

**PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM JUAL BELI AKUN GAME
ONLINE MOBILE LEGEND**

SKRIPSI



Oleh :

MUHAMMAD LUQMAN FAUZAN

No. Mahasiswa : 16410081

**PROGRAM STUDI S1 ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2020

**PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM JUAL BELI AKUN GAME
ONLINE MOBILE LEGEND**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna memperoleh Gelar

Sarjana (Strata-1) pada Fakultas Hukum

Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta

Oleh :

MUHAMMAD LUQMAN FAUZAN

No. Mahasiswa : 16410081

**PROGRAM STUDI (S1) ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM JUAL BELI AKUN *GAME*
*ONLINE MOBILE LEGEND***

Telah diperiksa dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir untuk
Diajukan ke Depan Tim Penguji dalam Ujian Tugas Akhir / Pendaran
Pada Tanggal



Yogyakarta,
Dosen Pembimbing Tugas Akhir



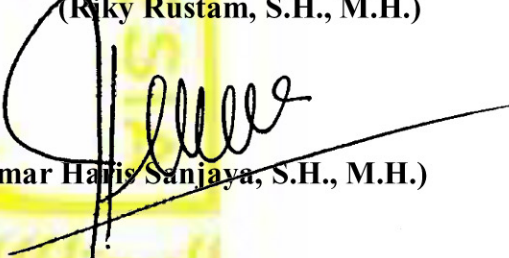
(Dr. M. Svamsudin, SH., M.Hum)

NIK. 954100104



**PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM JUAL BELI AKUN GAME
ONLINE MOBILE LEGEND**

**Telah Dipertahankan di Hadapan Tim Penguji dalam
Ujian Tugas Akhir / Pendaran
Pada tanggal 14 September 2020
Yogyakarta,**

Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua :	 (Dr. M. Syamsudin, S.H., M.H.)
2. Anggota :	 (Riky Rustam, S.H., M.H.)
3. Anggota :	 (Umar Hafis Sanjaya, S.H., M.H.)

**Mengetahui:
Universitas Islam Indonesia**

Fakultas Hukum

Dekan.



(Abdul Jamil, Dr., S.H., M.H.)

NIK. 904100102

SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA TULIS ILMIAH/TUGAS AKHIR MAHASISWA
FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Muhammad Luqman Fauzan

No. Mahasiswa : 16410081

Adalah benar – benar mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah melakukan penulisan Karya Tulis Ilmiah (Tugas Akhir) berupa skripsi dengan judul :

PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM JUAL BELI AKUN GAME
ONLINE MOBILE LEGEND

Karya Tulis Ilmiah ini akan saya ajukan kepada Tim Penguji dalam Ujian Pendadaran yang diselenggarakan oleh Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.

Sehubungan dengan hal tersebut, dengan ini saya menyatakan :

1. Bahwa Karya Tulis Ilmiah ini adalah benar – benar karya saya sendiri dan dalam penyusunannya tunduk dan patuh terhadap kaidah, etika, dan norma – norma penulisan sebuah karya ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
2. Bahwa meskipun secara prinsip hak milik atas karya tulis ilmiah ini ada pada saya, namun demi untuk kepentingan – kepentingan yang bersifat akademik dan perkembangannya, saya memberikan kewenangan kepada Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia untuk mempergunakan karya tulis ilmiah saya tersebut.

Selanjutnya berkaitan dengan hal diatas (terutama butir no.1 dan no.2), saya sanggup menerima sanksi, baik sanksi administrative, akademik, bahkan sanksi pidana, jika saya terbukti secara kuat dan meyakinkan telah melakukan perbuatan yang menyimpang dari pernyataan saya tersebut. Saya juga akan bersikap

kooperatif untuk hadir, menjawab, melakukan pembelaan terhadap hak – hak saya, di depan “Majelis” atau “Tim” Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia yang ditunjuk oleh pimpinan fakultas apabila tanda – tanda plagiansi disinyalir ada/terjadi pada karya tulis ilmiah saya ini, oleh pihak Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya, dalam kondisi sehat jasmani dan rohani, dengan sadar serta tidak ada tekanan dalam bentuk apapun dan oleh siapapun.

Yogyakarta, 31 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

METERAI
TEMPEL
A494FAHF458688113

6000
ENAM RIBU RUPIAH



(Muhammad Luqman Fauzan)

NIM 16410081

CURRICULUM VITAE

1. Nama Lengkap : Muhammad Luqman Fauzan
2. Tempat Lahir : Tegal
3. Tanggal Lahir : 05 November 1998
4. Jenis Kelamin : Laki - Laki
5. Golongan Darah : B
6. Alamat Terakhir : Jalan Nanas Gg 23, No 10, Kraton, Tegal Barat,
Kota Tegal
7. Alamat Asal : Jalan Nanas Gg 23, No 10, Kraton, Tegal Barat,
Kota Tegal
8. Identitas Orang Tua/Wali
 - a. Ayah
Nama lengkap : SUTOPO SH., M.H
Pekerjaan : Pengacara
 - b. Ibu
Nama lengkap : Siti Sintawati Haningsih
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
9. Riwayat Pendidikan
 - a. SD : SD Negeri Tegal Sari 1
 - b. SMP : SMP Negeri 3 Kota Tegal
 - c. SMA : SMA Negeri 2 Kota Tegal
10. Hobby : Renang, Sholawatan
11. Organisasi : Lembaga Eksekutif Mahasiswa Tahun 2018

Yogyakarta, 31 Juli 2020

Yang Bersangkutan,

(Muhammad Luqman Fauzan)

NIM. 16410081

HALAMAN MOTTO

“Sholawat sampai mati, taubat sebelum mati”

(Mafia Sholawat)

*“Barang siapa yang bersungguh – sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut
untuk kebaikan dirinya sendiri”*

(Qs. Al-Ankabut : 6)

*“Hai orang – orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai
penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang – orang yang sabar”*

(Qs. Al-Baqarah : 153)

*“Waktu bagaikan pedang. Jika engkau tidak memanfaatkannya dengan baik (untuk
memotong), maka ia akan memanfaatkanmu (dipotong)”*

(HR. Muslim)

*“Karunia Allah yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada
ilmu pengetahuan”*

(Ali bin Abi Thalib)

HALAMAN PERSEMBAHAN



Skripsi ini kupersembahkan teruntuk

Ayah dan Mamah tercinta,

Adikku tersayang,

Keluarga besar yang selalu mendukung,

Serta temah-teman dan sahabatku,

Yang selalu menemani, mendukung, dan mengingatkan menjadi lebih baik.

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Warrahmatulahi Wabbarakatuh

Puji syukur dengan mengucapkan *alhamdulillah* kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun serta menyelesaikan Tugas Akhir sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta dengan judul **“PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGEND”**. Tidak lupa Shalawat serta Salam senantiasa penulis curahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Penulisan hukum ini secara garis besar memaparkan mengenai keabsahan dalam transaksi jual beli akun *game online Mobile Legend*, hal tersebut diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdara yang menentukan adanya 4 (empat) syarat sahnya suatu perjanjian: *pertama*, yaitu adanya kesepakatan antara kedua belah pihak yang melakukan jual beli akun *game online Mobile Legend*. *Kedua*, adanya kecakapan para pihak dimana para pihak berwenang melaksanakan perjanjian (kecuali anak dibawah umur dan orang dibawah pengampuan). *Ketiga*, adanya obyek atau perihal tertentu yang menjelaskan mengenai produk apa yang dijual, pembayaran, dan hal – hal lain yang disepakati. *Keempat*, tidak bertentangan dengan norma kesusilaan dan ketertiban umum. Apabila keempat syarat tersebut telah terpenuhi maka perjanjian dinyatakan sah. Selain mengenai keabsahan dalam transaksi jual beli akun *game online Mobile Legend*, penulis juga memaparkan mengenai

Perlindungan Hukum bagi Konsumen dalam jual beli akun *game online Mobile Legend* yang dapat dikaji secara normatif dan empiris. Secara normatif perlindungan hukum bagi konsumen dalam jual beli akun *game online Mobile Legend* penulis kaitkan dengan Undang Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen. Sedangkan secara empiris perlindungan hukum bagi konsumen dalam jual beli akun *game online Mobile Legend* penulis kaitkan dengan kejadian yang ada di lapangan yaitu banyak konsumen yang terkena tipu karena iklan jual beli akun *game online Mobile Legend*.

Penulis dalam menyusun serta menyelesaikan penulisan hukum ini, banyak mendapat bimbingan keilmuan, pengarahan-pengarahan atau petunjuk, bantuan maupun dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada :

1. Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang senantiasa memberikan perlindungan dan kemudahan dalam hal.
2. Bapak Prof. Fathul Wahid, ST., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Abdul Jamil, Dr.,S.H., M.H. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Dr. Budi Agus Riswadi., S.H., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA).
5. Bapak Dr. M. Syamsudin, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing, yang bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran ditengah-tengah kesibukannya dan dengan penuh kesabaran serta ketulusan membimbing dan

mengingatkan penulis untuk segera menyelesaikan skripsi, serta memberikan pengarahan-pengarahan selama penyusunan penulisan hukum hingga selesai.

6. Kedua orang tua penulis, Bapak Sutopo, S.H., M.H dan Ibu Siti Sintawati Haningsih tersayang yang selama ini banyak sekali memberikan *support* baik materiil maupun non-materiil berupa dorongan, nasihat, mendoakan dan sebagainya kepada penulis, selama menempuh studi hingga mencapai keberhasilan dalam menyelesaikan studi Strata 1 ini.
7. Adik kandung yang sangat penulis cintai dan sayangi, Muhammad Waes Al Qorni, terimakasih atas kebersamaan, persaudaraan, kasih sayang, hiburan yang diberikan.
8. Keluarga besar H. MOH SALEH penulis yang sangat penulis cintai dan sayangi, yang telah memberikan *support*, kasih sayang, dorongan, nasihat, mendoakan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi Strata 1 ini.
9. Keluarga besar H. TACHRONI penulis yang sangat penulis cintai dan sayangi, yang telah memberikan *support*, kasih sayang, dorongan, nasihat, mendoakan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi Strata 1 ini.
10. Para sahabat (tegal) penulis Fikran, Edo, Cokol, Satria, Tari, Agam, Apri, Hava, Akbar yang sudah memberikan nasihat serta motivasi dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
11. Sahabat – Sahabat penulis Juang Sabit, Apip, Yogi, Kang Apip, Dani, Ishaq, Husni, Obi, Safitri, Wiwi, Ipan grobag, Mba Happy, Bima, Ganisma yang

sudah terlibat langsung dalam pembuatan skripsi ini dan selalu memberikan nasihat serta motivasi dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.

12. Teman teman kampus Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia base camp seroja Praba, Melinda, Niemas, Sherin, Jefri, Danu, Bang Way yang menjadi teman diskusi dan selalu memberikan nasihat serta motivasi dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
13. Anak kosan fakboy Viki, Aufal, Kicun, Hajid, Doni, Giska, Oje yang telah memberikan *support* kepada penulis.
14. Para saudara tegal terutama organisasi HIPOTESA yang telah memberikan *support* kepada penulis.
15. Para Mantan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah hadir dalam hidup penulis.
16. Barber man andalan penulis TOSO yang telah memberikan *support* kepada penulis.
17. Teman-teman KKN 192 PW, Rahma, Shalma, Tata, Adit, Nisa, Tyas, Abang Puji yang telah memberikan banyak pengalaman selama satu bulan bersama.
18. Semua pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan dari bantuan yang diberikan kepada penulis, hingga selesainya Tugas Akhir dan menjadikannya amal ibadah yang mulia disisi-Nya, *Allahuma'amin*.

Tak lupa penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya apabila waktu penulisan Tugas Akhir ini terdapat kekurangan maupun kekhilafan yang tentunya tidak penulis harapkan.

Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir yang berupa skripsi ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai informasi bagi semua pihak yang membutuhkan serta dapat berhasil guna bagi semua.

Semoga karya sederhana berupa penulisan hukum ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dibidang ilmu hukum.

Yogyakarta, 31 Juli 2020

Penulis

(Muhammad Luqman Fauzan)

NIM. 16410081



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN ORISINALITAS	v
CURRICULUM VITAE.....	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
<u>DAFTAR ISI</u>	xv
<u>ABSTRAK</u>	xviii
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
A. <u>Latar Belakang Masalah</u>	1
B. <u>Rumusan Masalah</u>	6
C. <u>Tujuan Penelitian</u>	7
D. <u>Manfaat Penelitian</u>	7
E. <u>Tinjauan Pustaka</u>	7
F. <u>Kerangka Teori</u>	13
G. <u>Metode Penelitian</u>	19
1. <u>Jenis Penelitian</u>	19
2. <u>Obyek Penelitian</u>	20

3.	<u>Pendekatan</u>	20
4.	<u>Subyek Penelitian</u>	20
5.	<u>Sumber Data Penelitian</u>	20
6.	<u>Teknik Pengumpulan Data</u>	21
7.	<u>Metode Analisis Data</u>	22
H.	<u>Pertanggungjawaban Sistematis</u>	22
BAB II <u>KAJIAN NORMATIF PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM</u>		
<u>JUAL BELI ONLINE</u>.....		
A.	<u>Konsep Perlindungan Konsumen</u>	24
1.	<u>Pengertian Perlindungan Konsumen</u>	24
2.	<u>Obyek Perlindungan Konsumen</u>	28
3.	<u>Asas Perlindungan Konsumen</u>	28
4.	<u>Tujuan Perlindungan Konsumen</u>	30
5.	<u>Hak dan Kewajiban Konsumen</u>	30
6.	<u>Hak dan Kewajiban Pelaku Usaha</u>	32
7.	<u>Larangan Pelaku Usaha terkait Jual beli</u>	33
8.	<u>Tanggung Jawab Pelaku Usaha</u>	34
B.	<u>Kajian Normatif tentang Perjanjian Jual Beli pada Umumnya</u>	43
1.	<u>Pengertian Jual Beli</u>	43
2.	<u>Syarat Sah Perjanjian Jual Beli</u>	45
3.	<u>Asas-Asas Perjanjian Jual Beli</u>	49
4.	<u>Unsur dalam Jual Beli</u>	52
5.	<u>Wanprestasi dan Overmach dalam Jual Beli</u>	55
C.	<u>Kajian Normatif tentang Jual Beli Online</u>	61
1.	<u>Pengertian Jual Beli Online</u>	61

2. <u>Obyek dan Subyek dalam Jual Beli Online</u>	63
3. <u>Komponen-Komponen Jual Beli Online</u>	64
D. <u>Perlindungan Konsumen dalam Perspektif Hukum Islam</u>	69
<u>BAB III PELAKSANAAN PERLINDUNGAN HUKUM DALAM JUAL BELI</u>	
<u>AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGEND</u>	76
A. <u>Gambaran Umum Jual Beli Akun <i>Game Online Mobile Legend</i></u>	76
B. <u>Analisis Keabsahan Jual Beli Akun <i>Game Online Mobile Legend</i></u>	80
C. <u>Analisis Perlindungan Hukum Konsumen dalam Jual Beli Akun <i>Game Online Mobile Legend</i></u>	92
<u>BAB IV PENUTUP</u>	106
A. <u>Kesimpulan</u>	106
B. <u>Saran</u>	108
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	109
a. <u>Buku</u>	109
b. <u>Undang-Undang</u>	110
c. <u>Data Elektronik</u>	110

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan dalam dunia teknologi jual beli mengalami kemajuan yang sangat pesat. Jual beli akun game online Mobile Legend merupakan salah satu contohnya. Akan tetapi dalam praktek transaksi jual beli akun game online Mobile Legend banyak konsumen yang merasa ditipu oleh para pelaku usaha karena tidak bersikap jujur dalam memberikan informasi mengenai spesifikasi produk yang di iklankan. Dengan demikian penulis berinisiatif untuk mengupas lebih dalam mengenai keabsahan transaksi jual beli akun game online Mobile Legend dan bagaimana perlindungan hukum konsumen terhadap transaksi jual beli akun game online Mobile Legend. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui keabsahan transaksi jual beli akun game online Mobile Legend dan mengetahui perlindungan hukum konsumen terhadap transaksi jual beli akun game online Mobile Legend. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan normatif empiris yaitu membahas mengenai implementasi ketentuan hukum normatif (Undang - Undang) dalam setiap peristiwa hukum yang terjadi dalam masyarakat. penelitian yang dilakukan adalah studi kepustakaan, studi dokumen dan angket. Analisis data yang digunakan adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan data dan fakta yang dihasilkan dari penelitian lapangan dengan cara menginterpretasikan data dan memaparkannya dalam bentuk kalimat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menurut hukum, jual beli akun game online Mobile Legend telah memenuhi unsur jual beli dan dikatakan sah menurut hukum positif. Dan dalam Perlindungan Hukum bagi Konsumen jual beli akun game online Mobile Legend konsumen memiliki hak untuk meminta ganti kerugian ataupun memiliki hak untuk melaporkan pelaku usaha yang melakukan kecurangan dalam transaksi jual beli akun game online Mobile Legend.

Kata Kunci : Pelindungan Konsumen, Jual Beli Online, Mobile Legend

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak tahun 1990an internet mulai dikenal dan merupakan produk yang paling banyak digunakan oleh masyarakat. Internet mengakomodasi penggunaannya untuk melakukan berbagai hal yang diinginkan, sebab internet dapat dijadikan sebagai sumber informasi, tempat untuk menyalurkan ekspresi atau sarana untuk menambah eksistensi dan sarana untuk memperoleh kesenangan diri. Oleh karena itu tidak heran pengguna internet semakin bertambah setiap tahunnya. Internet telah banyak menyuguhkan kemudahan bagi pengguna untuk dapat mengakses berbagai fasilitas yang ditawarkan, misalnya membantu aktivitas dalam dunia akademik, memberikan ruang gerak yang mudah dalam mempromosikan berbagai produk di bidang bisnis.

Seiring kemajuan zaman yang ditandai dengan perkembangan di bidang teknologi tidak dapat dipungkiri bahwa internet merupakan tuntutan zaman yang harus disikapi secara tidak berlebihan. Hal ini untuk menghindarkan dari berbagai masalah yang tidak diinginkan, misal penipuan yang sering kali terjadi di dunia bisnis secara online. Untuk mengantisipasi hal itu terulang, pemerintah mengesahkan Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Undang-Undang Perlindungan Konsumen pada tanggal 20 April 1999 (Selanjutnya akan ditulis UUPK). UUPK ini menjadi

pegangan bagi kalangan pebisnis, sebab undang-undang ini merupakan ketentuan hukum yang banyak melindungi kegiatan bisnis (pelaku usaha dan konsumen). Namun tidak hanya sampai di sini, perjalanan bisnis Indonesia masih panjang, sehingga perlunya dukungan dari pemerintah terkait untuk memperhatikan hak-hak dan kewajiban konsumen dan pelaku usaha.

Sebelum tahun 1999, hukum positif Indonesia belum mengenal istilah konsumen. Dengan demikian, hukum positif Indonesia berusaha untuk menggunakan beberapa istilah yang secara interpretasi gramatikal berkaitan dengan konsumen. Variasi dalam penggunaan istilah yang berkaitan tersebut mengacu terhadap perlindungan konsumen, namun belum memiliki ketegasan dan kepastian hukum tentang hak-hak konsumen¹.

Transaksi secara elektronik, pada dasarnya adalah perikatan ataupun hubungan hukum yang dilakukan secara elektronik dengan memadukan jaringan dari sistem elektronik berbasis komputer dengan sistem komunikasi, yang selanjutnya difasilitasi oleh keberadaan jaringan komputer global atau dikenal dengan sebutan internet. Perlindungan terhadap konsumen dipandang secara materiil maupun formiil makin terasa sangat penting, mengingat semakin melajunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang merupakan motor penggerak bagi produktifitas dan efisiensi produsen

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

atas barang atau jasa yang dihasilkannya dalam rangka mencapai sasaran usaha².

Seiring kemajuan internet permainan dimainkan melalui jaringan internet dalam hal ini disebut dengan Game online. Dalam memainkan Game online tidak terpaku dalam penggunaan perangkat, Game online dapat dimainkan menggunakan laptop, komputer dan handphone yang dapat tersambung ke dalam jaringan internet. Sejak tahun 1990an internet mulai dikenal, *game* tidak hanya dimainkan secara sederhana namun permainan telah menggunakan *sistem single* atau *double player* dan kemudian seiring kemajuan internet permainan dimainkan melalui jaringan internet dalam hal ini disebut dengan *Game online*³

Game online merupakan sebuah permainan yang menghubungkan pemain yang satu dengan yang lainnya. Permainan ini dapat dilakukan ratusan bahkan ribuan orang di seluruh dunia. Hal inilah yang menjadikan Game online banyak diminati masyarakat, sebab Game online tidak hanya dimainkan oleh anak-anak tetapi juga orang dewasa. Dengan fitur 3D dan penuh warna, Game online terasa amat sempurna, selain itu juga akan diupdate di setiap hari-hari besar dengan memberikan hadiah berupa item-item bagi yang bermain pada hari tersebut. Game online memang merupakan fenomena baru di masyarakat yang tentunya memiliki dampak yang membawa berbagai masalah yang baru juga. Hal ini memberikan

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

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

pekerjaan tambahan bagi para praktisi hukum untuk memberikan kepastian hukum atas semua fasilitas yang ada di dalamnya sehingga tatanan kehidupan masyarakat tetap terkendali.

