

ASPEK HUKUM PENJUALAN ITEM GAME RISING FORCE ONLINE MELALUI PRIVATE SERVER

Luthfie Rahman¹.

¹ Faculty of Law, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia. E-mail: luthfier10@gmail.com

Abstract: The research focuses on the legal aspects of selling Rising Force Online game items through a private server. This study aims to examine the regulations related to online game item transactions through private servers and to find solutions for resolving disputes that arise during these transactions. The research utilizes a normative legal research method with a legal approach. The method employed in this legal research involves conducting a literature review to obtain a theoretical foundation by understanding and analyzing relevant literature, documents, reports, legislation, and other research findings related to the research problem. The research results are expected to provide a better understanding of the existing legal regulations in the context of selling online game items through private servers and to provide recommendations regarding the possible resolution of disputes.

Keywords: Game item sales, Rising Force Online, private server, normative law, buying and selling transactions, legislation.

Abstrak: Penelitian berfokus pada aspek hukum dalam penjualan *item game Rising Force Online* melalui *private server*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan transaksi jual beli *item game online* melalui *private server* serta mencari solusi untuk penyelesaian sengketa yang terjadi dalam pelaksanaan transaksi ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan undang-undang. Metode yang digunakan dalam penelitian hukum yang dilakukan dengan cara studi kepustakaan berguna untuk mendapatkan landasan teori dengan memahami dan mengkaji literatur-literatur, dokumen, laporan, peraturan perundang-undangan, dan hasil penelitian lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang peraturan hukum yang ada dalam konteks penjualan *item game online* melalui *private server*, serta memberikan rekomendasi terkait penyelesaian sengketa yang mungkin timbul.

Kata Kunci: Penjualan *item game*, *Rising Force Online*, *private server*, hukum normatif, transaksi jual beli, peraturan perundang-undangan.

1. Pendahuluan

Perkembangan dunia *game online* sangat pesat dari berbagai macam *platform* baik itu *mobile gadget*, *computer*, *nintendo*, *console*, dan lain sebagainya. *Rising Force Online* adalah salah satu *game online* rilisan tahun 2006 bergenre MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) atau *game* berbasis *Role*

Playing Game dimana pemain terkoneksi dengan *server* di dalam game yang dimainkan. *Rising Force Online* juga ditemui di beberapa negara seperti Korea, Inggris, Rusia, Filipina, dan Jepang.¹ Semakin berkembangnya teknologi dan kemajuan grafis dalam game-game yang menakjubkan secara visual, minat para pemain game online semakin tertarik. Namun, ada satu game yang tetap bertahan dan masih diminati oleh sekelompok penggemar, yaitu *Rising Force Online*. Alasan di balik popularitas game ini adalah adanya komunitas yang setia dan mencintai game tersebut, meskipun jumlah penggemarnya telah berkurang. Hal ini dikarenakan *Rising Force Online* adalah sebuah game MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) yang membutuhkan waktu yang lama untuk mencapai tingkat aksesoris, meningkatkan level karakter, dan pencapaian lainnya.

Rising Force Online private server adalah server game yang dioperasikan secara *independen* oleh pihak ketiga. Server ini menawarkan pengalaman bermain yang mirip dengan *server resmi*, tetapi dengan beberapa perbedaan. *Private server* umumnya memiliki aturan dan tingkat pengalaman yang berbeda, seperti tingkat *drop item* yang lebih tinggi dan *leveling* yang lebih cepat. Hal ini dilakukan oleh komunitas pemain yang ingin memberikan pengalaman bermain yang berbeda dan lebih menyenangkan daripada *server resmi*.

Game online private server adalah permainan video yang menggunakan perangkat lunak resmi yang dimodifikasi agar dapat berjalan di *server* yang diinginkan. Beberapa pecinta game online menciptakan *private server* dengan mengubah genre permainan dari MMORPG menjadi PVP, sehingga pemain dapat berkompetisi secara *real time* dengan pemain lain dalam game.

¹ Fiki Adi Pamungkas. 2017. *Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Positif Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Rising Force Online*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, hlm. 48

Pada *private server Rising Force Online*, pemilik server memodifikasi perangkat lunak resmi untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih seru. Selain fokus pada keterampilan bertanding, pemain juga dapat dengan mudah memaksimalkan item, gear, dan aksesoris. Untuk menjaga server tetap berjalan, pemilik seringkali menggunakan sistem donasi, di mana pemain dapat membeli item game, equip, dan layanan lainnya. *RMT (Real Money Trading)* juga umum dilakukan di *private server* ini, tetapi transaksi donasi hanya bisa dilakukan melalui manajemen atau pemilik server. Untuk *RMT* antara pemain, pihak manajemen membuat peraturan melalui forum jual beli yang disediakan.

