULA mereka.

## 3. Sejarah *Game online*

Pada tahun 1970, universitas di Amerika Serikat terhubung melalui ARPANET, pendahulu dari internet. Struktur dari ARPANET memungkinkan pengguna terhubung melalui komputer atau terminal ke komputer pusat utama dan berinteraksi dengan waktu yang nyata dan bersamaan.

Pada tahun 1980, ARPANET terhubung ke Universitas Essex di Inggris. Dua mahasiswa tingkat sarjana telah menulis permainan petualangan fantasi berbasis teks yang disebut MUD (Multiuser Dungeon). Ketika pemain dari luar pertama kali terhubung ke MUD melalui ARPANET, *game online* pertama telah lahir. Para programmer berusaha memperluas disain MUD asli dengan menambahkan hiasan grafis, fungsi obrolan dan kelompok pemain (*guild*). Fitur dasar ini yang menjadi dasar berlanjutnya generasi *game online* di masa depan yang disebut MMOG (*Massively Multiplayer Online Games*). Generasi pertama dari MMOG adalah *Ultima Online* dirilis pada tahun 1997, *Lineage* pada tahun 1998 dan *EverQuest* pada tahun 1999. Permainan *World of Warcraft* melakukan debutnya pada tahun 2004 yang membuat *global gaming market* melonjak tinggi dan siap untuk melakukan perubahan di dalam dunia *game online*. Hingga pada masa modern perkembangan *game online* meningkat pesat dan setiap perusahaan saling bersaing untuk membuat game di berbagai platform secara gratis atau berbayar dan mencari pemain. (Ray, 2024)

Permainan online umumnya terikat oleh jenis peraturan yang dikenal sebagai End User License Agreement (EULA). Akibat melanggar perjanjian bermacam jenis sesuai dengan ketentuan kontrak, mulai dari peringatan hingga penghentian akses. Jenis permainan online sangat beragam, mulai dari permainan sederhana berbasis teks hingga permainan dengan grafik kompleks yang memiliki server dengan jumlah kapasitas yang bisa memuat banyak pemain. Dalam struktur *game online*, terdapat

dua faktor kunci, yaitu server dan client. Server bertindak sebagai administrator permainan dan menghubungkan client, yang merupakan pengguna permainan memanfaatkan kapabilitas server. *Game online* dianggap sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain berinteraksi secara virtual dan sering kali membentuk suatu komunitas di dunia maya.

#### **4. Jenis-Jenis *Game online***

Permainan online disajikan sebagai layanan tambahan oleh penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui sistem yang diberikan oleh perusahaan pengembang permainan. Jenis *game online* sangat beragam seperti game mobile, game console, game PC dengan berbagai genre dan sub-genre.

Dalam *game online*, terutama pada platform game mobile, mata uang virtual memiliki peran signifikan dalam mekanisme permainan dan pendapatan dalam sebuah game, sehingga pemasar menemukan tempat mereka dalam proses pembuatannya. Stacy (2018) menganalisis bagaimana mekanisme permainan *game online* yang dikombinasikan dengan konsep ekonomi pemasaran menciptakan permintaan untuk barang virtual. Berdasarkan hasil penelitian Stacy, pola-pola ini dapat menimbulkan minat dalam pembelian barang virtual dalam game:

##### **a) Sandbox**

Istilah “sandbox” dikenal dengan penggunaannya dalam teknologi atau bahkan sebagai mode terbuka yang tersedia dalam beberapa

permainan. Ini sering dikaitkan dengan pilihan pemain, lingkungan terbuka dan gameplay non-linear. Genre sandbox telah berkembang dari niche kecil menjadi mencakup berbagai judul yang sangat beragam.

Dalam game ini, pemain sering memiliki tujuan dan jalur naratif yang kurang konkret untuk diikuti. Alih-alih mengalahkan bos dan menyelamatkan sandera, pemain dihadapkan pada berbagai tugas yang dapat diselesaikan dengan berbagai cara. Ini membawa pemain ke pengalaman yang lebih mendalam, mendorong eksperimen dengan berbagai mekanik yang dapat dicoba.

Judul-judul sandbox kadang-kadang dapat sangat konseptual dan bahkan kurang beberapa elemen gameplay yang paling dikenal. Game *Elite* tahun 1984 adalah contoh kunci, dengan desain sederhana dan permainan yang difokuskan pada pertempuran, eksplorasi, dan perdagangan.

Game simulasi seperti *The Sims* juga semakin diakui sebagai judul sandbox, begitu pula dengan banyak franchise populer, termasuk *Minecraft* dan *Grand Theft Auto*.

#### **b) Real-time strategy (RTS)**

Westwood Studios membuat game RTS berjudul *Dune II*, merupakan game strategi waktu nyata yang telah dibentuk selama bertahun-tahun sebelum sebagian besar pemain belum mengetahui apa makna genre tersebut. Berkat popularitas yang tetap ada dan perkembangan dari sub-genre baru, permainan RTS tetap menjadi

bagian game yang mencolok dari beberapa permainan *game online*. Beberapa game RTS yang populer hingga masa kini adalah *Warcraft*, *Age of Empires* dan *Command & Conquer*.

### c) Shooter (First Person Shooting dan Third Person Shooting)

Genre *shooter* merupakan genre yang telah ada sejak lama dan mengembangkan beberapa turunan awal serta bercabang menjadi dua sub-genre utama: penembak orang pertama (FPS) dan penembak orang ketiga (TPS).

Perbedaan kunci dalam genre ini adalah perspektif. FPS mensimulasikan pandangan manusia yang tipikal, menunjukkan secara esensial apa yang dilihat karakter in-game. Contoh game FPS seperti *Half-Life*, *Call of Duty*, dan *DOOM*. TPS menarik perspektif ke belakang dan memamerkan seluruh karakter dan lingkungan sekitarnya, seperti dalam seri *Gears of War* dan *Tom Clancy's The Division*.

### d) Multiplayer online battle arena (MOBA)

Sub-genre yang semakin populer dengan koneksi ke berbagai gaya lainnya yaitu permainan multiplayer online battle arena (MOBA) memiliki banyak fitur yang mirip dengan permainan strategi waktunyata. Ada perspektif yang menekankan manajemen peta dan sumber daya, ditambah dengan kompetisi real-time antara pemain.

Perbedaan utama antara MOBA dan permainan Real Time Strategy adalah karakter dan peran pemain. Dalam MOBA, pemain memiliki pilihan faksi dan banyak dasar Real Time Strategy yang digunakan,

tetapi biasanya pemain hanya mengendalikan satu karakter. Ini adalah perbedaan yang signifikan dengan sebagian besar permainan RTS, di mana pemain bisa membangun kelompok dan mengendalikan beberapa unit.

Permainan MOBA juga memberikan prioritas pada permainan multipemain dan tim. Meskipun beberapa judul terkenal menampilkan elemen yang dikontrol oleh kecerdasan buatan (AI), biasanya pemain bermain dengan dan bersaing melawan pemain manusia lain untuk memenuhi serangkaian kondisi kemenangan. Contoh game MOBA adalah *Dota 2*, *League of Legends*, *Smite*.

