

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mulai dari tahun 1990-an, dari sinilah awal mula internet diketahui oleh orang-orang sehingga sampai sekarang internet menjadi kebutuhan bagi masyarakat. Internet memberikan kemudahan mereka yang menggunakannya dalam segala hal kegiatan, karena dapat berfungsi sebagai sumber informasi, media untuk mengekspresikan diri, alat untuk meningkatkan ketenaran, serta sebuah wadah untuk menikmati kesenangan tersendiri. Karena itu, jumlah pengguna internet terus meningkat setiap tahunnya. Internet menawarkan berbagai kemudahan dalam mengakses berbagai layanan, seperti mendukung aktivitas akademik dan memberikan kemudahan dalam mempromosikan produk di bidang bisnis.

Semakin berjalannya waktu perkembangan teknologi ini semakin pesat yang tidak dapat di hentikan bahwa internet menjadi kebutuhan yang harus dihadapi dengan bijak. Perlu menjadi sorotan bagi kita bahwa ini ada sebuah masalah yang harus kita hadapi bersama, seperti banyaknya kasus jual beli bodong pada dunia bisnis ini. Untuk mencegah kejadian tersebut, pemerintah membuat kebijakan yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan No. 8 Tahun 1999 terkait perlindungan konsumen. Dalam hal ini UUPK adalah wadah bagi para pelaku bisnis, karena peraturan ini memberikan perlindungan ketentuan yang signifikan terhadap kegiatan bisnis, baik bagi pelaku usaha maupun konsumen. Namun, perjalanan bisnis Indonesia masih panjang, sehingga diperlukan dukungan lebih lanjut dari pemerintah untuk memperhatikan hak dan kewajiban baik konsumen maupun pelaku usaha.

Jauh sebelum itu pada tahun 1999, belum ada dikenal istilah "konsumen". Oleh karena itu, negara membuat ketentuan pada waktu itu mencoba mencari referensi secara bahasa agar dapat dihubungkan ke dalam istilah konsumen. Meskipun istilah yang demikian merujuk untuk melindungi kepentingan konsumen namun faktanya hal tersebut belum tepat mengenai sasaran yang jelas terkait hak konsumen.¹

Pada dasarnya transaksi yang dilakukan secara online hubungan hukum atau sebuah keterikatan yang dibuat secara online, yang di gabungkan melalui sistem online dengan sistem komunikasi. Yang mana dalam hal ini dikaitkan melalui sistem jaringan secara global, yang lebih famous sebagai internet. Perlindungan bagi konsumenn, baik secara formill ataupun materill, semakin dirasa yang sangat penting, yang mana dalam hal ini di dorong dengan semakin pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendorong utama produktivitas dan efisiensi produsen dalam menghasilkan barang atau jasa untuk mencapai tujuan usaha mereka².

Seiring dengan perkembangan internet, permainan yang dimainkan melalui jaringan internet kini dikenaldengan istilah game onlin. Yang mana Dalam memainkan game onlin, pengguna tak terbatas dalam satu perangkat; game inibisa dimainkan melalui komputerr maupun laptp, maupun mobile ponsel yang tersambung dalam jaringan inter net. Sejak internet mulai dikenal pada tahun 1990- an, permainan tidak lagi terbatas pada bentuk yang

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

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

sederhana. Permainan berkembang dengan sistem pemain tunggal atau ganda, dan seiring kemajuan Inter-net, per-mainan pun mulai di gemari dengan di hubungkan ke sinyal internet, yang kini dikenal sebagai game onlin.³

Game onlin adalah sebuah fitur dimana semua orang bisa terhubung dengan semua orang, memungkinkan ratusan hingga ribuan orang di seluruh dunia untuk berpartisipasi. Fitur ini membuat game online sangat populer di kalangan masyarakat, karena semua kalangan memaikannya tidak pndang umur. Ditambah lagi tampilannya yang 3D yang yang keren dan sangat menarik, dan sering diperbarui pada terutama pada event-event tertentu ada hadiah yang sangat menarik. Datangnya game onlien ini menjadi sebuah era baru bagi semua kalangan dan memiliki dampak yang baru juga pastinya, maka dari itu perlu adanya peraturan yang menaungi dalam hal ini supaya masyarakat bisa menikmati tanpa adanya masalah yang tidak ada solusinya.