Dalam game *Rising Force Online*, terdapat item atau benda *virtual* yang dapat diperdagangkan dengan mata uang *virtual* dan mata uang asli. Jual beli benda *virtual* ini marak dilakukan dalam komunitas pecinta game online, melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, Discord, dan Whatsapp.

Penulis mengilustrasikan konflik hukum yang terjadi dalam transaksi jual beli di game *Rising Force Online*, di mana objek yang diperdagangkan adalah item game berbentuk *virtual*. Pada umumnya, game online membatasi jenis barang yang dapat diperdagangkan dan melarang jual beli barang yang hanya bisa dibeli dengan uang tunai. Namun, ada penerbit atau pengembang yang menyediakan platform untuk perdagangan antar pengguna.

Komunitas game *Rising Force Online private server* memiliki regulasi yang mengharuskan melibatkan pemilik server dalam proses pembayaran untuk menghindari masalah hukum. Namun, dalam kasus tertentu, para pihak melakukan transaksi tanpa melibatkan pemilik server karena ingin proses yang cepat dan tanpa biaya tambahan. Ketika terjadi penipuan, pemilik server tidak bertanggung jawab atas kejadian tersebut karena aturan yang ada.

Dalam kondisi sekarang, proses transaksi dilakukan tanpa mengenal jarak dan tanpa mengetahui informasi pihak penjual atau pembeli. Dalam transaksi jual beli item game *Rising Force Online private server*, terdapat kemungkinan timbulnya pelanggaran hukum yang dilakukan salah satu pihak.

Berdasarkan analisis diatas, maka rumusan masalah dalam skripsi ini diantaranya :

1. Bagaimana keabsahan jual beli *item game Rising Force Online* yang dilakukan melalui *private server*?
2. Bagaimanakah perlindungan hukum yang diberikan pada pembeli *item game Rising Force online* yang bertransaksi melalui *private server*?

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai penulis adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keabsahan jual beli *item game online* melalui *private server*
2. Untuk mengetahui bagaimana perlindungan hukum kepada pembeli dalam jual beli *item game online* guna peningkatan pemahaman.

Adapun kegunaan penelitian yang hendak dicapai penulis adalah sebagai berikut :

1. Sebagai sumbang pemikiran bagi pengembangan Ilmu Hukum Perdata khususnya di ruang lingkup hukum perjanjian.
2. Diharapkan dapat berguna sebagai bahan masukan maupun sebagai sumber informasi bagi para pengkaji ilmu hukum ataupun rekan-rekan mahasiswa lain yang ingin melakukan penelitian dalam bidang yang sama, serta sebagai sumber ilmu pengetahuan.

2. Metode

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian hukum normatif, yang menggunakan pendekatan yuridis normatif untuk menganalisis dengan merujuk pada hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Penelitian ini adalah penelitian hukum yang bersifat preskriptif analisis. Menguraikan data-data hasil pemetaan terhadap aspek hukum penjualan *item game Rising Force Online* melalui *private server*.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan undang-undang atau perundang-undangan (*statute approach*). Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dilakukan dengan menelaah semua

peraturan perundang-undangan dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani.²

Bahan penelitian yang digunakan dalam penelitian hukum ini adalah bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier

Teknik pengumpulan bahan hukum yang mendukung dan berhubungan dengan paparan penulisan hukum ini adalah studi kepustakaan. Studi kepustakaan merupakan alat pengumpulan bahan hukum yang dilakukan dengan menggunakan analisis konten melalui bahan hukum tertulis, studi kepustakaan berguna untuk mendapatkan landasan teori dengan memahami dan mengkaji literatur-literatur, dokumen, laporan, peraturan perundang-undangan, dan hasil penelitian lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

Elaborasi bahan hukum dari studi kepustakaan yang diteliti dengan metode deskriptif analitis, yaitu dengan bahan hukum yang diperoleh akan dijelaskan sesuai dengan situasi sebenarnya.

