

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Chess Rush Mobile

Berawal dari booming-nya *custom game Dota 2*, yaitu *Chess Rush*, hari ini telah banyak developer game yang ‘terundang’ untuk turut mengembangkan game bergenre ini. Salah satu developer game dari Tiongkok, yaitu Tencent, tak mau ketinggalan tren ini, sehingga Chess Rush pun turut meramaikan persaingan genre auto battler. Chess Rush dirilis secara resmi pada 4 Juli 2019 pada perangkat berbasis Android dan iOS. Chess Rush juga hadir dengan mengadopsi grafis 3D. Hingga hari ini sejak awal perilisannya, Chess Rush sudah diunduh sebanyak lebih dari 5 juta unduhan.



A. Gameplay Chess Rush

Layaknya judul auto battler lain sudah yang rilis terlebih dahulu, Chess Rush juga memiliki impresi yang sama dimana para pemain akan beradu strategi di atas papan catur 8×8. Fokus dari permainan ini didasarkan pada kemampuan bertahan tiap player dalam menghadapi serangan musuh (baik itu monster ataupun pemain lain) hingga permainan hanya menyisakan seorang pemain atau tim. Dalam menghadapi serangan musuh, kamu akan dituntut untuk menyusun berbagai strategi combo baik itu berdasarkan race maupun class. Untuk membentuk combo tersebut pun ada tantangan tersendiri terutama dalam bertaruh pada peluang statistik rarity hero yang bisa didapat. Hero bisa diperkuat dengan berbagai cara, mulai dari menaikkan levelnya, memberi efek sinergi, hingga memberikan item. Level hero bisa ditingkatkan dengan mengumpulkan 3 hero yang sama. Level maksimum hero adalah 3.

B. Mode Permainan

Chess Rush menawarkan 4 gaya permainan, yaitu Classic Mode, Turbo Mode, Co-op Mode dan Squad Clash. Classic Mode menawarkan gaya permainan yang kasual dimana pemain akan melawan monster di babak tertentu dan selebihnya berkompetisi untuk bertahan dan mengalahkan susunan deck musuh. Salah satu mode yang cukup unik adalah Turbo, dimana pemain dapat menyelesaikan game lebih cepat daripada mode lainnya. Seperti game auto battler lainnya, Chess Rush juga memiliki Mode Dasar (Basic) bagi player yang masih awam untuk mengenali mekanisme game ini.

Co-op Mode adalah mode dimana pemain akan membentuk 1 tim dengan pemain lainnya, dan bersama-sama akan berjuang untuk bertahan melawan 3 tim lainnya dalam satu match. Dalam Co-op Mode kamu juga bisa meminjamkan 2 hero kamu kepada teman setim untuk bisa membentuk combo tambahan yang biasanya tidak bisa dilakukan di Classic Mode. Squad Clash adalah mode baru Chess Rush untuk mode pertarungan 4v4. Bila Co-Op membagi arena menjadi 4 tim, maka Squad Clash membaginya menjadi 2, yaitu tim biru dan tim merah. Squad Clash juga memiliki fitur unik Hero Reinforcement, dimana 2 surviving heroes dari tiap base akan dikirimkan untuk membantu teman setim. Meski terbilang baru dan memiliki kemiripan dengan pendahulunya, Chess Rush tetap terbukti menarik bagi kalangan penikmat auto battler khususnya pada aspek grafis yang memanjakan mata.

C. Hero Synergy

Unsur strategi dalam permainan ini terletak pada manajemen hero yang dipakai, mengingat tiap pemain hanya bisa menggunakan 10 hero. Dengan adanya batasan ini, kamu ditantang untuk bisa menciptakan sinergi paling optimal dengan 10 slot ini. Combo bisa diperoleh dari kesamaan race maupun class. Terdapat 12 jenis ras dalam Chess Rush, yaitu: Furry, Dragon, Jelly, Cyborg, Goblin, Beast, Elf, Human, Undead, Oceanborn, Void, dan Demon. Tiap ras disertai efek sinergi yang berbeda-beda.

Sedangkan untuk class, Chess Rush memiliki 9 varian class, yaitu: Warrior, Assassin, Sorcerer, Rider, Hunter, Warlock, Engineer, Druid, dan Punisher. Sama

seperti race, tiap combo class juga memiliki efek sinergi yang unik. Tiap combo memiliki persyaratan yang berbeda-beda untuk mengaktifkannya. Combo tersebut umumnya diaktifkan ketika sudah memiliki hero-hero yang tergolong ke dalam race atau class yang sama. Jadi pastikan kamu mempelajari setiap efek yang dihasilkan dari formasi hero.

D. Keunikan Chess Rush

2 Hero di Round 1

Berbeda dengan judul auto battler lainnya, Chess Rush menghadirkan fitur dimana pemain dapat meletakkan langsung 2 hero di awal permainan sehingga pemain dapat lebih cepat mengembangkan formasinya.

Unequip Items

Bila Auto Chess harus menjual hero untuk mengambil kembali item yang sudah diberikan, maka di Chess Rush hal tersebut tidak berlaku. Kamu bisa unequip item dari hero tanpa perlu menjualnya.

Squad Clash

Kehadiran mode 4v4 ini tentunya membuka kesempatan bagi tiap organisasi esports untuk membentuk tim Chess Rush. Di samping itu kehadiran fitur reinforcement jelas membuat game ini memiliki nilai inovasi yang lebih daripada judul pesaingnya.

Turbo Mode

Mode ini sangatlah unik dan cocok bagi karakter mobile gamers mengingat waktu yang diperlukan untuk bermain hanyalah singkat sekitar 10 menit.

B. Cara Top Up/Pembelian di Game Chess Rush

Untuk melakukan top up Chess Rush bisa dilakukan dengan beberapa metode seperti pulsa, minimarket, dompet digital hingga transfer bank. Pada artikel ini kita akan membahas bagaimana cara melakukan top up hingga nilai voucher yang dibeli berhasil masuk ke akun Chess Rush kamu.

Tutorial top up ini menggunakan bantuan website Midasbuy yang merupakan partner resmi dari Tencent. Sehingga bisa dipastikan aman.



A. Top Up Chess Rush Menggunakan Pulsa

Sebelum melakukan top up, pastikan kalian memiliki pulsa yang cukup sesuai dengan nominal harga Voucher yang dibeli. Sistem pembayarannya yakni potong pulsa, kalian tidak perlu melakukan transfer manual.

- Buka situs Midasbuy.com, kemudian pilih game Chess Rush.
- Masukkan ID akun kalian pada kolom yang tersedia, dan pilih platform sesuai akun kalian (Android/iOS). Setelah itu klik Oke, secara otomatis akan muncul nama akun kalian.
- Pada bagian metode pembayaran, pilih Potongan Pulsa.
- Kemudian pilih nominal voucher yang bakal dibeli, lalu klik Bayar Sekarang.
- Akan dialihkan ke halaman pembayaran, masukkan nomor handphone kalian yang memiliki cukup pulsa.
- Secara otomatis sistem akan mengirim sebuah SMS mengenai instruksi pembayaran ke nomor kalian. Balas SMS tersebut sesuai dengan instruksi yang ada.
- Jika pembayaran berhasil, voucher yang kalian beli akan langsung masuk ke akun Chess Rush dalam hitungan detik.

Perlu diketahui, kalian harus menggunakan provider yang mendukung pembayaran di Codapayment. Jika tidak, kalian tidak akan bisa menyelesaikan pembayarannya. Selain melalui cara tersebut, kalian juga bisa top up Chess Rush menggunakan pulsa melalui Google Play. Prosesnya dilakukan in game, sehingga kalian harus masuk ke dalam game terlebih dahulu untuk melakukan top up.

B. Top Up Chess Rush Melalui Indomaret atau Alfamart

Selain menggunakan pulsa, kalian juga bisa membeli Voucher Chess Rush melalui minimarket. Saat ini, Codapayment mendukung dua minimarket untuk pembayaran yakni Indomaret dan Alfamart. Untuk langkah-langkahnya, kalian bisa mengikuti panduan di bawah ini.

- Seperti biasa, buka website Midasbuy terlebih dahulu. Kemudian pilih game Chess Rush.
- Lalu pilih platform yang digunakan, dan masukkan ID game kalian.
- Untuk metode pembayarannya, kalian bebas memilih Indomaret atau Alfamart.
- Tentukan nominal voucher yang akan dibeli, lalu klik Bayar Sekarang.
- Kalian akan dialihkan ke halaman informasi pembayaran. Terdapat kode pembayaran yang nantinya harus diserahkan ke kasir minimarket untuk menyelesaikan pembayaran.
- Jadi langkah selanjutnya, kalian hanya perlu pergi ke minimarket, kemudian menyerahkan kode pembayaran dan membayar sesuai nominal yang tertera.

Batas waktu pembayaran hanya 24 jam, jika kalian melakukan pembayaran melewati batas maka sudah tidak bisa lagi. Kalian perlu melakukan pembelian ulang untuk mendapatkan kode pembayaran baru.

Agar tidak lupa kode pembayarannya, kalian bisa mengirim informasi tersebut ke nomor handphone ataupun email. Caranya dengan memasukan nomor handphone ataupun email kalian pada kolom yang berada di bawah informasi pembayaran, lalu klik Kirim.

C. Top Up Chess Rush Menggunakan GoPay

Sesuai pilihan pembayaran dompet digital yang tersedia, saat ini hanya mendukung pembayaran GoPay saja. Untuk itu, kalian harus memiliki akun GoPay beserta saldonya terlebih dahulu sebelum membeli. Jika semuanya sudah siap, ikuti langkah-langkah ini.

- Buka situs Midasbuy, bisa melalui ponsel maupun laptop, kemudian pilih Chess Rush.
- Setelah itu, masukkan ID akun kalian pada kolom yang tersedia, lalu klik Oke. Cek apakah nama yang muncul sesuai dengan nama akun kalian atau tidak.
- Pilih metode pembayaran GoPay, dan tentukan nominal voucher yang akan dibeli, kemudian klik Bayar Sekarang.
- Langkah selanjutnya, buka aplikasi GoJek kalian, kemudian pindai kode QR yang ditampilkan pada layar.
- Lakukan pembayaran sesuai dengan nominal yang tertera.
- Tunggu beberapa saat sampai voucher berhasil masuk ke akun kalian. Biasanya tidak membutuhkan waktu yang terlalu lama.

Proses top up Chess Rush menggunakan GoPay bisa dibilang lebih mudah. Dengan hanya memindai kode QR membuat kalian akan terhindar dari kesalahan yang merugikan. Sangat disarankan untuk menggunakan dua perangkat saat melakukan pembelian, satu perangkat untuk memesan dan satunya lagi untuk melakukan pembayaran.

Keuntungan menggunakan GoPay, kalian bisa membeli voucher Chess Rush dengan nominal yang lebih kecil. Jika menggunakan metode pembayaran lain, minimal pembeliannya yakni 200 voucher.

Berbeda jika menggunakan GoPay, kalian bisa membeli mulai 40 voucher sehingga harganya lebih murah. Nominal yang tersedia mulai dari 40, 100, 200, 400, 1000, 2000 hingga 4000.

D. Top Up Chess Rush Melalui Transfer Bank

Metode pembayaran ini bisa kalian pilih jika memang sudah memiliki rekening bank. Jika tidak, kalian bisa menggunakan rekening bank milik saudara atau teman. Nominal pembelian dimulai dari 200 voucher sampai 6000 voucher, sesuaikan saja dengan kebutuhan.

- Langkah pertama, buka website Midasbuy lalu pilih game Chess Rush.
- Lalu masukan ID akun kalian pada kolom yang tersedia.

- Untuk metode pembayarannya pilih saja ATM/m-banking.
- Kemudian pilih nominal voucher yang akan dibeli, lalu klik Bayar Sekarang.
- Di halaman pembayaran, kalian perlu memilih jenis bank yang akan digunakan, lalu klik Lanjut.
- Setelah itu, kalian akan diberi kode pembayaran yang harus segera dibayarkan. Batas waktunya hanya 24 jam, untuk itu lakukan pembayaran sebelum waktu berakhir.

Saat ini, Codapayment menyediakan beberapa bank untuk pembayaran yakni BCA, Mandiri, BRI, BNI, CIMB dan PermataBank. Meski begitu, kalian tetap bisa menggunakan bank lain, dan mungkin akan terkena biaya transfer nantinya.

Tapi tidak menjadi masalah, karena harga yang harus ditawarkan sudah termasuk pajak. Sehingga jumlah pembayarannya tidak terlalu besar. Pembelian menggunakan transfer bank sebenarnya tidak berbeda jauh dengan minimarket. Keduanya sama-sama diberikan kode pembayaran yang unik dan harus dibayarkan segera. Secara otomatis kode pembayaran tidak lagi berlaku jika sudah melewati batas waktu pembayaran. Kalian bisa melakukan pembayaran melalui ATM maupun aplikasi mobile dari bank yang digunakan.

Mudah bangetkan top up Chess Rush dengan bantuan Midasbuy? Cara ini tentunya resmi dan legal, sehingga tidak perlu khawatir dengan keamanan

akun kalian. Voucher yang kalian beli dipastikan akan masuk setelah proses pembayaran telah selesai.⁶

C. Pengertian Perlindungan 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. Cakupan 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. Az Nasution mengemukakan bahwa Hukum Konsumen adalah keseluruhan asas-asas dan kaidah-kaidah dalam penggunaannya dalam kehidupan bernasyarakat.⁷ Sementara itu hukum perlindungan konsumen adalah bagian khusus dari keseluruhan asas-asas kaidah-kaidah mengatur dan melindungi konsumen antara penyedia dan penggunaannya dalam kehidupan bernasyarakat

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

⁶<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-chess-rush/>

⁷ Az Nasution, *Hukum Perlindungan Konsumen Suatu Pengantar*, Diadit Media, Jakarta, 2014, hlm. 37.

terjadinya kesepakatan tersebut. Adapun yang dimaksud para pihak dalam hukum perlindungan konsumen adalah sebagai berikut:⁸

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;
- 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).⁹

⁸ Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), him. 34.

⁹ Celina Tri Siwi Kristiyanti, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Ctk. Ketiga, Sinar Grafika, Jakarta, 2011, hlm. 25.

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.

D. Obyek Perlindungan Konsumen

konsumen barang 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".

E. Asas Perlindungan Konsumen

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

- a. Asas. Asas mengutamakan 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 dibeli 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.¹⁰

F. Tujuan Perlindungan Konsumen

Adapun yang menjadi tujuan dari pada Pasal 3 UUPK sebagai berikut:

- a. kemandirian konsumen untuk melindungi diri;
- b. Mengangkat cara menghindarkannya dari eksekusi negatif pemakaian

¹⁰ Ahmadi Miru dan Sutarman Yodo, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 26

- c. Meningkatkan pemberdayaan, menentukan haknya sebagai
- d. Menciptakan sistem mengandung dan keterbukaan informasi serta
- e. Menumbuhkan kesadaran pelaku usaha mengenai sehingga tumbuh berusaha;
- f. Meningkatkan kualitas barang dan/atau jasa yang menjamin kelangsungan usaha produksi barang dan/atau jasa, kesehatan, kenyamanan, keamanan, dan keselamatan konsumen.

G. 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.

berdasarkan Pasal 5 UUPK diatur tentang kewajiban:

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

H. Hak dan Kewajiban Pelaku Usaha

Hak Pelaku Usaha

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

- 1) Menerima bayar
- 2) Mendapat perlindungan hukum;
- 3) Membela diri
- 4) Rehabilitasi

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
- 5) Memberi kesempatan mencoba dan
- 6) Memberi kompensasi.¹¹

I. Larangan Pelaku Usaha terkait Jual beli

menjalankan kegiatan usahanya 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;

¹¹ *Ibid*, hlm. 73.

- 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 dinyatakan dalam label atau keterangan barang dan /atau jasa tersebut 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.
1. 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.

J. Tanggung Jawab Pelaku Usaha

merupakan perbuatan wujud dari akan kewajibannya di dalam. menyatakan bahwa tidaknya suatu akibat, serta dihasilkan tertentu.¹²Tanggung jawab yang

¹² Gunawan Widjaja dan Ahmad Yani, *Hukum Perlindungan Konsumen*, PT.Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2000, him. 44.

harus dipenuhi ketika terdapat konsumen 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
- 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 maka diketahui itu meliputi:

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

3) Tanggung jawab ganti kerugian atas kerugian konsumen.

garis besar di dalam dibedakan sebagai berikut: Prinsip tanggung jawab berdasarkan unsur kesalahan, Prinsip praduga untuk selalu bertanggung jawab, Prinsip praduga untuk selalu tidak bertanggung jawab, dengan pembatasan. usaha akan diuraikan:

a) Prinsip tanggung jawab berdasarkan unsur kesalahan

ini menjelaskan bahwa seseorang baru dapat dirintakan pertanggungjawabannya secara hukum apabila ada unsur kesalahan yang dilakukan. Seperti dijelaskan pada Pasal 1365 kitab undang• undang hukum perdata girnana 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 harus memenuhi empat unsur pokok yang antara lain adalah:

- (1) Adanya perbuatan melawan.
- (2) Adanya kealahan.
- (3) Adanya diderita.
- (4) Adanya kausalitas antara kesalhan dan kergian.¹³

b) Prinsip praduga untuk selalu bertanggung jawab.

¹³ Janus Sidabalok, Op. Cit, hlm. 73-74

Prinsip ini menjelaskan bahwa tergugat selalu dianggap bertanggungjawab, sampai dia meskipun demikian ketika prinsip ini diterapkan di dalam kasus hukum perlindungan konsumen maka asas praduga tak bersalah ini akan menjadi cukup relevan karena yang memiliki kewajiban untuk membuktikan kesalahan tersebut adalah pihak pelaku usaha bukan konsumen.

c) Prinsip praduga untuk tidak selalu bertanggung jawab;

adalah kebalikan 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.¹⁴

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

¹⁴ Janus Sidabalok, *Op. Cit*, hlm. 77.

untuk "menjerat" pelaku usaha, khususnya produsen barang, yang memasarkan produknya yang merugikan konsumen.

Asas tanggung jawab itu dikenal dengan nama product liability. Menurut asas ini, produsen diderita atas yang dipasarkannya. dapat dilakukan tiga hal:

- (1) melanggar jamin (breach of warranty)
- (2) ada unsur kelalaian (negligence)
- (3) menerapkan langsung jawab mutlak (strict liability)

e) Prinsip tanggung jawab dengan pembatasan

digemari oleh pelaku usaha untuk dicantumkan sebagai klausula eksonerasi dalam perjanjian standar yang dibuatnya karena pelaku usaha merasa beruntung sebab mereka dapat mencantumkan secara sepihak, dan membatasi maksimal tanggungjawab yang diberikan kepada konsumen, dengan demikian maka dapat terlihat jelas bahwa prinsip ini sangat merugikan bagi para konsumen. 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.

K. Pertanggungjawaban hukurn keperdataan

Konsurnen dirugikan berdasarkan Hukurn Perlindungan Konsurnen berikut:

a) Pertanggungjawaban Kontraktual (*Contractual Liability*)

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

baku menimbulkan pelaku usaha dalam hal ini diatur dalam Pasal 18 UUPK. berisi larangan pencantuman baku di suatu perjanjian baku. Sanksi 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 deklaratoris 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

b) Pertanggungjawaban Produk (*Product Liability*)

Pertanggungjawaban produk adalah pertanggungjawaban perdata dari produsen barang (dapat termasuk mata rantai distribusi) pihak atas benda, 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 menyatakan terhadap tidaknya unsur kesalahan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 19, Pasal 22, dan Pasal 23

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.¹⁵

c) Pertanggungjawaban Profesional (*Professional Liability*)

Pertanggungjawaban profesional adalah pertanggungjawaban dari pengernban profesi atau jasa yang diberikannya. Pertanggungjawaban profesional berdasarkan hukum rneliputi pertanggungjawaban pengernban profesi terhadap kliennya, dan/atau pertanggungjawaban pengernban profesi terhadap pihak ketiga atas jasa yang diberikannya. Di dalam UUPK pertanggungjawaban dari profesional dalam rnernberikan jasa pada kliennya diatur nyaris identik dengan pertanggungjawaban pelaku usaha barang. Hal ini tarnpat pada pengaturan rnengenai larangan pengernban jasa diatur dalam Pasal 8-17 UUPK. Sanksi perdata yang akan dikenakan tercanturn dalam Pasal 19 UUPK. Sernentara sanksi pidana akan dikenalan tercanturn dalam Pasal 62 ayat (1), ayat (2), dan ayat (3)

¹⁵ *ibid*, hlm. 9-16

UUPK, namun hal terdapat pembuktian terbalik seperti diatur dalam Pasal 22 UUPK, menyatakan tidaknya unsur kesalahan dalam kasus pidana sebagaimana diraksud dalam Pasal 19 UUPK merupakan beban dan tanggung jawab pelaku usaha tanpa menutup kemungkinan bagi jaksa untuk melakukan pembuktian.¹⁶

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.¹⁷

L. Pengertian Jual Beli

Menurut Pasal 1457 KUHPdata, jual beli adalah suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu benda dan pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan. Menurut para sarjana mendefinisikan perjanjian:

¹⁶ *Ibid*, hlm. 16-28.

¹⁷ *Ibid*, hlm. 36.

a. Adbulkadir Muhammad

adalah perjanjian dengan rnerindahkan setuju rnerindahkan hak rnilik jumlah uang disebut harga.¹⁸

b. R. M. Sudikno Mertokusurno

Perjanjian adalah hubungan hukurn anatar dua pihak atau lebih berdasarkan kata sepakat untuk rnenirnbulkan akibat hukurn, dua pihak tersebut sepakat untuk rnenentukan peraturan, kaidah, atau hak kewajiban rnengikat rnereka ditaati dan dijalankan.¹⁹

c. Sri Soedewi Maschoen Sofwan

Perjanjian suatu perbuatan hukurn dirnana seorang lebih dirinya terhadap seorang lain atau lebih.²⁰

d. Wirjono Prodjodikoro

Perjanjian adalah suatu perhubungan hukurn rnengenai harta benda antara dua pihak, dalarn rnana suatu pihak berjanji di anggap berjanji untuk melaksanakan sesuatu hal, sedang pihak lain berhak menuntut pelaksanaan janji itu.²¹

e. R. Subekti

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

¹⁸ Adbulkadir Muhammad, *Hukum Pejanjian*, PT Alumni, Bandung, 2010, hlm. 243.

¹⁹ Sudikno Mertokusumo, *Hukum Acara Perdata Indonesia*, Liberty, Yogyakarta, 1985, hlm 97.

²⁰ A Qirom Syamsudin Meliala, *Pokok-Pokok Hukum Pejanjian Beserta Perkembangannya*, Liberty Yogyakarta, Yogyakarta, 1985, hlm. 7.

²¹ *Ibid hal 8*

Disimpulkan 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 objek yang diperjanjikan.²²

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 ditransaksikan
- 3) Ada harga
- 4) Ada pembayaran bentuk uang.

M. Syarat Sah Perjanjian Jual Beli

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

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

Keempat syarat terbagi merupakan syarat subjektif karena berkaitan dengan subjek perjanjian, sedangkan syarat ketiga dan keempat merupakan persyarat objektif karena berkaitan dengan objek perjanjian. Apabila ditemukan

²² Ridwan Khairandy, *Jual Beli*, FH UI Press, Yogyakarta, 2016, hlm. 7.

cacat pada syarat subjektif cacat ada pada syarat objektif maka perjanjian batal demihukum.

Berikut ini akan dibahas satu persatu mengenai perjanjianjual beli menurut Pasal 1320 KUHPerdato:

1) Kesepakatan pihak mengikatkan dirinya perjanjian.

Sepakat diartikan pernyataan kehendak yang disetujui antara para pihak. Pernyataan pihak yang menawarkan dinamakan tawaran (ojferte). Pernyataan pihak yang menerima tawaran dinamakan akseptasi (acceptatie).²³ Kesepakatan yang dicapai tidak boleh karena adanya unsur paksaan atau dwang, penipuan atau bedrog, dan kekhilafan atau dwaling..²⁴

Diatur dalam Pasal 1321 KUHPerdato 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 rnerasa diberatkan dengan isi perjanjian tersebut.

b. Kecakapan rnerbuat perikatan.

Menurut Pasal 1329 KUHPerdato rnengatur setiap orang adalah cakap untuk membuat perikatan-perikatan jika oleh undang-undang tidak dinyatakan

²³ Mariam Darus Badruzaman *et all*, *Kompilasi Hukum Perikatan*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, hlm. 74.

²⁴ Evi Ariyani, *Hukum Pejanjian*, Ombak, Yogyakarta, 2013, hlm. 7.

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."
- c. Suatu pokok persoalan tertentu.

Menurut Yahya Harahap, prestasi adalah apa yang menjadi kewajiban debitur dan apa yang menjadi hak kreditor. Prestasi dapat berupa memberikan sesuatu, berbuat sesuatu, atau tidak berbuat sesuatu.²⁵

- d. Suatu sebab yang tidak dilarang

Suatu perjanjian tanpa sebab atau kausa (causa) suatu kausa 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

²⁵ *ibid.* hlm 8-9

bertentangan dengan undang-undang atau bertentangan dengan kesusilaan atau dengan ketertiban umum (Pasal 1335-1337 KUHPerdara).

Pengertian khusus mengenai kausa. yurisprudensi yang ditafsirkan dengan kausa adalah isi atau maksud dari perjanjian. Hakim dapat menguji apakah tujuan dari perjanjian itu dapat dilaksanakan tidak bertentangan dengan UU, ketertiban umum, kesusilaan.²⁶

N. Asas-Asas Perjanjian Jual Beli

kontrak sebagaimana yang diatur dalam KUHPerdara adalah :

a. Asas kebebasan berkontrak (freedom of contract)

Perjanjian para 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 kebiasaan yang berlaku
- 4) Sepanjang kontrak dilaksanakan itikad baik.

Asas kebebasan berkontrak merupakan refleksi dari (open system) dari hukum perjanjian tersebut.²⁷ Menurut Ridwan Khairandy ternyata dapat menimbulkan tidakadilan, mencapai asas harus didasarkan pada posisi tawar

²⁶ mariam Darus Badruzaman *et all*, *Op. Cit.* hlm. 81.

²⁷ Munir Fuady, *Op. Cit.*, hlm. 30.

(bargaining position) para pihak yang seimbang. Seringkali dijumpai adanya kedudukan posisi tawar yang lebih tinggi dari pihak lainnya.

Dengan posisi itu ia dapat mendikte kehendaknya dalam perumusan isi perjanjian. melindungi pihak, pemerintah atau negara sering melakukan intervensi atau pembatasan kebebasan berkontrak. Pembatasan dapat dilakukan melalui perundang-undangan dan putusan pengadilan. Pembatasan asas kebebasan berkontrak sudah dibatasi dalam Pasal 1320 KUHPdata dengan adanya syarat yang harus dipenuhi agar perjanjian tersebut sah dimata hukum.²⁸

b. Asas pacta sunt servanda

Perjanjian sebagai figur mengandung²⁹ (janji itu mengikat) mengajarkan bahwa suatu perjanjian yang dibuat secara sah mempunyai ikatan hukum yang penuh.³⁰ Pasal 1338 KUHPdata bahwa semua perjanjian yang dibuat berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.

c. Asas konsensual

yaitu suatu perjanjian sudah sah dan mengikat ketika tercapai kata sepakat, tentunya selama syarat-syarat sahnya. kata sepakat, prinsipnya telah mengikat dan sudah mempunyai akibat hukum, sehingga mulai saat itu juga sudah timbul hak dan kewajiban di antara para pihak.

²⁸ Ridwan Khairandy, *Op. Cit.*, hlm. 88-89.

²⁹ Mariam Darus Badruzaman *et all*, *Op. Cit.*, hlm. 88.

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

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 perjanjian.

d. Asas itikad baik

Itikad baik dalam perjanjian dibedakan antara pra kontrak, 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 melakukan negosiasi. Itikad baik pelaksanaan kontrak disebut juga itikad baik objektif yang mengacu pada isi perjanjian yaitu isi perjanjian harus rasional dan patut.

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 Pasal 1317 KUHPerdara pula dia dakan, bila diri sendiri, atau suatu, semacam itu. Siapa pun yang telah menentukan suatu syarat, tidak boleh menariknya kembali, jika pihak ketiga telah menyatakan akan mempergunakan syarat itu.

O. 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 bendalzaak. 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. KUHPerdara mengenal tiga macam barang dalam Pasal 503-Pasal 505 KUHPerdara yaitu:

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

Penyerahan barang-barang tersebut diatur KUHPerdara sebagaimana:

- 1) Untuk barang bergerak cukup dengan kekuasaan itu (Pasal 612 KUHPerdara)
- 2) Pengumuman akta yang bersangkutan yaitu dengan perbuatan di namakan balik nama dinamakan pegawai oalik nama (Pasal 616 dan Pasal 620 KUHPerdara).
- 3) Untuk barang tidak bertubuh dilakukan melimpahkan hak-hak barang-barang itu kepada orang lain (Pasal 613 KUHPerdara).

1) Jual Beli Tunai Seketika

Metode jual beli dimana pembayaran 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 cicilan dimaksudkan pembayaran dilakukan dalam beberapa termin, sementara serah rumah pembeli, meski pembayaran belum semuanya lunas. Dalam hal ini, menurut hukum, serumpama sementara cicilan yang belum dibayar menjadi hutang piutang.

3) Jual Beli dengan Pemesanan/Indent

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 beli.

Pengertian Jual Beli Online.³¹

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

³¹ Munir Fuady, *Op.Cit.*, hlm. 25.

Menurut Karnus Besar Bahasa Indonesia, jual beli adalah persetujuan saling rnenngikat antara penjual, yakni pihak yang rnenyerahkan barang, dan pernbeli sebagai pihak yang rnernbayar harga barang yang dijual. Menurut Rahrnat Syafe'i, secara bahasa jual beli adalah

pertukaran sesuatu dengan sesuatu yang lain. Kata Online terdiri dari dua kata, yaitu On (Inggris) yang berarti hidup atau didalarn, dan Line (Inggris) yang berarti garis, lintasan, saluran atau jaringan.

Secara bahasa online dapat diartikan "di dalarn jaringan" atau dalarn koneksi. Online adalah keadaan terkoneksi dengan jaringan internet. Dalarn keadaan online, kita dapat rnelakukan kegiatan secara aktif sehingga dapat rnenjalin kornunikasi, baik kornunikasi satu arah seperti rnernbaca berita dan artikel dalarn website rnaupun kornunikasi dua arah seperti chatting dan saling berkirim email. Online bisa diartikan sebagai keadaan dirnana sedang rnengunakan jaringan, satu perangkat dengan perangkat lainnya saling terhubung sehingga dapat saling berkornunikasi.

Dari pengertian-pengertian tersebut, rnaka dapat disirnpulkan bahwa jual beli online adalah persetujuan saling rnenngikat rnelalui internet antara 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 dilakukan melalui suatu jaringan yang terkoneksi dengan handphone, komputer, tablet, dan lain-lain.

P. Obyek dan Subyek dalam Jual Beli Online

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 mngm dibelinya, sehingga sangat minim terjadi tindakan penipuan.

Q. Komponen-Komponen Jual Beli Online

Ada beberapa pihak terlibat jual beli online atau sering disebut sebagai e-commerce, pihak-pihak ini lebih tepat Sesuai standar protokol SET (Secure Electronic Transaction), komponen-komponen 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 debit 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 keamanannya informasi dikirim atau diterimanya saat transaksi kepada penjual. Salah satu contoh software vPos.

c. Virtual Acquirer atau Payment Gateway

Transaksi sesungguhnya pihak penjual melakukan otorisasi 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 softwarelah yang memegang peranan penting dalam transaksi ini. Software ini

dapat saja diletakkan di beberapa bank tertentu bekerjasama. Salah satu perusahaan yang menerapkan Wells Fargo dan General Electric.

d. Visa Credit Card

suatu keharusan untuk mendukung 100% transaksi online di internet. 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.