**e) Role-playing (RPG, ARPG, dan lain-lain)**

Dasar dari permainan peran (RPG) umum ditemukan dalam banyak permainan: Pemain membuat atau mengendalikan karakter yang kemudian dapat ditingkatkan melalui poin pengalaman. RPG adalah landasan dari dunia game, tetapi tidak ada satu permainan pun yang dapat mewakili seluruh genre karena telah tumbuh dan berkembang menjadi berbagai sub-genre.

- RPG: Melibatkan berbagai *niche* dan sub-genre yang berbeda, mulai dari permainan meja dengan kartu dan dadu (*Dungeons & Dragons*) hingga RPG video game (*Fallout*).
- ARPG: Action RPG memiliki penekanan kuat pada pertarungan tetapi mencakup banyak karakteristik RPG standar, seperti *The Witcher 3*.

- CRPG: "*Computer RPG*" biasanya digunakan untuk menggambarkan RPG yang dikembangkan di Barat untuk pemain PC, seperti dua game *Fallout* pertama.
- MMORPG: Menggabungkan format genre massively multiplayer online dengan gameplay RPG, dengan judul-judul terkenal seperti *World of Warcraft*, *EVE Online*, dan *Elder Scrolls Online*.
- TRPG: Singkatan dari *tactical role-playing game*, TRPG menyerupai permainan strategi tetapi menempatkan penekanan yang lebih dalam pada pemikiran kreatif dan pengambilan keputusan jangka pendek, seperti seri *XCOM*.

#### f) Simulasi dan Olahraga

Genre-genre ini telah berkembang pesat selama bertahun-tahun. Namun, hanya dengan kemajuan teknologi grafis mereka mulai menawarkan pengalaman imersif yang unik.

Permainan genre olahraga telah berkembang dalam berbagai variasi, menawarkan kemitraan penuh dengan organisasi olahraga utama, mulai dari lintasan balap hingga lapangan atau lapangan. *NBA 2K* dan *Madden NFL* adalah dua contoh terkenal yang menampilkan rekreasi detail dari bola basket profesional dan sepak bola, sementara *Forza* adalah permainan balap mobil bergaya simulasi.

Genre simulasi mencakup banyak judul *sandbox*, permainan membangun dunia, dan permainan realitas virtual. Fokus tipikalnya

adalah menciptakan dunia game yang imersif dan realistis dengan skenario epik, sementara pengalaman yang lebih kecil mungkin berpusat pada area atau pengalaman tertentu.

#### **g) Action Adventure**

Di antara genre hibrid yang dapat dikenali sejak awal, permainan aksi-petualangan memiliki fokus yang mendalam pada plot dan pertarungan melalui keterlibatan dalam cerita dan mekanika gameplay. Akibatnya, banyak permainan dapat masuk ke dalam kategori ini, termasuk waralaba klasik *Legend of Zelda* yang membuka jalan bagi berbagai waralaba.

Sebagian besar pengguna menarik garis antara aksi dan petualangan berdasarkan seberapa seimbang sebuah game dalam hal cerita dan fitur seperti pertarungan simulasi. Seri *Assassin's Creed* dari *Ubisoft* telah menjadi andalan sejak tahun 2007 berkat rilis baru yang hampir setiap tahun dengan tingkat imersi yang tinggi. Mereka juga telah membawa para pemain ke berbagai tempat dan lanskap sejarah mulai dari London selama Revolusi Industri (*Syndicate*) hingga Yunani kuno (*Odyssey*).

Dirilis pada akhir tahun 2019, *Star Wars Jedi: Fallen Order* adalah judul aksi-petualangan lain yang mendapat sambutan baik dari tim *Respawn*, yang sebelumnya bekerja pada seri *Titanfall*. Contoh-contoh lain yang lebih modern termasuk seri *Watch Dogs*, *Sekiro*, dan permainan *Arkham*.

## h) Survival dan Horror

Permainan survival dan horor memiliki banyak tumpang tindih, bahkan sampai membuat sub-genre mereka sendiri (*horor survival*). Secara khusus, permainan horor seringkali memiliki beberapa fitur dasar dengan rekan-rekan survival mereka, meskipun sebaliknya tidak selalu terjadi. Saat pengembang menambahkan lebih banyak fitur FPS dan penembak konvensional ke beberapa judul horor dan survival, terdapat bahkan perdebatan berkelanjutan tentang cara mendefinisikan permainan-permainan ini.

Mekanika inti dari permainan survival berpusat pada manajemen sumber daya, sering kali menggabungkan sistem crafting atau penyelamatan yang dapat Anda gunakan untuk membantu menjaga karakter Anda tetap hidup. *Minecraft* adalah contoh populer, begitupula *Don't Starve*. Dan kemudian ada permainan seperti *The Long Dark*, yang sepenuhnya fokus pada elemen survival dengan mode khusus yang meningkatkan tingkat kesulitan.

Horor adalah kategori yang lebih luas, dengan argumen dapat mencakup puluhan judul survival. Hampir segala sesuatu dengan zombie, alur cerita pasca-apokaliptik, atau banyak jump scare dianggap sebagai horor. Judul-judul ini seringkali bersifat psikologis dan menggunakan ketegangan untuk mengeksplorasi pemain dalam permainan. Di sisi horor murni, pemain memiliki permainan seperti

*Amnesia: The Dark Descent*, *Alien: Isolation*, dan *Blair Witch*. Namun, judul-judul horor paling populer cenderung masuk ke sisi horor survival, seperti waralaba *Resident Evil* dan *Evil Within*.

## 5. Mekanisme Virtual Currency dalam Game

Dalam *game online*, terutama pada platform game mobile, mata uang virtual memiliki peran signifikan dalam mekanisme permainan dan pendapatan dalam sebuah game, sehingga pemasar menemukan tempat mereka dalam proses pembuatannya. Stacy (2018) menganalisis bagaimana mekanisme permainan *game online* yang dikombinasikan dengan konsep ekonomi pemasaran menciptakan permintaan untuk barang virtual. Berdasarkan hasil penelitian Stacy, pola-pola ini dapat menimbulkan minat dalam pembelian barang virtual dalam game:

### a) Penurunan Barang

Penurunan barang virtual mengalami penurunan seiring waktu atau penggunaan, misalnya di *World of Warcraft*, barang dapat mengalami penurunan karena digunakan dalam pertempuran atau barang dapat hilang dari inventaris karena tanggal kedaluwarsa. Selain itu, dalam beberapa kasus, penurunan barang terkait dengan jumlah konsumsi barang, artinya jumlah kali seorang pemain dapat menggunakan barang tersebut terbatas, misalnya barang konsumabel seperti ramuan (*potion*) hanya dapat digunakan oleh pemain lima kali.

**b) Inconvenient *gameplay element***

Dalam hal ini, dibuat kebutuhan khusus dalam suatu permainan yang diatasi dengan penawaran barang virtual sebagai solusi.

**c) Media Pertukaran**

Dalam MMO, berbagai mata uang digunakan sebagai media pertukaran dalam pembelian, mereka juga digunakan sebagai imbalan atas pencapaian. Selain hal tersebut, kredit dapat digunakan sebagai “penanda status” dan membuat mereka menjadi “asset virtual yang diinginkan” itu sendiri.