3. Keabsahan Jual Beli Item Game Rising Force Online Yang Dilakukan Melalui Private Server

Jual beli adalah suatu persetujuan di mana pihak penjual berjanji untuk menyerahkan suatu barang kepada pihak pembeli, dan pihak pembeli setuju untuk membayar harga yang telah disepakati. Dalam hukum perdata, barang atau benda didefinisikan sebagai objek yang memiliki wujud fisik, dapat diraba, dilihat, dan memiliki nilai ekonomis. Hak milik adalah hak untuk secara bebas menikmati dan menguasai barang tersebut, selama tidak melanggar undang-undang atau hak-hak orang lain. Jual beli secara online memungkinkan pembeli dan penjual bertransaksi tanpa batas ruang dan waktu, tetapi tetap tunduk pada aturan hukum yang berlaku, termasuk syarat sahnya perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

² Saiful Anam. 28 Desember 2017. Legal Opinion: Pendekatan Perundang-Undangan (Statute Approach) Dalam Penelitian Hukum, (Online), (<https://www.sapl原因law.top/pendekatan-perundang-undangan-statute-approach-dalam-penelitian-hukum/>), diakses 11 Januari 2023

syarat-syarat sahnya perjanjian yang diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata:

1. Kesepakatan mengikatkan diri:
 - a. Perjanjian sah jika pihak-pihak yang terlibat telah bersepakat tanpa paksaan, penipuan, atau kesalahan.
 - b. Pelanggaran kesepakatan dapat terjadi akibat kekhilafan, paksaan, atau penipuan.
2. Kecakapan atau berwenang berbuat:
 - a. Seseorang dianggap cakap hukum jika sudah dewasa (21 tahun) atau sudah menikah.
 - b. Game online private server tidak mengatur batasan umur pemain, namun transaksi melalui pihak ketiga dianggap sah jika tidak menimbulkan kerugian dan menggunakan formulir yang disediakan.
3. Suatu hal tertentu:
 - a. Objek perjanjian harus berkaitan dengan hal tertentu yang jelas dan dibenarkan hukum.
 - b. Barang yang diperdagangkan harus dapat diperjualbelikan, bukan untuk kepentingan umum, dan dapat ditentukan jenisnya.
4. Suatu sebab yang halal:
 - a. Perjanjian harus memiliki tujuan yang tidak bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan, atau ketertiban umum.
 - b. Perjanjian tanpa sebab atau dengan sebab palsu atau terlarang tidak memiliki kekuatan hukum.

Dalam konteks transaksi jual beli item game melalui private server, asalkan transaksi tersebut dilakukan dengan pihak ketiga dan tidak melanggar prinsip-prinsip di atas, transaksi tersebut dianggap sah.

Apabila syarat “sepakat” dan “kecakapaan” tidak dipenuhi, maka akibatnya perjanjian tersebut dapat dibatalkan, perjanjian yang dibuat tidak mematuhi syarat subjektif, perjanjian tersebut tetap mengikat, selama tidak dibatalkan oleh baik atas permintaan pihak yang berhak mengajukan pembatalan. Adapun syarat “suatu hal tertentu” dan “sebab yang halal,” apabila perjanjian

dibuat dengan tidak memenuhi syarat objektif, maka perjanjian batal demi hukum (*null and void*).³

Dalam transaksi jual beli online, terdapat perjanjian elektronik yang mengikat antara pihak-pihak yang terlibat, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi dan Elektronik. Kontrak elektronik merupakan perjanjian yang dibuat melalui sistem elektronik, yang melibatkan serangkaian perangkat dan prosedur elektronik untuk mempersiapkan, mengumpulkan, dan menyampaikan informasi. Meskipun tidak ada pertemuan fisik antara pihak-pihak yang terlibat, kontrak elektronik memiliki kekuatan hukum yang sama dengan kontrak konvensional yang dibuat secara tertulis. Kontrak elektronik juga diatur oleh Pasal 1338 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang menyatakan bahwa perjanjian terjadi melalui kesepakatan antara pihak-pihak yang terlibat, dalam hal ini dilakukan melalui media elektronik sebagai bentuk tertulis dari kesepakatan tersebut.

