

TUGAS AKHIR

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMAIN GAME ATAS PEMBELIAN
BARANG VIRTUAL DALAM GAME ONLINE CHESS RUSH**

Oleh :

M Haqy Bahresy

NIM: 201710110311379



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

FAKULTAS HUKUM

2023

MALANG

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMAIN GAME ATAS
PEMBELIAN BARANG VIRTUAL DALAM GAME ONLINE CHESS RUSH**

Diajukan Oleh:

M. HAQY BAHRESY
201710110311379

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji

Pada, Kamis 16 November 2023

Pembimbing Utama,

Prof. Dr. Fifik Wiryan, SH., M.Si., M.Hum

Pembimbing Pendamping,

Dr. Surya Anoraga, SH., M.Hum

Dekan



Prof. Dr. Tongat, SH., M.Hum

Ketua Program Studi,

Cholidah, SH., MH

S K R I P S I

Disusun oleh:

M. HAQY BAHRESY

201710110311379

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji

Pada, Kamis 16 November 2023

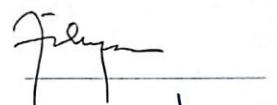
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan

memperoleh gelar Sarjana Hukum

di Program Studi Ilmu Hukum Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua : Prof. Dr. Fifik Wiriyani, SH., M.Si., M.Hum



Sekretaris : Dr. Surya Anoraga, SH., M.Hum



Pengaji I : Dr. Catur Wido Haruni, SH., M.Si., M.Hum



Pengaji II : Sholahuddin Al Fatih, SH.,M.H.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : M. HAQY BAHRESY

NIM : 201710110311379

Jurusan : Ilmu Hukum

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

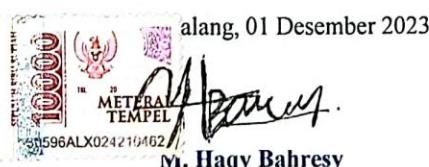
SKRIPSI dengan judul :

PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMAIN GAME ATAS
PEMBELIAN BARANG VIRTUAL DALAM GAME ONLINE CHESS RUSH

Adalah karya saya dan dalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.

1. Apabila ternyata dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI saya bersedia Skripsi ini DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, dan serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
2. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada Penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : **PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMAIN GAME ATAS PEMBELIAN BARANG VIRTUAL DALAM GAME ONLINE CHESS RUSH.** Penulisan skripsi ini dimaksudkan atau ditujukan untuk memenuhi persyaratan dan tugas akhir dalam mencapai gelar Sarjana Hukum pada Universitas Muhammadiyah Malang. Pada tahap awal perencanaan hingga penyusunan skripsi ini, Penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak yang menjadi inspirator sekaligus motivator bagi Penulis dimana bantuan tersebut berupa bantuan materiil maupun moril, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak sebagai berikut :

- a. Prof. Dr. Fauzan, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
- b. Prof. Dr. Fifik Wiryan, S.H., M.Si., M.Hum, selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan, motivasi, dan penjelasan dalam penyusunan skripsi ini.
- c. Dr. Surya Anoraga, S.H., M.Hum, selaku Dosen Pembimbing II yang telah

meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan, motivasi, dan penjelasan dalam penyusunan skripsi ini.

- d. Kepada dosen-dosen pengajar seluruh mata kuliah selama ini yang telah memberikan ilmu sekaligus membimbing dengan baik, kepada staf-staf Tata Usaha dan Staf-staf Laboratorium Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Malang.
- e. Kedua Orang Tua ku tercinta, Bapak dan Ibu, Alm.M Syuhud dan Rofiatul Amritha yang selalu memberikan doa restu dan bimbingan sekaligus dukungan dimana menjadikan Penulis seorang anak yang dipenuhi kasih sayang hingga saat ini sehingga penulis bisa mencapai titik seperti saat ini.
- f. Kakak Malna Levy Amritha dan Adikku tercinta yakni Alea Mirka Amritha yang selalu memberikan support dan doa nya selama penulis melaksanakan perkuliahan hingga menyelesaikan penulisan ini

- g. Kepada sahabatku Sofian Sanjani, Muhammad Hamdani, Beta Noer Nugraha, dan Toti Darmala yang selalu memberikan support atau dukungan, motivasi serta doa yang tiada hentinya dan selalu menjadi pendengar yang baik untuk penulis.
- h. Kepada teman-teman seangkatan di Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Malang.

Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan agar diberikan kritik dan saran yang membangun. Semoga amal baik yang telah mereka berikan akan dibalas oleh Allah SWT dengan hal yang jauh lebih baik.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Malang, 19 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

Lembar Cover/ Sampul Dalam	i
Lembar Pengesahan	ii
Surat Pengesahan Tugas Akhir	iv
Abstrak	
Abstract	
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Mafaat Praktis	6
E. Metode Penelitian	7
1. Jenis Penelitian	7
2. Jenis Bahan Hukum.....	7
3. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum.....	9
4. Teknik Analisa Bahan Hukum.....	9
F. Sistematika	10
BAB II TINJUAN PUSTAKA	
A. Chess Rush Mobile	12

1. Game Play Chess Rush	13
2. Mode Permainan.....	13
3. Hero Synergy.....	14
4. Keunikan Chess Rush.....	15
B. Cara Top Up/Pembelian di Game Chess Rush.....	16
A. Top Up Chess Rush Menggunakan Pulsa	16
B. Top Up Chess Rush Melalui Indomaret atau Alfamart... <td>18</td>	18
C. Top Up Chess Rush Menggunakan GoPay	19
D. Top Up Chess Rush Melalui Transfer Bank.....	20
C. Pengertian Perlindungan Konsumen.....	22
1. Konsumen.....	23
2. Pelaku Usaha.....	24
D. Obyek Perlindungan Konsumen	24
E. Asas Perlindungan Konsumen.....	25
F. Tujuan Perlindungan Konsumen	26
G. Hak dan Kewajiban Konsumen	27
H. Hak dan Kewajiban Pelaku Usaha	28
I. Larangan Pelaku Usaha Terkait Jual Beli	29
J. Tanggung Jawab Pelaku Usaha	30
K. PertanggungJawaban Hukum Keperdataaan	34
L. Pengertian Jual Beli	37
M. Syarat Sah Perjanjian Jual Beli.....	39
N. Asas-Asas Perjanjian Jual Beli	42
O. Unsur Dalam Jual Beli	45
P. Obyek dan Subyek Dalam Jual Beli Online	48

Q. Komponen-Komponen Jual Beli Online	48
---	----

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perlindungan Hukum Terhadap Pemain <i>Game Online</i>	
--	--

Chess Rush Atas Kepemilikan Barang Virtual

Berdasarkan KUHPerdata dan UU Nomor 8 Tahun

1999 Tentang Perlindungan Konsumen	52
--	----

B. Upaya Penyelesaian Yang Dapat Ditempuh Jika	
--	--

Pemain *Game Online Chess Rush* Dirugikan Karena

Tutupnya <i>Server Game Online</i> di Indonesia.	66
---	----

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	74
---------------------	----

B. Saran	75
----------------	----

Daftar Pustaka	
----------------------	--

Daftar Pustaka

Buku :

Az. Nasution, *Hukum perlindungan Konsumen; Suatu Pengantar*, Diadit

Nasution, Az, 2002, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta: Diadit

Media Rahayu Hartini, *Hukum Komersial*, Malang: Universitas Muhammadiyah. Media, Jakarta, 2006.

Undang-Undang :

Undang-Undang yang meliputi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen

Jurnal :

Manumpil, Jein Stevany. "Klausula Eksonerasi Dalam Hukum Perlindungan Konsumen Di Indonesia." *Lex Privatum* 4, no. 3 (2016).

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

Nisrinafatin, Nisrinafatin. "Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 2 (2020): 135-142.

Rahadian, Muhammad Arief. "Konstruksi Nilai Barang Virtual Dalam Fenomena Real Money Trade." *Jurnal Pemikiran Sosiologi* 3, no. 1 (2016): 36-46.

Saputro, M. Praoyogi Eko dan Anandha, Nova Adhitya dan Rizqi, Reza Muhammad. "Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Pada Game Online PUBG Mobile." *Jurnal Ekonomi dan Bisnis* 2 no. 2, (2019).

Yulius, Rina. "Analisis Perilaku Pengguna dalam Pembelian Item Virtual pada Game Online." *Journal of Animation and Games Studies* 3, no. 1 (2017): 1-14.

Website :

<https://www.vcgamers.com/news/chess-rush-sudah-tutup/>

<https://gizmologi.id/news/tencent-umumkan-tutup-chess-rush/>

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cholidah, SH., MH

Jabatan : Ka. Prodi Fakultas Hukum

Dengan ini menerangkan, nama tersebut di bawah ini :

Nama : M Haqy Bahresy

Nim : 201710110311379



Dengan Judul Skripsi :

Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Game Atas Pembelian Barang Virtual Dalam Game Online Chess Rush

Sudah melakukan cek Plagiasi dan Dinyatakan **BEBAS Plagiasi**.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

1/23
12



Cholidah, SH., MH

Malang, 2 September 2023