**d) Mekanisme Inventaris**

Jumlah slot inventaris yang terbatas dalam game mendorong para pemain untuk membeli jumlah slot tertentu.

**e) Kelangkaan Buatan**

Kelangkaan adalah strategi umum dalam pemasaran tradisional. Dalam permainan game, kelangkaan lebih umum dicapai dengan membuat beberapa barang sulit diperoleh dalam game tersebut. Barang-barang ini umumnya tidak dapat dibeli dan oleh karena itu tidak menghasilkan pendapatan langsung bagi developer game. Namun, para pemain didorong untuk menghabiskan uang pada barang yang dapat dibeli yang dapat membantu mereka mencapai barang langka yang diharapkan.



### BAB III

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### A. Perlindungan Hukum Kepada Pemain *Game Online* Terkait Pembelian Barang Virtual Di *Game Online* Jenis Freemium Menurut Hukum di Indonesia

Pengertian Hukum menurut R. Soeroso (2012) bahwa “Hukum adalah suatu himpunan peraturan yang dibentuk oleh pihak yang berwenang bertujuan untuk mengatur suatu tata kehidupan dalam bermasyarakat yang mempunyai ciri memerintah dan melanggar serta memiliki sifat memaksa disertai dengan penjatuhan sanksi hukuman bagi siapapun yang melanggarnya.”<sup>6</sup> Dalam konteks upaya untuk mewujudkan dan mempertahankan keadilan, perlindungan hukum dianggap sebagai sarana yang esensial. Ini mencerminkan nilai dan tujuan yang mendasari keberadaan hukum itu sendiri. Dengan memahami konsep perlindungan hukum, ada elemen elemen penting yang membentuk bagian dari perlindungan hukum yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Hukum adalah suatu alat untuk siapapun, dengan berarti bahwa siapapun yang haknya dirampas dalam bermasyarakat maka orang tersebut dapat mengajukan supaya orang lain yang telah melakukan perampasan atas hak nya untuk kemudian diberi suatu tindakan oleh hukum.
2. Siapapun yang terbukti bersalah secara hukum dapat dikenai sanksi yang ditetapkan oleh peraturan hukum

---

<sup>6</sup> R. Soroso, 2012. “*Pengantar Ilmu Hukum*”, Jakarta:Sinagrafika

3. Prinsip kesamaan hukum ada dalam bentuk bahwa hukum wajib sesuai dengan ideal keadilan dalam masyarakat
4. Hakikat hukum adalah untuk menciptakan dan memelihara keadilan dan ketertiban dalam masyarakat.
5. Tak adanya tindakan sewenang-wenang dari orang yang memiliki wewenang atau kendali terhadap hukum.

Definisi perlindungan konsumen telah dijelaskan dalam ketentuan pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. undang-undang yang dibuat untuk melindungi konsumen dari praktik bisnis yang illegal atau tidak adil. Pada dasarnya, perlindungan konsumen mencakup segala upaya dengan bertujuan memberikan kepastian hukum dan melibatkan asas-asas serta kaidah hukum yang mengatur hubungan dan masalah antara pihak yang terlibat dalam transaksi bisnis, terutama berkaitan dengan barang atau jasa yang dikonsumsi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.

Menurut Mochtar Kusuma Atmadja bahwa “Perlindungan konsumen merupakan keseluruhan asas-asas serta kaidah hukum yang mengatur mengenai hubungan dan masalah antara berbagai pihak yang satu dengan pihak yang lain dan berkaitan dengan barang atau jasa konsumen dalam pergaulan hidup masyarakat”.<sup>7</sup> Pada *Business English Dictionary*, terdapat pengertian terkait dengan perlindungan konsumen yaitu *protecting consumers*

---

<sup>7</sup> Mochtar Kusumaatmadja, *Pembinaan Hukum Dalam Rangka Pembangunan Nasional*, Penerbit Binacipta, Bandung, 1986, hlm. 11.

*againts unfair or illegal traders.*<sup>8</sup> Pada *Black's Law Dictionary* terdapat penjelasan terhadap perlindungan konsumen yaitu *a statute that safeguards consumers in the use goods and services.*<sup>9</sup> Dengan dasar konsep perlindungan konsumen, dapat dijelaskan pada prinsipnya perlindungan konsumen adalah bentuk perlindungan hukum yang diberikan kepada pihak yang memanfaatkan layanan atau barang untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka, dengan tujuan untuk melindungi mereka dari potensi kerugian atau dampak merugikan.

Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen mengatur hak dan kewajiban konsumen menetapkan hak dan tanggung jawab bagi konsumen dan produsen dalam kerangka hubungan hukum antara keduanya. Tujuan dari peraturan ini adalah memberikan kepastian, keamanan, keseimbangan hukum antara produsen dan konsumen. Undang-Undang ini memberikan konsumen hak untuk memilih produk, menilai kualitas barang, serta mendapatkan kompensasi dan anti rugi atas kerugian yang mungkin mereka alami. Prinsip perlindungan konsumen yang terkandung dalam undang-undang ini menekankan pada prinsip tidak berat sebelah dan keadilan. Selain itu, Undang-undang ini mengatur tentang Badan Perlindungan Konsumen Nasional yang berperan memberikan saran dan rekomendasi kepada pemerintah dalam mengembangkan upaya perlindungan

---

<sup>8</sup> Peter Colin, *Business English Dictionary*, Linguaphone, London, 2006, Hal. 61

<sup>9</sup> Bryan A. Garner, *Black's Law Dictionary*, Eight Edition, St. Paul Minnesota, 2004, Hal. 335

konsumen terdapat kewajiban dan hak yang muncul. Jika dalam dinamika hubungan ini konsumen mengalami kerugian atau merasa dirugikan, hal tersebut dapat memicu pertimbangan hukum terkait pelanggaran hak atau kewajiban yang mungkin terjadi dalam transaksi bisnis atau penggunaan barang dan jasa. Dalam kasus kerugian, konsumen mungkin memiliki dasar hukum untuk menuntut ganti rugi atau mencari penyelesaian hukum yang sesuai. badan usaha atau produsen tidak memenuhi kewajibannya, maka disinilah undang-undang perlindungan konsumen memegang peranan penting. Jika keadaan tersebut terjadi, maka produsen atau pelaku usaha dapat diminta pertanggungjawaban. Pengertian konsumen telah dijelaskan dengan tegas pada Pasal 1 angka 2 UU Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen berbunyi “Setiap orang yang menggunakan barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat untuk kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, atau makhluk hidup lain, dan bukan untuk diperdagangkan”. Dalam konteks ini, pemain *game online* memenuhi kriteria sebagai konsumen karena mereka menggunakan layanan *game online* untuk kepentingan pribadi. Pemain *game online* dapat dianggap sebagai konsumen akhir (*ultimate consumer/end user*) karena mereka memanfaatkan layanan *game online* untuk tujuan hiburan atau kompetitif, seperti dalam dunia e-sport.

Pada umumnya para pemain *game online* beranggapan bahwa bermain game merupakan sebuah kehidupan kedua mereka di dunia maya. Pada kehidupan nyata, dalam permainan terdapat barang virtual seperti uang, pakaian, makanan, dan sebagainya. Di dalam game freemium, pemain dapat

memperoleh barang-barang tersebut dengan membeli menggunakan mata uang di dalam permainan tersebut. Penawaran barang virtual di dalam *game online* biasanya memiliki harga yang cukup tinggi. Meskipun demikian, banyak pemain *game online* sebagai konsumen melakukan transaksi pembelian barang virtual. Pada era modern ini, melakukan transaksi jual beli barang virtual dalam *game online* di Indonesia sudah menjadi fenomena yang umum di kalangan pemainnya. karena sangat mudahnya para pemain mendapatkan barang virtual dari penyedia jasa atau pengembang game yang disediakan oleh permainan *online*.

Mata uang yang umumnya digunakan dalam *game online* sering kali disebut dengan istilah Cash. Namun, setiap *game online* memiliki istilah masing-masing untuk menyebut mata uangnya sendiri. Contohnya, dalam game PUBG, mata uangnya disebut UC, dalam Mobile Legends disebut Diamonds, pada Ayodance disebut Mi-Cash, dan lain sebagainya. Mata uang tersebut dapat digunakan oleh pemain *game online* untuk memenuhi kebutuhan mereka dalam permainan tersebut. Mata uang virtual dalam *game online* adalah bagian dari komoditas virtual yang memiliki nilai dan fungsi tertentu dalam ekosistem permainan tersebut. Barang virtual dalam *gameonline* yang termasuk dalam kategori freemium adalah objek non fisik yang dapat diperoleh dengan pembelian dan digunakan dalam lingkungan *game online*. Barang virtual tersebut melibatkan elemen seperti kostum, karakter, avatar, senjata, dan sejenisnya.

Barang virtual ini bisa dibeli secara *online* menggunakan mata uang dalam *game*. Bagi sebagian besar pemain, menggunakan barang virtual di *game online* freemium sangatlah penting. Hal tersebut memberikan dampak pada meningkatnya pendapatan penyedia layanan *game online* tersebut. Pada industri *game online*, khususnya pada barang virtual dapat diperkirakan mencapai nilai profit sekitar 15 miliar USD.<sup>10</sup>

Anda dapat memperoleh barang virtual dalam *game online* dengan menukarkannya dengan mata uang *game online* yang berlaku. Untuk pembelian mata uang virtual/*game online* dapat dilakukan dengan menggunakan mata uang resmi. Biasanya, mata uang *game online* dapat dibeli melalui platform e-commerce seperti Tokopedia, Shopee, website top up lainnya.

Definisi tentang benda telah dijelaskan di dalam Pasal 499 KUHPerdara, yang merujuk kepada setiap hak dan barang yang dapat menjadi objek hak milik. Selain itu, dalam UU Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen Pasal 1 Angka 4, disebutkan bahwa barang adalah segala jenis benda, baik yang berwujud maupun tidak berwujud, dapat bergerak atau tidak, dapat habis digunakan, dan dapat diperdagangkan, digunakan, atau dimanfaatkan oleh konsumen. Menurut definisi benda yang telah dijabarkan, meskipun barang virtual dalam *game online* termasuk dalam kategori benda non-fisik, namun pemain *game online* yang menjadi pemilik tetap memiliki hak sepenuhnya terhadap barang virtual tersebut. Konsep benda juga diatur

---

<sup>10</sup> Yulius, Rina. Op. Cit. 5

dalam UU No. 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan, Pasal 1 Angka 5, yang secara umum menyatakan bahwa barang mencakup segala jenis benda, baik yang berwujud maupun tidak, dapat bergerak atau tidak, dapat dihabiskan atau tidak, dan dapat diperdagangkan, digunakan, atau dimanfaatkan oleh konsumen atau pelaku usaha.

Konsep barang virtual pada *game online* dan barang dalam kehidupan nyata serupa. Barang virtual adalah objek yang bisa dimanfaatkan oleh pemiliknya. Kendali atas barang virtual dapat dibandingkan dengan kendali umum atas barang, bergantung pada aturan yang diterapkan oleh pengembang layanan *game online*, yang diatur dalam KUHPerdara dengan istilah "bezit." Barang virtual yang diperoleh pemain dari penyedia layanan game adalah barang yang berada di bawah kendali (bezit), namun tidak termasuk kepemilikan penuh (eigendom).

Ketika membahas kepemilikan barang virtual dalam *game online*, hal tersebut merujuk pada perjanjian standar yang tertulis dalam *End User License Agreements* (EULA) yang ditunjukkan kepada pemain *game online* saat mereka memulai menggunakan game tersebut. EULA berisi tulisan perjanjian dan kesepakatan mengatur lisensi penggunaan program komputer kepada pengguna. Dalam konteks *game online*, EULA mengelola lisensi penggunaan game kepada pemain. Setelah pemain menginstal program *game online* di perangkatnya atau ketika mendaftar, EULA akan muncul, memberikan opsi kepada pemain untuk menyetujui atau menolak perjanjian tersebut.

Jika pemain memilih opsi "setuju," program tersebut dapat diinstal di perangkat yang digunakan oleh pemain. Sebaliknya, apabila pemain memilih opsi "tidak setuju," pemain tidak dapat menggunakan program game tersebut. Dalam kesepakatan EULA, klausula-klausula yang termasuk pada perjanjian tersebut dibuat sepihak oleh pengembang *game online*, yang dalam hal ini adalah Developer.

Dari perspektif hukum di Indonesia, EULA pada *game online* dapat dinilai berdasarkan Pasal 1320 KUHPerdara yang mengatur tentang syarat sahnya suatu perjanjian. Selain itu, UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen Pasal 18 juga dapat menjadi acuan. Syarat sahnya perjanjian,

Sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdara, melibatkan beberapa unsur :

1. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya;
2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
3. Suatu hal tertentu;
4. Suatu sebab yang halal.

Ketika seseorang setuju dan mengikatkan dirinya, hal itu menunjukkan kemampuannya untuk membuat perikatan. Pada dasarnya, prinsip kebebasan berkontrak berlaku dalam perjanjian, yang berarti setiap individu memiliki kebebasan untuk membentuk suatu perjanjian dan menentukan kontennya, asalkan didasarkan pada niat baik dan tidak bertentangan dengan undang-undang. Dalam permasalahan ini, EULA pada *game online* harus

memenuhi persyaratan sahnya kesepakatan yang telah diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdota.

Pertama, perjanjian didasarkan pada persetujuan antara para pihak, yang dilakukan secara sukarela tanpa tekanan (*dwangsom*), kekeliruan (*dwaling*), atau penipuan (*bedrog*). Kedua, kesepakatan harus dibentuk oleh pihak yang memiliki kapasitas hukum, sesuai dengan ketentuan Pasal 1329 KUHPerdota. Ketiga, perjanjian harus memiliki objek tertentu (*bepaald onderwerp*) setidaknya bisa ditentukan sesuai dengan Pasal 1333 KUHPerdota. Keempat, kesepakatan tersebut harus berdasarkan pada sebab atau causa yang halal. Berarti bahwa isi dari kesepakatan tersebut memuat sesuatu yang tidak berlawanan dengan peraturan perundang-undangan.

Syarat dan regulasi yang terdapat dalam EULA adalah suatu kesepakatan baku atau klausula baku. Kesepakatan EULA pada *game online* dianggap sebagai perjanjian baku karena isi dan klausula di dalamnya tidak dapat lagi dinegosiasikan, sehingga dianggap bersifat baku. Kesepakatan EULA dibuat oleh penyedia layanan *game online* secara sepihak, sehingga para pemain sebagai konsumen tidak memiliki kewenangan untuk menentukan kontennya. Pemain *game online* hanya memiliki opsi untuk menyetujui atau tidak menyetujui.

Mengenai ketentuan klausula baku, UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen memuat pengertian dalam pasal 1 angka 10 yang berbunyi bahwa “Klausul baku merupakan setiap aturan atau ketentuan dan syarat-syarat yang telah dipersiapkan dan ditetapkan terlebih dahulu secara

sepihak oleh pelaku usaha yang dituangkan dalam suatu dokumen dan/atau perjanjian yang mengikat dan wajib dipenuhi oleh konsumen”. Ketentuan mengenai klausula baku yang tertulis pada UU Perlindungan Konsumen memiliki makna agar konsumen mempunyai kedudukan setara dengan pelaku usaha berlandaskan pada asas kebebasan berkontrak dalam perjanjian. Pada konteks EULA pada *game online*, klausula baku memuat klausula eksonerasi tidak melanggar aturan selama tidak bertentangan dengan Pasal 18 Ayat 1 No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Perjanjian baku adalah perjanjian yang syarat-syaratnya dibakukan kemudian disajikan dalam satu bentuk dan hampir seluruh syarat-syaratnya dibakukan oleh penggunanya sehingga menyulitkan pihak lain untuk bernegosiasi dan meminta perubahan.

Mengenai syarat baku suatu perjanjian, dalam hal ini EULA *game online* yang memuat klausul pelepasan, maka perjanjian tersebut tidak dapat dianggap sah karena memuat syarat-syarat yang melanggar hukum. Perjanjian tersebut batal demi hukum menurut Pasal 18 ayat (3) UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, maka berdasarkan dalam pasal 18 ayat (4) UU. No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen maka pelaku usaha wajib untuk menyesuaikan kembali klausula baku dalam perjanjian tersebut yang bertentangan dengan Undang-Undang Perlindungan Konsumen.

Kedua belah pihak memiliki hak dan kewajiban dalam transaksi di dalam *game online*. Dalam transaksi ini melibatkan para pemain game yang berposisi sebagai konsumen dan penyedia *game online* berposisi sebagai pelaku usaha.

Hak dan kewajiban masing-masing pihak telah diatur dalam Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Hak dan kewajiban konsumen mempunyai aspek keperdataan yang telah diatur di dalam buku III KUHPerdara. Hak dan kewajiban muncul dari perjanjian yang berlaku (EULA) yang diberikan di awal saat bermain atau mendaftar game tersebut. Hak dan kewajiban konsumen para pemain *game online* tercatat di dalam Pasal 4 dan Pasal 5 Undang-undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Berdasarkan kedua pasal tersebut menjelaskan bahwa sebelum konsumen memberikan kesepakatan, maka konsumen harus memiliki niat baik dalam untuk melakukan transaksi dengan membayar sesuai dengan nilai tukar yang disepakati.

Setelah kewajiban tersebut terpenuhi, konsumen memiliki sejumlah hak meliputi hak rasa kenyamanan dan keamanan, hak memilih serta mendapatkan jasa sesuai dengan yang disepakati, hak informasi yang benar dan jujur, hak menyampaikan pendapat dan keluhan, hak memperoleh advokasi mengenai sengketa perlindungan konsumen, hak pendidikan konsumen, hak dilayani tanpa diskriminatif, hak untuk memperoleh kompensasi, dan hak-hak lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan lain,

Berdasarkan hak-hak konsumen yang sudah dijelaskan, para pemain sebagai konsumen memiliki hak seutuhnya sesuai di dalam Pasal 4 Undang-undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Apabila hak

konsumen tidak terpenuhi akibat kesalahan pelaku usaha, maka pelaku usaha sebagai penyedia layanan *game online* wajib memberikan kompensasi ganti rugi sesuai yang diatur pada Pasal 19 UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Pada pasal tersebut dijelaskan bahwa pelaku usaha memiliki tanggungjawab atas penggantian kerugian yang dialami konsumen atas barang dan/atau jasa yang diperdagangkannya. Kompensasi ganti rugi berupa pengembalian dana atau penggantian barang dan/atau jasa. Meskipun demikian, pemberian kompensasi tidak menutup potensi adanya tuntutan pidana.

Pada transaksi jual beli barang virtual dalam *game online* membentuk lebih dari satu perikatan yang dimana terdapat kewajiban berprestasi dari masing-masing pihak. Pemain *game online* merupakan konsumen yang membeli nilai mata uang dalam game dengan sejumlah uang. Konsumen memiliki posisi sebagai pihak yang wajib menunaikan prestasinya yaitu debitor dan penyedia layanan *game online* merupakan pihak yang berhak atas prestasi tersebut disebut kreditor.

Di sisi lain, Ketika pemain *game online* atau konsumen memanfaatkan layanan tersebut, konsumen berada di dalam posisi yang memiliki hak atas suatu prestasi (kreditor). Penyedia layanan *game online* sebagai pihak yang wajib untuk memberikan suatu prestasi (debitor). Sehingga pelaku usaha atau penyedia layanan *game online* memiliki kewajiban sesuai yang telah diatur di dalam Pasal 7 Undang-undang No.8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Para pelaku usaha memiliki kewajiban untuk bertindak baik dalam menjalankan usahanya. Pelaku usaha wajib menyampaikan informasi yang akurat, jujur tentang barang dan/atau jasa yang mereka tawarkan dan sediakan, dan memberikan kompensasi atau ganti rugi pada konsumen atau pemain yang mengalami kerugian atas kelalaian dari pihak pelaku usaha. Sebagai contoh, Audition Ayodance sering mengalami permasalahan pada sistem server yang membuat koneksi dan sistem dalam game bermasalah kepada seluruh pemain. Para pemain tidak dapat login ke dalam game dan sering mengalami diskoneksi internet. Megaxus selaku pihak yang memberikan layanan game Ayodance melakukan *maintenance* dan memberikan kompensasi hadiah item virtual kepada game sebagai permintaan maaf atas permasalahan sistem. Hal ini sering terjadi pada *game online* manapun jika mengalami masalah atau sedang melakukan *maintenance* yang berkepanjangan.

#### **B. Upaya Penyelesaian Yang Dapat Ditempuh Apabila Pemain *Game Online* Dirugikan karena Penutupan Server *Game Online* di Indonesia**

Para pemain *game online* di Indonesia memainkan beragam jenis game dengan berbagai genre dan sub-genre. Beberapa pemain memiliki referensinya sendiri untuk memainkan jenis game yang disukai seperti game platform PC, console dan mobile.

Meski pemain *game online* tersebar di seluruh penjuru dunia, tidak sedikit beberapa *game online* di Indonesia atau luar negeri mengalami tutup server

yang mengakibatkan game tersebut tidak dapat dimainkan kembali. Alasan penutupan server game tersebut memiliki berbagai alasan seperti sepi peminat, layanan yang mengecewakan, sistem game yang buruk, atau ingin merilis game baru. Berikut beberapa contoh *game online* yang telah tutup server dengan berbagai alasan antara lain sebagai berikut:

### **1. *SINoALICE***

*SINoALICE* merupakan game mobile berasal dari Jepang yang dibuat oleh Yoko Taro dan tim developer Pokelabo dari tahun 2017 dan dirilis secara global pada tahun 2020. Pihak developer mengumumkan akan melakukan penutupan server pada server global di tahun 2023 dan server Jepang ditutup pada bulan Januari 2024. (Gamedeveloper.com, 2023)

### **2. *Dragon Nest Indonesia***

Dragon Nest merupakan game MMORPG di Indonesia yang cukup terkenal di kalangan pemain *game online*. Game tersebut rilis pada Maret 2010. Pihak developer Gemscool mengumumkan akan melakukan penutupan server karena sudah berkurangnya pemain dan peminat yang bermain game tersebut. Akhirnya tanggal 7 Juli 2019 server Dragon Nest di Indonesia ditutup (Gamebrott.com, 2019)

### **3. *Closers Online***

Tim Megaxus merilis game MMORPG berjudul Closers Online. Namun jumlah peminat dan pemain yang kurang aktif membuat pihak Megaxus melakukan penutupan server.

#### **4. *Love Plus Every.***

Konami merilis game mobile dengan genre simulasi *dating* atau simulasi kencan berjudul LovePlus Every pada tanggal 31 Oktober 2019. Game simulasi kencan ini memberikan sistem permainan dimana pemain mengontrol seorang murid dan melakukan kehidupan di sekolah seperti berteman, belajar, jalan-jalan di kota sambil melakukan kencan. Namun, sistem game dan server sering mengalami *bug* atau kerusakan dalam game yang membuat pemain tidak nyaman sehingga pihak Konami memutuskan untuk menutup server. (Pocketgamer.biz, 2020)

Penutupan server *game online* memberikan dampak negatif kepada pemain yang sudah mempunyai asset barang virtual di dalam game yang dimainkan. Sudah banyak pemain game di Indonesia telah menghabiskan uang dari nominal ratusan hingga jutaan untuk membeli barang virtual di game yang mereka mainkan. Sehingga para pemain yang merasa dirugikan dari dampak penutupan server game dapat melakukan upaya untuk menyelesaikan masalah kerugiannya. Berikut beberapa lembaga-lembaga penyelesaian sengketa konsumen:

#### **1. Badan Perlindungan Konsumen Nasional (BPKN)**

Badan Perlindungan Konsumen Nasional merupakan lembaga yang memberikan perlindungan terhadap konsumen. Tugas-tugas yang dilakukan oleh BPKN adalah memberikan saran dan rekomendasi kepada pemerintah terkait perlindungan konsumen, menerima pengaduan terkait perlindungan konsumen.<sup>11</sup>

## **2. Lembaga Perlindungan Konsumen Swadaya Masyarakat (LPKSM)**

LPKSM merupakan lembaga yang memberikan perlindungan dan mendampingi konsumen dengan memberikan informasi, nasihat, membantu memperjuangkan hak konsumen, melakukan pengawasan pada pelaksanaan perlindungan konsumen.<sup>12</sup>

## **3. Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK)**

BPSK merupakan lembaga yang memberikan keputusan dan penetapan terkait pelanggaran yang terjadi terhadap perlindungan konsumen. BPSK memiliki fungsi untuk memberikan sanksi administratif terhadap pelaku usaha yang telah melanggar ketentuan undang-undang.<sup>13</sup>

Dalam sengketa konsumen, para pemain yang dirugikan akibat penutupan server di Indonesia telah diatur dua upaya berdasarkan pada Pasal

---

<sup>11</sup>Badan Perlindungan Konsumen Nasional. "Tugas dan Fungsi". <https://bpkn.go.id/page/tugas-dan-fungsi> (Diakses pada 22 Januari 2024 pukul 10:51 WIB)

<sup>12</sup> Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2001 Tentang Lembaga Perlindungan Konsumen Swadaya Masyarakat

<sup>13</sup> Ditjen PKTN. Tugas Pokok dan Fungsi. <https://ditjenpktn.kemendag.go.id/direktorat-pemberdayaan-konsumen/bpsk> (Diakses pada 22 Januari pukul 11:05 WIB)

45 sampai Pasal 48 UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Upaya untuk penyelesaian sengketa konsumen dilakukan melalui dua cara yaitu pertama, melalui proses litigasi di pengadilan yang disebut dengan penyelesaian sengketa konsumen jalur hukum; kedua, melalui proses penyelesaian di luar pengadilan yang disebut dengan non litigasi. Berikut penjelasan dari masing-masing kedua jalur:

**a. Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur Pengadilan (Litigasi)**

Pada pasal 45 ayat (1) UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen berbunyi bahwa setiap konsumen mengalami kerugian memiliki hak untuk mengajukan tuntutan terhadap pelaku usaha melalui lembaga penyelesaian sengketa antara pelaku usaha dan konsumen atau melalui proses peradilan di lingkungan peradilan hukum.

Hasil akhir dari proses hukum dalam menyelesaikan sengketa konsumen adalah salah satu pihak meraih kemenangan, sementara pihak lain mengalami kekalahan. Proses penyelesaian sengketa melalui jalur litigasi memiliki kelemahan karena mendorong kedua belah pihak berada di posisi ekstrem, yang dapat memerlukan pembelaan yang mempengaruhi hasil keputusan. Dalam proses litigasi, kedua belah pihak mengemukakan isu-isu materiil dan procedural selama penyelidikan fakta.<sup>14</sup> Sehingga proses penyelesaian melalui jalur litigasi kurang efisien dari aspek tenaga, waktu serta modal. Namun, jalur litigasi merupakan solusi terakhir apabila penyelesaian jalur non litigasi tidak meraih kesepakatan.

---

<sup>14</sup> Mairul dan Irianto, Kartika Dewi. "Pelaksanaan Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur Non Litigasi". *Pagaruyuang Law Journal*, Vol. 1, No. 2 (Januari 2018): 260.

Tentang pihak yang memiliki hak untuk mengajukan tuntutan terhadap pelanggaran yang dilakukan oleh pihak perusahaan telah dijelaskan pada Pasal 46 ayat (1) dari UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, berikut penjelasan ketentuannya:<sup>15</sup>

- 1) Seorang konsumen yang mengalami kerugian atau ahli waris yang terkait;
- 2) Sekelompok konsumen yang punya kepentingan yang sama
- 3) Lembaga perlindungan konsumen swadaya masyarakat yang memenuhi syarat yaitu berbentuk badan hukum atau yayasan yang dalam anggaran dasar berisi mengenai tujuan didirikannya untuk kepentingan perlindungan konsumen dan telah melaksanakan kegiatan sesuai dengan anggaran dasarnya
- 4) Pemerintah dan/atau instansi terkait apabila barang dan/atau jasa yang digunakan memberikan kerugian materi yang besar.

Tuntutan terkait dengan sengketa konsumen melalui jalur pengadilan hanya dapat diajukan jika penyelesaian di luar pengadilan tidak berhasil. Hal ini mengindikasikan bahwa penyelesaian sengketa konsumen melalui jalur di luar pengadilan menjadi prioritas utama dibandingkan dengan jalur pengadilan.

#### **b. Penyelesaian Sengketa Konsumen di Luar Pengadilan (Non – Litigasi)**

---

<sup>15</sup> Undang-undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen Pasal 46 ayat (1)

Penyelesaian sengketa konsumen melibatkan para pemain yang merasa dirugikan, dengan mengajukan tuntutan ke pengadilan atau mengikuti proses peradilan. Namun, jalur ini memiliki kekurangan karena memakan biaya yang tinggi. Apabila pihak yang terlibat dalam sengketa memutuskan untuk membawa kasusnya pada pengadilan, maka hasil akhir dari prosesnya adalah salah satu pihak menjadi pemenang, sementara pihak lain mengalami kekalahan.<sup>16</sup>

Berdasarkan kelemahan dalam menyelesaikan sengketa konsumen melalui jalur litigasi, penyelesaian sengketa konsumen dengan jalur non-litigasi dianggap lebih efisien dalam aspek waktu, anggaran dan energi. Jika tidak ada metode penyelesaian yang sesuai, banyak pendekatan yang dapat diterapkan seperti konsultasi, mediasi, konsiliasidan negosiasi.

Konsultasi merupakan suatu proses di mana satu pihak meminta dan/atau menerima pandangan yang diberikan oleh pihak lain dan memberikan pertimbangan yang adil terhadap pandangan tersebut sebelum membuat keputusan akhir.<sup>17</sup>

Negosiasi merupakan proses negosiasi antara pihak-pihak dalam upaya mencapai kesepakatan. Pihak-pihak seringkali bernegosiasi mengenai ketentuan kesepakatan sebelum akhirnya menyetujui dengan

---

<sup>16</sup> Ananda, I Gusti Agung Krisna Ary., Sarjana, I Made dan Utama, Ida Bagus Putu. "Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Selaku Player *Game online* Atas Terinstalnya Keylogger Pada Komputer Warnet". Jurnal Kertha Semaya, Vol. 02, No. 04 (Juni 2014): 11

<sup>17</sup> <https://www.lawinsider.com/dictionary/consultations>. (Diakses pada tanggal 23 Januari 2024 pukul 14:07 WIB)

kesepakatan yang diperoleh. Orang yang melakukan egosiasi disebut negosiator. Dalam perundingan negosiasi ini tidak terikat secara hukum. Alur proses negosiasi berjalan dengan musyawarah antara pihak-pihak yang terlibat tanpa kehadiran pihak ketiga untuk mencapai penyelesaian

Mediasi melibatkan intervensi pihak ketiga, atau yang disebut dengan mediator. Dalam sebuah sengketa untuk membantu pihak-pihak mencapai solusi bersama terhadap suatu permasalahan. Mediator bertemu dengan pihak-pihak di lokasi netral di mana mereka dapat membahas sengketa dan membahas solusi. Setiap pihak yang terlibat mengeluarkan pendapat dari sudut pandangnya. Mediator sebagai pihak ketiga yang netral dapat memberikan pandangan yang objektif dan menuntun pihak-pihak untuk mendapatkan beberapa solusi alternatif yang sesuai dengan pihak yang terlibat.<sup>18</sup>

Konsiliasi merupakan salah satu cara alternatif untuk menyelesaikan sengketa, khususnya dalam konteks sengketa konsumen. Pihak ketiga yang terlibat dalam intervensi disebut konsiliator. Fungsi konsiliator sebagai pihak yang membantu pihak terlibat untuk mencapai kesepakatan di luar hukum. Sehingga penyelesaian sengketa konsumen dalam *game online* yang merasa dirugikan dapat melalui jalur litigasi ataupun jalur non-litigasi.

---

<sup>18</sup> <https://www.commerce.gov/cr/reports-and-resources/eo-mediation-guide/what-mediation#:~:text=Mediation%20involves%20the%20intervention%20of,explore%20a%20variety%20of%20solutions>. (Diakses pada tanggal 23 Januari 2024 pukul 14:21 WIB)

Bagi para pemain game yang telah mengalami kerugian uang untuk membeli barang virtual, langkah pertama adalah menghubungi pihak perusahaan layanan *game online* untuk meminta kompensasi atau ganti rugi atau mencari solusi atas masalah yang dialami. Pemain yang dirugikan dapat melakukan negosiasi dengan perusahaan atau developer *game online* yang bersangkutan.



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Berdasarkan hasil analisa dan uraian pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa perlindungan hukum terhadap pemain *game online* atau konsumen telah diatur dalam Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen pada Pasal 4 yang telah mengatur tentang hak-hak konsumen. Apabila hak-hak konsumen tidak terpenuhi akibat kecerobohan atau kelalaian pelaku usaha, maka pelaku usaha wajib untuk memberikan ganti rugi seperti yang telah diatur dalam Pasal 19 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

2. Apabila pemain *game online* atau konsumen mengalami kerugian tertentu, pihak konsumen dapat melalui upaya hukum melalui jalur non-litigasi dan jalur litigasi. Pada hal ini, jalur non-litigasi lebih efektif karena tidak memakan biaya, energi dan jumlah waktu yang banyak disbanding jalur litigasi. Pihak konsumen pun mempunyai pilihan untuk memilih jalur litigasi apabila cara litigasi tidak efektif.

## B. Saran

Berikut merupakan saran peneliti berdasarkan permasalahan yang telah dibahas yaitu:

1. Kepada pihak penyedia *game online* sebaiknya lebih teliti dan menjaga pengelolaan sistem *game online* yang disediakan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan yang dapat merugikan konsumen dalam transaksi item virtual dan diharapkan adanya aturan yang mengatur dengan jelas tentang hak-hak konsumen mengenai pembelian barang virtual jenis freemium pada *game online* di Indonesia.
2. Kepada pihak konsumen diharapkan untuk lebih cermat dan mengetahui tentang Undang-Undang tentang Perlindungan Konsumen. Apabila pihak konsumen merasa dirugikan oleh pelaku usaha, maka konsumen dapat memahami langkah yang harus diambil, serta mengerti hak dan kewajiban yang dimiliki konsumen untuk memperoleh kompensasi dan memberikan edukasi hukum kepada masyarakat supaya masyarakat dapat memenuhi hak-haknya sebagai konsumen. Banyak fenomena bahwa konsumen pemain *game online* yang dirugikan cenderung menerima kejadian apa adanya tanpa mengetahui hak-haknya dilindungi oleh undang-undang perlindungan konsumen.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. **Buku:**

- Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016) halaman 93
- Dewi. Elia Wuri. *Hukum Perlindungan Konsumen cetakan 1*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2015.
- Eko Hariyanto, dkk, *Metode Penelitian Hukum* (Depok: RajaGrafindo Persada, 2019), halaman 31
- Zulham. *Hukum Perlindungan Konsumen Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana. 2013.
- Setiawan, I Ketut Oka. *Hukum Perikatan*. Jakarta: Sinar Grafika. 2015.
- Soeroso, R. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika. 2002.
- Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI Press,2010), halaman 53.

### B. **Jurnal:**

- Ananda, I Gusti Agung Krisna Ary dan Sarjana, I Made dan Sutama, Ida Bagus Putu. "Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Selaku Player Game online Atas Terinstallnya Keylogger Pada Komputer Warnet." *Jurnal Kertha Semaya* 2, no. 4. (2014).
- Achterbosch, Leigh & Pierce, Robyn & Simmons, Gregory. (2007). *Massively multiplayer online role-playing games: The past, present, and future*. *Computers in Entertainment*. 5. 9:1-33. 10.1145/1324198.1324207.
- Bartle, Richard A.: From MUDs to MMORPGs: *The History of Virtual Worlds*. In *Hunsinger, Jeremy; Klastrup, Lisbeth; Allen, Matthew* (eds.): *International Handbook of Internet Research*. Springer, 2010.
- Ferretti, S., Roccetti, M., Salomoni, P. (2008). Online Gaming. In: *Furht, B.* (eds) *Encyclopedia of Multimedia*. Springer, Boston, MA. [https://doi.org/10.1007/978-0-387-78414-4\\_166](https://doi.org/10.1007/978-0-387-78414-4_166)

- Fibrianti, Nurul. "Perlindungan Konsumen dalam Penyelesaian Sengketa Konsumen melalui Jalur Litigasi." ADHAPER: Jurnal Hukum Acara Perdata 1, no. 1 (2015): 111-126. Kapindha, Ros Angesti Anas dan M, Salvatia Dwi dan Febriana, Winda Rizky. "Efektifitas dan Efisiensi Alternative Dispute Resolution (ADR) Sebagai Salah Satu Penyelesaian Sengketa Bisnis di Indonesia." Jurnal Private Law 2, No 04. (2014).
- Kristianto, F. (2019). Dispute Settlement On Apartment's Transaction. Problematika Hukum, 3(2), 93-127. Mairul, Mairul, and Kartika Dewi Irianto. "Pelaksanaan Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur non Litigasi." Pagaruyuang Law Journal 1, no. 2 (2018): 254-276.
- Kinder-Kurlanda, Katharina & Willson, Michele. (2016). *Chapter 4. Facebook Social Games: Use and Users*. 10.1515/9783110418163- 005.
- Manumpil, Jein Stevany. "Klausula Eksonerasi Dalam Hukum Perlindungan Konsumen Di Indonesia." Lex Privatum 4, no. 3 (2016). Mopeng, Andhika. "Hak-Hak Kebendaan Yang Bersifat Jaminan Ditinjau Dari Aspek Hukum Perdata." Lex Privatum 5, no. 9 (2017).
- Jurnal manajemen dan Bisnis Jayakarta 3 (1), 12-18,2021
- Nisrinafatini, Nisrinafatini. "Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa." Jurnal Edukasi Nonformal 1, no. 2 (2020): 135-142. Rahadian, Muhammad Arief. "Konstruksi Nilai Barang Virtual Dalam Fenomena Real Money Trade." *Jurnal Pemikiran Sosiologi* 3, no. 1 (2016): 36-46
- Ray, M. (2024, January 10). *online gaming*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/technology/online-gaming>
- Riyadi, Agung & Riwinoto, Riwinoto. (2021). *Interest in Purchasing In-Game Content Based on Game Characteristics and Indonesian Player Behaviour*. CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science). 6. 97. 10.24114/cess.v6i1.22199.
- Saputro, M. Praoyogi Eko dan Anandha, Nova Adhitya dan Rizqi, Reza Muhammad. "Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Pada *Game online PUBG Mobile*." Jurnal Ekonomi dan Bisnis 2 no. 2, (2019).

Stacy Liberatore. 'Minecraft to get its own currency: coins will allow players to buy virtual goods in new Microsoft marketplace', Internet <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-4399018/Minecraft-set-add-currency-app-purchases.html>, Apr, 11, 2017 [Sep, 9, 2018]

Syamsudin, Muhamad, and Fera Aditias Ramadani. "Perlindungan Hukum Konsumen Atas Penerapan Klausula Baku." *Jurnal Yudisial* 11, no. 1 (2018): 91-112. Yulius, Rina. "Analisis Perilaku Pengguna dalam Pembelian Item Virtual pada *Game online*." *Journal of Animation and Games Studies* 3, no. 1 (2017): 1-14.

Warman, Peter. 2017. *Newzoo Global Game Market Report*. Global Mobile Games Conference: London

### C. Skripsi:

Carnika, Yugas Apries. "*Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Sebagai Pengguna Jasa Game online Terhadap Kerugian Akibat Layanan Penyedia Jasa Game online*." Skripsi Fakultas Hukum Universitas Jember. (2016).

Haris, Iyan Supiyan. "*Perlindungan Konsumen Bagi Pengguna Game online (Studi Komparatif antara Hukum Islam dan Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen)*." Skripsi Hukum Bisnis Syariah, Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. (2015).

Iqbal, Muhammad. "*Analisis Hukum Jual-Beli Virtual Properti Pada Permainan Dota2 yang Diselenggarakan oleh Valve Melalui Steam Community Market*." (2015).

### D. Peraturan Perundang-Undangan:

Kitab Undang - Undang Hukum Perdata Undang - Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2001 tentang Lembaga Perlindungan Konsumen Swadaya Masyarakat.

### E. Website:

Subari, Hilmy Ramadhan. Sedih Ini 4 *Game online* Yang Harus Tutup Server di Pertengahan Tahun 2020. (<https://duniagames.co.id/discover/article/sedih-ini4-game-online->

yang-harus-tutup-server-di-pertengahan-tahun-2020). Diakses pada tanggal 30 Oktober 2023 pukul 13.32 WIB

<https://gamebrott.com/8-game-online-indonesia-yang-telah-tutup-layanan-meski-sempat-populer>. Diakses pada tanggal 5 November 2023 pukul 7:46 WIB

<https://konsumencerdas.id/klinik-hukum/3-prinsip-dan-5-asas-hukum-perlindungan-konsumen/ulasan-lengkap>. Diakses pada tanggal 28 November 2023 pukul 19:31 WIB

<https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres> Diakses pada tanggal 19 Januari 2024 pukul 11.30 WIB

<https://www.gamedeveloper.com/business/yoko-taro-s-global-version-of-i-sinoalice-i-will-shut-down-in-november>. Diakses pada tanggal 21 Januari 2024 pukul 22.30 WIB

<https://gamebrott.com/sepi-pemain-dragonnest-gamescool-akhirnya-harus-tutup-usia> . Diakses pada tanggal 21 Januari pukul 22:36 WIB

[https://www.pocketgamer.biz/asia/news/73454/konami-loveplus-every-shut-down/#:~:text=Konami%20has%20revealed%20that%20mobile,Love Plus'%20microtransactions%20have%20already%20ended](https://www.pocketgamer.biz/asia/news/73454/konami-loveplus-every-shut-down/#:~:text=Konami%20has%20revealed%20that%20mobile,Love%20Plus'%20microtransactions%20have%20already%20ended). Diakses pada tanggal 21 Januari 2024 pukul 22.47 WIB