Pengembang *game Rising Force Online private server* agar dapat melaksanakan hak ekonomi wajib mendapatkan izin pencipta yaitu pengembang *game Rising Force Online* resmi, dalam hal ini pengembang *private server* harus memiliki lisensi. Pada Pasal 1 angka (20) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dijelaskan lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaannya atau produk hak terkait dengan syarat tertentu. Pengembang resmi memiliki hak cipta dan kekayaan intelektual terhadap *game* tersebut, termasuk konten-konten dalam *game* tersebut (*item*, karakter, aksesoris, dll). Kepemilikan lisensi resmi dari pengembang *game* asli kepada pengembang *private server* dapat mempengaruhi legalitas *server* mereka agar dapat beroperasi secara sah. Namun, jika pengembang *private server* menggunakan *game* tanpa izin atau lisensi dari pengembang *game* asli, maka penjualan *item* dalam *game* akan melanggar hukum kekayaan intelektual dan hak

³ Zakiyah. 2015. *Hukum Perjanjian*. Yogyakarta: Lingkar Media, hlm. 32.

cipta pengembang *game* resminya, sehingga menjadi tidak sah secara hukum. Hal ini dapat menimbulkan kerugian terhadap pihak server resmi.

Di kalangan komunitas *Rising Force Online private server*, tidak ada yang memiliki lisensi resmi. LYTOGAME, penerbit resmi *Rising Force*, adalah satu-satunya penyedia *game* yang sah di Indonesia. Mendapatkan lisensi resmi dari pengembang *game* merupakan hal yang sulit karena pengembang sudah bekerja sama dengan penerbit resmi berlisensi di Indonesia. Proses mendapatkan izin resmi secara hukum rumit dan mahal. Penerbit *private server* menggunakan aset-aset *game Rising Force Online* yang dimiliki oleh penerbit resmi, memindahkannya ke dalam *private server* yang dibeli atau disewa, dan melakukan modifikasi sesuai kebutuhan pemilik server. Oleh karena itu, dapat dipastikan bahwa *private server Rising Force Online* adalah permainan ilegal tanpa izin resmi atau lisensi yang sah secara hukum.

Terkait media yang digunakan dalam transaksi jual beli *item game Rising Force Online private server*. Selama dari sudut pandang hukum perjanjian masih sesuai dengan ketentuan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata sebenarnya tidak dipermasalahkan mengenai media yang digunakan dalam transaksi, atau dengan kata lain Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata tidak mensyaratkan bentuk dan jenis media yang digunakan dalam bertansaksi, dapat saja dilakukan secara langsung maupun secara elektronik.⁴

Penelitian menunjukkan bahwa pengembang *private server Rising Force Online* harus memiliki lisensi resmi atau lisensi dari pengembang *game* asli untuk menjalankan hak ekonomi yang sah. Tanpa lisensi resmi, pengembang *private server* melanggar hak kekayaan intelektual dan hak cipta pengembang *game* resmi, yang merugikan pengembang resmi di Indonesia, yaitu LYTOGAME. *Private server Rising Force Online* yang tidak memiliki lisensi resmi dianggap ilegal dan menjual atau memperdagangkan aset dalam *game* di *private server* tanpa lisensi bertentangan dengan ketentuan pengembang *game*.

⁴ Tina Megahwati. 2015. *Aspek Keabsahan Transaksi E-Commerce Menurut Hukum Perjanjian Dan Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik Di Indonesia*, Tesis, Yogyakarta: Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada.

Pelanggaran ini dianggap melanggar Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menyatakan bahwa perjanjian harus didasarkan pada sebab yang halal atau tidak terlarang. Dalam hal ini, sebab yang tidak terlarang adalah lisensi resmi dari pengembang game, yang tidak dimiliki oleh *private server* tersebut. Hal ini juga bertentangan dengan Pasal 9 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Akibatnya, perjanjian tersebut dianggap batal demi hukum.

4. Perlindungan hukum yang diberikan pada pembeli item game Rising Force online yang bertransaksi melalui private server

Pada dasarnya tujuan dari perlindungan hukum adalah untuk melindungi subjek hukum dan memberikan rasa aman kepada mereka, sehingga tercipta keserasian dalam hubungan dan kehidupan sosial antar manusia yang tertib. Para pihak transaksi *item game* haruslah dilindungi agar tercipta rasa aman saat bertransaksi, perlindungan hukum merupakan segala tindakan hukum yang harus disediakan oleh lembaga penegak hukum dengan tujuan memberikan perasaan aman, baik secara mental maupun fisik, dari segala bentuk gangguan dan ancaman yang mungkin ditimbulkan oleh pihak manapun.⁵

Hak dan tanggung jawab konsumen tidak diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi Transaksi dan Elektronik, tetapi diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Meskipun demikian, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi dan Elektronik memberikan perlindungan hukum kepada setiap orang yang melakukan perbuatan hukum baik di dalam maupun di luar wilayah hukum Indonesia, dengan konsekuensi hukum di Indonesia dan/atau merugikan kepentingan Indonesia.