Perkembangan berbagai bentuk transaksi di saat sekarang ini, adalah jual beli akun game online, terkhususnya pada kali ini adalah game Mobile Legends (ML), yang akan menjadi titik permasalahan dalam penulisan ini. Game tersebut bisa di unduh memalui apps store ataupun pada IOS yang sangat populer di indonesia, yang menjadi tempat penelitian kali ini adalah kota Malang Jawa Timur.

Hal ini sesuai dengan penelitian penulis bahwa remaja sekarang lebih suka menghabiskan waktu dengan game yaitu 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

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

Permainan ini menawarkan tantangan tersendiri melalui berbagai levelnya dan dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk mengisi waktu luang. Permainan ini dapat dimainkan secara berkelompok di lokasi yang berbeda-beda. Selain itu, sistem Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) dalam Mobile Legends Bang Bang menekankan persaingan antar pemain di arena yang telah ditentukan.

Nilai akun yang dijual sangat terkait dengan level akun dalam permainan online. Penjual biasanya mempromosikan akun melalui aplikasi pesan seperti WhatsApp, Instagram, atau grup Mobile Legends. Proses penjualan akun permainan online melibatkan transfer semua data akun dari penjual ke pembeli, di mana nama akun dapat segera diubah sesuai dengan nama pemilik baru. Transaksi dapat dilakukan secara langsung (Cash on Delivery) atau secara online melalui transfer bank, di mana ID akun diberikan kepada pembeli.

Fenomena jual beli akun game online, khususnya Mobile Legends, telah menjadi tren di kalangan remaja di Kota Malang. Penjualan akun game online di kalangan remaja atau pelajar di Kota Malang berkisar antara IDR 1.000.000 (Satu Juta Rupiah) untuk level Legend hingga IDR 5.000.000 (Lima Juta Rupiah) untuk level Mythic-Mythical Glory star. Dengan harga jual tersebut, remaja cenderung lebih sering terlibat dalam transaksi jual beli akun game online.

Namun, transaksi elektronik semacam itu dapat melanggar ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). akan di berlakukan sanksi sebagaimana yang telah ditetapkan dan telah diatur

apabila ada suatu pelanggaran. Perilaku cyber saat bertransaksi terdapat beberapa tindakan yang kurang baik karena ada tindakan curang dalam proses transaksi yang dilakukan penjual ataupun pembeli dengan cara mengubah identitas aslinya dengan identitas palsu.

Dalam hal ini ketentuan yang terkandung di dalam UU perlindungan konsumen ada sedikit ketidak sesuain yang mana ada kejadian dimana konsumen melakukan gugatan ke MK terkait UU Perlindungan Konsumen yang terdapat dalam pasal 4 huruf c : “Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/ atau jasa.” sebagaimana yang telah di jelaskan pada pasal 7 huruf b terkait dengan apa saja yang wajib dilakukan oleh pelaku usaha: “Memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan.”

Penelitian tentang jual beli akun game online merupakan topik menarik untuk dianalisis, mengingat fenomena ini saat ini sedang tren di kalangan remaja yang sangat tertarik pada video game, serta potensi untuk menghasilkan pendapatan tambahan melalui penjualan akun game tersebut. Selain itu, aspek jual beli dalam konteks ini telah mengalami perkembangan signifikan, terutama terkait dengan meningkatnya kasus penipuan dalam transaksi online. Misalnya, seorang gamer dengan inisial YS ditangkap oleh Sub-Direktorat Penyelidikan Kejahatan Seluler Direktorat Penyelidikan Kejahatan Umum Kepolisian Metropolitan Jakarta karena terlibat dalam kasus pencurian dan peretasan bank, yang dilakukan untuk membiayai pengeluaran game sebesar Rp 1,85 miliar. Selain itu, seorang pria berusia 22 tahun

bernama Abianto Dewabrata di Kota Malang mengalami kerugian sebesar Rp 5 juta akibat permainan Mobile Legends (ML).⁴ penelitian tentang perlindungan konsumen bagi pengguna Game online. Terkait dengan jual beli barang-barang terbatas waktu dalam permainan daring, serta jual beli karakter (chars) yang dimainkan, penting untuk memperhatikan perlindungan konsumen guna memastikan kenyamanan para gamer dari praktik penipuan yang dilakukan oleh cheater. Oleh karena itu, penelitian mengenai aspek-aspek ini sangat relevan.

Berdasarkan penjelasan yang disampaikan, penulis berencana untuk melakukan penelitian tesis yang berfokus pada perlindungan konsumen dalam jual beli permainan daring melalui platform media sosial Instagram.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana keabsahan dalam transaksi jual beli akun Game online Mobile Legends Melalui Media Sosial Instagram?
2. Bagaimana perlindungan konsumen dalam jual beli akun Game online Mobile Legends Melalui Media Sosial Instagram?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Menganalisis keabsahan transaksi jual beli akun Game Online Mobile Legends Melalui Media Sosial Instagram.
2. Untuk Menganalisis Perlindungan Konsumen dalam jual beli akun Game online Mobile Legend Melalui Media Sosial Instagram

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

D. Manfaat Penelitian

Adapun disini penulis ingin memberikan manfaat baik secara praktiknya maupun teoritik 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 praktiknya penulis berharap agar nantinya dalam penulisan skripsi ini bisa memberikan solusi bagi masalah yang sedang terjadi terutama bagi mereka yang melakukan praktik bisnis khususnya dalam jual beli game online⁵.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari adanya penelitian ini antara lain guna dijadikan bahan bacaan untuk mengatasi, mencegah dan memecahkan masalah yang ada pada permasalahan ini dan di harapkan tidak terjadi lagi di kemudian hari dalam masalah mengenai jual-beli akun Game Online Mobile Legends Melalui Media Sosial Instagram.

F. Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Nama Penulis	Sumber Rujukan	Isi Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	TINJAUAN ETIKA BISNIS ISLAM TERHADAP JUAL BELI AKUN GAME ONLINE (STUDI KASUS DI FORUM MOBILE	Muhammad Rizal Ilqani	Skripsi, JURUSAN HUKUM EKONOMI SYARIAH FAKULTAS SYARIAH INSTITUT AGAMA	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui etika bisnis islam terhadap jual beli game online	Perbedaan penelitian ini terdapat pada subjek penelitian terdahulu ini berfokus pada etika dalam bisnis

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

No	Judul	Nama Penulis	Sumber Rujukan	Isi Penelitian	Perbedaan Penelitian
	LEGENDS (PONOROGO)		ISLAM NEGERI PONOROGO	mobile legends	jual beli online bukan pada perlindungan konsumen jual beli akun game online mobile legends melalui media sosial instagram
2.	AKAD BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH	Muhammad Zainudin, Raha Bahari, Dan Taufiq Hidayat Nizar	Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Akad jual beli akun game online dalam hukum ekonomi syariah	Perbedaan penelitian ini terdapat pada subjek penelitian terdahulu ini berfokus pada akad jual beli game online dalam perspektif hukum ekonomi syariah bukan pada hukum perlindungan konsumennya
3.	KEABSAHAN BELI AKUN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)MOBILE	Agryan Prahatna, Isdiyana Kusuma Ayu dan Ahmad Syaifudin	Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Islam Malang	Penulisan ini memiliki tujuan untuk Mengetahi keabsahan jual beli akun game PUBG Mobile	Perbedaan penelitian ini pada subjek penelitian terdahulu ini berfokus pada keabsahan jual beli akun game online PUBG Mobile bukan pada jual beli

No .	Judul	Nama Penulis	Sumber Rujukan	Isi Penelitian	Perbedaan Penelitian
					akun game online Mobile Legends
4	ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF	Nurhayati, Eddy and , Dr. Imron Rosyadi, M.Ag. (2019)	Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perspektif hukum islam dan positif dalam game mobile legend	Perbedaan penelitian ini pada subjek penelitian terhadulu yang mengunakan perspektif hukum islam dan positif bukan pada hukum perlindungan konsumen
5.	JUAL BELI ACOUNT GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF SAYYID SABIQ DAN HUKUM POSITIF	Adieb Lazwar Irkhami	Skripsi, Hukum Bisnis Syariah Unitversitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui jual beli dalam	Perbedaan penelitian ini pada subjek penelitian terdahulu yang menggunakan perspektif sayyid sabiq dan hukum positif bukan pada perlindungan konsumennya

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode yuridis normatif, penelitian dengan metode yuridis normatif ialah merupakan jenis penelitian hukum atau bisa disebut juga penelitian perpustakaan yang mengkaji studi dokumen dengan menggunakan berbagai data sekunder

seperti misalnya peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, teori hukum.⁶

2. Metode Pendekatan

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan peraturan perundang - undangan (statute approach) dan pendekatan konseptual (conseptual approach)

a. Perundang-Undangan (Statute Approach),

Pendekatan perundang – undangan dilakukan dengan mengkaji undang – undang dan peraturan yang berhubungan dengan isu hukum yang ada KUHPperdata, khususnya Pasal 1320 tentang sahnya perjanjian;

b. Pendekatan Konseptual (Coonceptual Approach),

Pendekatan konseptual merupakan salah satu jenis pendekatan penelitian hukum yang memberikan pandangan analisis penyelesaian suatu permasalahan dengan melihat konsep – konsep hukum yang melatar belakangnya.

3. Jenis Bahan Hukum

Untuk mendapat data yang akurat, maka diperlukan data primer dan data sekunder

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat aotoritatif, artinya mempunyai otoritas. Adapun Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah KUHPperdata Pasal 1320 Tentang Hukum Perjanjian.

⁶ Peter Mahmud Marzuki, Op.Cit, hlm 181

b. Bahan Hukum Sekunder

Data sekunder merujuk pada informasi yang diperoleh melalui sumber-sumber literatur. Proses pengumpulan data ini dilakukan melalui penelitian perpustakaan, yang melibatkan analisis peraturan dan literatur yang relevan dengan topik penelitian.

4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Teknik pengumpulan Bahan Hukum akan dilakukan sebagai bahan acuan atau bahan dasar dalam penulisan skripsi yang sesuai dengan permasalahan yang ada pada skripsi ini menggunakan teknik studi kepustakaan yaitu dilakukan dengan membaca serta mempelajari berbagai bahan pustaka, serta mencari melalui penelusuran pada sumber internet yang sesuai dengan permasalahan yang ada pada penelitian skripsi ini.

5. Analisis Bahan Hukum

Analisis bahan hukum dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif, yaitu menganalisis bahan hukum berdasarkan isinya secara sistematis, menyeluruh, dan mendalam tanpa menggunakan perhitungan statistik. Metode deskriptif kualitatif berarti peneliti tidak hanya menyebutkan isi norma hukum tetapi juga menjelaskan makna, ruang lingkup, hubungan antar norma dan penerapannya terhadap suatu masalah hukum tertentu.

H. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan berisi penjelasan mengenai latar belakang pemilihan judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan

metode penelitian. Bab ini diakhiri dengan gaya penulisan yang sistematis yang bertujuan untuk membimbing pemahaman pembaca terhadap isu-isu utama yang akan dibahas.

Sementara itu, Bab II Tinjauan Pustaka memaparkan teori dan kerangka kerja yang relevan dengan isu-isu utama yang diteliti. Dalam bab ini, penulis menguraikan tinjauan umum mengenai perlindungan konsumen dan tinjauan umum mengenai perjanjian penjualan.

Bab III Hasil Penelitian dan Pembahasan, dalam bab ini berisi hasil penelitian yang telah penulis lakukan yang merupakan wawancara yang langsung narasumbernya dari pihak yang terkait dalam jual beli akun dan pihak konsumen yang bermain game online. Sehingga peneliti menguraikan semua jawaban yang sudah terisi dan menganalisis bagaimana keabasahan transaksi jual beli akun game online dan menganalisis bagaimana perlindungan konsumen dalam transaksi melalui media sosial instagram.

Bab IV Penutup, berisi simpulan dan saran mengenai perlindungan konsumen bila terjadi penipuan dalam transaksi jual beli akun game online melalui media sosial instagram dengan harapan dapat dijadikan masukan bagi para konsumen dan masyarakat yang membutuhkan.