

## BAB I

### Pendahuluan

#### A. Latar Belakang

Negeri Indonesia memiliki penduduk kurang lebih 262 juta orang. Sebanyak 143, 26 juta warga Indonesia tercantum pengguna internet yang aktif. Rata-rata penggunaan internet oleh masyarakat Indonesia sebanyak 43, 89% yaitu antara 1 hingga 3 jam per hari. Berikutnya pemakaian internet sepanjang 4 hingga 7 jam per hari dicoba oleh 29, 63% warga Indonesia. Pemakaian internet sepanjang 7 jam per hari dilakukan oleh 26, 48% warga Indonesia. Selain penggunaan internet per harinya, terdapat data terkait dengan jenis layanan yang diakses oleh pengguna internet di Indonesia ialah pada aplikasi chat sebanyak 89, 35%, media sosial sebanyak 87, 13% serta memainkan permainan online sebanyak 57, 13%.

*Game Online* adalah *game* yang dimainkan oleh seorang pemain atau lebih melalui jaringan internet. Sedangkan menurut Eddy Liem, *internet game* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan secara daring via internet yang dapat menggunakan *Personal Computer* atau menggunakan *Console Game* seperti menggunakan *Playstation 2*, *X-Box*, dan sejenisnya. Perkembangan *game online* pada sepuluh tahun terakhir mengalami peningkatan signifikan. Salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan *game online* adalah revolusi internet yang

memungkinkan sebuah situs web menyediakan *streaming video*, audio, dan interaktifitas pengguna yang mumpuni.<sup>1</sup>

Seiring karnajuan 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 menghindari 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

---

<sup>1</sup> Nisrinafatin. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol.1, No. 2 (2020): 117.

konsumen, namun belum memiliki ketegasan dan kepastian hukum tentang hak-hak konsumen.<sup>2</sup>

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 formil makin terasa sangat penting, mengingat semakin melajunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang merupakan motor penggerak bagi produktifitas dan efisiensi produsen atas barang atau jasa yang dihasilkannya dalam rangka mencapai sasaran usaha.<sup>3</sup>

Seiring kemajuan internet permaman 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

---

<sup>2</sup> Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm.13

<sup>3</sup> Sri Redjeki Hartono, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Bandung: Mandar Maju, 2000), hlm.33.

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*.<sup>4</sup>

*Chess Rush, game Auto Battler* dari publisher Tencent baru saja mengumumkan penutupan game mereka melalui pengumuman *in-game*. *Game* ini telah beroperasi sejak 4 Juli 2019 dan telah berjalan selama 2,5 tahun. Pengumuman ini membuat banyak pemain kaget. Hal ini dilihat melalui komentar para pemain di sebuah post *Group Facebook Chess Rush Official Indonesia*. Banyak pemain yang menyayangkan pengumuman ini karena terkesan mendadak. Pengumuman tersebut berisikan informasi tentang penghentian operasi *Chess Rush* pada tanggal 7 April 2022, tepatnya pada jam 9 pagi Waktu Indonesia Barat. Pemain masih dapat memainkan *Chess Rush* sebelum tanggal penghentian tersebut. Pemain tidak akan dapat mengunduh, mendaftar, dan melakukan top-up setelah tanggal 5 Januari 2022. Diakhir pengumumannya, pihak *Chess Rush* mengucapkan terima kasih atas cinta dan dukungan para pemain yang tetap setia hingga game ini tutup usia. Mereka juga mengucapkan permintaan maaf atas ketidaknyamanan yang terjadi ini.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup>Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books 2012), hlm.1

<sup>5</sup> <https://gamebrott.com/chess-rush-umumkan-penutupan-game-setelah-hampir-3-tahun-beroperasi>.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap *pemain game online chess rush* atas kepemilikan barang virtual berdasarkan UU Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen?
2. Bagaimana upaya penyelesaian yang dapat ditempuh oleh pemain *game online* dirugikan karena tutupnya server game online ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bentuk perlindungan hukum terhadap pemain *game online* atas kepemilikan barang virtual berdasarkan UU Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik UU Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.
2. Untuk mengetahui bentuk upaya penyelesaian yang dapat ditempuh oleh pemain game online dirugikan karena tutupnya server *game online* di Indonesia.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dalam hal ini penulis mengemukakan beberapa manfaat yaitu secara teoritis dan praktis dengan penjelasan sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara Teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap keilmuan Hukum Perdata.

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat Praktis dalam penelitian ditujukan untuk :

- a.** Bagi Pemerintah dapat bermanfaat sebagai bahan masukan atau bahan pemikiran untuk pemerintah untuk solusi menyelesaikan permasalahan pembelian barang *virtual game online*.
- b.** Bagi Masyarakat dapat memberikan wawasan serta pengetahuan bagi masyarakat luas terkait dari hasil penelitian. Sehingga masyarakat luas terpacu untuk menegakkan hukum seadil-adilnya serta mencegah terjadinya konflik di tengah-tengah masyarakat.
- c.** Bagi Penulis untuk memberikan pengetahuan serta wawasan tersendiri tentang perlindungan hukum terhadap konsumen yang membeli barang *virtual game online*.

## **E. Metode Penelitian**

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan cara melakukan penelitian hukum yang mengutamakan pada bahan-bahan yang bersifat kepustakaan yang pada dasarnya untuk mencari data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, sekunder dan tersier. Penelitian dikaji dari berbagai aspek seperti aspek teori, penjelasan umum dan penjelasan pada tiap pasal, serta menggunakan bahasa yang digunakan adalah bahasa hukum. Metode yuridis normatif dalam Penelitian Hukum Eksplorasi (Explorative Legal Research) yang isinya menemukan, mengkaji atau menganalisis norma/ kaedah hukum yang berlaku di masyarakat.

### **2. Jenis Bahan Hukum**

Jenis bahan hukum yang digunakan dalam penulisan penelitian ini menggunakan

- a. Bahan Hukum Primair, Sumber data primair 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.

b. Bahan Hukum 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 19 Tahun 2016 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.



### 3. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Teknik pengumpulan bahan hukum 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. wawancara yakni teknik pengumpulan bahan hukum yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan kepada responden untuk memberikan informasi terkait dengan pembelian *barang virtual game online chess rush*.

### 4. Teknik Analisa Bahan Hukum

Bahan Hukum yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis 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 deskriptif kualitatif dibandingkan dengan macam pemaparan hukum yang ada, penulis membahas, menguraikan, menafsirkan, hasil penelitiannya ke

dalam bentuk skripsi dengan proses pengelolaan data berupa editing dan penyajian dalam bentuk narasi.

## **F. Sistematika**

Sistematika penulisan hukum yang ada dalam penelitian ini, disusun dalam 4 (empat) bab, yang mana akan dibagi mejadi sub bab didalam bab tersebut dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Terdapat Pendahuluan dengan uraian yakni latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Menjelaskan mengenai fasilitas game online, serta mendeskripsikan pengertian dan memberikan gambaran tentang pembelian barang *virtual game online chess rush* dengan ketentuan yang telah diatur dalam undang-undang perlindungan konsumen No.8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

### BAB III : PEMBAHASAN

Dalam bab ini menyajikan pembahasan dari hasil penelitian pembelian barang virtual game online chess rush dan perlindungan bagi pemain game yang mengalami kerugian akibat dari ditutupnya game tersebut.

### BAB IV : PENUTUP

Dalam bab terakhir ini memaparkan penutupan dari penulisan yang didalamnya terdiri dari kesimpulan dan saran.