Item-game dalam game *Rising Force Online* adalah benda non-fisik yang bisa dibeli dan digunakan dalam game tersebut. Mereka termasuk kostum,

⁵ S.T. Kansil, 1989, *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, hlm. 102.

senjata, ramuan, dan lainnya, yang bisa dibeli dengan mata uang dalam game atau dengan menukar mata uang sungguhan menjadi cash coin. Pada *Rising Force Online Private Server*, pengembang menjual beberapa item game secara bundle atau satuan dengan menggunakan uang sungguhan melalui sistem donasi. Hal ini bertujuan untuk keuntungan dan perkembangan *private server*. Namun, hanya beberapa item yang dijual, dan akses perdagangan dibatasi oleh pengembang agar pemain tidak bisa bertransaksi tanpa melibatkan pihak *private server*. Selain itu, ada juga item-game yang tidak eksklusif dan bisa ditransaksikan antara pemain, namun ada risiko penipuan jika dilakukan di luar forum yang disediakan oleh pengembang *private server*.

Menurut Subekti, pemahaman mengenai istilah "benda" adalah bahwa benda adalah segala hal yang dapat menjadi objek hak seseorang, yang dapat dikuasai atau dimiliki.⁶ Dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dalam Pasal 1 angka (4) disebutkan bahwa barang merupakan setiap benda baik berwujud maupun tidak berwujud, baik bergerak maupun tidak bergerak, dapat dihabiskan, yang dapat untuk diperdagangkan, dipakai, dipergunakan, atau dimanfaatkan oleh konsumen. Berdasarkan pengertian dari benda tersebut, walaupun *item game* dalam *game Rising Force Online* merupakan benda non-fisik, akan tetapi pemain yang menjadi pemilik tetap mempunyai hak penuh atas *item game* tersebut. Pengertian tentang benda juga telah diatur dalam Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yaitu barang adalah tiap benda dan tiap hak yang dapat menjadi obyek dari hak milik.

Membeli barang virtual dalam permainan online adalah sebuah kesepakatan yang terjadi melalui media elektronik menggunakan jaringan internet dan sistem komputer. Transaksi ini merupakan jual beli yang dilakukan di dalam game online antara pemain sebagai konsumen dan pengembang game sebagai pelaku usaha. Hak dan kewajiban kedua belah pihak diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Selain

⁶ Mopeng, Andhika. "Hak-Hak Kebendaan Yang Bersifat Jaminan Ditinjau Dari Aspek Hukum Perdata". *Journal Lex Crimen*, Vol. 6, No. 10, hlm.168.

itu, hak dan kewajiban konsumen juga tunduk pada hukum perdata yang diatur dalam Buku III Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.⁷

Pemenuhan hak dan kewajiban konsumen telah tertuang dalam Pasal 4-5 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Kedua Pasal tersebut menjelaskan garis besarnya bahwa sebelum memberikan kesepakatan oleh konsumen, konsumen harus beritikad baik dalam melakukan transaksi, yaitu dengan membayar sesuai dengan nilai tukar yang telah disetujui.

Pelaku usaha dalam kegiatan transaksi merujuk kepada individu atau entitas hukum yang beroperasi di wilayah hukum Indonesia dan melakukan kegiatan usaha di berbagai sektor ekonomi, baik secara individu maupun melalui kesepakatan bersama. Pengertian ini diberikan oleh Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Pelaku usaha dalam menjalankan usaha akan menghasilkan produk yang bermanfaat bagi konsumen, baik dalam bentuk barang maupun jasa. Dalam hal ini pengembang *game Rising Force Online private server* memperdagangkan benda/item virtual (*item game*). Berdasarkan Pasal 1 angka (4) Undang-Undang Perlindungan Konsumen:

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.

Untuk memastikan kenyamanan para pelaku usaha dan menjaga keseimbangan dengan hak-hak konsumen, diberikan hak-hak kepada para pelaku usaha untuk:

- 1) Menerima pembayaran yang sesuai dengan kesepakatan mengenai kondisi dan nilai tukar barang dan atau jasa yang diperdagangkan.