Berkembangnya berbagai jenis jual beli di era sekarang, salah satunya jual beli akun game online khususnya game online Mobile Legends yang akan dilakukan penelitian. Mobile Legends sendiri adalah sebuah game yang dimainkan secara online yang dapat diunduh melalui layanan gadget yang tersedia di Android maupun iOS yang sedang digemari oleh remaja-remaja di Indonesia khususnya yang penulis teliti di Kota Yogyakarta.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan terhadap remaja ataupun mahasiswa menunjukkan bahwa mereka berpotensi kecanduan game Mobile Legends. Hasil pengamatan menunjukkan bahwasanya 5 remaja (5 laki-laki) dengan waktu bermain 7 jam/hari dan menggemari game mobile legends tersebut karena ada beberapa faktor, yakni menyenangkan, ada tantangan tersendiri dalam game tersebut dengan adanya tingkatan level. Mengisi waktu bosan. Bisa dimainkan secara kelompok dalam berbeda tempat. Dan yang terakhir MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) sistem kalah menang beradu di sebuah lokasi arena yang disediakan Mobile Legends: Bang Bang.

Besarnya harga akun yang diperjual belikan sesuai dengan tingkat level akun game online. Mereka biasa menjual melalui chat WhatsApp, Facebook maupun grub Mobile Legends. Sistem dalam penjualan akun game online tersebut dilakukan dengan pemindahan keseluruhan data akun penjual dan

cepat diganti nama sesuai nama yang memegang akun game dan bisa dilakuakn dengan COD (Cash Delivery Order) maupun online dengan cara pembayaran lewat transfer Bank dan ID akun diberikan kepada pihak pembeli.

Fenomena jual beli akun game online mobile legends menjadi trend di kalangan remaja di Kota Yogyakarta. Penjualan akun game online pada remaja atau mahasiswa di Kota Yogyakarta berkisar Rp. 500.000,00 (Lima Ratus Ribu Rupiah untuk level Legend sampai dengan Rp 2.000.000 (Dua Juta Rupiah) untuk level Mythic-Myhical Glory berbintang. Dengan harga penjualan seperti itu akan mendorong remaja-remaja sering melakukan transaksi jual beli akun game online Mobile Legends.

Penelitian jual beli akun game online ini sangat menarik untuk dikaji dikarenakan sedang menjadi tren di kalangan remaja yang gemar bermain game karena dapat menghasilkan pendapatan tambahan berupa uang dalam penjualan game tersebut. Selain itu terkait dengan jual beli juga akan mengalami perkembangan dengan banyaknya penemuan di lapangan bahwa jual beli online sering terjadi penipuan. Diantaranya :

- a. Seorang gamer game online dengan inisial YS diamankan oleh Subdit Resmob Direskrimum Polda Metro Jaya atas kasus pencurian dan pembobolan bank untuk membayar kebutuhan gamenya senilai Rp 1,85 miliar.⁴

⁴<https://news.detik.com/berita/d-4554998/rugikan-bank-rp-185-m-karena-transaksi-game-online-wanita-ini-ditangkap>, diakses tanggal 29 November 2019, pukul 22.45 WIB

b. Abianto Dewabrata, 22 tahun pemuda di Kota Malang gara-gara game *mobile legend* (ML), dirinya harus kehilangan uang sebesar Rp 5 juta.⁵

Dari penjelasan tersebut tentunya banyak hal yang menarik untuk dilakukan penelitian tentang perlindungan konsumen bagi pengguna *Game online* mobile legend. Seperti halnya mengenai transaksi jual beli *item-item* (benda-benda dalam *Game online*) yang dibatasi waktu, jual beli *char* (karakter *game* yang dimainkan), serta perlindungan konsumen terhadap kenyamanan *gamer* atas para *cheater* (pemain yang menggunakan *cheat*) hal ini yang tentunya penting dilakukan penelitian.

Sehubungan dengan apa yang telah penulis jelaskan di atas, penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian terkait dengan perlindungan konsumen jual beli game online. Penelitian ini berjudul Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Dalam Game Online Mobile Legend.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana keabsahan dalam transaksi jual beli akun Game online Mobile Legend?
2. Bagaimana perlindungan konsumen dalam jual beli akun Game online Mobile Legend?

⁵<https://www.jawapos.com/nasional/hukum-kriminal/08/03/2018/gara-gara-mobile-legends-pemuda-ini-kena-tipu-rp-5-juta/>. diakses tanggal 29 November 2019, pukul 22.54 WIB

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis keabsahan transaksi jual beli akun Game online Mobile Legend.
2. Untuk menganalisis perlindungan konsumen dalam jual beli akun Game online Mobile Legend.

D. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat dari penelitian ini, yaitu: manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan hukum, khususnya hukum Perlindungan Konsumen terhadap sistem transaksi dalam jual beli akun dalam game online Mobile Legend. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memecahkan masalah hukum praktis terkait jual beli akun dalam game online .

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian dengan topik Perlindungan Konsumen terhadap sistem transaksi dalam jual beli akun dalam Game online adalah asli dan tanpa duplikasi atau plagiasi. Kendati, pada tataran akademis yang lebih luas, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menjadikan hak atas lingkungan hidup sebagai objek penelitian, di antaranya:

1. Mela Melani, 2017, dalam tulisan yang berjudul “Analisis Jual Beli Akun Game Online *Clash of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif “.Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research), yaitu penelitian yang dilakukan dalam kehidupan yang sebenarnya, dengan teknik pengumpulan data interview, dokumentasi, dan studi pustaka. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif-kualitatif yang dipadukan dengan data hasil studi kepustakaan. Dari semua data yang telah terkumpul kemudian diolah secara sistematis dengan menggunakan pola berpikir induktif. Hasil penelitian diperoleh bahwa mekanisme transaksi jual beli akun game online clash of clans yang dilakukan oleh Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 Fakultas Syariah diawali dengan kesenangan dalam bermain game kemudian dapat menjual akun game yang telah dimainkan dengan spesifikasi level permainan, lalu menawarkan kepada pembeli yang berminat dengan sistem pembayaran melalui transfer ataupun dengan secara langsung. Jual beli yang dilakukan oleh Mahasiswa Jurusan Muamalah telah sesuai dengan prinsip-prinsip jual beli dalam Hukum Islam, sedangkan menurut Hukum Positif jual beli seperti ini diperbolehkan apabila tidak ada unsur penipuan dan dapat merugikan konsumen⁶.

⁶ Mela Melani, “Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif”, *Jurnal Al-Adalah*, Edisi No. 3, Vol. 4, Fakultas Hukum Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2015, hlm 34.

2. Muh. Fauzan Arifuddien Al-Awwal, 2017, dengan judul “Jual Beli Account Game Online Clash of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam jual beli account game online clash of clans sudah merupakan hal yang biasa dilakukan hampir oleh kalangan pemain game clash of clans pada umumnya. Jual beli account game online clash of clans tidak jauh berbeda dengan jual beli online lainnya yaitu dengan transaksi tanpa bertatap muka dan dilakukan dengan pihak penjual menjual accounnya melalui situs jual beli account game online dan pihak pembeli melakukan kesepakatan harga melalui media sosial karena adanya faktor yang menyebabkan tidak bisanya kedua belah pihak untuk melakukan transaksi secara langsung. Jaminan bertransaksi jual beli account game online clash of clans yang dilakukan secara online tidak dikatakan jauh dari unsur penipuan yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, oleh karena itu terkadang ketika bertransaksi salah satu pihak menggunakan jasa orang ketika yang sering disebut dengan rekber sebagai penengah dan untuk menghindari adanya unsur penipuan⁷.
3. Edi Nurhayati, 2019, dengan judul “Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui alur mekanisme dan kesesuaian jual beli akun game online mobile legends.

⁷ Muh. Fauzan Arifuddien Al-Awwal, “Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam Perspektif Hukum Islam”. *Jurnal Al-Hakam*, Edisi No. 9, Vol. 4, Fakultas Syariah Institusi Agama Islam Negeri Surakarta, 2017, hlm 45.

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode induktif. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian terhadap jual beli akun game online mobile legends adalah di perbolehkan karena tidak mengandung unsur gharar, riba, perjudian dan tidak merugikan konsumen. Dalam praktiknya Remaja muslim menggunakan sistim cash delivery order, jika dengan sistim transfer dilakukan pengecekan eKTP menghindari adanya penipuan. Jual beli akun game online mobile legends yang dilakukan remaja muslim Desa Bringin tidak ada unsur yang menyimpang dalam Islam maupun Negara⁸.

4. Ragan Winullah, 2016, dengan judul “Perlindungan Data Dalam Bentuk Akun Game Online Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik”. Penelitian ini termasuk tipologi penelitian hukum normatif. Data penelitian dikumpulkan dengan cara studi dokumen dan pustaka. Analisis dilakukan dengan pendekatan perundang-undangan. Hasil studi ini menunjukkan bahwa perlindungan hukum terhadap data dalam bentuk akun game online yang diatur dalam Undangundang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik masih memiliki beberapa kelemahan secara normatif. Kelemahan yang pertama adalah UU ITE tidak mengatur secara jelas tentang data yang memiliki unsur data lebih dari satu unsur, yang kedua dalam UU ITE maupun

⁸ Edi Nurhayati, “Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif”. *Jurnal Suhuf*, Edisi No. 2, Vol. 31, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019, hlm 77.

aturan yang dibentuk berdasarkan UU ITE tidak memiliki peraturan yang bisa melindungi secara konkrit data yang memiliki unsur data lebih dari satu unsur. Penelitian ini merekomendasikan perlunya penyempurnaan dan pembaharuan aturan-aturan hukum dibidang teknologi informasi serta mengesahkan Rancangan UndangUndang tentang Data Pribadi dan Rancangan Peraturan Menteri (RPM) tentang Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik⁹.

5. Dzulfikar Kardawi Sabik, Edmon Makarim, Abdul Salam, 2014, dengan judul “Keabsahan Jual Beli Kebendaan Virtual dalam Permainan Online Seal Online Plus Indonesia”. Penelitian ini membahas keabsahan jual beli kebendaan virtual dalam permainan online Seal Online Plus Indonesia. Metode penelitian ini adalah penelitian yuridis normatif. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa kebendaan virtual adalah kebendaan tidak berwujud berupa kode komputer yang disimulasikan dengan menggunakan komputer dan memiliki kesamaan unsur dengan kebendaan konvensional. Hukum yang mengatur mengenai kebendaan virtual antara lain hukum Hak Cipta, Hukum Benda, dan Hukum Perikatan. Peralihan kebendaan virtual melalui jual beli antar pemain adalah sah karena berdasarkan labor theory of property, pemain mempunyai hak untuk mengalihkan kebendaan virtual. Jika ada klausul dalam End-User License Agreement (EULA) dan Term of Service (ToS)

⁹ Ragan Winullah, “Perlindungan Data dalam Bentuk Akun Game Online Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik”, *Jurnal Ius Quia Iustum*, Edisi No. 5, Vol. 4, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, 2016, hlm 15.

yang melarang jual beli kebendaan virtual dengan mata uang asli, maka jual

beli antar pemain tetap sah, namun pemain telah melakukan pelanggaran prestasi dalam EULA dan ToS (wanprestasi) sehingga dapat dikenakan sanksi seperti yang telah disetujui dalam EULA dan ToS. Jual beli kebendaan virtual dalam permainan Seal Online Plus Indonesia tetap sah, namun pelanggaran ketentuan dalam EULA dan ToS yang dilakukan pemain merupakan wanprestasi sehingga pemain dapat dikenakan sanksi berupa penutupan akun¹⁰.

Penelitian yang dilakukan bukan merupakan penelitian pertama kali, namun sudah ada peneliti terkait dengan jual beli akun game online perbedaan dalam penelitian ini dengan yang lain yaitu meneliti proses jual beli akun game online, kemudian membandingkan dengan peraturan perundang-undangan yang ada, sehingga akan ditemukan bagaimana bentuk perlindungan konsumen dalam jual beli akun game online mobile legend. Yang signifikan dari penelitian tentang “perlindungan konsumen dalam jual beli akun dalam game online mobile legend” tampak penelitian tentang perlindungan konsumen bagi pengguna *Game online* mobile legend. Seperti halnya mengenai transaksi jual beli *item-item* (benda-benda dalam *Game online*) yang dibatasi waktu, jual beli *char* (karakter *game* yang dimainkan), serta perlindungan konsumen terhadap kenyamanan

¹⁰ Dzulfikar Kardawi Sabik, Edmon Makarim, Abdul Salam, “Keabsahan Jual Beli Kebendaan Virtual dalam Permainan Online Seal Online Plus Indonesia”. *Jurnal Ius Quia Iustum*, Edisi No. 5, Vol. 4, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, 2014, hlm 8.

gamer atas para *cheater* (pemain yang menggunakan *cheat*) hal ini yang tentunya penting dilakukan penelitian.

F. Kerangka Teori

Perkataan jual-beli terdiri dari dua suku kata yaitu "jual dan beli". Sebenarnya kata "jual" dan "beli" mempunyai arti yang satu sama lainnya bertolak belakang. Kata jual menunjukkan bahwa adanya perbuatan menjual, sedangkan beli adalah adanya perbuatan membeli. Dengan demikian, perkataan jual beli menunjukkan adanya dua perbuatan dalam satu peristiwa, yaitu satu pihak menjual dan pihak lain membeli. Maka dalam hal ini terjadilah peristiwa hukum jual beli¹¹. Jual beli adalah menukar suatu barang dengan barang yang lain dengan cara tertentu (akad)¹².

Hukum perlindungan konsumen tidak menyebutkan secara tersurat definisi mengenai jual-beli. Hukum perlindungan konsumen hanya menjelaskan siapa saja subyek yang terlibat dalam jual-beli dan juga obyek apa yang ada dalam jual-beli.¹³ Pada dasarnya terjadinya kontrak jual-beli antara pihak penjual dan pembeli adalah pada saat terjadinya persesuaian kehendak dan pernyataan antara keduanya dan juga dengan barang dan harga yang menjadi obyek jual-beli tersebut, meskipun barang tersebut belum ada di depan mata dan belum diserahkan. Setiap orang berhak

¹¹ Suhrawardi K Lubis, *Hukum Ekonomi Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, ctk III, 2004), hlm. 128

¹² Sulaiman Rasyid, *Fiqih Islam*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, ctk 41,1994), hlm. 278

¹³ Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen* (Jakarta: Sinar. Grafika., 2008) hlm. 13

menentukan kontrak yang mereka buat tanpa terikat oleh suatu apapun karena dalam jual beli hukum kontrak ada beberapa asas yang wajib dilaksanakan yaitu: membuat atau tidak membuat perjanjian mengadakan perjanjian dengan siapapun, menentukan isi perjanjian, pelaksanaan dan persyaratan, dan menentukan bentuknya perjanjian secara tertulis atau lisan.

Konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan. Di dalam kepustakaan ekonomi dikenal istilah konsumen akhir dan konsumen antara yaitu: konsumen akhir adalah pengguna atau pemanfaat akhir dari suatu produk, sedangkan konsumen antara adalah konsumen yang menggunakan suatu produk sebagai bagian dari proses produksi suatu produk lainnya¹⁴. Pasal 4 UUPK mendefinisikan konsumen sebagai “setiap orang pemakai barang dan atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan”.

Pelaku usaha adalah setiap orang perseorangan atau badan usaha baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum Negara Republik Indonesia, baik diri sendiri maupun bersama-sama melalui perjanjian penyelenggaraan kegiatan usaha dalam bidang ekonomi di antaranya: perusahaan, BUMN, koperasi, importer, pedagang dan lain-lain.

¹⁴ Rahayu Hartini, *Hukum Komersial*, (Malang: Universitas Muhammadiyah, 2006), hlm. 210

Pada hukum perlindungan konsumen yang termasuk obyek jual beli sebagai berikut:

- a. Barang adalah setiap benda baik berwujud atau tidak berwujud baik bergerak atau tidak bergerak dapat dihabiskan maupun tidak dihabiskan yang dapat untuk diperdagangkan, dipakai, dipergunakan atau dimanfaatkan oleh konsumen;
- b. Jasa adalah setiap layanan yang berbentuk pekerjaan atau prestasi yang disediakan bagi masyarakat untuk dimanfaatkan konsumen baik pengertian barang dan jasa ini tidak dibatasi oleh undang-undang misalnya jasa dalam bidang kesehatan atau medis, pendidikan baik secara umum maupun agama, konsultasi, dan lain-lain¹⁵.

Sebagai perbandingan dengan pengertian perlindungan konsumen sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, berikut akan dibahas pengertian hukum konsumen dan hukum perlindungan konsumen. Hukum konsumen dan hukum perlindungan konsumen merupakan dua bidang yang sulit dipisahkan dan ditarik batasnya. Pada intinya hukum perlindungan konsumen merupakan bagian dari hukum konsumen yang menyatu dan tidak dapat dipisahkan.

Definisi hukum konsumen dan hukum perlindungan konsumen diberikan secara komprehensif oleh Bapak Az. Nasution. Menurut beliau, hukum perlindungan konsumen merupakan bagian dari hukum konsumen. Definisi hukum konsumen adalah sebagai keseluruhan asas dan kaidah yang

¹⁵ Halim Barkatullah, *Hukum Perlindungan Konsumen* (Bandung, Nusa Media, 2010), hlm. 12

menegatur hubungan dan masalah penyediaan dan penggunaan produk (barang dan/atau jasa) antara penyedia dan penggunaannya dalam kehidupan bermasyarakat.¹⁶

Batasan hukum perlindungan konsumen sebagai bagian khusus dari hukum konsumen adalah keseluruhan asas-asas dan kaidah-kaidah yang mengatur dan melindungi konsumen dalam hubungan dan masalah penyediaan dan penggunaannya, dalam kehidupan bermasyarakat. Sebagai contoh bagi konsumen antara diperlukan kaidah-kaidah hukum yang mencegah perbuatan-perbuatan tidak jujur dalam bisnis, dominasi pasar dengan berbagai praktik bisnis tertentu atau pada pokoknya dengan berbagai praktik bisnis yang menghambat masuknya perusahaan baru atau merugikan perusahaan lain dengan cara-cara yang tidak wajar.

Sementara bagi konsumen akhir diperlukan kaidah-kaidah hukum yang menjamin syarat-syarat aman setiap produk konsumen bagi konsumsi manusia, dilengkapi dengan informasi yang benar, jelas, jujur, dan bertanggungjawab. Hukum perlindungan konsumen tidak sebatas yang diatur dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen saja.

Hukum perlindungan konsumen juga terdapat dalam hukum umum dan undang-undang lain misalnya Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1999 tentang Larangan Praktik Monopoli, dan Persaingan Usaha tidak sehat, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1995 tentang Pasar Modal, Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan, dan Undang-Undang

¹⁶ Az. Nasution, *Hukum Perlindungan Konsumen; Suatu Pengantar*, Diadit Media, Jakarta, 2006, hlm. 20-21

Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Traksaksi Elekrtronik. Hal tersebut ditegaskan dalam ketentuan pasal 64 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang menyatakan bahwa : Segala ketentuan peraturan perundang-undangan yang bertujuan melindungi konsumen yang telah ada pada saat undang-undang ini diundangkan, dinyatakan tetap berlaku sepanjang tidak diatur secara khusus dan/atau bertentangan dengan undang-undang ini.

Dalam setiap undang-Undang yang dibuat pembentuk Undang Undang biasanya dikenal sejumlah asas atau prinsip yang mendasari diterbitkannya undang-undang itu. Asas-asas hukum merupakan pondasi suatu Undang-Undang dan peraturan pelaksanaannya. Bila asas-asas dikesampingkan, maka runtuhlah bangunan Undang-Undang itu dan segenap perturan pelaksanaannya. Mertokusumo memberikan ulasan sebagai berikut :

“bahwa asas hukum bukan merupakan hukum konkrit, melainkan merupakan piiran dasar yang umum dan abstrak, atau merupakan latar belakang peraturan konkrit yang terdapat dalam dan dibelakang setiap sisitem hukum yang terjelma dalam perturan perundang-undangan dan putusan hakim yang merupakan huku positif dan dapat ditemukan dengan mencari sifat-sifat atau ciri-ciri yang umum dalam peraturan konkrit tersebut¹⁷.

¹⁷ Yusuf Shofie, *Pelaku Usaha, Konsumen, dan Tindak Pidana Korporasi*, ctk 1, Ghalia Indonesia, Jakarta, 2002, hlm. 2

Penjelasan Pasal 2 UUPK menentukan bahwa perlindungan konsumen diselenggarakan sebagai usaha bersama berdasarkan 5 (lima) asas yang relevan dalam pembangunan nasional, yaitu :

a. Asas Manfaat

Asas ini dimaksudkan untuk mengamanatkan bahwa segala upaya dalam penyelenggaraan perlindungan konsumen harus memberikan manfaat sebesar-besarnya demi kepentingan konsumen dan pelaku usaha secara keseluruhan.

b. Asas keadilan

Asas ini dimaksudkan agar partisipasi seluruh rakyat dapat diwujudkan secara maksimal dan memberikan kesempatan kepada konsumen dan pelaku usaha untuk memperoleh haknya dan melaksanakan kewajibannya secara adil.

c. Asas Keseimbangan

Asas ini dimaksudkan untuk memberikan keseimbangan antara kepentingan konsumen pelaku usaha, dan pemerintah dalam arti materil maupun spiritual. Maksudnya ialah dalam undang-undang perlindungan konsumen diatur agar kedudukan pelaku usaha dan konsumen dalam kedudukan yang seimbang dan saling mempengaruhi, tidak ada pihak yang lebih kuat dibanding yang satunya.

d. Asas Keamanan dan Keselamatan Konsumen

Asas ini dimaksudkan untuk memberikan jaminan atas keamanan dan keselamatan konsumen dalam penggunaan, pemakaian, dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang dikonsumsi atau digunakan.

e. Asas Kepastian Hukum

Asas ini dimaksudkan agar baik pelaku usaha maupun konsumen menaati hukum dan memperoleh keadilan dalam penyelenggaraan perlindungan konsumen serta menjamin kepastian hukum. Bila ada pelaku usaha yang melakukan perbuatan yang dilarang bagi pelaku usaha, dipastikan ada sanksi hukum bagi pelaku usaha tersebut karena adanya kepastian hukum.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian normatif, karena yang dikaji adalah norma hukum berupa perundang-undangan yang terkait dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini, penulis akan meneliti proses jual beli akun game online, kemudian membandingkan dengan peraturan perundang-undangan yang ada, dalam penelitian ini akan ditemukan bagaimana bentuk perlindungan konsumen dalam jual beli akun game online mobile legend.

2. Obyek Penelitian

Obyek dari penelitian ini adalah dokumen perjanjian jual beli akun game online, dan Perundang-undangan Perlindungan Konsumen dalam jual beli akun game online mobile legend.

3. Pendekatan

Dalam memahami permasalahan yang diangkat, penulis menggunakan metode pendekatan perundang-undangan yaitu menelaah dan mengkaji undang-undang yang bersangkutan dengan permasalahan diangkat dalam penelitian ini.

4. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah penjual dan pembeli dari kalangan remaja yang melakukan transaksi jual beli akun game online mobile legend.

5. Sumber Data Penelitian

Sumber data meliputi data primer dan skunder.

a. Data Primer

Sumber data primer adalah data dalam bentuk perilaku yang dilakukan oleh subjek penelitian yang berkenaan dengan objek yang diteliti, yakni berupa keterangan-keterangan dan pendapat dari para subyek (responden) yakni mahasiswa sebagai pembeli dan pelaku usaha.

b. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data informasi yang menjadi bahan penunjang dan melengkapi dalam melakukan suatu analisis. Sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa sumber yang

didapat dari buku, dokumentasi maupun arsip, serta data yang berhubungan penelitian yang berupa :

- 1) Bahan hukum primer yaitu berupa undang-undang yang meliputi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen beserta Undang-Undang yang pengaturannya terkait dengannya.
- 2) Bahan hukum sekunder yaitu:
 - a) Literatur-literatur
 - b) Hasil Penelitian, makalah, Skripsi dan Jurnal.
- 3) Bahan hukum Tersier yaitu yang digunakan didalam penelitian ini berupa Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBHI), Kamus Hukum, dan media massa.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Studi Pustaka, yakni dengan mengkaji literatur-literatur, jurnal, hasil penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.
- b. Studi Dokumen, yakni dengan mengkaji berbagai dokumen resmi institusional yang berupa perundang-undang dan rancangan peraturan menteri yang terkait dengan permasalahan yang diangkat.
- c. Angket, yakni teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk di

jawabnya. Kuesioner yang digunakan oleh peneliti sebagai instrumen penelitian, metode yang digunakan adalah dengan kuesioner terbuka yang mana peneliti akan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden dan dijawab dalam bentuk essay. Responden yang dipilih yaitu mahasiswa Yogyakarta yang melakukan jual beli akun game online mobile legend.

7. Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif, dengan cara mendeskripsikan serta menggambarkan data dan fakta yang dihasilkan dari penelitian lapangan dengan cara menginterpretasikan data dan memaparkannya dalam bentuk kalimat untuk menjawab permasalahan pada bab-bab selanjutnya. Dalam menganalisis data-data yang ada, penulis membahas, menguraikan, menafsirkan, hasil penelitiannya ke dalam bentuk skripsi dengan proses pengelolaan data berupa editing dan penyajian dalam bentuk narasi.

H. Pertanggungjawaban Sistematika

Penelitian ini disusun dalam 4 (empat) bab secara garis besar yang terdiri dari :

Bab I, yaitu yaitu pendahuluan yang memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Tinjauan pustaka, kerangka teoritis, metode penelitian dan metode analisis data.

Bab II, menjelaskan mengenai fasilitas Game online, serta mendeskripsikan pengertian dan memberikan gambaran tentang fasilitas yang ada dalam jual beli akun Game online Mobile Legend dengan ketentuan yang telah diatur dalam undang-undang perlindungan konsumen No.8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Bab III, akan menjelaskan gambaran umum mobile legend, keabsahan jual beli akun game online mobile legend dan perlindungan konsumen dalam jual beli akun game online mobile legend.

Bab IV, penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan dan analisis.

BAB II

KAJIAN NORMATIF PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM JUAL BELI ONLINE

A. Konsep Perlindungan Konsumen

1. Pengertian Perlindungan Konsumen

Di Indonesia yang menjadi sumber hukum utama perlindungan konsumen adalah Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang selanjutnya disingkat UUPK. Undang-undang ini diundangkan pada tanggal 20 April 1999 dan dinyatakan berlaku efektif pada tanggal 20 April 2000. UUPK bukanlah satu-satunya UU yang mengatur tentang perlindungan konsumen, tetapi sebagaimana disebutkan dalam penjelasan umumnya bahwa sebelum UUPK disahkan sebagai undang-undang perlindungan konsumen telah ada 20 (dua puluh) UU yang materinya memuat perlindungan konsumen sehingga UUPK dijadikan sebagai payung hukum bagi peraturan perundang-undangan lain yang menyangkut konsumen, dan sekaligus mengintegrasikannya sehingga dapat memperkuat penegakan hukum di bidang perlindungan konsumen. UUPK bukan merupakan awal dan akhir dari hukum yang mengatur tentang perlindungan konsumen, tetapi terbuka kemungkinan terbentuknya undang-undang baru yang pada dasarnya memuat ketentuan-ketentuan yang melindungi konsumen.

Perlindungan konsumen adalah istilah yang dipakai untuk menggambarkan perlindungan hukum yang diberikan kepada konsumen dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhannya dari hal-hal yang dapat merugikan konsumen itu sendiri.¹⁸Cakupan perlindungan konsumen memiliki aspek yang sangat luas, meliputi perlindungan konsumen dalam memperoleh barang dan/atau jasa mulai dari kegiatan untuk mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut hingga ke akibat yang timbul atas pemakaian barang dan/atau jasa tersebut.

A.Z Nasution mengemukakan bahwa Hukum Konsumen adalah keseluruhan asas-asas dan kaidah-kaidah dan hubungan dalam mengatur masalah penyediaan dan penggunaan produk (barang dan/atau jasa) antara penyedia dan penggunanya dalam kehidupan bermasyarakat.¹⁹ Sementara itu hukum perlindungan konsumen adalah bagian khusus dari hukum konsumen. hukum perlindungan konsumen merupakan keseluruhan asas-asas atau kaidah-kaidah yang mengatur dan melindungi konsumen antara penyedia dan penggunanya dalam kehidupan bermasyarakat.

Sementara itu menurut UUPK Pasal 1 angka 1 ditentukan bahwa perlindungan konsumen merupakan segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberikan perlindungan kepada

¹⁸ Janus Sidabalok, *Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia*, Ctk. Ketiga, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2014, hlm. 7.

¹⁹ Az Nasution, *Hukum Perlindungan Konsumen Suatu Pengantar*, Diadit Media, Jakarta, 2014, hlm. 37.

konsumen. Hukum perlindungan konsumen terbentuk dari pola hubungan antara beberapa unsur utama yang terkait di dalamnya. Hubungan tersebut tercipta dari suatu perikatan bisnis yang menimbulkan akibat hukum. Dalam hukum perlindungan konsumen, pengertian akibat hukum tidak hanya berhenti setelah terjadi kesepakatan para pihak, melainkan perlu ditindaklanjuti hingga pasca terjadinya kesepakatan tersebut. Adapun yang dimaksud para pihak dalam hukum perlindungan konsumen adalah sebagai berikut:²⁰

a. Konsumen

Konsumen adalah setiap orang, kelompok atau badan hukum pemakai suatu barang dan/atau jasa karena adanya suatu kebutuhan yang melekat, baik dipakai untuk pemakaian akhir maupun proses produksi selanjutnya. Sementara itu menurut Pasal 1 UUPK, yang dimaksud konsumen adalah, “Setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan.”. Konsumen itu sendiri terdapat beberapa batasan, yakni:

- 1) Konsumen adalah setiap orang yang mendapatkan barang dan/atau jasa yang digunakan untuk tujuan tertentu;

²⁰ Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), hlm. 34.

- 2) Konsumen antara adalah setiap orang yang mendapatkan barang dan/atau jasa untuk digunakan dengan tujuan membuat barang/jasa lain atau untuk diperdagangkan kembali (tujuan komersial).
- 3) Konsumen akhir adalah setiap orang yang mendapatkan dan menggunakan barang dan/atau jasa untuk tujuan memenuhi kebutuhan hidupnya pribadi, keluarga dan/atau rumah tangganya dan tidak untuk diperdagangkan kembali (non-komersial).²¹

b. Pelaku usaha

Menurut Pasal 1 UUPK, pelaku usaha adalah setiap orang perseorangan atau badan hukum, baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum yang didirikan dan kedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum Negara Republik Indonesia, baik sendiri maupun bersama-sama melalui perjanjian menyelenggarakan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi. Pelaku usaha tidak hanya diartikan sebagai pembuat/pabrik yang menghasilkan produk saja, namun juga diartikan sebagai mereka yang terkait dengan penyampaian/peredaran produk hingga sampai ke tangan konsumen.²²

²¹ Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Ctk. Ketiga, Sinar Grafika, Jakarta, 2011, hlm. 25.

²² Janus Sidabalok, *Op. Cit*, hlm. 13.

2. Obyek Perlindungan Konsumen

Obyek perlindungan konsumen adalah barang dan jasa. Menurut Pasal 1 angka 4 UUPK, “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”. Sementara itu menurut Pasal 1 angka 5 UUPK, “Jasa adalah setiap layanan yang berbentuk pekerjaan atau prestasi yang disediakan bagi masyarakat untuk dimanfaatkan oleh konsumen”.

3. Asas Perlindungan Konsumen

Di dalam UUPK asas-asas perlindungan konsumen diatur pada Pasal 2 dan penjelasannya yang menyebutkan bahwa Perlindungan konsumen didasarkan pada 5 (lima) asas utama yakni :

- a. Asas manfaat. Asas ini mengamanatkan bahwa segala upaya dalam penyelenggaraan perlindungan konsumen harus memberikan manfaat sebesar-besarnya bagi kepentingan konsumen dan pelaku usaha secara keseluruhan.
- b. Asas keadilan. Asas ini dimaksudkan agar partisipasi seluruh rakyat dapat diwujudkan secara maksimal dan memberikan kesempatan kepada konsumen dan pelaku usaha untuk memperoleh haknya dan melaksanakan kewajibannya secara adil.

- c. Asas keseimbangan. Asas ini dimaksudkan untuk memberikan keseimbangan antara kepentingan konsumen, pelaku usaha, dan pemerintah dalam arti material maupun spiritual.
- d. Asas keamanan dan keselamatan konsumen. Asas ini dimaksudkan untuk memberikan jaminan atas keamanan dan keselamatan kepada konsumen dalam penggunaan, pemakaian, dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diisi atau digunakan.
- e. Asas kepastian hukum. Asas ini mengamanatkan agar baik pelaku usaha maupun konsumen menaati hukum dan memperoleh keadilan dalam penyelenggaraan perlindungan konsumen, serta negara menjamin kepastian hukum.

Memperhatikan substansi Pasal 2 UUPK dan penjelasannya, tampak bahwa perumusannya mengacu pada filosofi pembangunan nasional yaitu pembangunan manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada falsafah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kelima asas yang disebutkan dalam pasal tersebut, bila diperhatikan substansinya, dapat dibagi menjadi 3 (tiga) asas yaitu:

- 1) Asas kemanfaatan yang di dalamnya meliputi asas keamanan dan keselamatan konsumen;
- 2) Asas keadilan yang di dalamnya meliputi asas keseimbangan; dan
- 3) Asas kepastian hukum.²³

²³ Ahmadi Miru dan Sutarman Yodo, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 26

4. Tujuan Perlindungan Konsumen

Adapun yang menjadi tujuan dari perlindungan konsumen, sebagaimana pada Pasal 3 UUPK sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kesadaran dan kemandirian konsumen untuk melindungi diri;
- b. Mengangkat harkat dan martabat 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

Pada Pasal 4 UUPK disebutkan bahwasannya ada 9 (sembilan) Hak konsumen yaitu:

- 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.²⁴

²⁴ Undang-undang Nomer 8 Tahun 1999 Pasal 4 tentang Hak konsumen., hal. 4

b. Kewajiban Konsumen

Sementara itu, berdasarkan Pasal 5 UUPK diatur tentang kewajiban konsumen sebagai berikut:

- 1) Membaca dan mengikuti informasi dari pelaku usaha;
- 2) Beritikad baik;
- 3) Membayar sesuai kesepakatan;
- 4) Mengikuti penyelesaian sengketa secara patut.

6. Hak dan Kewajiban Pelaku Usaha

a. Hak Pelaku Usaha

Berdasarkan Pasal 6 UUPK, hak-hak pelaku usaha diatur sebagai berikut:

- 1) Menerima pembayaran;
- 2) Mendapat perlindungan hukum;
- 3) Membela diri;
- 4) Rehabilitasi.²⁵

b. Kewajiban Pelaku Usaha

Berdasarkan Pasal 7 UUPK, kewajiban pelaku usaha diatur sebagai berikut:

- 1) Beritikad baik;
- 2) Memberi informasi;
- 3) Melayani dengan cara yang sama;
- 4) Memberi jaminan;

²⁵ Janus Sidabalok, *Op. Cit*, hlm. 72.

- 5) Memberi kesempatan mencoba; dan
- 6) Memberi kompensasi.²⁶

7. Larangan Pelaku Usaha terkait Jual beli

Pelaku usaha di dalam menjalankan kegiatan usahanya tidak hanya dibebani hak serta kewajiban saja, akan tetapi di dalam UUPK juga dinyatakan secara tegas mengenai beberapa perbuatan yang dilarang bagi pelaku usaha di dalam mengedarkan dan memperdagangkan produk barang dan/atau jasa. Larangan-larangan tersebut diatur pada Pasal 8 ayat (1) UUPK sebagai berikut:

- a. Tidak memenuhi atau tidak sesuai dengan standar yang dipersyaratkan dan ketentuan peraturan perundang-undangan;
- b. Tidak sesuai dengan berat bersih, isi bersih atau netto , dan jumlah dalam hitungan sebagaimana yang dinyatakan dalam label atau etiket barang tersebut;
- c. Tidak sesuai dengan ukuran, takaran, timbangan dan jumlah dalam hitungan menurut ukuran yang sebenarnya;
- d. Tidak sesuai dengan kondisi, jaminan, keistimewaan atau kemanjuran sebagaimana dinyatakan dalam label, etiket atau keterangan barang dan/atau jasa tersebut;
- e. Tidak sesuai dengan mutu, tingkatan, komposisi, proses pengolahan, gaya, mode, atau penggunaan tertentu sebagaimana

²⁶ *Ibid*, hlm. 73.

dinyatakan dalam label atau keterangan barang dan /atau jasa tersebut;

- f. Tidak sesuai dengan janji yang dinyatakan dalam label, etiket, keterangan, iklan atau promosi penjualan barang dan/atau jasa tersebut;
- g. Tidak mencantumkan tanggal kedaluwarsa atau jangka waktu penggunaan/pemanfaatan yang paling baik atas barang tertentu;
- h. Tidak mengikuti ketentuan berproduksi secara halal, sebagaimana persyaratan halal yang dicantumkan dalam label;
- i. 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 dipasang/dibuat;
- j. Tidak mencantumkan informasi dan/atau petunjuk penggunaan barang dalam bahasa Indonesia sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

8. Tanggung Jawab Pelaku Usaha

Tanggung jawab merupakan perbuatan yang dilakukan oleh seseorang sebagai wujud dari kesadaran akan kewajibannya di dalam menanggung suatu akibat dari perbuatan yang telah dilakukannya. Gunawan Widjaja dan Ahmad Yani menyatakan bahwa pertanggungjawaban hukum terkait dengan ada tidaknya suatu kerugian

yang diderita oleh suatu pihak sebagai akibat dari penggunaan, pemanfaatan, serta pemakaian oleh konsumen atas barang dan/atau jasa yang dihasilkan oleh pelaku usaha tertentu.²⁷ Tanggung jawab pelaku usaha yang harus dipenuhi ketika terdapat konsumen yang menuntut ganti kerugian juga telah diatur di dalam Pasal 19 ayat (1), ayat (2), ayat (3) ayat (4) dan ayat (5) UUPK di bawah ini:

- a. Pelaku usaha bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan atau kerugian konsumen akibat mengkonsumsi barang dan /atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan;
- b. 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;
- c. Pemberian ganti rugi dilaksanakan dalam tenggang waktu 7 (tujuh) hari setelah tanggal transaksi;
- d. 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;

²⁷ Gunawan Widjaja dan Ahmad Yani, *Hukum Perlindungan Konsumen*, PT.Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2000, hlm. 44.

- e. Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) tidak berlaku apabila pelaku usaha dapat membuktikan bahwa kesalahan tersebut merupakan kesalahan konsumen.

Dengan demikian jika diperhatikan substansi dari tanggung jawab pelaku usaha yang diatur di dalam Pasal 19 ayat (1) UUPK tersebut, maka dapat diketahui bahwa tanggung jawab dari pelaku usaha itu meliputi:

- 1) Tanggung jawab ganti kerugian atas kerusakan;
- 2) Tanggung jawab kerugian atas pencemaran; dan
- 3) Tanggung jawab ganti kerugian atas kerugian konsumen.

Secara garis besar prinsip-prinsip tanggung jawab produk didalam hukum perlindungan konsumen dibedakan sebagai berikut: Prinsip tanggung jawab berdasarkan unsur kesalahan, Prinsip praduga untuk selalu bertanggung jawab, Prinsip praduga untuk selalu tidak bertanggung jawab, Prinsip tanggung jawab mutlak, dan Prinsip tanggung jawab dengan pembatasan. Dalam hal ini prinsip tanggung jawab pelaku usaha akan diuraikan sebagai berikut:

- a) Prinsip tanggung jawab berdasarkan unsur kesalahan

Prinsip ini menjelaskan bahwa seseorang baru dapat dimintakan pertanggungjawabannya secara hukum apabila ada unsur kesalahan yang dilakukan. Seperti dijelaskan pada Pasal 1365 kitab undang-undang hukum perdata dimana Pasal tersebut menyatakan bahwa “Setiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian

kepada orang lain mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut”. Pasal tersebut menyatakan bahwa seseorang yang dikatakan melakukan perbuatan melawan hukum harus memenuhi empat unsur pokok yang antara lain adalah:

- (1) Adanya perbuatan melawan hukum;
- (2) Adanya unsur kesalahan;
- (3) Adanya kerugian yang diderita;
- (4) Adanya hubungan kausalitas antara kesalahan dan kerugian.²⁸

b) Prinsip praduga untuk selalu bertanggung jawab;

Prinsip ini menjelaskan bahwa tergugat selalu dianggap bertanggungjawab, sampai dia dapat membuktikan bahwa ia tidak bersalah, jadi beban pembuktian adalah terdapat pada pihak tergugat, dan hal tersebut sering dikenal dengan istilah beban pembuktian terbalik. Pada dasarnya di dalam prinsip beban pembuktian terbalik ini, seseorang akan dianggap bersalah sampai dengan yang bersangkutan dapat membuktikan bahwa dia tidak bersalah, hal tersebut untuk bertentangan dengan sebuah asas hukum praduga tak bersalah, meskipun demikian ketika prinsip ini diterapkan di dalam kasus hukum perlindungan konsumen maka asas praduga tak bersalah ini akan menjadi cukup relevan karena

²⁸Janus Sidabalok, *Op. Cit*, hlm. 73-74.

yang memiliki kewajiban untuk membuktikan kesalahan tersebut adalah pihak pelaku usaha bukan konsumen.

c) Prinsip praduga untuk tidak selalu bertanggung jawab;

Prinsip ini adalah kebalikan dari prinsip kedua. Dalam prinsip ini untuk tidak selalu bertanggung jawab hanya dikenal dalam transaksi konsumen yang sangat terbatas dan pembatasan yang demikian secara *common sense* dapat dibenarkan. Contoh dari penerapan prinsip ini adalah pada hukum pengangkutan. Kehilangan atau kerusakan pada bagasi kabin/bagasi tangan, yang biasanya dibawa atau diawasi penumpang (konsumen) adalah tanggung jawab dari penumpang. Dalam hal ini pengangkut (pelaku usaha) tidak dapat dimintai pertanggungjawaban.²⁹

d) Prinsip tanggung jawab mutlak;

Prinsip tanggung jawab mutlak merupakan prinsip tanggung jawab yang menetapkan kesalahan tidak sebagai faktor yang menentukan tanggung jawab, melainkan terdapat pengecualian-pengecualian yang memungkinkan untuk seorang pelaku usaha dibebaskan dari tanggung jawabnya untuk memberikan ganti kerugian, sebagai contoh adalah keadaan *force majeure*. Prinsip tanggung jawab mutlak dalam hukum perlindungan konsumen secara umum digunakan untuk “menjerat” pelaku usaha, khususnya produsen barang, yang memasarkan produknya yang merugikan konsumen.

²⁹Janus Sidabalok, *Op. Cit*, hlm. 77.

Asas tanggung jawab itu dikenal dengan nama *product liability*. Menurut asas ini, produsen wajib bertanggung jawab atas kerugian yang diderita konsumen atas penggunaan produk yang dipasarkannya. Gugatan *product liability* dapat dilakukan berdasarkan tiga hal: (1) melanggar jaminan (*breach of warranty*), (2) ada unsur kelalaian (*negligence*), (3) menerapkan langsung jawab mutlak (*strict liability*).³⁰

e) Prinsip tanggung jawab dengan pembatasan;

Prinsip tanggung jawab dengan pembatasan ini merupakan salah satu prinsip yang digemari oleh pelaku usaha untuk dicantumkan sebagai klausula eksonerasi dalam perjanjian standar yang dibuatnya karena pelaku usaha merasa beruntung sebab mereka dapat mencantumkan klausul eksonerasi secara sepihak, dan membatasi maksimal tanggungjawab yang diberikan kepada konsumen, dengan demikian maka dapat terlihat jelas bahwa prinsip ini sangat merugikan bagi para konsumen.³¹ Sementara itu dalam UUPK dijelaskan bahwa seharusnya pelaku usaha tidak boleh secara sepihak menentukan klausula yang merugikan konsumen, termasuk membatasi maksimal tanggung jawabnya. Jika ada pembatasan, mutlak harus berdasarkan pada peraturan perundang-undangan yang jelas.

³⁰ *Ibid*, hlm. 78-79.

³¹ Adrian Sutedi, *Tanggung Jawab Hukum Perlindungan Konsumen*, Ctk. Pertama, Ghalia Indonesia, Bogor, 2008, hlm. 29-35.

Pertanggungjawaban hukum keperdataan pelaku usaha terhadap konsumen yang dirugikan berdasarkan Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia, sebagai berikut:

a) Pertanggungjawaban Kontraktual (*Contractual Liability*)

Pertanggungjawaban kontraktual adalah tanggung jawab perdata atas dasar perjanjian/kontrak dari pelaku usaha (baik barang maupun jasa), atas kerugian yang dialami konsumen akibat mengonsumsi barang yang dihasilkannya atau memanfaatkan jasa yang diberikannya. Perjanjian atau kontrak yang sering berlaku saat ini berbentuk standar atau baku. Isi dari perjanjian baku sering disebut dengan klausula baku yang mana ditetapkan secara sepihak oleh pelaku usaha. Perjanjian baku ini acapkali memberatkan atau bahkan cenderung merugikan konsumen.

Klausula baku yang menimbulkan ketidakseimbangan pengaturan hak dan kewajiban antara pelaku usaha dan konsumen dalam hal ini diatur dalam Pasal 18 UUPK. Pasal ini berisi larangan pencantuman klausula baku di dalam suatu perjanjian baku. Sanksi perdata yang akan dikenakan kepada pelaku usaha yang melanggar ketentuan Pasal 18 UUPK dalam klausula bakunya dapat digugat di pengadilan oleh konsumen, yang mana menyebabkan hakim harus membuat putusan *declaratoir* bahwa klausula baku tersebut batal demi hukum; pelaku usaha juga wajib untuk merevisi klausula baku tersebut agar sesuai dengan UUPK.

Sementara itu sanksi pidana yang akan dikenakan kepada pelaku usaha tercantum dalam Pasal 62 ayat (1) UUPK.³²

b) Pertanggungjawaban Produk (*Product Liability*)

Pertanggungjawaban produk adalah pertanggungjawaban perdata dari produsen barang (dapat termasuk pihak lain dalam mata rantai distribusi) untuk mengganti kerugian kepada pihak tertentu atas kerusakan benda, cedera dan/atau kematian sebagai akibat menggunakan produk yang dihasilkan pelaku usaha. Ketentuan di dalam UUPK yang mengatur tentang pertanggungjawaban produk adalah Pasal 19 UUPK yakni mengenai kerusakan; pencemaran; dan/atau kerugian. Kerusakan, pencemaran, dan/atau kerugian tersebut dapat terjadi karena pelaku usaha melanggar larangan-larangan sebagaimana tercantum dalam Pasal 8 sampai dengan Pasal 17 UUPK.

Sanksi perdata yang akan dikenakan kepada pelaku usaha tercantum dalam Pasal 19 UUPK, dengan memperhatikan 4 unsur pertanggungjawaban atas perbuatan melawan hukum. Mengingat pula dalam Pasal 28 UUPK yang menyatakan bahwa pembuktian terhadap ada tidaknya unsur kesalahan dalam gugatan ganti rugi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 19, Pasal 22, dan Pasal 23 merupakan beban dan tanggung jawab pelaku usaha. Sementara itu

³² Kementerian Perdagangan Direktorat Jenderal Perlindungan Konsumen dan Tertib Niaga dengan Universitas Katolik Parahyangan Fakultas Hukum, *Materi Bimbingan Teknis Anggota Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen*, Bandung, 2018, hlm. 4-9.

sanksi pidana yang akan dikenakan kepada pelaku usaha yang melanggar ketentuan-ketentuan di atas diatur dalam Pasal 62 ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) UUPK.³³

c) Pertanggungjawaban Profesional (*Professional Liability*)

Pertanggungjawaban profesional adalah pertanggungjawaban dari pengemban profesi atau jasa yang diberikannya. Pertanggungjawaban profesional berdasarkan hukum meliputi pertanggungjawaban pengemban profesi terhadap kliennya, dan/atau pertanggungjawaban pengemban profesi terhadap pihak ketiga atas jasa yang diberikannya. Di dalam UUPK pertanggungjawaban dari profesional dalam memberikan jasa pada kliennya diatur nyaris identik dengan pertanggungjawaban pelaku usaha barang. Hal ini tampak pada pengaturan mengenai larangan pengemban jasa diatur dalam Pasal 8-17 UUPK. Sanksi perdata yang akan dikenakan tercantum dalam Pasal 19 UUPK. Sementara itu sanksi pidana yang akan dikenalkan tercantum dalam Pasal 62 ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) UUPK, namun dalam hal ini terdapat pembuktian terbalik seperti diatur dalam Pasal 22 UUPK, yang menyatakan bahwa pembuktian terhadap ada tidaknya unsur kesalahan dalam kasus pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 19 UUPK merupakan beban dan tanggung jawab pelaku usaha

³³ *Ibid*, hlm. 9-16.

tanpa menutup kemungkinan bagi jaksa untuk melakukan pembuktian.³⁴

d) Pertanggungjawaban Langsung (*Strict Liability*)

Pertanggungjawaban semacam ini berdasarkan perbuatan melawan hukum yang mensyaratkan adanya unsur kesalahan. Dengan demikian, kerugian hanya menjadi tanggung jawab pelaku usaha yang terbukti telah melakukan kesalahan. Karena membuktikan unsur kesalahan merupakan hal yang relatif sukar dilakukan oleh konsumen, maka pembuktian persangkaan tersebut dibebankan kepada pelaku usaha. Berhubung pelaku usaha telah dipersangkakan bersalah, maka pelaku usaha langsung bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerugian yang dialami konsumen.³⁵

B. Kajian Normatif tentang Perjanjian Jual Beli pada Umumnya

1. Pengertian Jual Beli

Menurut Pasal 1457 KUHPerdara, jual beli adalah suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu bendaan dan pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan dan pihak yang lain untuk membayar harga

³⁴ *Ibid*, hlm. 16-28.

³⁵ *Ibid*, hlm. 36.

yang telah dijanjikan. Menurut para sarjana mendefinisikan perjanjian sebagai berikut:

a. Adbulkadir Muhammad

Perjanjian jual beli adalah perjanjian dengan mana penjual memindahkan atau setuju memindahkan hak milik atas barang kepada pembeli sebagai imbalan sejumlah uang yang disebut harga³⁶.

b. R. M. Sudikno Mertokusumo

Perjanjian adalah hubungan hukum anatar dua pihak atau lebih berdasarkan kata sepakat untuk menimbulkan akibat hukum, dua pihak tersebut sepakat untuk menentukan peraturan, kaidah, atau hak dan kewajiban yang mengikat mereka untuk ditaati dan dijalankan³⁷.

c. Sri Soedewi Maschoen Sofwan

Perjanjian adalah suatu perbuatan hukum dimana seorang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap seorang lain atau lebih³⁸.

d. Wirjono Prodjodikoro

Perjanjian adalah suatu perhubungan hukum mengenai harta benda antara dua pihak, dalam mana suatu pihak berjanji atau di anggap

³⁶ Adbulkadir Muhammad, *Hukum Perjanjian*, PT Alumni, Bandung, 2010, hlm. 243.

³⁷ Sudikno Mertokusumo, *Hukum Acara Perdata Indonesia*, Liberty, Yogyakarta, 1985, hlm 97.

³⁸ A Qirom Syamsudin Meliala, *Pokok-Pokok Hukum Perjanjian Beserta Perkembangannya*, Liberty Yogyakarta, Yogyakarta, 1985, hlm. 7.

berjanji untuk melakukan suatu hal atau untuk tidak melakukan sesuatu hal, sedang pihak lain berhak menuntut pelaksanaan janji itu³⁹.

e. R. Subekti

Suatu perjanjian adalah suatu peristiwa dimana seseorang berjanji kepada seorang lain atau di mana dua orang itu saling berjanji untuk melaksanakan sesuatu hal.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa perjanjian adalah suatu hubungan hukum di mana debitor, pihak yang wajib melakukan prestasi dan kreditor, pihak yang berhak atas prestasi saling mengikatkan diri untuk melakukan suatu hal terhadap suatu objek yang diperjanjikan⁴⁰.

Dari definisi jual beli dapat ditarik simpulan bahwa unsur-unsur yang terkandung dalam jual beli adalah:

- 1) Adanya para pihak, yaitu penjual dan pembeli;
- 2) Ada barang yang ditransaksikan;
- 3) Ada harga
- 4) Ada pembayaran dalam bentuk uang.

2. Syarat Sah Perjanjian Jual Beli

Syarat sahnya perjanjian diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdara bahwa perjanjian harus memenuhi 4 (empat) syarat, yaitu:

³⁹ Ibid,,,,, hlm. 8

⁴⁰ Ridwan Khairandy, *Jual Beli*, FH UII Press, Yogyakarta, 2016, hlm. 7.

- a. Kesepakatan mereka yang mengikatkan dirinya;
- b. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
- c. Suatu pokok persoalan tertentu;
- d. Suatu sebab yang tidak terlarang.

Keempat syarat tersebut terbagi menjadi syarat subjektif dan syarat objektif. Syarat pertama dan kedua merupakan syarat subjektif karena berkaitan dengan subjek perjanjian, sedangkan syarat ketiga dan keempat merupakan syarat objektif karena berkaitan dengan objek perjanjian. Apabila ditemukan cacat pada syarat subjektif maka perjanjian dapat dibatalkan dan jika cacat ada pada syarat objektif maka perjanjian batal demi hukum.

Berikut ini akan dibahas satu persatu mengenai syarat-syarat sahnya suatu perjanjian jual beli menurut Pasal 1320 KUHPerdara:

- 1) Kesepakatan pihak yang mengikatkan dirinya dalam perjanjian.

Sepakat diartikan sebagai pernyataan kehendak yang disetujui antara para pihak. Pernyataan pihak yang menawarkan dinamakan tawaran (*offerte*). Pernyataan pihak yang menerima tawaran dinamakan akseptasi (*acceptatie*)⁴¹. Kesepakatan yang dicapai tidak boleh karena adanya unsur paksaan atau *dwang*, penipuan atau *bedrog*, dan

⁴¹ Mariam Darus Badruzaman *et all*, *Kompilasi Hukum Perikatan*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, hlm. 74.

kekhilafan atau *dwaling*. Jika perjanjian dibuat atas dasar salah satu unsur tersebut di atas maka kontrak tersebut dapat dibatalkan⁴².

Diatur dalam Pasal 1321 KUHPerdara bahwa tiada sepakat yang sah apabila sepakat itu diberikan karena kekhilafan atau diperolehnya karena paksaan atau penipuan. Oleh karena itu, perjanjian harus dibuat dengan sukarela antara para pihak. Artinya tidak boleh ada salah satu pihak yang merasa diberatkan dengan isi perjanjian tersebut.

b. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan.

Menurut Pasal 1329 KUHPerdara mengatur bahwa setiap orang adalah cakap untuk membuat perikatan-perikatan jika oleh undang-undang tidak dinyatakan tidak cakap. Pasal tersebut mengandung pengertian bahwa pada dasarnya setiap orang adalah cakap untuk membuat perikatan kecuali orang-orang tertentu seperti tersebut dalam Pasal 1330 KUHPerdara yang berbunyi sebagai berikut ini:

“Tidak cakap untuk membuat perjanjian adalah:

- a) Orang-orang belum dewasa;
- b) Mereka yang ditaruh di bawah pengampuan;
- c) Orang-orang perempuan, dalam hal-hal yang ditetapkan oleh undang-undang, dan pada umumnya semua orang kepada siapa undang-undang telah melarang, membuat perjanjian tertentu.”

⁴² Evi Ariyani, *Hukum Perjanjian*, Ombak, Yogyakarta, 2013, hlm. 7.

c. Suatu pokok persoalan tertentu.

Berbagai literatur disebutkan bahwa yang menjadi objek perjanjian adalah prestasi. Menurut Yahya Harahap, prestasi adalah apa yang menjadi kewajiban debitor dan apa yang menjadi hak kreditor. Prestasi dapat berupa memberikan sesuatu, berbuat sesuatu, atau tidak berbuat sesuatu⁴³.

d. Suatu sebab yang tidak dilarang

Suatu perjanjian tanpa sebab atau kausa (*causa*) atau dibuat berdasarkan suatu kausa yang palsu atau yang terlarang, tidaklah mempunyai kekuatan di mata hukum. Jika tidak dinyatakan suatu kausa diadakannya perjanjian itu, tetapi memang ada kausa yang tidak dilarang, perjanjian itu sah di mata hukum. Kausa perjanjian itu dilarang apabila bertentangan dengan undang-undang atau bertentangan dengan kesusilaan atau dengan ketertiban umum (Pasal 1335-1337 KUHPerdara).

Undang-undang tidak memberikan pengertian khusus mengenai kausa. Menurut yurisprudensi yang ditafsirkan dengan kausa adalah isi atau maksud dari perjanjian. Hakim dapat menguji apakah tujuan dari perjanjian itu dapat dilaksanakan dan apakah isi perjanjian tidak

⁴³ *Ibid.* hlm 8-9.

bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum, dan kesusialaan⁴⁴.

3. Asas-Asas Perjanjian Jual Beli

Beberapa asas dari kontrak sebagaimana yang diatur dalam KUHPerdata adalah sebagai berikut:

a. Asas kebebasan berkontrak (*freedom of contract*)

Dalam perjanjian, para pihak bebas dalam membuat dan mengatur sendiri isi perjanjian tersebut, sepanjang masih memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- 1) Memenuhi syarat sebagai suatu kontrak;
- 2) Tidak dilarang oleh undang-undang;
- 3) Sesuai dengan kebiasaan yang berlaku; dan
- 4) Sepanjang kontrak tersebut dilaksanakan dengan itikad baik.

Asas kebebasan berkontrak ini merupakan refleksi dari sistem terbuka (*open system*) dari hukum perjanjian tersebut⁴⁵. Menurut Ridwan Khairandy ternyata kebebasan berkontrak dapat menimbulkan ketidakadilan, karena untuk mencapai asas kebebasan berkontrak harus didasarkan pada posisi tawar (*bargaining position*) para pihak yang

⁴⁴ Mariam Darus Badruzaman *et all*, *Op. Cit.* hlm. 81.

⁴⁵ Munir Fuady, *Op. Cit.*, hlm. 30.

seimbang. Seringkali dijumpai adanya kedudukan posisi tawar yang lebih tinggi dari pihak lainnya.

Dengan posisi itu ia dapat mendikte pihak lain untuk mengikuti kehendaknya dalam perumusan isi perjanjian. Untuk melindungi pihak yang lemah, pemerintah atau negara sering melakukan intervensi atau pembatasan kebebasan berkontrak. Pembatasan ini dapat dilakukan melalui peraturan perundang-undangan dan putusan pengadilan. Pembatasan asas kebebasan berkontrak sudah dibatasi dalam Pasal 1320 KUHPerdara dengan adanya beberapa syarat yang harus dipenuhi agar perjanjian tersebut sah dimata hukum⁴⁶.

b. *Asas pacta sunt servanda*

Perjanjian sebagai figur hukum harus mengandung kepastian hukum⁴⁷. Asas *pacta sunt servanda* (janji itu mengikat) mengajarkan bahwa suatu perjanjian yang dibuat secara sah mempunyai ikatan hukum yang penuh⁴⁸. Pasal 1338 KUHPerdara bahwa semua perjanjian yang dibuat berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.

⁴⁶ Ridwan Khairandy, *Op. Cit.*, hlm. 88-89.

⁴⁷ Mariam Darus Badruzaman *et all*, *Op. Cit.*, hlm. 88.

⁴⁸ Munir Fuady, *Hukum Kontrak: Dari Sudut Pandang Hukum Bisnis*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, hlm. 30.

c. Asas konsensual

Hukum perjanjian juga menganut asas konsensual yaitu suatu perjanjian sudah sah dan mengikat ketika tercapai kata sepakat, tentunya selama syarat-syarat sahnya telah terpenuhi. Dengan adanya kata sepakat, perjanjian tersebut pada prinsipnya telah mengikat dan sudah mempunyai akibat hukum, sehingga mulai saat itu juga sudah timbul hak dan kewajiban di antara para pihak.

Perjanjian harus didasarkan pada konsensus atau kesepakatan dari pihak-pihak yang membuat perjanjian. Perjanjian dikatakan lahir jika ada kata sepakat atau persesuaian kehendak diantara pihak yang membuat perjanjian⁴⁹.

d. Asas itikad baik

Itikad baik dalam perjanjian dibedakan antara itikad baik pra kontrak (*precontractual good faith*) dan itikad baik pelaksanaan kontrak (*good faith on contract performance*). Itikad baik pra kontrak adalah itikad yang harus ada saat para pihak melakukan negosiasi. Itikad baik ini disebut itikad baik yang bersifat subjektif, karena didasarkan pada kejujuran para pihak yang melakukan negosiasi. Itikad baik pelaksanaan kontrak disebut juga itikad baik objektif yang mengacu pada isi perjanjian yaitu isi perjanjian harus rasional dan patut⁵⁰.

⁴⁹ Ridwan Khairandy, *Itikad Baik dalam Kebebasan Berkontrak*, Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas IndoneJakarta, 2004, hlm. 2

⁵⁰ Ridwan Khairandy, *Op. Cit.*, *Hukum Kontrak Indonesia*, hlm. 91-92.

e. Asas personalitas

Pada dasarnya seseorang tidak bisa mengikatkan dirinya pada sebuah perjanjian selain untuk dirinya sendiri sebagaimana bunyi Pasal 1315 KUHPerdara. Pasal 1340 KUHPerdara menyebutkan bahwa perjanjian hanya berlaku antara pihak-pihak yang membuatnya. Tetapi perjanjian tidak dapat merugikan pihak ketiga karena perjanjian tersebut tidak berlaku pada pihak ketiga. Ketentuan pihak ketiga ini diatur dalam Pasal 1317 KUHPerdara bahwa dapat pula dia dakan perjanjian untuk kepentingan orang ketiga, bila suatu perjanjian yang dibuat untuk diri sendiri, atau suatu pemberian kepada orang lain, mengandung syarat semacam itu. Siapa pun yang telah menentukan suatu syarat, tidak boleh menariknya kembali, jika pihak ketiga telah menyatakan akan mempergunakan syarat itu.

4. Unsur dalam Jual Beli

Terdapat 2 unsur penting dalam jual beli, yaitu:

a. Barang/benda yang diperjualbelikan

Bahwa yang harus diserahkan dalam persetujuan jual beli adalah barang berwujud benda/*zaak*. Barang adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan objek harta benda atau harta kekayaan. Menurut ketentuan Pasal 1332 KUHPerdara, hanya barang-barang yang biasa diperniagakan saja yang boleh dijadikan objek persetujuan.

KUHPerdata mengenal tiga macam barang dalam Pasal 503-Pasal 505

KUHPerdata yaitu:

- 1) Ada barang yang bertubuh dan ada barang yang tak bertubuh.
- 2) Ada barang yang bergerak dan ada barang yang tak bergerak.
- 3) Ada barang yang bergerak yang dapat dihabiskan, dan ada yang tidak dapat dihabiskan; yang dapat dihabiskan adalah barang-barang yang habis karena dipakai.

Penyerahan barang-barang tersebut diatur dalam KUHPerdata sebagaimana berikut:

- 1) Untuk barang bergerak cukup dengan penyerahan kekuasaan atas barang itu (Pasal 612 KUHPerdata)
- 2) Untuk barang tidak bergerak penyerahan dilakukan dengan pengumuman akta yang bersangkutan yaitu dengan perbuatan yang di namakan balik nama di muka pegawai *kadaster* yang juga dinamakan pegawai balik nama (Pasal 616 dan Pasal 620 KUHPerdata).
- 3) Untuk barang tidak bertubuh dilakukan dengan membuat akta otentik atau di bawah tangan yang melimpahkan hak-hak atas barang-barang itu kepada orang lain (Pasal 613 KUHPerdata).

b. Harga

Harga berarti suatu jumlah yang harus dibayarkan dalam bentuk uang. Pembayaran harga dalam bentuk uang lah yang dikategorikan jual beli. Harga ditetapkan oleh para pihak⁵¹. Pembayaran harga yang telah disepakati merupakan kewajiban utama dari pihak pembeli dalam suatu perjanjian jual beli. Pembayaran tersebut dapat dilakukan dengan memakai metode pembayaran sebagai berikut:

1) Jual Beli Tunai Seketika

Metode jual beli dimana pembayaran tunai seketika ini merupakan bentuk yang sangat klasik, tetapi sangat lazim dilakukan dalam melakukan jual beli. Dalam hal ini harga rumah diserahkan semuanya, sekaligus pada saat diteruskannya rumah sebagai objek jual beli kepada pembeli.

2) Jual Beli dengan Cicilan/Kredit

Metode jual beli dimana pembayaran dengan cicilan ini dimaksudkan bahwa pembayaran yang dilakukan dalam beberapa termin, sementara penyerahan rumah kepada pembeli dilakukan sekaligus di muka, meski pun pada saat itu pembayaran belum semuanya dilunasi. Dalam hal ini, menurut hukum, jual beli dan peralihan hak sudah sempurna terjadi, sementara cicilan yang belum dibayar menjadi hutang piutang.

⁵¹ Yahya Harahap, *Segi-Segi Hukum Perjanjian*, Bandung: PT Alumni, 1986, hlm. 182.

3) Jual Beli dengan Pemesanan/*Indent*

Merupakan metode jual beli perumahan dimana dalam melakukan transaksi jual beli setelah *indent* atau pemesanan (pengikatan pendahuluan) dilakukan, maka kedua belah pihak akan membuat suatu perjanjian pengikatan jual beli yang berisi mengenai hak-hak dan kewajiban keduanya yang dituangkan dalam akta pengikatan jual beli⁵².

5. Wanprestasi dan Overmach dalam Jual Beli

a. Pengertian Wanprestasi

Wanprestasi menurut kamus hukum, berarti kelalaian, kealpaan, cidera janji, tidak menepati kewajibannya dalam perjanjian. Menurut M.Yahya Harahap bahwa “wanprestasi” dapat dimaksudkan juga sebagai pelaksanaan kewajiban yang tidak tepat pada waktunya atau dilaksanakan tidak selayaknya. Debitur yang tidak memenuhi kewajibannya disebut ingkar kewajiban atau melakukan wanprestasi atau ingkar janji. Istilah ingkar janji cocok untuk perikatan atau yang kewajiban hukumnya bagi debitur (*moradebitoris*) bersumber pada perjanjian saja⁵³.

⁵² Munir Fuady, *Op. Cit.*, hlm. 25.

⁵³ Abdulwahab Bakri, *Hukum Benda dan Perikatan*, Fakultas Hukum Universitas Islam Bandung, Bandung, 1999, Hlm 49

Menurut Pasal 1236 KUH Perdata :

“Si berutang adalah wajib memberikan ganti biaya, rugi dan bunga kepada si berpiutang, apabila ia telah membawa dirinya dalam keadaan tidak mampu untuk menyerahkan kebendaannya, atau telah tidak merawat sepatutnya guna menyelamatkannya”

Menurut Pasal 1236 KUH Perdata Wanprestasi adalah keadaan debitur yang bersalah sehingga tak dapat menyerahkan bendanya ataupun dapat menyerahkan bendanya tetapi dalam keadaan cacat atau penyerahannya terlambat, berkewajiban mengganti kerugian kepada krediturnya.

Untuk menentukan bahwa debitur telah melakukan wanprestasi diperlukan tenggang waktu dan adanya “pernyataan lalai”, juga terhadap perjanjian dimana telah ditentukan tenggang waktu pemenuhan prestasi. Berdasarkan Pasal 1238 KUH Perdata :

“Si berutang adalah lalai, apabila ia dengan surat perintah atau dengan sebuah akta sejenis itu telah dinyatakan lalai, atau demi perikatannya sendiri, ialah jika ini menetapkan, bahwa si berutang harus dianggap lalai dengan lewatnya waktu yang ditentukan.”

Pasal ini menerangkan bahwa:⁵⁴ apabila perjanjian tidak menentukan waktu tertentu kapan seseorang dinyatakan wanprestasi atau perjanjian tidak menentukan batas waktu tertentu yang dijadikan

⁵⁴ Ahmadi Miru dan Sakka Pati, *Hukum Perikatan Penjelasan Makna Pasal 1233 sampai 1456 BW*, PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2008, Hlm 8.

patokan tentang wanprestasi debitur, harus ada pemberitahuan dulu kepada debitur tersebut tentang kelalaiannya atau wanprestasinya. ketentuan pasal tersebut dapat dikatakan bahwa debitur dinyatakan wanprestasi apabila sudah ada Pemberitahuan atau Sommasi (*in gebreke stelling*.)

b. Akibat Wanprestasi

Apabila debitur melakukan wanprestasi maka akan membawa akibat yang merugikan bagi debitur, karena sejak itu debitur berkewajiban mengganti kerugian yang timbul sebagai akibat dari ingkar janji tersebut. Kreditor dapat menuntut 106 beberapa kemungkinan tuntutan sebagaimana disebut dalam Pasal 1267 KUH Perdata:

- 1) Pemenuhan Perikatan, walaupun pelaksanaannya terlambat;
- 2) Pemenuhan Perikatan dengan ganti rugi;
- 3) Ganti rugi, berdasarkan Pasal 1243 KUH Perdata, ganti rugi tersebut dapat berupa biaya, rugi atau bunga;
- 4) Pembatalan persetujuan timbal balik, berdasarkan Pasal 1266 KUH Perdata;
- 5) Pembatalan dengan ganti rugi.

Kewajiban “ganti rugi” tidak dengan sendirinya timbul pada saat kelalaian. Ganti rugi baru efektif setelah debitur “dinyatakan lalai”. Harus ada pernyataan lalai dari kreditor. Pernyataan ganti rugi berada

dalam keadaan lalai ini ditegaskan dalam Pasal 1243 KUH Perdata yang berbunyi:

“Penggantian ongkos, kerugian dan bunga, baru merupakan kewajiban yang harus dibayar debitur setelah ia untuk itu “ditegur kealpaannya” melaksanakan perjanjian” Dari ketentuan diatas untuk lahirnya kewajiban “ganti rugi” debitur harus lebih dulu diletakkan/ ditempatkan dalam “keadaan lalai” melalui prosedur “peringatan”/“pernyataan lalai”.

c. Macam –Macam Wanprestasi

Macam-macam wanprestasi menurut Pasal 1236 KUH Perdata, yaitu⁵⁵:

1) Tidak memenuhi prestasi sama sekali;

Sehubungan dengan dengan debitur yang tidak memenuhi prestasinya maka dikatakan debitur tidak memenuhi prestasi sama sekali.

2) Memenuhi prestasi tetapi tidak tepat waktunya;

Apabila prestasi debitur masih dapat diharapkan pemenuhannya, maka debitur dianggap memenuhi prestasi tetapi tidak tepat waktunya.

3) Memenuhi prestasi tetapi tidak sesuai atau keliru.

⁵⁵ R.Setiawan,*Pokok-Pokok Hukum Perjanjian*, cetVI, Putra Abadin, Jakarta.,1999, hlm.

Debitur yang memenuhi prestasi tapi keliru, apabila prestasi yang keliru tersebut tidak dapat diperbaiki lagi maka debitur dikatakan tidak memenuhi prestasi sama sekali.

d. Sebab Terjadinya Wanprestasi

Dalam pelaksanaan isi perjanjian sebagaimana yang telah ditentukan dalam suatu perjanjian yang sah, tidak jarang terjadi wanprestasi oleh pihak yang dibebani kewajiban (debitur) tersebut. Tidak dipenuhinya suatu prestasi atau kewajiban (wanprestasi) ini dapat dikarenakan oleh dua kemungkinan alasan. Dua kemungkinan alasan tersebut antara lain yakni :

- 1) Karena kesalahan debitur, baik karena kesengajaan ataupun kelalaiannya.

Kesalahan disini adalah kesalahan yang menimbulkan kerugian. Dikatakan orang mempunyai kesalahan dalam peristiwa tertentu kalau ia sebenarnya dapat menghindari terjadinya peristiwa yang merugikan itu baik dengan tidak berbuat atau berbuat lain dan timbulnya kerugian itu dapat dipersalahkan kepadanya. Dimana tentu kesemuanya dengan memperhitungkan keadaan dan suasana pada saat peristiwa itu terjadi.

Kerugian itu dapat dipersalahkan kepadanya (debitur) jika ada unsur kesengajatiwa yang merugikan itu pada diri debitur yang dapat dipertanggungjawabkan kepadanya. Kita katakan debitur sengaja

kalau kerugian itu memang diniati dan dikehendaki oleh debitur, sedangkan kelalaian adalah peristiwa dimana seorang debitur seharusnya tahu atau patut menduga, bahwa dengan perbuatan atau sikap yang diambil olehnya akan timbul kerugian.⁵⁶

Disini debitur sebagai orang yang normal seharusnya tahu atau bisa menduga akan kemungkinan munculnya kerugian tersebut. Dengan demikian kesalahan disini berkaitan dengan masalah “dapat menghindari” (dapat berbuat atau bersikap lain) dan “dapat menduga” (akan timbulnya kerugian).

2) Keadaan memaksa (*overmacht / force majeure*) , diluar kemampuan debitur,debitur tidak bersalah.

Pengaturan *Overmacht* secara umum termuat dalam bagian umum BUKU III KUH Perdata yang di tuangkan dalam pasal 1244,1245 dan 1444 KUH Perdata⁵⁷. *Overmacht* ialah suatu keadaan yang “memaksa”. *Overmacht* menjadi landasan hukum yang “memaafkan” debitur menanggung akibat dan resiko perjanjian. Itulah sebabnya *overmacht* merupakan penyimpangan dari asas umum.

Menurut asas umum : setiap kelalaian dan keingkaran mengakibatkan si pelaku wajib mengganti kerugian serta memikul segala resiko akibat kelalaian dan keingkaran. Akan tetapi jika

⁵⁶ J.Satrio,*Op.cit*, Hlm 91

⁵⁷ Riduan Syahrani, *Op.cit*, Hlm 232

pelaksanaan pemenuhan perjanjian yang menimbulkan kerugian terjadi karena “*Overmacht*”, debitur dibebaskan menanggung kerugian yang terjadi.

Overmacht merupakan dasar hukum yang menyampingkan asas yang terdapat pada pasal 1239 KUH Perdata : setiap wanprestasi yang menyebabkan kerugian, mewajibkan debitur untuk membayar ganti rugi (*schadevergoeding*). Kerugian terjadi semata-mata oleh “keadaan atau peristiwa diluar kemampuan perhitungan debitur, maka keadaan atau peristiwa tadi menjadi dasar hukum yang melepaskan debitur dari kewajiban mengganti kerugian (*schadevergoeding*). Dengan kata lain : debitur bebas / lepas dari kewajiban membayar ganti-rugi, apabila dia berada dalam keadaan “*overmacht*” dan *overmacht* itu menghalangi/merintang debitur melaksanakan pemenuhan prestasi.

C. Kajian Normatif tentang Jual Beli Online

1. Pengertian Jual Beli Online

Kegiatan jual beli online saat ini semakin marak, apalagi situs yang digunakan untuk melakukan transaksi jual beli *online* ini semakin baik dan beragam. Namun, seperti yang kita ketahui bahwa dalam sistem jual beli *online* produk yang ditawarkan hanya berupa penjelasan spesifikasi barang dan gambar yang tidak bisa dijamin kebenarannya. Untuk itu sebagai

pembeli, maka sangat penting untuk mencari tahu kebenaran apakah barang yang ingin dibeli itu sudah sesuai atau tidak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, jual beli adalah persetujuan saling mengikat antara penjual, yakni pihak yang menyerahkan barang, dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang dijual⁵⁸. Menurut Rahmat Syafe'i, secara bahasa jual beli adalah pertukaran sesuatu dengan sesuatu yang lain⁵⁹. Kata *Online* terdiri dari dua kata, yaitu *On* (Inggris) yang berarti hidup atau didalam, dan *Line* (Inggris) yang berarti garis, lintasan, saluran atau jaringan⁶⁰.

Secara bahasa *online* dapat diartikan “di dalam jaringan” atau dalam koneksi. *Online* adalah keadaan terkoneksi dengan jaringan internet. Dalam keadaan *online*, kita dapat melakukan kegiatan secara aktif sehingga dapat menjalin komunikasi, baik komunikasi satu arah seperti membaca berita dan artikel dalam *website* maupun komunikasi dua arah seperti *chatting* dan saling berkiriman *email*. *Online* bisa diartikan sebagai keadaan dimana sedang menggunakan jaringan, satu perangkat dengan perangkat lainnya saling terhubung sehingga dapat saling berkomunikasi.

Dari pengertian-pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa jual beli *online* adalah persetujuan saling mengikat melalui internet antara

⁵⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Edisi IV (Cet. 1; Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2008). hlm. 589.

⁵⁹ Rahmat Syafe'i, *Fiqh Muamalah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2000), hlm. 73.

⁶⁰ Sederet.com”, *Online Indonesian English Dictionary*. <http://mobile.sederet.com/> (27 Februari 2020).

penjual sebagai pihak yang menjual barang dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang dijual. Jual beli secara *online* menerapkan sistem jual beli di internet. Tidak adakontak secara langsung antara penjual dan pembeli. Jual beli dilakukan melalui suatu jaringan yang terkoneksi dengan menggunakan *handphone*, komputer, tablet, dan lain-lain.

2. Obyek dan Subyek dalam Jual Beli Online

Dalam transaksi jual beli *online*, penjual dan pembeli tidak bertemu langsung dalam satu tempat melainkan melalui dunia maya. Adapun yang menjadi subjek jual beli *online* tidak berbeda dengan jual beli secara konvensional, yaitu pelaku usaha selaku penjual yang menjual barangnya dan pembeli sebagai konsumen yang membayar harga barang. Penjualan dan pembelian *online* terkadang hanya dilandasi oleh kepercayaan, artinya pelaku jual beli *online* kadang tidak jelas sehingga rentan terjadinya penipuan.

Adapun yang menjadi objek jual beli *online*, yaitu barang atau jasa yang dibeli oleh konsumen, namun barang atau jasa tidak dilihat langsung oleh pembeli selaku subjek jual beli *online*. Sangat berbeda dengan jual beli secara konvensional dimana penjual dan pembeli dapat bertemu dan melihat objek jual beli secara langsung, sehingga memungkinkan pembeli mendapatkan kepastian terkait dengan kualitas barang yang ingin dibelinya, sehingga sangat minim terjadi tindakan penipuan.

3. Komponen-Komponen Jual Beli Online

Ada beberapa pihak yang terlibat dalam jual beli *online* atau sering juga disebut sebagai *e-commerce*, pihak-pihak ini lebih tepat disebut sebagai komponen-komponen karena semuanya bersifat maya atau virtual. Sesuai dengan standar protokol SET (*Secure Electronic Transaction*), komponen-komponen yang terlibat dalam jual beli *online*, yaitu:

a. *Virtual/Physical Smart Card*

Virtual atau *Physical Smart Card* ini sesungguhnya adalah media yang digunakan pembeli atau pelaku transaksi dalam menyerahkan kartu kreditnya kepada kasir di *counter*. Penyerahan kartu kredit ini tidak dilakukan secara fisik lagi, tetapi melalui alat yang disebut dengan *smart card*. Dengan *smart card* ini pembeli akan mengirimkan informasi dari kartu kredit yang dibutuhkan oleh penjual barang untuk selanjutnya dilakukan otoritas atas informasi yang diperolehnya.

Pengirim informasi kartu kredit ini sudah terjamin keamanannya karena *smart card* yang digunakan sudah memiliki CA (*Certificate Authority*) tertentu. Saat ini *smart card* untuk jual beli *online* tersedia dalam bentuk *software*, yang biasa dikenal sebagai *virtual smart card*. Dengan *virtual smart card*, pelaku transaksi tidak perlu mengetikkan nomor kreditnya setiap kali melakukan transaksi, tetapi tinggal hanya menjalankan *software* ini dan menekan satu tombol tertentu untuk

melakukan pembayaran. Contoh *software virtual card* ini adalah *vWallet*, *Microsoft Wallet* dan *SmartCat*.

b. *Virtual Point of Sale*

Sebagai tempat penjualan tentunya penjual harus mempunyai *software* aplikasi yang benar-benar baik dan lengkap yang mendukung transaksi *online*, antara lain: menyediakan *interface* untuk operasi-operasi penjualan. Pengiriman laporan transaksi ke pembeli dan ke bagian keuangan yang juga *online*, pengontrolan persediaan barang atau inventori, memiliki *interface* untuk otoritas secara transparan dan mendukung SET demi keamanan pengiriman dan penerimaan data antara pembeli dan penjual. Jadi dengan adanya *software virtual point of sale*, pembeli akan benar-benar merasakan seolah-olah berada di toko atau tempat penjualan yang sesungguhnya.

Pembeli dapat melakukan pemilihan barang yang dibutuhkan, berapa stok barang yang tersedia, mengetahui berapa jumlah barang yang dibelinya, berapa banyak transaksinya, kapan barang dibeli akan tiba, tanpa rasa was-was akan salah tagih atau salah debet atas kartu kreditnya. Penyebabnya, pembeli akan dapat langsung mencetak dengan printer dengan segala transaksi yang telah dilakukan pada saat itu juga melalui komputernya, juga tanpa merasa khawatir akan keamanan informasinya yang telah dikirim atau diterimanya saat melakukan transaksi kepada penjual barang tersebut. Salah satu contoh *software* ini adalah *vPos*.

c. *Virtual Acquirer* atau *Payment Gateway*

Transaksi yang sesungguhnya pihak penjual akan melakukan otoritas kartu kredit pembeli kepada pihak bank yang bekerjasama dengan visa atau *master card*, sehingga dapat diperoleh apakah kartu kredit itu valid atau tidak, bermasalah atau tidak. Apabila memang tidak bermasalah, pihak penjual akan mengirim jumlah transaksi yang dilakukan pembeli ke pihak bank. Selanjutnya pihak bank akan mengeluarkan kartu kredit melakukan penagihan kepada pemilik kartu kredit untuk dibayarkan ke pihak penjual.

Pada bank sentral, transaksi yang terjadi adalah transfer sejumlah dana antar bank, di mana bank A akan mengirim memo kepada bank sentral atas pemindahan dana nasabahnya kepada nasabah bank B, bank sentral akan meneruskan memo ini ke bank B, selanjutnya setelah bank B menerima memo ini, bank B akan menambahkan sejumlah dana *account* nasabahnya. Dalam jual beli *online*, karena seluruh transaksi dilakukan secara *online* maka *software*lah yang memegang peranan penting dalam transaksi ini. *Software* ini dapat saja diletakkan di beberapa bank tertentu bekerjasama dengan beberapa penjual untuk membangun suatu sistem jual beli *online* atau bisa juga diletakkan di ISP. Salah satu perusahaan yang menerapkan ini adalah *Wells Fargo* dan *General Electric*.

d. *Visa Credit Card*

Visa adalah suatu keharusan untuk mendukung 100% transaksi *online* di internet. Mereka bekerjasama dengan berbagai bank di seluruh dunia dan pihak-pihak pengembang *software* jual beli *online*. Visa sendiri harus menyediakan data *base* yang handal dan terjaga kerahasiannya yang dapat di akses setiap saat oleh para pembeli. Di internet ini pun visa menyediakan layanan-layanan *online* seperti ATM *Locator*, *Electronic Banking*, *Bill Paymet* dan lain sebagainya.

D. Perlindungan Konsumen dalam Perspektif Hukum Islam

1. Dasar-Dasar Perlindungan Konsumen dan Pelaku Usaha

a. Landasan Hukum

Sumber hukum dalam Islam yang telah disepakati oleh para fuqaha ada 4 (empat), yaitu berdasarkan Al Qur'an, Sunnah, Ijma', dan Qiyas. Sumber-sumber hukum ini dijadikan sebagai acuan dalam pengambilan hukum perlindungan konsumen dalam Islam. Al-Qur'an merupakan sumber hukum pertama dalam ajaran Islam. Sunnah adalah sumber hukum kedua setelah Al Qur'an, dan dapat di-jadikan sumber hukum pertama apabila tidak ditemukan penjelasan atas suatu masalah di dalam Al-Qur'an. Ijma' adalah kesepakatan semua mujtahid dari kalangan umat Islam pada suatu masa, setelah wafatnya Rasulullah SAW atas suatu hukum *syara'* mengenai suatu kejadian maupun kasus. Qiyas adalah menghubungkan suatu kejadian yang tidak ada nash-nya

kepada kejadian yang ada nash-nya, dalam hukum yang telah ditetapkan oleh nash.

b. Asas Perlindungan Konsumen

Untuk melindungi kepentingan para pihak di dalam perdagangan/berbisnis, hukum Islam menetapkan beberapa asas yang dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan transaksi, yaitu *at-tauhid*, *istiklaf*, *al-ihsan*, *al-amanah*, *ash-shiddiq*, *al-adl*, *al-khiyar*, *at-ta'wun*, keamanan dan keselamatan, dan *at-taradhin*.

- 1) *At-Tauhid*, merupakan asas pokok atau pondasi dari seluruh kegiatan bisnis di dalam hukum Islam di-tempatkan pada asas tertinggi, yaitu tauhid (mengesakan Allah SWT).
- 2) *Istiklaf*, yang menyatakan bahwa apa yang dimiliki oleh manusia hakekatnya adalah titipan dari Allah SWT, manusia hanyalah sebagai pemegang amanah yang diberikan kepadanya.
- 3) *Al-Ihsan*, artinya melaksanakan perbuatan baik yang dapat memberikan kemanfaatan kepada orang lain tanpa ada kewajiban tertentu yang mengharuskannya untuk melaksanakan perbuatan tersebut.
- 4) *Al-Amanah*, artinya setiap pelaku usaha adalah pengemban amanah untuk masa depan dunia dengan segala isinya (kholifah fil ardhi), oleh karena itu apapun yang dilakukannya akan dipertanggungjawabkan di hadapan manusia dan di hadapan sang pencipta (Allah SWT).

- 5) *Ash-Shiddiq*, adalah adalah perilaku jujur, yang paling utama di dalam berbisnis adalah kejujuran.
- 6) *Al-Adl*, adalah keadilan, keseimbangan, dan kesetaraan yang menggambarkan dimensi horizontal dan berhubungan dengan harmonisasi segala sesuatu di alam semesta ini.
- 7) *Al-Khiyar*, adalah hak untuk memilih dalam transaksi bisnis, hukum Islam menetapkan asas ini untuk menjaga terjadinya perselisihan antara pelaku usaha dengan konsumen.
- 8) *At-Ta'wun*, memiliki arti yang sangat penting dalam kehidupan ini karena tidak ada satupun manusia yang tidak membutuhkan bantuan dari orang lain, sehingga tolong menolong antara sesama manusia merupakan keniscayaan, terutama dalam upaya meningkatkan kebaikan dan ketakwaan kepada Allah SWT.
- 9) Keamanan dan keselamatan, dalam hukum Islam ada lima hal yang wajib di-jaga dan dipelihara (*al-dharuriyyat al-khamsah*), yaitu: (1) memelihara agama (*hifdh al-din*), (2) memelihara jiwa (*hifdh al-nafs*), (3) memelihara akal (*hifdh al-aql*), (4) memelihara keturunan (*hifdh nasl*), dan memelihara harta (*hifdh al-maal*).
- 10) *At-Taradhin* (kerelaan), salah satu syarat sahnya jual beli di dalam Islam adalah aqad atau transaksi. Aqad atau transaksi tidak pernah akan terjadi kecuali dengan shighat (ijab-qabul), yaitu segala hal

yang menunjukkan kerelaan atau kesepakatan kedua belah pihak (penjual dan pembeli).⁶¹

2. Pengertian Jual Beli Menurut Hukum Islam

Jual beli (al-bay') secara bahasa artinya memindahkan hak milik terhadap benda dengan akad saling mengganti, dikatakan: "Ba'a asy-syaia jika dia mengeluarkannya dari hak miliknya, dan ba'ahu jika dia membelinya dan memasukkannya ke dalam hak miliknya, dan ini masuk dalam katagori namanama yang memiliki lawan kata jika disebut ia mengandung makna dan lawannya seperti perkataan al-qur yang berarti haid dan suci.

Dalam pelaksanaan jual beli tentunya harus terpenuhinya rukun dan syarat jual beli, sehingga jual beli tersebut dapat diakui sah dan halal oleh syara. Adapun rukun dan syarat jual beli yaitu sebagai berikut:

a. Penjual

Penjual harus memiliki barang yang hendak dijualnya, serta mendapatkan ijin untuk menjualnya, penjual tersebut harus dalam keadaan sehat (tidak gila).

⁶¹ Nurhalis, "Perlindungan Konsumen dalam Perspektif Hukum Islam dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999", *Jurnal IUS*, Edisi No. 9 Vol. III, Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur, 2015, hlm. 528-529.

b. Pembeli

Pembeli disyaratkan diperbolehkannya bertindak dalam artian seorang pembeli bukanlah orang yang kurang waras dalam artian gila, atau bukan anak kecil yang tidak mempunyai izin untuk membeli.

c. Barang yang dijual

Barang yang dijual harus merupakan barang atau sesuatu yang diperbolehkan syara' untuk dijual, bersih, dapat diserahkan kepada pembeli dan bisa diketahui pembeli meskipun hanya dengan ciricirinya.

d. Akad

Yaitu penyerahan (*ijab*) dan penerimaan (*qabul*) dengan perkataan.

e. Kerelaan kedua belah pihak

Penjual dan pembeli harus saling ridho dalam transaksi jual beli, sehingga jual beli tersebut dapat dikatakan sah, jika salah satunya tidak meridhoi maka jual beli tersebut dapat dikatakan tidak sah, karena tidak terpenuhinya salah satu rukun. Sebagai mana hal ini telah dikemukakan oleh Rasulullah SAW “*Sesungguhnya jual beli itu dengan kerelaan*”. (HR. Ibnu Majah dengan sanad hasan).

3. Perlindungan Konsumen dalam Hukum Islam

Pelaksanaan perekonomian dalam Islam sepenuhnya berdasarkan ajaran yang terkandung dalam Al-Quran, sunnah Rasul Saw, dan ajaran yang dilaksanakan para sahabat. Dengan adanya perlindungan hukum maka diharapkan kehidupan masyarakat akan lebih baik, aman, dan terhindar dari tindakan yang merugikan. Terlepas dari hal yang tersebut di atas, yang tidak kalah pentingnya adalah untuk menjamin adanya kepastian hukum untuk memberikan perlindungan kepada konsumen. Tentu saja hal ini tidak lepas dari adanya kesadaran produsen (pelaku usaha) sehingga kedua belah pihak tidak saling dirugikan⁶².

Allah SWT berfirman dalam Qs. Surah al-maidah Ayat 67:

يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ
يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ

Artinya: Hai Rasul, sampaikanlah apa yang diturunkan kepadamu dari Tuhanmu. Dan jika tidak kamu kerjakan (apa yang diperintahkan itu, berarti) kamu tidak menyampaikan amanat-Nya. Allah memelihara kamu dari (gangguan) manusia. Sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang yang kafir. (Qs. Al-Maidah : 67)

⁶² Muhammad Djakfar, *Hukum Bisnis: Membangun Wacana Integrasi Perundangan Nasional dengan Syariah*, (Yogyakarta: PT LKis Printing Cemerlang, 2009), hlm. 354.

Ayat ini mengingatkan Rasul agar menyampaikan ajaran agama kepada Ahl- al-Kitab tanpa menghiraukan ancaman mereka, yang mana Allah berjanji memelihara Rasul dari gangguan dan tipu daya orang-orang Yahudi dan Nasrani⁶³. Dengan kata lain Ayat ini berbicara tentang perlindungan yang diberikan Allah kepada mereka yang menyampaikan ajaran agama Allah, untuk merealisasikan kemashlahatan manusia dengan menjamin kebutuhan.

Tujuan konsumen muslim dalam mengkonsumsi barang dan atau jasa yaitu bertujuan untuk mengabdikan dan merealisasikan yang dikehendaki Allah SWT. Fuqaha' memberikan empat (4) tingkatan bagi konsumen, yaitu:⁶⁴

- a. Wajib, mengkonsumsi sesuatu untuk menghindari dari kebinasaan, dan jika tidak mengkonsumsi kadar ini padahal mampu akan berdosa.
- b. Sunnah, mengkonsumsi lebih dari kadar yang menghindarkan dari kebinasaan, dan menjadikan seorang Muslim mampu shalat berdiri dan mudah berpuasa.
- c. Mubah, sesuatu yang lebih dari sunah sampai batas kenyang.

⁶³ Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Volume 3*, (Jakarta: Lentera Hati, 2012), hlm. 153.

⁶⁴ Jaribah bin Ahmad al-Haritsi, *Fikih Ekonomi Umar bin al-Khatab, terjemahan As-muni Solihan Zamakhsyari*, Khalifa, Jakarta, 2008, hlm. 138.

d. Konsumsi yang melebihi batas kenyang. Dalam hal ini terdapat dua pendapat, salah satunya menyatakan makruh dan yang lain menyatakan haram.

Selain itu terdapat praktik-praktik perdagangan yang dilarang oleh Rasulullah pada masa pemerintahan Rasulullah di Madinah, diantaranya:

1) Talaqi Rukban

Mencegat pedagang yang membawa barang dari tempat produksi sebelum sampai ke pasar. Tindakan ini dilarang karena bertujuan untuk menghindari ketidaktahuan konsumen atau produsen tentang harga barang.

2) Gisyah

Menyembunyikan cacat barang yang dijual, bisa juga dengan mencampurkan produk cacat ke dalam barang yang berkualitas tinggi, sehingga konsumen akan mengalami kesulitan untuk mengetahui secara tepat kualitas barang yang diperdagangkan, dengan demikian penjual akan mendapatkan harga yang tinggi untuk barang yang berkualitas buruk. Adapun hakikatnya konsumen membutuhkan informasi yang jelas tentang kualitas barang yang akan dibelinya.

3) Perdagangan najasy

Praktik perdagangan dimana seseorang berpura-pura sebagai pembeli yang menawar harga tinggi disertai pujian kualitas secara tidak wajar, dengan tujuan untuk menaikkan harga barang.

4) Produk Haram

Memperdagangkan barang-barang yang telah dilarang dan diharamkan AlQur'an dan Sunnah. Hal ini berkaitan dengan keselamatan konsumen dalam membeli dagangan tersebut, baik keselamatan jasmaniah maupun keselamatan rohaniah.

5) Riba

Pengambilan tambahan dalam transaksi jual beli maupun simpan pinjam yang berlangsung secara zalim dan bertentangan dengan prinsip muamalat secara islami..⁶⁵

⁶⁵ Ahmad Sudirman Abbas, *Qawa'id Fiqhiyah dalam Perspektif Fikih*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2004), hlm. 131.

BAB III

PELAKSANAAN PERLINDUNGAN HUKUM DALAM JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*

A. Gambaran Umum Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legend*

Game Online Mobile Legend saat ini menjadi primadona bagi kalangan gamers tanah air, sangat berbeda dengan game PC, Play Station atau sejenisnya. *Game Online Mobile Legend* merupakan game yang sangat banyak diminati oleh para gamers dikarenakan dapat menghasilkan uang dari penjualan akun maupun penjualan diamond yang ada dalam game tersebut. Hal itu diperuntukkan untuk membeli item dan hero dalam *Game Online Mobile Legend* yang berbeda-beda.

Untuk dapat memainkan *game* ini para pemain harus terlebih dahulu melakukan registrasi di dalam *game*-nya/penyedia jasa *game* yang bersangkutan, dengan memasukkan *email* dan *password*. Selanjutnya dari pihak *game* itu sendiri setelah melakukan verifikasi, maka akan mengirimkan konfirmasi ke email. Sebelum akun *game online mobile legend* dapat dijual, gamers harus menaikkan dahulu *rank* atau levelnya terlebih dahulu.

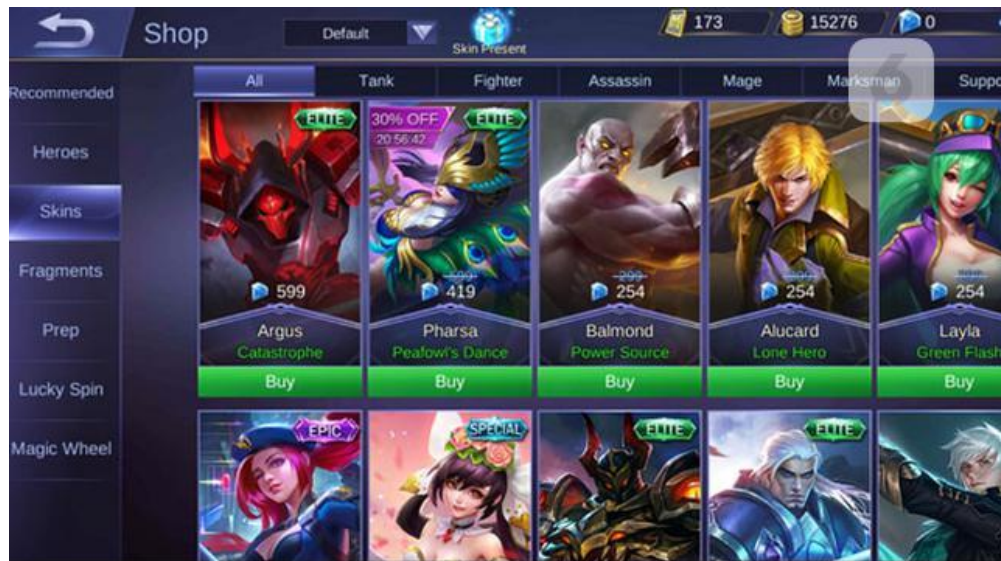
Setelah mencapai level yang layak untuk dijual barulah penjual mencari pembeli. Dalam penjualan akun *game online* tersebut apabila semakin tinggi rank serta banyaknya jumlah *hero* yang ada maka akan semakin mahal, karena dalam pembelian *hero* harus bermain terus menerus maka akan mendapat koin biasanya jika ingin membeli *hero* dengan point satu *hero*

berkisar 32000 bp. Apabila ingin instan maka harus mentransfer ke pihak penyedia jasa sebesar 150 ribu untuk pembelian satu *hero*. Dalam *game online mobile legend* terdapat bermacam-macam *rank* yang ada pada game tersebut seperti pada Gambar 3.1 berikut ini



Gambar 3.1. Rank dalam Game Mobile Legend

Begitu juga ada bermacam-macam *hero* yang dijual dalam *game Mobile Legend*, di antaranya seperti pada Gambar 3.2 berikut ini.



Gambar 3.2. Hero dalam Game Mobile Legend

Dalam transaksi jual beli akun *game online Mobile Legend* biasanya digunakan dengan metode *Cash On Delivery* (COD) atau bertemu langsung antara penjual dan pembeli, atau Transfer uang dari pembeli kepada penjual melalui Anjungan Tunai Mandiri (ATM) atau dapat melalui dompet *digital* seperti OVO, Go-Pay dan lain-lain tergantung dari kesepakatan antara penjual dan pembeli. Saat melakukan metode COD biasanya penjual menjual akun *game online mobile legend* tersebut ke dalam postingan sosial media dengan memberikan gambaran akun yang akan dijual dan juga meninggalkan nomer telepon dan bisa juga dengan menawarkan kepada teman-temannya. Pembeli biasanya mencari akun sesuai dengan keinginannya melalui media sosial atau ditawarkan oleh teman yang ingin menjual akunya. Biasanya kisaran harga dari *rank* yang terendah harganya Rp.200.000 (Dua ratus ribu rupiah) dan jika ranknya tinggi bisa lebih dari Rp.500.000 (Lima Ratus Ribu Rupiah). Apabila pembeli berminat maka pembeli langsung menghubungi penjual dengan chat

melalui *Whatsapp* ataupun telepon penjual. Setelah itu antara penjual dan pembeli melakukan kesepakatan untuk bertemu langsung dengan tempat dan waktu yang sudah ditentukan. Saat sudah bertemu antara pembeli dan penjual, setelah itu pembeli melakukan pengecekan akun yang ditawarkan penjual sebelumnya. Jika sesuai barulah pembeli membayar sesuai kesepakatan dengan penjual.

Sebagai contoh Juang Sabit, seorang mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (UIN), sudah bermain game online *Mobile Legend* selama 6 bulan, menurutnya bermain *game online Mobile Legend* untuk mengurangi rasa bosan dan jenuh karna setelah pulang kuliah tidak ada pekerjaan lagi selain bermain game. Namun, akibat terlalu sering bermain game, tugas kuliah sempat terbelengkalai karena lupa akan tanggung jawabnya, serta banyak waktu yang tersita akibat main *game* tersebut, oleh karenanya dia menjual akun *Mobile Legend* miliknya. Dalam transaksi jual beli akun *game online Mobile Legend* menurutnya harus ada komitmen dalam transaksi jual beli kepercayaan kejujuran dan tanggung jawab kepada pembeli, karena banyak yang sempat menawar tapi takut terjadi penipuan serta sebisa mungkin tidak boleh ada kecurangan. Pelayanan yang baik dalam bertransaksi apabila tidak membedakan calon pembeli tidak membedakan usia, suku dan agama.

Esa, seorang mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia (UII), sudah bermain mulai 1 tahun yang lalu, menurut Esa *game* ini hanya untuk pelampiasannya dikala ada masalah dengan rasa bosan dengan tugas

kuliah dan penatnya mikirin judul skripsi. Namun seiring berjalannya waktu Esa mulai menikmati game online ini dan mulai kecanduan. Akibatnya waktu berkumpul dengan teman-temannya selalu mengabaikan obrolan-obrolan temannya dan konsen *gamenya*. Dalam melakukan transaksi jual beli akun *game online Mobile Legend* menurutnya dengan menawarkan akun game online yang akan dijual untuk melakukan transaksi COD agar pembeli dapat melihat secara langsung akun yang dijual bukan akun palsu, karena banyak pembeli yang khawatir jika jual belinya dilakukan transfer dan tidak sesuai dengan kesepakatan dan harga akun yang ditawarkan tergantung tingkatan *rank* atau *hero game* tersebut.

Afif Shohbi, seorang mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Ahmad Dahlan (UAD), menurutnya agar lebih percaya akun tersebut milik penjual pembeli meminta nomor telepon penjual apabila terjadi suatu hal misalnya gagal *log in* bisa meminta konfirmasi. Meskipun harga sudah ditentukan penjual terkadang pembeli masih bisa nego harga akun kepada penjual. Memberikan pelayanan baik walaupun membeli akun secara online dan cepat respon ketika hendak membeli akun sejauh ini tidak mengecewakan.

B. Analisis Keabsahan Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legend*

Pada pelaksanaan jual beli akun *game online Mobile Legend*, terdapat perjanjian jual beli antara para pihak yaitu pembeli dan penjual. Sedangkan pelaku usaha harus melakukan suatu prestasi berupa akun *game online Mobile Legend*, bahkan kerap kali para pelaku usaha memasarkan akun *game*

online dalam social media dengan gambar yang bagus untuk mengelabui calon pembeli walaupun pada kenyataannya berbeda, terlebih lagi *game online* pada zaman sekarang itu banyak peminatnya. Faktor inilah yang mendorong pelaku usaha yang tidak mempunyai itikad baik untuk tetap menjalankan bisnisnya walaupun akun *game online* yang diperdagangkan tidak sesuai dengan yang dipasarkan dalam sosial media dapat merugikan pembeli dan juga akibat posisi konsumen yang lemah karena tidak adanya perlindungan yang seimbang untuk melindungi hak-hak dari konsumen.

Pelaku usaha yang tidak memiliki itikad baik, tentu saja akan dengan mudah menjual akun game online tanpa memperhatikan bahwa barang yang diperjual belikan tidak sesuai dengan kenyataannya. Adapun definisi dari itikad baik itu sendiri adalah perbuatan yang tidak mementingkan diri sendiri, tetapi juga melihat kepentingan orang lain yang ditandai dengan perbuatan tanpa tipu muslihat, tanpa tipu daya, tanpa mengganggu pihak lain dan tanpa akal – akalan. Bahkan sebagian dari pelaku usaha tidak benar – benar akun milik dia sendiri namun menjual lagi akun yang sebelumnya dibeli dengan harga yang lebih tinggi, namun mereka dituntut untuk memberikan kesan baik dan seolah - olah telah menggunakan akun tersebut. Mereka juga tidak mempertimbangkan rank yang ada dalam akun game online tersebut. Karena banyak dari pengikut mereka yang akan terpengaruh untuk membeli dan menggunakan akun tersebut, yang ternyata berbeda dari yang ditawarkan dan menimbulkan kerugian pada konsumen.

Perjanjian timbal balik yang mana pihak satu (si penjual) berjanji untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang, sedang pihak yang lainnya (si pembeli) berjanji untuk membayar harga yang terdiri atas sejumlah uang sebagai imbalan dari perolehan hak milik yang disebut sebagai perjanjian jual beli sebagaimana yang terdapat di jual beli akun *game online Mobile Legend*. Pada kasus jual beli akun *game online Mobile Legend*, terdapat perjanjian jual beli antara para pihak yaitu pembeli dan penjual.

Pasal 1320 KUHPdata menentukan adanya 4 (empat) syarat sahnya suatu perjanjian, yakni :

1. Adanya kesepakatan antara kedua belah pihak yang melakukan jual beli akun game online mobile legend;
2. Adanya kecakapan para pihak dimana para pihak tersebut berwenang untuk melaksanakan perjanjian (bukan anak dibawah umur dan bukan dibawah pengampuan);
3. Adanya obyek atau perihal tertentu yaitu menjelaskan produk apa yang dijual, pembayaran, serta hal-hal lain yang disepakati;
4. Suatu sebab (kausa) yang halal.

Persyaratan yang pertama dan kedua berkenaan dengan subjek perjanjian, sedangkan persyaratan ketiga dan keempat berkaitan dengan objek perjanjian. Perbedaan kedua persyaratan tersebut dikaitkan pula dengan masalah batal demi hukumnya dan dapat dibatalkannya suatu perjanjian. Perjanjian yang batal demi hukum adalah perjanjian yang sejak semula sudah

batal, hukum menganggap perjanjian tersebut tidak pernah ada. Perjanjian yang dapat dibatalkan adalah sepanjang perjanjian tersebut belum atau tidak dibatalkan pengadilan, maka perjanjian yang bersangkutan masih terus berlaku. Syarat sahnya perjanjian yang pertama adalah kata sepakat. Kata sepakat di dalam perjanjian pada dasarnya adalah pertemuan atau persesuaian kehendak antara para pihak di dalam perjanjian. Seseorang dikatakan memberikan persetujuannya atau kesepakatannya (*toestemming*) jika memang menghendaki apa yang disepakati⁶⁶.

Apabila salah satu pihak tidak menghendaki apa yang disepakati maka dalam perjanjian tersebut dapat mengandung cacat kehendak. Cacat kehendak adalah perjanjian yang pada waktu lahirnya mengandung cacat dalam kehendak. Menurut Pasal 1322 – Pasal 1328 B.W yang mengatur tentang perjanjian yang telah ditutup atas dasar adanya cacat kehendak. Dalam kelompok perjanjian yang mengandung “cacat dalam kehendak” menurut doktrin dimasukkan perjanjian yang mengandung unsur kesesatan, paksaan atau penipuan pada saat lahirnya perjanjian. Pada perjanjian yang mengandung cacat dalam kehendak, kehendak yang diberikan dalam perjanjian tersebut bukan berdasarkan atas kehendak atau sepakat yang murni sepakat yang diberikan karna adanya tekanan tertipu atau dibawah pengaruh orang lain dibawah orang lain yang menyalahgunakan keadaan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam jual beli Game online Mobile Legend telah ada kesepakatan antara penjual dan pembeli berdasar Pasal 1320.

⁶⁶ J. Satrio, *Hukum Perikatan*. (Bandung : Alumni, 1992), hlm. 164

Dalam transaksi jual beli akun game online mobile legend biasanya digunakan dengan metode COD atau bertemu langsung antara penjual dan pembeli, atau Transfer uang dari pembeli kepada penjual melalui Anjungan Tunai Mandiri (ATM) atau dapat melalui dompet *digital* seperti OVO, Go Pay dan lain-lain tergantung dari kesepakatan antara penjual dan pembeli. Saat melakukan metode *Cash On Delivery* (COD) biasanya penjual menjual akun *game online Mobile Legend* tersebut kedalam postingan sosial media dengan memberikan gambaran akun yang akan dijual dan juga meninggalkan nomer telepon dan bisa juga dengan menawarkan kepada teman-temannya.

Metode transfer tidak berbeda jauh dengan COD hanya saja pembeli setelah melihat postingan di sosial media, lalu pembeli menghubungi penjual dan membuat suatu kesepakatan, yang mana pembeli tidak bisa melihat langsung akun yang akan dibeli dan biasanya dalam metode transfer ini pembeli diharuskan mentransfer uang dahulu kepada penjual lalu dari pihak penjual akan mengirimkan *email* dan *password* kepada pembeli. Contoh akun yang diperjual belikan dalam *game Mobile Legend*. Seperti gambar 3.3 dibawah ini:



Gambar 3.3 Akun yang Dijual dalam *Game Mobile Legend*

Model transaksi dalam dunia *game online* dapat bagi kedalam dua bagian yaitu :

a. Transaksi antara *farmer* dengan *gamer*

Transaksi ini biasanya sering dilakukan oleh para *farmer* yang memainkan *game online* hanya untuk mendapatkan keuntungan. Kelompok ini banyak yang mempromosikan barang atau jasanya melalui jejaring sosial, *website* ataupun melalui fasilitas *chatting* yang terdapat dalam *game* tersebut. *Farmer* haruslah mengetahui permintaan pasar, misalnya meningkatkan level *game* setinggi mungkin yang kemudian ditawarkan kepada *gamer* atau menjual *asset-asset* dalam suatu *game* tertentu. Setelah *game* tersebut memikat *gamer* maka langkah berikutnya seorang *gamer* mentransfer uang yang telah disepakati melalui ATM (*Automatic Teller Machine* atau Anjungan Tunai Mandiri).

b. Transaksi *Gamer* di dalam *Game* yang dimainkan

Transaksi model ini seringkali dilakukan oleh para *gamer*, misalnya dalam pembelian *item-item*, karakter *game* dan *asset-asset* lainnya yang terdapat dalam *market* atau pasar yang terdapat dalam *game online*. Untuk melakukan transaksi semacam ini, seorang *gamer* dapat melakukan dengan dua macam, dapat dilakukan dengan menggunakan *point* dan dapat dengan menggunakan *cash*. Apabila seorang *gamer* ingin membeli *item* dengan menggunakan *point* maka harus mengumpulkan *point* sebanyak mungkin, dan apabila ingin menggunakan *cash* seorang *gamer* dapat membeli *cash* tersebut di agen-agen yang menyediakannya. Untuk membeli *item* dengan menggunakan *cash*, maka seorang *gamer* akan memasukan kode yang terdapat dalam *cash* tersebut. Setiap *game online* memiliki *cash* masingmasing dengan nominal yang bervariasi.

c. Transaksi Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legend*

Mekanisme Transaksi dalam Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legend* diawali dengan sebuah Akun *Email* yang menjadi objek dalam jual beli (alamat *email* untuk mengakses masuknya kedalam permainan *Mobile Legend*) selanjutnya akan diperjualbelikan kepada pembeli yang tertarik dengan akun *game* tersebut tetapi sudah mencapai *level* permainan tertinggi dalam hal ini disebut dengan *Tawn Hall* dengan harga sesuai dengan kesepakatan antara penjual dan pembeli mulai dengan harga Rp.20.000 hingga jutaan rupiah. Yang membedakan jual beli akun *game online* ini pada umumnya selain objek ialah bentuk

transaksi baik tempat dan ruang yang digunakan untuk melakukan proses jual beli, jual beli ini bersifat maya atau semu (tidak nyata) pertemuan antara penjual dan pembeli antara penjual dan pembeli dimediasi oleh keberadaan perangkat komunikasi dan informasi modern, perangkat ini berupa *smartphone*, *tablet*, *pc* dan *modem* yang terhubung dengan jaringan nirkabel ataupun data internet (*kouta*).

Penjualan akun hanya dapat dilakukan oleh orang yang mempunyai akses masuk ke akun *game* tersebut. Sarana Penjualan akun biasa dapat digelar lapaknya di media sosial seperti *facebook* atau *blog digoogle* yang menawarkan jual beli akun *Mobile Legend*. Tidak ada syarat khusus untuk menjual ataupun membeli akun *Mobile Legend* tersebut hanya apabila ada yang tertarik untuk membeli akun tersebut kedua belah pihak sepakat dengan harga yang ditawarkan pihak penjual memberikan akunnya dan pembeli membayar sesuai dengan kesepakatan harga.

Semakin tinggi level permainan semakin tinggi pula harga yang ditawarkan. Terdapat beberapa cara untuk melakukan transaksi jual beli akun *game online*, cara tersebut berdasarkan cara pembayarannya yaitu dengan *cash* atau tunai, transfer melalui bank, menggunakan kartu kredit, dan barter. Tidak ada proses pengiriman barang karena akun *game online* hanya alamat *email* yang dijual belikan ketika uang sudah ditransfer maka kewajiban penjual memberikan akun atau alamat *email* serta *password email* untuk *log in* kedalam *game Mobile Legend* tersebut transaksi jual beli pun selesai.

Jual beli akun *game online Mobile Legend* termasuk akta perjanjian di bawah tangan yaitu akta yang sengaja dibuat untuk pembuktian oleh para pihak tanpa bantuan dari seorang pejabat. Hal semata-mata dibuat antara para pihak yang berkepentingan. Akta di bawah tangan ini tidak diatur dalam HIR, tetapi oleh Pasal 286 sampai dengan Pasal 305 RBG, dan Pasal 1874 sampai dengan Pasal 1880 KUHPerdara.

Pasal 1875 KUHPerdara menyebutkan bahwa, perjanjian di bawah tangan dapat mempunyai pembuktian yang sempurna seperti akta otentik apabila tanda tangan dalam akta tersebut diakui oleh para pihak yang menandatangani. Pasal 1871 KUHPerdara bahwa akta di bawah tangan bisa memiliki kekuatan pembuktian yang sempurna apabila para pihak tidak menyangkal apa yang ada di dalam isi perjanjian itu. Apabila dilihat sepintas dari uraian di atas sepertinya tidaklah adil karena pihak yang tidak ikut secara bersama-sama menentukan isi perjanjian dan (kemungkinan) tidak mengetahui adanya ataupun jika mengetahui tidak memahami dengan baik maksud dari klausul-klausul tersebut. Konsumen tetap dianggap telah menyetujui dan karenanya terikat dengan apa yang tercantum di dalam perjanjian tersebut.

Kebanyakan proses transaksi dan jual beli *Account Mobile Legend* layaknya jual beli rumah atau mobil. Ketika sudah terjadi kesepakatan harga dan pembayaran sudah dilakukan maka *email* dan *password* akan diserahkan. Tata cara sebelum diadakan proses jual beli akun *game online Mobile Legend*:

a. Negosiasi harga akun *game online Mobile Legend*

Melakukan jual beli tentunya selalu berhadapan dengan negosiasi harga. Negosiasi dilakukan antara penjual dan pembeli untuk memperoleh kesepakatan dalam melakukan transaksi jual beli akun *game online*. Dalam negosiasi jual beli akun pihak penjual dan pembeli mempunyai hak dan kewajiban tertentu. Pihak pembeli mempunyai hak menerima akun yang dibelinya dan kewajiban untuk membayar sesuai dengan kesepakatan.

Sebaliknya penjual berhak menerima pembayaran kewajiban menyerahkan akun yang dijual secara jujur. Karena kejujuran adalah faktor terpenting dalam transaksi jual beli tersebut. pelaksanaan negosiasi ditunjukkan untuk memperoleh kesepakatan atas kehendak pembeli dan penjual yaitu merundingkan harga akun yang dijual.

b. Transaksi jual beli

Setelah melakukan negosiasi antara penjual dan pembeli, didapat kesepakatan jual beli antar keduanya. Kesepakatan ini merujuk pada pertukaran. Pertukarannya berupa uang dengan barang, uang dengan jasa, barang dengan barang, barang dengan jasa dan jasa dengan jasa. Transaksi merupakan puncak dari kegiatan jual beli akun *game* ini. Terdapat beberapa cara untuk melakukan jual beli akun *game online* ini, cara tersebut berdasarkan cara pembayaran yaitu dengan *cash* atau tunai dan bertemu langsung, transfer melalui rekening bank, menggunakan kartu kredit, dan barter. Cara-cara tersebut digunakan informan untuk

menunjukkan kesetujuan atas kesepakatan yang telah dicapai selama proses negosiasi⁶⁷.

Berdasarkan hal tersebut, kata sepakat yang sudah dijelaskan di atas berdasar syarat sahnya perjanjian Pasal 1320 ayat (1) KUHPerdara, yang kemudian dibatasi oleh Pasal 1321 KUHPerdara bahwa jika walaupun dalam suatu perjanjian tersebut terdapat kata sepakat tetapi kesepakatan tersebut terbentuk karena adanya kekhilafan atau diperoleh dengan paksaan atau penipuan, maka perjanjian tersebut mengandung kemungkinan untuk dapat dibatalkan. Dalam perkembangannya dikenal pula penyalahgunaan keadaan sebagai salah satu alasan pembatalan perjanjian⁶⁸.

Seringkali pengembang berlindung dibalik asas kebebasan berkontrak, bahwa tiap orang bebas membuat perjanjian, bebas menentukan isi perjanjian, bebas menentukan dengan siapa membuat perjanjian, tetapi juga harus diingat bahwa asas kebebasan berkontrak bukan bebas mutlak, ada pembatasan-pembatasannya yang sudah dijelaskan sebelumnya. Kebebasan berkontrak juga bisa terlaksana hanya jika kedudukan para pihak dalam perjanjian adalah seimbang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kata sepakat yang diperoleh karena penyalahgunaan keadaan dan kedudukan para pihak yang tidak seimbang dalam Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legend* ini bisa menjadi salah

⁶⁷ Sulyana, "Anaisis Pemasaran Online Dalam Sudut Pandang Etika Bisnis Islam", Skripsi Kearsipan Perpustakaan Syariah IAIN Raden Intan Lampung, 2016, hlm 62-64

⁶⁸ J. Satrio, *Hukum Perikatan*. (Bandung : Alumni, 1992), hlm. 164

satu sebab untuk pembatalan perjanjian oleh pihak yang dirugikan, dalam hal ini pembeli.

Ketiadaan kata sepakat atau kata sepakat yang tidak betul-betul bulat tidak mengakibatkan batalnya perjanjian, tetapi hanya mengakibatkan perjanjian dapat dibatalkan, artinya sepanjang perjanjian tersebut telah dilaksanakan dan tidak ada pihak keberatan dan meminta pembatalan perjanjian ke pengadilan, perjanjian tetap sah⁶⁹.

Syarat yang kedua adalah kecakapan, dimana dalam perjanjian ini yang membuat adalah penjual yang merupakan badan hukum dengan pembelinya adalah orang-orang yang sudah berumur lebih dari 18 tahun sehingga syarat kedua ini sudah terpenuhi. Syarat yang ketiga adalah obyek tertentu, disini obyeknya adalah Akun *Game Online Mobile Legend*, dengan demikian syarat yang ketiga tersebut sudah terpenuhi.

Syarat sahnya perjanjian yang keempat adalah adanya kausa yang halal. Menurut Pasal 1337 KUHPerdara bahwa suatu kausa dinyatakan terlarang jika bertentangan dengan Undang-Undang, kesusilaan dan ketertiban umum. Suatu kausa dikatakan bertentangan dengan undang-undang, jika kausa di dalam perjanjian yang bersangkutan isinya bertentangan dengan undang-undang yang berlaku. Jika pada kegiatan jual beli yang tidak memenuhi syarat sah perjanjiann sebagaimana diatur pada Pasal 1320 KUHPerdara, maka berakibat pada perjanjian sehingga batal demi hukum. Perjanjian dianggap sah dan mengikat secara penuh bagi para pihak yang membuatnya sejauh

⁶⁹ R.M. Panggabean, "Keabsahan Perjanjian dengan Klausul Baku", *Jurnal Hukum* No.4 Vol. 17 Oktober 2010, hlm.65 1-667.

tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip hukum yang berlaku, tidak melanggar kesusilaan dan ketertiban umum. Perjanjian dianggap sah dan mengikat secara penuh bagi para pihak yang membuatnya sejauh tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip hukum yang berlaku.

C. Analisis Perlindungan Hukum Konsumen dalam Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legend*

1. Perlindungan Hukum Secara Normatif terhadap Konsumen dalam Pembelian Akun *Game Online Mobile Legend*

Dalam Hukum Positif jual beli terdapat pada Pasal 1457 KUHPerdara, yang menyatakan “*Jual Beli merupakan suatu perjanjian dengan mana satu pihak mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak lain membayar harga yang telah dijanjikan*”. Transaksi elektronik dapat menimbulkan beberapa potensi pelanggaran menurut hukum, maka diperlukan ketelitian masing – masing pihak ketika melakukan transaksi jual beli akun *game online Mobile Legend*.

Transaksi elektronik merupakan model perjanjian jual-beli dengan karakteristik yang berbeda dengan model transaksi jual-beli konvensional. transaksi elektronik menimbulkan perikatan antara para pihak untuk memberikan suatu prestasi. Jual beli akun *game online Mobile Legend* mengakibatkan para pihak terikat karena perjanjian atas suatu perikatan yang timbul dari perjanjian. Seperti yang

dijelaskan dalam Kitab Undang – Undang Hukum Perdata Pasal 1233 yang menyatakan bahwa perikatan lahir karena Undang – Undang dan Perjanjian. Pengaturan tentang Perikatan diatur dalam Buku III KUHPerdata yang bersifat terbuka, yang artinya para pihak dapat membuat suatu perjanjian diluar yang telah ditentukan dari buku III KUHPerdata tersebut, namun terdapat pembatasan tertentu dalam pembuatan perjanjian tersebut, yaitu perjanjian yang tidak bertentangan dengan kesusilaan, Undang – Undang, maupun ketertiban umum. Para pihak diharapkan dapat menyusun suatu perjanjian yang memadahi untuk melaksanakan jual – beli, termasuk dalam jual beli online pada akun *game online Mobile Legend*. Buku III terkait dengan syarat batal dalam Pasal 1266 ayat (1) yang menyatakan bahwa syarat batal dianggap selalu dicantumkan dalam persetujuan – persetujuan yang memiliki timbal – balik. Apabila para pihak tidak memenuhi kewajibanya tersebut maka Pasal 1266 akan bersifat *imperatif dwingen*.

Syarat batal dalam perjanjian jual beli akun *game online Mobile Legend* dianggap dapat diberlakukan apabila penjual selaku kreditur tidak melaksanakan suatu prestasi yang tertera dalam Pasal 1234 KUHPerdata, dan sesuai dengan Pasal 1235 KUHPerdata yang menyebutkan pengertian memberikan sesuatu adalah menyerahkan kekuasaan nyata atas suatu benda dari penjual kepada pembeli. Prestasi yang dilakukan oleh penjual berupa penyerahan akun *game*

online Mobile Legend kepada pembeli yang seharusnya sesuai dengan ketentuan dan spesifikasi yang telah diuraikan dalam produk dalam iklan yang tertera atau sering disebut sebagai deskripsi produk, namun sering terjadi dalam deskripsi produk tidak sesuai dengan kenyataan produk yang dijual, yaitu spesifikasi dan uraian tidak sesuai dengan kenyataan dalam akun *Mobile Legend* yang ditawarkan.

Penawaran akun *game online Mobile Legend* biasanya ditawarkan melalui sosial media seperti whatsapp, facebook, dan instagram. Media sosial dalam masa sekarang juga berfungsi untuk memudahkan pelaku usaha, namun juga menjadikan konsumen dapat dengan mudah tertarik pada produk yang dipasangkan yang telah dibuat sedemikian rupa menarik yang terkadang tidak sesuai dengan kenyataan, sehingga konsumen merasa dirugikan atas penipuan, tidak adanya itikad baik dalam jual beli, maupun jual beli yang kurang bermanfaat dan melanggar aturan – aturan hukum tertentu. Perlindungan bagi konsumen terkait jual beli akun *game online Mobile Legend* melalui transfer bank berdasarkan UUPK disamakan dengan konsumen yang bertransaksi secara langsung atau konvensional.

Perlindungan hukum terhadap konsumen telah diatur dalam Undang – Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Keberadaan UUPK sebagaimana yang terdapat pada pasal 1 angka 1 merupakan upaya untuk menjamin adanya kepastian hukum untuk memberikan perlindungan kepada konsumen. Perlunya UUPK

tersebut antara lain karena lemahnya posisi konsumen dibandingkan posisi pelaku usaha. Dengan tujuan hukum perlindungan konsumen secara langsung yaitu untuk meningkatkan martabat dan kesadaran konsumen, sedangkan tujuan hukum perlindungan konsumen secara tidak langsung yaitu untuk mendorong pelaku usaha untuk melakukan usaha dengan tanggungjawab.⁷⁰

Salah satu cara yang paling utama dalam mencapai keseimbangan antara perlindungan konsumen adalah dengan menegakkan hak – hak konsumen.⁷¹ Adapun hak – hak konsumen berdasarkan UUPK terdapat dalam Pasal 4 yang menyebutkan bahwa:

Hak Konsumen adalah :

- a. Hak atas keamanan, keselamatan, kenyamanan dalam mengonsumsi barang/ jasa;
- b. Hak mendapatkan dan memilih barang/jasa yang sesuai dengan nilai tukar, kondisi dan jaminan yang dijanjikan;
- c. Hak atas informasi yang jelas, jujur dan benar mengenai kondisi jaminan barang/jasa;
- d. Hak untuk didengar keluhanya dan pendapat atas barang yang digunakan;
- e. Hak mendapat perlindungan dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;

⁷⁰ Adrian Sutedi, *Tanggung Jawab Produk Dalam Perlindungan Konsumen*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2008, hlm 9

⁷¹ Ahmad Miru, *Prinsip-Prinsip Perlindungan Hukum bagi Konsumen di Indonesia*, cet.2 Rajawali Press, Jakarta, 2013, hlm.102

- f. Hak mendapat pendidikan dan pembinaan konsumen;
- g. Hak untuk dilayani dan diperlakukan secara jujur dan benar tanpa diskriminatif;
- h. Hak mendapat ganti rugi, kompensasi, penggantian apabila barang/jasa yang diterima tidak sesuai perjanjian;
- i. Hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang – undang lainnya.

Berdasarkan uraian Pasal 4 diatas jual beli akun *game online Mobile Legend*, pelaku usaha telah melanggar hak konsumen yang terdapat pada Pasal 4 huruf c yaitu hak atas informasi yang jelas, benar, jujur mengenai kondisi dan jaminan barang.

Hak atas informasi yang jelas, benar, jujur mengenai kondisi dan jaminan barang ini sangat penting, karena tidak memadai informasi yang disampaikan kepada konsumen merupakan salah satu bentuk cacat produk, yaitu yang dikenal dengan cacat intruksi atau cacat karena informasi yang tidak memadai. Hak atas informasi yang jelas dan benar dimaksudkan agar konsumen memperoleh gambaran yang benar mengenai suatu produk karena dengan informasi konsumen dapat memilih produk yang diinginkan dan terhindar dari kerugian akibat kesalahan dalam penggunaan produk yaitu *Mobile Legend*. Selain hak konsumen, merupakan kewajiban pelaku usaha untuk memberikan informasi yang diatur dalam Pasal 7 Undang Undang

Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang menyebutkan :

Kewajiban Pelaku Usaha adalah :

- a. Berperilaku yang baik dalam melakukan kegiatan usaha;
- b. Memberikan informasi yang benar, jelas, jujur mengenai kondisi dan jaminan barang serta memberikan penjelasan penggunaan, pemeliharaan, dan perbaikan;
- c. Melayani atau memperlakukan konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- d. Menjamin mutu barang atau jasa yang diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/ atau jasa yang berlaku;
- e. Memberikan kesempatan kepada konsumen untuk mencoba barang atau jasa serta memberi jaminan dan/ atau garansi atas barang yang diperdagangkan;
- f. Memberikan kompensasi, ganti rugi dan/ atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
- g. Memberi ganti rugi, kompensasi, dan/atau penggantian terhadap barang atau jasa yang diterima konsumen tidak sesuai dengan perjanjian.

Sesuai dengan uraian diatas, pelaku usaha yang melakukan penipuan seperti barang yang tidak sesuai dengan yang diperjanjikan

karena pelaku usaha tidak memberikan informasi yang cukup mengenai kondisi suatu barang, hal tersebut bertentangan dengan kewajiban pelaku usaha yang terdapat pada Pasal 7 Huruf b. Dan apabila konsumen merasa dirugikan atas tindakan tersebut maka pelaku usaha memiliki kewajiban untuk memberikan ganti kerugian sesuai dengan ketentuan Pasal 7 huruf f. Ganti rugi oleh pelaku usaha merupakan upaya hukum untuk mencegah terjadinya pelanggaran atas hak-hak yang dimiliki konsumen dan sebagai pertanggung jawaban hukum yang harus ditaati dan dilaksanakan oleh pelaku usaha dalam hubungannya dengan konsumen.

Selain dalam Undang – Undang Perlindungan Konsumen, perbuatan yang dilarang oleh pelaku usaha juga diatur dalam Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Perbuatan yang dilarang bagi pelaku usaha tersebut terdapat pada Pasal 9 UUIITE yang menyatakan bahwa “*Pelaku usaha yang menawarkan produk melalui sistem Elektronik harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan*”. jadi pelaku usaha dalam menawarkan produknya harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar agar tidak merugikan konsumen.

Apabila pelaku usaha dalam menawarkan produknya tidak dengan informasi yang lengkap dan benar, dan setelah diterima produk yang ditawarkan tidak sesuai dengan yang di perjanjikan maka pelaku usaha

dapat disebut juga melakukan penipuan. Pelaku usaha tersebut dapat dilaporkan kepada pihak yang berwajib dan di jerat dengan Pasal 45A ayat (1) UUIITE yang menyatakan “*setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000 (satu milyar rupiah)*”. Setiap orang yang dimaksud disini adalah pelaku usaha yang menyebarkan berita bohong berupa tidak memberikan informasi yang benar, jelas, jujur mengenai kondisi dan jaminan barang serta memberikan penjelasan penggunaan, pemeliharaan, dan perbaikan. yang dapat mengakibatkan kerugian bagi konsumen berupa kecacatan barang atau barang tidak sesuai dengan yang di iklankan oleh pelaku usaha. Maka pelaku usaha selain dapat dimintai ganti kerugian juga dapat hukum secara hukum pidana.

Peraturan yang telah tersedia untuk mengatur jual beli online memang sudah diatur dengan baik, dalam praktik seperti jual beli akun *game online Mobile Legend* sudah dilaksanakan sesuai dengan aturan, namun apabila terjadi penipuan ataupun cidera janji dari penjual dalam jual beli akun *game online Mobile Legend* akan membuat hal tersebut merugikan pihak konsumen. Konsumen yang mendapatkan akun *game online Mobile Legend* yang telah dibelinya tidak sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati oleh kedua belah pihak hak

tersebut merugikan konsumen dan untuk meminta pembatalan dipengadilan biaya yang dikeluarkan akan lebih mahal dibanding objek perjanjian jual beli tersebut, sehingga para konsumen lebih memilih merugi dan mengiklaskannya, karena apabila ditempuh melalui upaya hukum akan memakan biaya banyak dan cenderung lebih rumit. Perlindungan bagi konsumen jual beli akun *game online Mobile Legend* harus dirancang semudah mungkin agar dapat menjangkau kerugian – kerugian kecil yang mungkin dialami oleh konsumen yang lain.

2. Perlindungan Hukum Secara Empiris terhadap Konsumen dalam Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legend*

Mobile Legend adalah sebuah permainan yang dimainkan pada telepon atau tablet. *Game* ini dapat dimainkan di *platform mobile* android dan IOS. Permainan ini dimainkan sebanyak 10 (sepuluh) orang yang terbagi menjadi 2 (dua) tim. Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 (satu) *hero* yang bisa digunakan oleh pemain.

Penjualan` akun *game online Mobile Legend* sama halnya dengan penjualan barang – barang lain yang dijual melalui dunia maya atau *online*. Karena penjual maupun pembeli biasanya tidak berada dalam satu wilayah atau mereka berbeda daerah. Oleh karena itu, penjual memposting atau mempromosikan akun game tersebut melalui media *online* seperti *facebook, instagram*, maupun akun jual beli *online*.

Dalam penetapan harga jual beli akun *game online Mobile Legend* dilakukan dengan kesepakatan melalui *Chatting*.

Akun *game online Mobile Legend* yang diperjual belikan berupa ID dan *Password* yang akan diserahkan kepada pembeli setelah pembeli melakukan transaksi pembayaran. Terdapat dua cara transaksi dalam jual beli akun *game online Mobile Legend* yang pertama dengan cara transfer yang kedua dengan cara COD keduanya merupakan model perjanjian jual-beli dengan karakteristik yang berbeda. Tetapi transaksi tersebut dapat menimbulkan perikatan antara para pihak untuk memberikan suatu prestasi. Implikasi dari perikatan itu adalah timbulnya hak dan kewajiban serta tanggung jawab yang harus dipenuhi oleh para pihak yang terlibat. Tanggung jawab pelaku usaha terhadap konsumen dalam jual beli akun *game online Mobile Legend* meskipun telah ada suatu ketentuan yang mengatur tentang tanggung jawab pelaku usaha, namun dalam prakteknya banyak ditemui kendala yang menyangkut penipuan yang dilakukan pelaku usaha, seperti barang yang tidak sesuai dengan yang diperjanjikan dan tidak adanya keharusan bagi pelaku usaha untuk memberikan informasi yang cukup mengenai kondisi suatu barang serta ganti rugi kepada pihak konsumen.⁷²

Sebagai contohnya adalah Afif Shohbi, seorang mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Ahmad Dahlan (UAD). Afif Shohbi

⁷² Janus Sidabalok, *Hukum Perlindungan Konsumen*, , PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2006, hlm 17

menceritakan bahwa ia pernah membeli akun *game online Mobile Legend* melalui media sosial yaitu *facebook* dengan harga Rp. 200.000,00 (dua ratus ribu rupiah). cara Afif Shohbi membelinya adalah dengan melihat berapa banyak jumlah *hero* dan *skin* yang terdapat dalam akun *game online Mobile Legend* yang akan dijual tersebut. Karena ia tergiur dengan harga yang murah dan *rank* yang tinggi menurutnya akun *game online Mobile Legend* tersebut bagus untuk dibeli. Selanjutnya Afif Shohbi mengirimkan pesan pribadi (*Chatting*) melalui Whatsapp dengan pemilik akun *game* tersebut dan terjadi proses tawar menawar antara Afif Shohbi dan pemilik akun *game* tersebut. Dan setelah mencapai kesepakatan bersama terkait harga akun tersebut, Afif Shohbi mentransfer sejumlah uang yang telah disepakati dan setelah uang tersebut masuk ke rekening penjual, kemudian penjual menyerahkan *username* dan *password* kepada Afif Shohbi. Akan tetapi setelah *log in* ia menemukan keganjalan ternyata akun *game online Mobile Legend* yang Afif Shohbi beli tidak sesuai dengan informasi yang di iklankan oleh penjual. Selanjutnya Afif Shohbi berusaha menghubungi penjual akan tetapi penjual tidak dapat dihubungi.⁷³

Selain Afif Shohbi, penulis juga melakukan wawancara terhadap Juang Sabit yang merupakan mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (UIN). Juang Sabit menceritakan bahwa

⁷³Wawancara pribadi dengan Afif Shohbi pada tanggal 10 Juli 2020 Pukul 19.30 WIB

ia membeli akun *game online Mobile Legend* melalui media sosial yaitu *instagram* dengan harga Rp. 300.000,00 (tiga ratus ribu rupiah). cara Juang Sabit membelinya adalah dengan melihat berapa banyak jumlah *hero* dan *skin* yang terdapat dalam akun *game online Mobile Legend* yang akan dijual tersebut. Karena ia tergiur dengan harga yang murah dan *rank* yang tinggi maka ia membeli akun *game online Mobile Legend* tersebut. Selanjutnya Juang Sabit mengirimkan pesan pribadi (*Chatting*) melalui Whatsapp dengan pemilik akun *game* tersebut menanyakan mengenai akun *game online Mobile Legend* yang dijual, tanpa pikir panjang Juang Sabit mentransfer sebesar Rp. 300.000,00 (tiga ratus ribu rupiah) kepada penjual akun *game online Mobile Legend* tersebut dan setelah uang ditrasfer dan uang masuk ke rekening penjual, kemudian penjual menyerahkan *username* dan *password* kepada Juang Sabit. Setelah Juang Sabit menerima *username* dan *password*, ia melakukan *log in* terhadap akun *game online Mobile Legend* tersebut dan menyadari bahwa akun *game online Mobile Legend* yang Juang Sabit beli tidak sesuai dengan informasi yang di iklankan melalui *instagram* oleh penjual.⁷⁴

Selain Afif Shohbi dan Juang Sabit penulis juga melakukan wawancara terhadap pembeli lain yang merupakan mahasiswi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (UIN) yang bernama Luthfatul Amalah. Ia menceritakan bahwa dalam membeli

⁷⁴ Wawancara pribadi dengan Juang Sabit pada tanggal 12 Juli 2020 Pukul 21.30 WIB

akun *game online Mobile Legend* melalui media sosial yaitu *facebook* dengan harga Rp. 300.000,00 (tiga ratus ribu rupiah). Luthfatul Amalah membeli akun *game online Mobile Legend* tersebut karena ia tergiur dengan harga yang murah dan *rank* yang tinggi. Selanjutnya Luthfatul Amalah mengirimkan pesan pribadi (*Chatting*) melalui *Line* dengan pemilik akun *game* tersebut menanyakan mengenai akun *game online Mobile Legend* yang dijual dan bernegosiasi mengenai harga yang ditawarkan oleh penjual. Setelah mencapai kesepakatan bersama terkait harga akun tersebut, Luthfatul Amalah mentransfer sejumlah uang yang telah disepakati sebesar Rp. 300.000,00 (tiga ratus ribu rupiah) kepada penjual akun *game online Mobile Legend*. kemudian penjual menyerahkan *username* dan *password* kepada Luthfatul Amalah. tetapi setelah *log in* ia melihat bahwa ternyata akun *game online Mobile Legend* yang Luthfatul Amalah beli tidak sesuai dengan informasi yang di iklankan oleh penjual. Luthfatul Amalah berusaha menghubungi penjual akan tetapi penjual tidak dapat dihubungi.⁷⁵

Hal tersebut merugikan Afif Shohbi, Juang Sabit, dan Luthfatul Amalah sebagai konsumen dan perlu adanya perlindungan hukum terhadap konsumen.

Salah satu bentuk perlindungan hukum terhadap konsumen yang menderita kerugian diakibatkan oleh pelaku usaha yang tidak jujur.

Maka konsumen memiliki hak untuk melaporkan secara pidana

⁷⁵ Wawancara pribadi dengan Luthfatul Amalah pada tanggal 15 Juli 2020 Pukul 15.00
WIB

maupun meminta ganti rugi secara perdata yang telah diatur dalam ketentuan Undang-Undang. Jadi apabila dilihat dari konteks perlindungan konsumen negara telah menjamin agar hak-hak konsumen terlindungi melalui aturan hukumnya. Namun hal tersebut kembali lagi kepada konsumen, sebab tidak jarang ada konsumen yang walaupun menderita kerugian akibat membeli produk yang tidak sesuai dengan yang di iklankan di media sosial tetapi konsumen tersebut tidak melaporkan atau meminta ganti rugi kepada pelaku usaha. Dalam tersebut yang diperlukan ialah adanya kesadaran konsumen akan hak-hak nya, sehingga apabila konsumen dirugikan oleh pelaku usaha, sudah seharusnya konsumen melaporkan kepada pihak yang berkepentingan agar hak konsumen dapat terlindungi.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Perlindungan Konsumen dalam Jual Beli akun *Game Online Mobile Legend* dapat disimpulkan bahwa :

1. Keabsahan transaksi jual beli akun *game online Mobile Legend* menurut hukum telah memenuhi unsur – unsur jual beli yaitu *pertama*, Adanya kesepakatan antara kedua belah pihak yang melakukan jual beli akun *Game Online Mobile Legend*. *Kedua*, Adanya kecakapan para pihak dimana para pihak tersebut berwenang untuk melaksanakan perjanjian (bukan anak dibawah umur dan bukan dibawah pengampuan). *Ketiga*, Adanya obyek atau perihal tertentu yaitu menjelaskan produk apa yang dijual, pembayaran, serta hal-hal lain yang disepakati. *Keempat*, Tidak bertentangan kesusilaan atau ketertiban umum. Dengan demikian jual beli akun *game online Mobile Legend* dapat dikatakan sah menurut hukum positif. Akun yang dijadikan objek jual beli menurut hukum kebendaan disamakan dengan benda yang tidak berwujud yang kepemilikannya menjadi hak milik pembuat akun tersebut.
2. Perlindungan hukum terkait dengan hak informasi konsumen dalam jual beli akun *Game Online Mobile Legend* masih belum

terlaksana dengan optimal karena masih adanya pelaku usaha yang belum memberikan informasi lengkap mengenai isi objek yang diperjualbelikan kepada konsumen dengan benar, jelas, jujur. Hal tersebut mengakibatkan konsumen merasa dirugikan atas tindakan yang dilakukan oleh para pelaku usaha. Pelaku usaha jual beli akun *Game Online Mobile Legend* telah melakukan perbuatan melawan hukum karena mengabaikan hak informasi konsumen, tanggung jawab yang dapat dilakukan kepada konsumen yaitu pelaku usaha harus mengganti kerugian kepada konsumen yang dirugikan. Dan konsumen memiliki hak untuk melaporkan pelaku usaha yang telah melakukan kecurangan dalam jual beli akun *Game Online Mobile Legend*.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis, sebagai berikut:

1. Untuk para pelaku usaha sebaiknya lebih terbuka dan menjelaskan informasi mengenai isi objek jual beli kepada konsumen. Dengan lebih terbuka dan jelasnya informasi dapat menciptakan hubungan yang baik dan saling menguntungkan bagi konsumen dan pelaku usaha. Tidak hanya mencari keuntungan semata tetapi juga mengutamakan apa yang menjadi hak-hak konsumen sebagaimana yang telah diatur dalam UUPK, dan alangkah lebih baik apabila dalam transaksi jual beli menggunakan jasa *rekber* atau pihak ketiga;
2. Untuk konsumen diharapkan dapat bersikap lebih teliti dalam mengetahui hak dan kewajiban sebagai konsumen, sehingga dapat meminimalisir penyalahgunaan kewajiban yang dapat merugikan konsumen;
3. Untuk pemerintah harus memberikan perlindungan kepada masyarakat. Bentuk perlindungan konsumen yang dapat diberikan adalah dengan meningkatkan kesadaran untuk mengetahui aturan hukum khususnya UUPK, agar pelaku usaha dan konsumen saling mengetahui apa saja hak, kewajiban, dan larangan yang dilarang bagi masing-masing pihak sehingga tidak terjadi pelanggaran yang merugikan salah satu pihak.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Az. Nasution, *Hukum perlindungan Konsumen; Suatu Pengantar*, Diadit Media, Jakarta, 2006.
- Rasyad, Aslim, 2005. *Metode Ilmiah; Persiapan Bagi Peneliti*, UNRI Press, Pekanbaru.
- Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen* Jakarta: Sinar Grafika. 2008.
- Halim Barkatullah, *Hukum Perlindungan Konsumen* Bandung, Nusa Media, 2010.
- Miru, Ahmadi dan Yodo, Sutarman, 2004, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta: PT Raja Grafindo
- Moleong, L. J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda karya.
- Nasution, Az, 2002, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta: Diadit Media Rahayu Hartini, *Hukum Komersial*, Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Soekanto, Soerjono, 2007. *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta.
- Siahaan, N.H.T, 2005, *Hukum Perlindungan Konsumen dan Tanggung Jawab Produk*, Jakarta: Pantai Rei
- Sidabalok, Janus, 2010, *Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- Sidharta, 2000, *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia*, Jakarta: PT. Grasido

Sutedi, Adrian, 2008, *Tanggung Jawab Produk dalam Hukum Perlindungan Konsumen*, Bogor: Ghalia Indonesia

Sumadi Suryabrata, 1983. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: CV. Rajawali

Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, 2001. *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, Jakarta: Rajawali Pers.

Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.

Widjaya, Gunawan dan Yani, Ahmad, 2000, *Hukum tentang Perlindungan Konsumen*, Jakarta: Gramedia Pustaka.

B. Undang-Undang

Undang-Undang No 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen

Undang-undang Nomor 10 Tahun 1961 Tentang penerapan peraturan pemerintah pengganti Undang undang Nomor 1 Tahun 1961 Tentang Barang 2006.

Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Infoemasi dan Transaksi Elektronik

C. Data Elektronik

<https://news.detik.com/berita/d-4554998/rugikan-bank-rp-185-m-karena-transaksi-game-online-wanita-ini-ditangkap>, diakses tanggal 29 November 2019, pukul 22.45 WIB

<https://www.jawapos.com/nasional/hukum-kriminal/08/03/2018/gara-gara-mobile-legends-pemuda-ini-kena-tipu-rp-5-juta/>. diakses tanggal 29 November 2019, pukul 22.54 WIB

LAMPIRAN

1. Halaman Pengesahan ACC Skripsi



08.36



Hasil koreksi 2_Skripsi_Lukman

100 poin



Tambahkan komentar kelas

Skripsi anda sudah tidak ada revisi dan saya ACC
Silakan daftarkan ke Bagian Akademik untuk Ujian
Pendaftaran.

ttd

Dr.M.Syamsudin, S.H., M.H.

Lampiran



Hasil koreksi 2_Skripsi Lengkap_Lukman...

Tugas Anda

Ditugaskan



1 komentar pribadi

2. Lampiran Plagiasi



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

No. : 218/Perpus/20/H/VI/2020

Bismillaahirrahmaanirrahaim

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ngatini, A.Md.**
NIK : **931002119**
Jabatan : **Kepala Divisi Perpustakaan Fakultas Hukum UII**

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Luqman Fauzan
No Mahasiswa : 16410081
Fakultas/Prodi : Hukum
Judul karya ilmiah : **PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM JUAL BELI AKUN
GAME ONLINE MOBILE LEGEND**

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses uji deteksi plagiasi dengan hasil **20. %**
Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 Agustus 2020 M
17 Dzulhijjah 1441 H

a.n. Dekan
urh. Ka. Divisi Perpustakaan
The image shows a circular official stamp of Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Fakultas Hukum. The stamp contains the text 'UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA', 'YOGYAKARTA', and 'FAKULTAS HUKUM'. A handwritten signature in blue ink is written over the stamp. Below the stamp, the name 'Ngatini, A.Md.' is printed.
Ngatini, A.Md.