⁷ Desya Caesaryo, R., & Affandi, I. (2021). *Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Atas Pembelian Barang Virtual Dalam Game Online Jenis Freemium Di Indonesia*. *Kertha Semaya : Journal Ilmu Hukum*, 9(5), 848-863. doi:10.24843/KS.2021.v09.i05.p10

- 2) Mendapatkan perlindungan hukum dari tindakan konsumen yang beritikad tidak baik
- 3) Melakukan pembelaan diri sepatutnya dalam penyelesaian hukum sengketa konsumen
- 4) Rehabilitasi nama baik apabila tidak terbukti secara hukum bahwa kerugian konsumen tidak diakibatkan oleh barang dan atau jasa yang diperdagangkan.⁸

Pelaku usaha memiliki kewajiban-kewajiban sebagai berikut:

- 1) Beritikad baik.
- 2) Menjamin mutu dalam melakukan kegiatan usahanya.
- 3) Memberikan informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan atau jasa serta memberikan penjelasan penggunaan, perbaikan, dan pemeliharaan.
- 4) Memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif barang dan atau jasa yang diproduksi dan atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan atau jasa yang berlaku.
- 5) Memberikan kesempatan kepada konsumen untuk menguji dan atau mencoba barang dan atau jasa tertentu, serta memberikan jaminan dan atau garansi atas barang yang dibuat dan atau diperdagangkan.
- 6) Memberikan kompensasi, ganti rugi dan atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian, dan pemanfaatan barang dan atau jasa yang diperdagangkan.
- 7) Memberikan kompensasi, ganti rugi, dan atau penggantian apabila barang dan atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.⁹

Jika terjadi pelanggaran hak-hak konsumen karena kelalaian pelaku usaha dalam hal ini penyedia atau pengembang *private server* maka wajib melakukan

⁸ A.Z Nasution, 2006, *Perkembangan Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia*, Jakarta: Rajawali Grafindo Persada, hlm. 18.

⁹ *Ibid*, hlm. 19-20

ganti rugi sebagaimana diatur dalam Pasal 19 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud dengan kerugian adalah kondisi dimana seseorang menanggung atau menderita rugi, dalam konteks ini seorang yang mengalami tidak mendapat keuntungan dari apa yang telah dikeluarkan (modal). Kerugian dalam ketentuan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dapat berasal dari Wanprestasi sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 1238 jo. Pasal 1243, dan Perbuatan Melawan Hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 1365.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terkait perlindungan hukum dalam bertransaksi jual beli item game Rising Force Online melalui private server. Pertanggung jawaban hukum yang berlaku di Indonesia dapat terlaksana dan diterapkan, namun penting diketahui bahwa lembaga dalam hal ini pengembang private server harus memiliki legalitas hukum agar dapat beroperasi secara sah di Indonesia dengan cara memperoleh izin/lisensi dari official server (LYTOGAME). Jika tidak maka segala macam bentuk perlindungan hukum tidak berlaku atau batal demi hukum.

5. Penutup

Kesimpulan

1. Bahwa perjanjian jual beli *item game* telah memenuhi syarat sah perjanjian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, serta kontrak elektronik dalam perjanjian jual beli *item game Rising Force Online* melalui *private server* memiliki kekuatan hukum yang sama dengan kontrak fisik yang dibuat pada umumnya. Kontrak elektronik tersebut memenuhi persyaratan yang ditetapkan dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, sehingga terdapat hubungan hukum yang menimbulkan hak dan kewajiban antara kedua belah pihak. Dalam konteks perjanjian jual beli *item game*,

media yang digunakan, baik fisik maupun elektronik, tidak mempengaruhi keabsahan perjanjian selama memenuhi persyaratan yang ditetapkan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Namun, penting untuk dicatat bahwa pengembang *private server* harus memperoleh izin resmi atau lisensi dari pengembang *game Rising Force Online* (CCR) untuk melaksanakan hak ekonomi yang sah. Jika tidak memiliki lisensi resmi, *private server* dianggap ilegal dan penjualan atau perdagangan aset dalam *game* tanpa izin melanggar hukum kekayaan intelektual dan hak cipta pengembang *game Rising Force Online* dan berdampak pada kerugian yang dialami oleh pengembang resmi *game* tersebut. Serta menyebabkan pertentangan syarat sah perjanjian “suatu sebab yang tidak terlarang” sehingga tidak memenuhi syarat objektif perjanjian dan berakibat batal demi hukum.

2. Perlindungan hukum terhadap pembeli *item game Rising Force Online private server* telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Selain itu, khususnya dalam Pasal 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam hal kerugian yang timbul dalam transaksi akibat wanprestasi atau perbuatan melawan hukum. Pelaku yang bersalah harus bertanggung jawab dan mengganti kerugian baik secara materil maupun moril sesuai dengan Pasal 1365 Kitab Undang-undang Hukum Perdata. Namun, sangat penting dan perlu diperhatikan mengenai legalitas *game* yang dimainkan apabila *game* tersebut tidak memiliki izin/ilegal maka segala bentuk pertanggung jawaban hukum tidak dapat terlaksana, dan

perlindungan hukum tidak berlaku apabila terjadi kerugian atau penipuan yang dialami pembeli yang bertransaksi di *private server* tersebut.

Saran

Berdasarkan permasalahan yang ada dan dikaitkan dengan kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, maka dapat peneliti berikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Walaupun dalam kontrak perjanjian, kegiatan transaksi yang dilakukan melalui *private server* memiliki keabsahan sesuai Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Pengembang game Rising Force Online *private server* yang tidak memiliki hak ekonomi dari pengembang dan/atau penerbit Rising Force Online yang resmi, dalam memperdagangkan game baik barang virtual maupun aset di dalam game tersebut dianggap ilegal menyebabkan keabsahan perjanjian dalam transaksi jual beli item game di *private server* dianggap batal demi hukum dan beresiko melanggar hukum baik bagi pemain yang bermain di *private server* tersebut maupun penerbit *private server* itu sendiri. Seharusnya pemain dengan bijak dalam memilih permainan, sebaiknya memilih permainan yang resmi dan memiliki legalitas yang jelas sehingga tidak beresiko apabila dalam kegiatan terdapat kendala dan pelaksanaan tanggungjawab hukumnya jelas.
2. Bahwa penting bagi pembeli item game untuk memahami hak-hak dan mengambil langkah-langkah hukum yang diperlukan jika mengalami kerugian dalam transaksi tersebut. Selain itu, konsumen atau pembeli item game di *private server* Rising Force Online seharusnya memperhatikan dan memahami bagaimana legalitas yang dimiliki oleh *private server* tersebut, sebab jika sebuah *private server* yang tidak memiliki izin/ilegal, maka segala bentuk pertanggung jawaban hukum tidak dapat terlaksana. Pemerintah memiliki tanggung jawab utama dalam menerapkan perlindungan konsumen, dan salah satu metode yang digunakan untuk memastikan perlindungan tersebut adalah melalui pengawasan. Pengawasan berperan penting dalam melindungi konsumen dari barang dan jasa yang beredar di pasar. Oleh karena itu, diperlukan regulasi dan sosialisasi yang jelas terkait dengan layanan game online di Indonesia.

Daftar Pustaka

Buku

- Kansil S.T, Pengantar, 1989, *Ilmu Hukum dan tata hukum indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Nasution, A.Z., 2006. *Perkembangan Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Grafindo Persada.
- Zakiah. 2015. *Hukum Perjanjian*. Yogyakarta: Lingkar Media.

Jurnal

Mopeng, Andhika. "Hak-Hak Kebendaan yang Bersifat Jaminan Ditinjau dari Aspek Hukum Perdata." *Lex Privatum* 5, no. 9 (2017).

Desya Caesaryo, R., & Affandi, I. (2021). *Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Atas Pembelian Barang Virtual Dalam Game Online Jenis Freemium Di Indonesia*. Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum, 9(5), 848-863. doi:10.24843/KS.2021.v09.i05.p10

Skripsi

Pamungkas, Fiki Adi. 2017. *Tinjauan Hukum Islam Dan Hukum Positif Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Di Game Rising Force Online*. Skripsi, Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.

Tesis

Megahwati, T. 2015. *Aspek Keabsahan Transaksi E-Commerce Menurut Hukum Perjanjian Dan Hukum Informasi Dan Transaksi Elektronik Di Indonesia*. Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada.

Internet

Anam, S. 28 Desember 2017. *Legal Opinion: Pendekatan Perundang-Undangan (Statute Approach) Dalam Penelitian Hukum*. <https://www.saplax.top/pendekatan-perundang-undangan-statute-approach-dalam-penelitian-hukum/> diakses pada 11 Januari 2023

Anwary, Ichsan, 2022, *The Role of Public Administration in combating cybercrime: An Analysis of the Legal Framework in Indonesia*, "International Journal of Cyber Criminology Vol 16 No 2 : 216-227, <https://cybercrimejournal.com/menuscript/index.php/cybercrimejournal/article/view/135>

Anwary, Ichsan, 2023, *Exploring the Interconnectedness Between Public Administration, Legislative Systems, and Criminal Justice: A Comparative Analysis of Malaysia and Indonesia*, "International Journal of Criminal Justice Science Vol 18 No 1 : 172-182, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/616/>

Anwary, Ichsan, 2022, *Evaluation of the Effectiveness of Public Administration Policies in the Development of Stringent Legal Framework: An Analysis of the Criminal Justice System in Indonesia*, "International Journal of Criminal Justice Science Vol 17 No 2 : 312-323, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/613/>

Efendi, Jonaedi, Johnny Ibrahim. 2016. *Metode Penelitian Hukum Normatif & Empiris*. Jakarta. Kencana.

Erlina, *Implementasi Hak Konstitusional Perempuan dalam Peraturan Perundang-undangan di Indonesia*, Jurnal Konstitusi Vol 1 No 1 : 2015

- Erliyani, Rahmida. 2020. *Metode Penelitian dan Penulisan Hukum*. D.I Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Faishal, Achmad, Suprpto, Laws and Regulations Regarding Food Waste Management as a Function of Environmental Protection in a Developing Nation , “International Journal of Criminal Justice Sciences” Vol 17 No 2 : 2022, 223-237, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/547>
- Firdaus, Muhammad Ananta. *Pelaksanaan Peraturan Daerah Tentang Larangan Kegiatan Pada Bulan Ramadhan di Kota Banjarmasin*. “Badamai Law Journal” Vol 3 No 1 : 2018
- Firdaus, Muhammad Ananta. Formulasi Kebijakan Pelaksanaan Perlindungan Kawasan Sempadan Sungai Di Kota Banjarmasin, “Jurnal Ius Constituendum” Vol 6 No 2 : 2021.
- Firdaus, Muhammad Ananta, Mursalin, Arisandy. *Efektivitas Pengaturan Kawasan Sempadan Sungai dengan Sosial Budaya Masyarakat di Kota Banjarmasin*, Banua Law Review Vol 4 No 2: 2022
- Gozali, Djoni Sumardi, Identifying the Prevalence of Cybercrime in Indonesian Corporations: A Corporate Legislation Perspective, “International Journal of Cyber Criminology”, Vol 17 No 1: 1-11, 2023, <https://cybercrimejournal.com/menuscrypt/index.php/cybercrimejournal/article/view/130>
- Haiti, Diana, Syaufi, Ahmad, Fahmanadie, Daddy, Dipriana, Aulia Pasca, Law Enforcement Against Perpetrators of the Crime of Burning Peatlands in Banjar Regency, “Lambung Mangkurat Law Journal, Vol 7 No 2, 2022: 197-207, <http://lamlaj.ulm.ac.id/web/index.php/abc/article/view/296>
- Haiti, Diana, Firdaus, M.Ananta, Apriana, Adistia Lulu, Application of Restorative Justice Values in the Settlement of Medical Malpractice Cases, “PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology, Vol 18 No 7, 2021: 1852-1865, <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/8045>
- Mispansyah, Nurunnisa, Erniyati, Tiya, Criminalization of Freedom of Assembly in Indonesia, *Islamic Research*, Vol 6 No 2, 2023: 93-103, <http://jkpis.com/index.php/jkpis/article/view/192>
- Nurunnisa, Erliyani, Rahmida, Hermawan, Gilang Fitri, Abdelhadi, Yehia Mohamed Mostafa, *Implications of Annulment of Marriage on the Distribution of Joint Assets according to the Compilation of Islamic Law and National Law*, “Syariah: Jurnal

Hukum dan Pemikiran”, Vol 23 No 1, 2023: 1-23, <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/syariah/article/view/9523>

Nurunnisa, *Filsafat Pemidanaan Anak di Indonesia*, “Jurnal Pembangunan Wilayah dan Masyarakat”, Vol 23 No 1, 2023: 1-23, <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/syariah/article/view/9523>

Putra, Eka Kurniawan , Tornado, Anang Shophan, Suprpto, Jangka Waktu Pengajuan Pra Peradilan terhadap Objek Penghentian Penyidikan, “JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah”, Vol 8 No 3, 2023: 2968-2986, <http://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/26299>

Suprpto, and Faishal, Achmad, Highlighting the legislation concerning environmental protection and the promotion of sustainability within Indonesia, “International Journal of Criminal Justice Sciences” Vol 17 No 2 : 2022, 210-222, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/540>

Usman, Rachmadi, Exploration of nexus between legal liability and corporate fraud: where do business laws and criminology converge?,” International Journal of Criminal Justice Sciences”, Vol 18 No 1: 232-243, <https://ijcjs.com/menu-script/index.php/ijcjs/article/view/623>

Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (*Burgerlijk Wetboek*)

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen