

**TINJAUAN HUKUM TERHADAP JUAL BELI AKUN GAME ONLINE  
PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) MOBILE DI  
WILAYAH KOTA PEKANBARU**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana**

**Hukum (S.H.)**



**OLEH**

**NAJAR RUDIN SIDIQ**

**171010043**

**FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS  
ISLAM RIAUPEKANBARU**

**2022**



# UNIVERSITAS ISLAM RIAU FAKULTAS HUKUM



Alamat : JL. Kaharuddin Nasution No.113, Perhentian Marpoyan Pekanbaru, Riau – 28284  
Telp. (0761) 72127 Fax. (0761) 674 834, 721 27  
Website : law.ui.ac.id – email : law@uir.ac.id

BERAKREDITASI “ A “ BERDASARKAN SK BAN-PT NO. 2777/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2018

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Najar Rudin Sidiq  
NPM : 171010043  
Tempat/Tanggal Lahir : Pagar Mayang, 15 Oktober 1999  
Program Studi : Hukum Perdata  
Alamat : Simp Empat Sei Juragi

Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Terhadap Jual Beli Akun Game Online  
Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile Di wilayah Kota Pekanbaru

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, orisinal dan tidak dibuatkan oleh orang lain serta sepengetahuan saya Skripsi ini belum pernah ditulis oleh orang lain. Apabila kemudian hari terbukti skripsi ini merupakan hasil karya orang lain, atau hasil mencontek skripsi/karya ilmiah orang lain (plagiat), maka saya bersedia gelar Sarjana Hukum (S.H) yang telah saya peroleh dibatalkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 10 Agustus 2022

Yang Menyatakan,



Najar Rudin Sidiq

Dokumen ini adalah Arsip Miik :  
Perpustakaan Universitas Islam Riau

# Sertifikat

ORIGINALITAS PENELITIAN

Fakultas Hukum Universitas Islam Riau

MENYATAKAN BAHWA :

**Najar Rudin Sidiq**

**1710100043**

**Dengan Judul :**

Tinjauan Hukum Terhadap Jual Beli Akun Game Online Player Unknown's Battlegrounds (Pubg) Mobile Di Wilayah Kota Pekanbaru

*Telah Lolos Similarity Sebesar Maksimal 30%*

Pekanbaru, 11 Agustus 2022

Prodi Ilmu Hukum



Sevi Harvia Santri, S.H., M.H.

No. Reg : 1260/1/UPM.FH.UIR.2021

Paper ID : 1877494472/29 %



FS 671471





# UNIVERSITAS ISLAM RIAU FAKULTAS HUKUM



Alamat : JL. Kaharuddin Nasution No.113, Perhentian Marpoyan Pekanbaru, Riau – 28284  
Telp. (0761) 72127 Fax. (0761) 674 834, 721 27  
Website : law.ui.ac.id – email : law@uir.ac.id

**BERAKREDITASI “ A “ BERDASARKAN SK BAN-PT NO. 2777/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2018**

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Bimbingan Skripsi Terhadap :

Nama : Najar Rudin Sidiq

NPM : 171010043

Program Studi : Hukum Perdata

Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Terhadap Jual Beli Akun Game Online Player  
Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile Di Wilayah Kota  
Pekanbaru

Pembimbing : Dr. Admiral S.H., M.H

Tanggal	Berita Bimbingan	Paraf
07-07-2021	1. Perubahan judul penelitian 2. Perubahan rumusan 3. Penetapan data lokasi penelitian harus sesuai judul	
17-09-2021	1. Perbaiki judul pada cover piramida terbalik 2. Abstrak diketik 1 halaman 3. Kata kunci abstrak adalah 3 kata tunggal	
03-12-2021	1. Perhatikan Jenis penelitian : penelitian hukum sosiologis 2. Pahami penetapan populasi responden dan sampel	
18-02-2022	1. Perhatikan ditabel tidak ada lembaga dan penyidik tapi dilampiran ada pertanyaan untuk lembaga dan penyidik 2. Bab II semestinya terdapat tinjauan tentang game online	



UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS HUKUM



Alamat : JL. Kaharuddin Nasution No.113, Perhentian Marpoyan Pekanbaru, Riau – 28284  
Telp. (0761) 72127 Fax. (0761) 674 834, 721 27  
Website : law.ui.ac.id – email : law@uir.ac.id

BERAKREDITASI “ A “ BERDASARKAN SK BAN-PT NO. 2777/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2018

23-05-2022	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bab II. D dihapuskan</li><li>2. Pembahasan Bab III tidak cukup hanya hasil wawancara saja tetapi juga teori yang relevan</li><li>3. Sesuaikan kesimpulan dan saran dengan hasil penelitian</li></ol>	
01-07-2022	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pahami rumusan masalah berisi bentuk transaksi tapi kenapa hasilnya jadi pelanggaran hukum</li><li>2. Koreksi kata kunci abstrak</li><li>3. Perbaiki kata pengantar</li></ol>	
12-07-2022	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pertegas dilatar belakang bahwa test case ada di pekanbaru sebagaimana disajikan di bagian metode</li><li>2. Pahami lagi penentuan populasi, responden dan sampel lalu koreksi</li></ol>	
01-08-2022	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Perbaiki bagian jenis penelitian</li><li>2. Tingkatkan bobot teori dalam pembahasan Bab III</li></ol>	
10-08-2022	Acc didapat dilanjutkan turnitin	

Dokumen ini adalah Arsip Miik :  
Perpustakaan Universitas Islam Riau

Pekanbaru, 10 Agustus 2022

Wakil Dekan I,

Dr. Rosyidi Hamzah, S.H., M.H.



# UNIVERSITAS ISLAM RIAU

## FAKULTAS HUKUM



FS 671471

Alamat : Jalan Kaharudin Nasution No. 113, Perhentian Marpoyan Pekanbaru Riau

Telp. (0761) 72127 Fax. (0761) 674834 - 721 27

Website : [law.uir.ac.id](http://law.uir.ac.id) - e-mail : [law@uir.ac.id](mailto:law@uir.ac.id)

**BERAKREDITASI "A" BERDASARKAN SK BAN-PT NO.2777/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2018**

### TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI


#### TINJAUAN HUKUM TERHADAP JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) MOBILE DI WILAYAH KOTA PEKANBARU

NAJAR RUDIN SIDIQ

NPM : 171010043

Telah Di Periksa Dan Di Setujui Oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing

  
Dr. Admiral S.H.,M.H

Mengetahui

Dekan

  
Dr. M. Musa, S.H.,M.H

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
Nomor : 336/Kpts/FH/2022  
TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM RIAU

- Menimbang
- 1 Bahwa untuk membantu mahasiswa dalam menyusun skripsi yang lebih berkualitas , perlu ditunjuk pembimbing yang akan memberikan bimbingan sepenuhnya terhadap mahasiswa tersebut
  - 2 Bahwa penetapan dosen sebagai pembimbing yang ditetapkan dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan memenuhi syarat sebagai pembimbing.
- Mengingat
- 1 Undang-Undang Nomor : 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional
  - 2 UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru Besar
  - 3 UU Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi
  - 4 PP Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi
  - 5 Permenristek Dikti Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
  - 6 Permenristek Dikti Nomor 32 Tahun 2016 Tentang Akreditasi Prodi dan Perguruan Tinggi
  - 7 SK. BAN-PT Nomor : 2777/SK/BAN-PT/Ak-XVI/S/X/2018
  - 8 Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2013
  - 9 SK. Rektor Universitas Islam Riau Nomor : 112/UIR/Kpts/2016

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan
- 1 Menunjuk  
Nama : Dr. Admiral, S.H., M.H.  
NIP/NPK : 08 01 02 332  
Pangkat/Jabatan : Penata, III/c  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Sebagai : Pembimbing Penulisan Skripsi mahasiswa  
  
Nama : NAJAR RUDIN SIDIQ  
NPM : 17 101 0043  
Jurusan/program studi : Ilmu Hukum /Hukum Perdata  
Judul skripsi : Tinjauan Hukum Terhadap Jual Beli Akun Game Online Player Unknowns Battle Grounds (PUBG) Mobile Di Wilayah Kota Pekanbaru.
  - 2 Tugas-tugas pembimbing adalah berpedoman kepada SK. Rektor Nomor : 052/UIR/Kpts/1989, tentang pedoman penyusunan skripsi mahasiswa fakultas di lingkungan Universitas Islam Riau
  - 3 Kepada yang bersangkutan diberikan honorarium, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di lingkungan Universitas Islam Riau.
  - 4 Keputusan ini mulai berlaku semenjak ditetapkan, jika ternyata terdapat kekeliruan segera ditinjau kembali.  
Kutipan : Disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Ditetapkan di : Pekanbaru  
Pada tanggal : 9 Agustus 2022  
Dekan

  
Dr. M. Musa, S.H., M.H.

*Tembusan : Disampaikan kepada :*

1. Yth. Bapak Rektor UIR di Pekanbaru
2. Yth. Sdr. Ka. Departemen Ilmu Hukum Fak. Hukum UIR
3. Yth. Ka. Biro Keuangan UIR di Pekanbaru

**NOMOR : 227 /KPTS/FH-UIR/2022**  
**TENTANG PENETAPAN TIM PENGUJI UJIAN KOMPREHENSIF SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

**DEKAN FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

- Menimbang :
1. Bahwa untuk pelaksanaan ujian komprehensif skripsi mahasiswa perlu di tetapkan tim penguji dalam Surat Keputusan Dekan.
  2. Bahwa nama-nama tersebut di bawah ini dipandang mampu dan memenuhi syarat sebagai penguji.
- Mengingat :
1. Undang-undang Nomor : 20 Tahun 2003
  2. Undang-undang Nomor : 14 Tahun 2005
  3. Peraturan Pemerintah Nomor : 30 Tahun 1990
  4. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional :
    - a. Nomor : 232/U/2000
    - b. Nomor : 234/U/2000
    - c. Nomor : 176/U/2001
    - d. Nomor : 045/U/2002
  5. Surat Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Tinggi Nomor : 02.Dikti/Kep/1991
  6. Keputusan BAN-PT Nomor : 217/SK/BAN-PT/Ak-XVI/S/X/2013
  7. Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2009
  8. Surat Keputusan Rektor Universitas Islam Riau tentang Kurikulum FH Nomor :
    - a. Nomor : 52/UIR/Kpts/1998
    - b. Nomor : 55/UIR/Kpts/1989
    - c. Nomor : 117/UIR/KPTS/2012
  9. Surat Keputusan Rektor Universitas Islam Riau Nomor : 0580/UIR/KPTS/2021 Tentang Pemberhentian Dekan Fakultas Hukum dan Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Periode 2020-2024 dan Pengangkatan Dekan Fakultas Hukum dan Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Riau Periode Sisa Jabatan 2020-2024

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :
1. Tim Penguji Komprehensif Skripsi Mahasiswa :

N a m a : Najar Rudin Sidiq  
N.P.M. : 171010043  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Terhadap Jual Beli Akun Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile Di Wilayah Kota Pekanbaru

Dengan susunan tim penguji terdiri dari

- Dr. Admiral, S.H., M.H : Ketua merangkap penguji materi skripsi  
Dr. Rosyidi Hamzah, S.H., M.H : Anggota merangkap penguji sistematika  
Selvi Harvia Santri, S.H., M.H : Anggota merangkap penguji methodologi  
Erlina, S.H., M.H : Notulis

2. Laporan hasil ujian serta berita acara ujian telah disampaikan kepada pimpinan fakultas selambat-lambatnya sehari setelah ujian dilaksanakan.
3. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan dengan ketentuan bila terdapat kekeliruan segera ditinjau kembali.

**Kutipan** : Disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dapat diketahui dan dimaklumi.



Ditetapkan di : Pekanbaru

Pada Tanggal 19 Agustus 2022

Dekan

Dr. M. Musa, S.H., M.H

NIDN.1009116601

Tembusan disampaikan kepada :

1. Yth. Bapak Rektor Universitas Islam Riau di Pekanbaru
2. Yth. Bapak Kepala Biro Keuangan Universitas Islam Riau di Pekanbaru
3. Peringgal





# UNIVERSITAS ISLAM RIAU FAKULTAS HUKUM



Alamat : Jl. Kaharuddin Nasution No.113, Perhentian Marpoyan Pekanbaru, Riau - 28284  
Telp. (0761) 72127 Fax. (0761) 674 834, 721 27  
Website : law.uir.ac.id - e-mail : law@uir.ac.id

**BERAKREDITASI "A" BERDASARKAN SK BAN-PT NO. 2777/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2018**

## BERITA ACARA UJIAN KOMPREHENSIF SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Riau, **Nomor : 227/KPTS/FH-UIR/2022 Tanggal 19 Agustus 2022**, pada hari ini **Selasa, 23 Agustus 2022** telah dilaksanakan Ujian Skripsi Program Studi (S1) Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Riau, atas nama :

Nama	: Najar Rudin Sidiq
N P M	: 171010043
Program Study	: Ilmu Hukum
Judul Skripsi	: Tinjauan Hukum Terhadap Jual Beli Akun Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile Di Wilayah Kota Pekanbaru
Tanggal Ujian	: 23 Agustus 2022
Waktu Ujian	: 09.00 - 10.00 WIB
Tempat Ujian	: Dilaksanakan Secara Daring
IPK	: 3.59
Predikat Kelulusan	: cum laude (dengan pujian).

### Dosen Penguji

### Tanda Tangan

- |                                   |          |
|-----------------------------------|----------|
| 1. Dr. Admiral, S.H., M.H         | 1. Hadir |
| 2. Dr. Rosyidi Hamzah, S.H., M.H  | 2. Hadir |
| 3. Selvi Harvia Santri, S.H., M.H | 3. Hadir |

### Notulen

- |                      |          |
|----------------------|----------|
| 4. Erlina, S.H., M.H | 4. Hadir |
|----------------------|----------|



Pekanbaru, 23 Agustus 2022  
Dekan Fakultas Hukum UIR

Dr. M. Musa, S.H., M.H  
NIK. 950202223

## ABSTRAK

Pada suatu jual beli, para pihak harus menaati aturan yang berlaku sesuai dengan tujuan diadakannya aturan tersebut. Seperti halnya jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile di wilayah kota Pekanbaru. Melakukan peninjauan hukum terhadap sesuatu hal yang baru perlu dilakukan, supaya tepat dalam menentukan aturan hukum positif yang akan digunakan.

Identifikasi masalah dalam penelitian ini, yakni bagaimanakah bentuk transaksi yang dilakukan dalam praktik jual beli akun game online Player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile di wilayah kota Pekanbaru dan Apa yang menjadi Faktor hambatan dalam transaksi jual beli akun game online Player unknown's battlegrounds (PUBG).

Berdasarkan dari jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode penelitian sosiologis, penulis turun kelapangan secara langsung untuk mengumpulkan data dengan cara wawancara. Sifat penelitian yang dilakukan penulis yakni deskriptif, penelitian bersifat apa adanya sesuai kenyataan yang kemudian penulis dapat menyajikan secara jelas, rinci dan sistematis tentang jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) di wilayah kota Pekanbaru.

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian bahwa jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) terdapat pelanggaran aturan hukum positif yaitu dalam buku kitab undang-undang Hukum Perdata dalam buku ke III pada pasal 1243 tentang Wanprestasi, kitab undang-undang hukum pidana yakni dalam pasal 378 tentang penipuan dan aturan pendukung pasal 28 ayat (1) UU No. 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan yang menjadi faktor hambatan yang terjadi bahwa belum efektif melakukan jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) melalui perangkat media secara online.

**Kata Kunci : Tinjauan hukum, Jual beli Akun, Hambatan.**

## ABSTRACT

In a sale and purchase, the parties must comply with the applicable rules in accordance with the purpose for which these rules are held. Like buying and selling online game accounts for players unknown's battlegrounds (PUBG) mobile in the Pekanbaru city area. Carrying out a legal review of something new needs to be done, so that it is appropriate in determining the positive legal rules that will be used.

Identification of the problem in this study, namely what are the forms of transactions carried out in the practice of buying and selling online game accounts of Player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile in the Pekanbaru city area and what are the obstacle factors in buying and selling online game accounts of Player unknown's battlegrounds (PUBG).

Based on the type of research conducted by the author using the empirical sociological research, the author goes directly to the field to collect data by means of interviews. The nature of the research carried out by the author is descriptive, the research is what it is according to reality which then the author can present clearly, in detail and systematically about buying and selling online game accounts for unknown's battlegrounds (PUBG) players in the city of Pekanbaru.

Based on the results of the research discussion that buying and selling online game accounts for players unknown's battlegrounds (PUBG) there is a violation of positive legal rules, namely in the book of civil law laws in book III in article 1243 regarding Defaults, criminal law books, namely in article 378 regarding fraud and supporting rules of article 28 paragraph (1) of Law no. 19 of 2016 Amendment to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions and the obstacle that occurs is that it has not been effective in buying and selling online game accounts for unknown's battlegrounds (PUBG) players through online media devices.

**Keywords: Legal review, Account buying and selling, Barriers.**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Tinjauan Hukum Terhadap Jual Beli Akun Game Online Player Uknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile Di Wilayah Kota Pekanbaru” sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi program S1 pada Program Studi Ilmu Hukum di Fakultas Hukum Universitas Islam Riau. Penulis mengucapkan Terima Kasih yang tidak terhingga kepada Orang tuapenulis dan dosen pembimbing yang telah memberikan arahan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan perkuliahan hingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi, S.H., M.CL selaku Rektor Universitas Islam Riau.
2. Bapak Dr. M. Musa Abjah, S.H.,M.H. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr. Zulkarnaini Umar, S.H., S.Ag., MIS selaku Kepala Departemen Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Islam Riau.
4. Bapak Dr. Admiral, S.H.,M.H. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk mengoreksi, memberi arahan serta membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Islam Riau yang telah banyak memberikan Pendidikan dan ilmu pengetahuan kepada penulis.

6. Bapak dan ibu karyawan/I Fakultas Hukum Universitas Islam Riau yangtelah memberikan pelayanan kepada penulis.
7. Teristimewa untuk penulis cintai, orang tua yakni Bapak Misdi dan Ibu Narni serta abang saya M. Safrizal S.T, M.Taufik S.E.,M.A.,M.AK. dan kakak tercinta Nurmayasari S.Si yang telah bersedia mambantu dan meluangkan waktunya untuk memotivasi penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan penelitian ini.
8. Kepada sahabat dan teman-teman penulis yakni, Doly Arta Frido, Almayudin, Nahara Harisakti yang selalu membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang turut membantu terwujudnya penulisan skripsi ini. Semoga apa yang telah mereka lakukan mendapatkan pahala dan balasan dari Allah SWT. Juga dalam penulisan skripsi ini tentulah belum sempurna dan masih banyak butuh perbaikan, untuk itu kritik dan saran sangatlah diharapkan.

Pekanbaru, 24 agustus 2022

Penulis

NAJAR RUDIN SIDIQ

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	
SURAT PERNYATAAN .....	
SERTIFIKAT ORIGINALITAS PENELITIAN.....	
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI .....	
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI .....	
SURAT KEPUTUSAN PENETAPAN PEMBIMBING .....	
SURAT KEPUTUSAN PENETAPAN DOSEN PENGUJI.....	
BERITA ACARA UJIAN KOMPREHENSIF .....	
ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian .....	11

D. Tinjauan Pustaka .....	12
E. Konsep Operasional .....	16
F. Metode Penelitian.....	17

## BAB II TINJAUAN UMUM

A. Perjanjian Pada Umumnya	
1) Pengertian Perjanjian .....	23
2) Syarat Sahnya Perjanjian.....	24
3) Asas-Asas Perjanjian.....	27
4) Unsur-Unsur Perjanjian.....	30
5) Bentuk Perjanjian.....	31
6) Jenis-Jenis Perjanjian .....	34
7) Akibat Perjanjian .....	36
8) Pelaksanaan Dan Penafsiran Perjanjian .....	37
B. Ketentuan Jual Beli	
1) Pengertian Jual beli .....	41
2) Saat Terjadinya Jual Beli.....	41
3) Resiko Dalam Jual Beli .....	41
4) Jual Beli Yang Batal .....	42
5) Kewajiban Penjual .....	43
6) Kewajiban Pembeli .....	44
C. Tinjauan Tentang Game Online	
1) Pengertian Game Online .....	44
2) Jenis Game Online .....	45

3) Game Online berdasarkan cakupan server ..... 48

D. Tinjauan Hukum Jual Beli Akun Player Uknown’s Battlegrounds (PUBG)

Mobile DiKota Pekanbaru.

1) Sejarah Kota Pekanbaru ..... 58

2) Pendiri Atau Pencipta Game Online Player Uknown’s Battlegrounds  
(PUBG) Mobile ..... 56

3) Akun Player Uknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile Sebagai Objek  
Jual Beli..... 58

**BAB III HASIL PENELITIAN**

A. Bentuk Transaksi Jual Beli Akun Game Online Player Uknown’s  
Battlegrounds (PUBG) Mobile Di Wilayah Kota Pekanbaru ..... 61

B. Faktor Hambatan Dalam Transaksi Jual Beli Akun Game Online Player  
Uknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile ..... 74

**BAB IV PENUTUP**

A. Kesimpulan ..... 92

B. Saran ..... 93

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah.

Secara umum Game sudah menjadi rutinitas kegiatan dari masa ke masa di semua kalangan, tanpa memandang umur dan status seseorang dari para pemainnya, yakni sedari dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Game dinilai bisa menghilangkan rasa bosan yang dialami seseorang setelah penat dari aktivitas yang dilakukan sehari-hari seperti sekolah, kuliah, atau bekerja.

Meskipun demikian, seseorang yang bermain game baik melalui gadget atau komputer di nilai oleh masyarakat sebagai faktor memperlambat seseorang dalam kehidupan nyata bahkan dianggap sebagai seseorang yang pemalas. Padahal bermain game merupakan naluri manusia sejak lahir sehingga tidak dapat di pisahkan dari masa ke masa. Buktinya, sejak seorang manusia lahir maka balita akan dikenalkan game game berupa benda-benda yang diberikan orang tua, tindakan itu dianjurkan oleh dokter untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas balita. Contoh game yang dianjurkan adalah permainan berwarna kontras, kerincingan, dan bola. Selanjutnya saat balita beranjak menjadi kanak-kanak, maka orang tua akan memasukkan anak ke jenjang pendidikan sekolah pendidikan anak usia dini (PAUD) kemudian taman kanak-kanak (TK). Pendidikan tersebut bertujuan untuk mengembangkan sifat kebersamaan dan kreatif, guru memberi pelajaran yang diikuti permainan seperti menggambar, menyusun puzzle, dan music. Contoh, permaianan music yang diiringi nyanyian, music berhenti maka

seorang anak harus dengan cepat menduduki kursi dan jika tidak berhasil mendapatkan kursi maka di anggap gugur dalam permainan. Begitu juga saat remaja dan dewasa disaat seorang anak beranjak seorang anak akan dikenalkan dengan game baik di dalam kelas atau kegiatan ekstrakurikuler seperti outbound untuk menjelajahi alam sekaligus bermain untuk mengembangkan kepekaan dan pentingnya alam jika dirawat dan dilindungi sebagai tempat bermain yang menyenangkan. Pada masa seorang menjadi tua atau lansia sering sekali bermain game yang tidak menguras tenaga namun cukup menghilangkan rasa bosan seperti bermain catur. Dengan demikian manusia terbukti tidak dapat terlepas dari permainan atau game, sehingga penilaian bermain di gadget ataupun di komputer adalah malas dan tidak kreatif tidak terbukti secara ilmiah. Seiring dengan perkembangan zaman, game pada saat ini yang populer dimainkan merupakan game yang terkoneksi dengan internet karena selalu ada hal-hal baru dengan adanya fitur update yang di lakukan pengembang game dalam persaingan game online yang satu dengan game online lainnya. Game dijadikan profesi atau menghasilkan uang yang kemudian di sebut sebagai farmer, salah satunya adalah game online yang menggunakan gadget atau komputer.<sup>1</sup>

Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile ini muncul akibat adanya permainan yang di anggap gagal secara komersil seperti permainan btoom online, Rules Of Survival, Radical Heights, AXE.IO-Brutal Survival Battleground, The Culling 2, SOS: Battle Royale, Islands Of Nyne, Realm

---

<sup>1</sup> Candra Zebeh Aji, *Berburu rupiah lewat game online*, Bouna Books, Yogyakarta, 2012, hlm.10

Royale, Survival Games; Battle Royale, beberapa permainan tersebut dianggap membosankan para pemainnya dengan keluhan bahwa permainan tersebut terlihat permainan layaknya cartoon serta grafiknya yang terlihat realistis kemudian hal ini memunculkan beberapa game yang mengikuti keinginan pemain salah satunya Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile yang diciptakan pada tahun 2017.

Game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile berjenis Game Battle Royal yaitu permainan ini memiliki jenis menyelesaikan misi membunuh semua team lawan dengan cara menggunakan senjata berupa senjata tajam, granat, bom molotov, bahkan senjata dengan jenis tembakan yang di sediakan didalam peta yang dipilih dalam berperang untuk mendapatkan chicken dinner (bagi pemain terakhir) sebagai hadiah untuk berpesta bagi para pemenang perperangan. awal Game ini biasanya para pemain akan terjun dari sebuah pesawat dan turun pada tempat-tempat yang dituju dalam peta dengan keadaan tangan kosong dan mencari senjata diberbagai lokasi didalam peta kemudian kita diharuskan mengeliminasi semua lawan dengan perlengkapan senjata yang kita miliki. Konsep permainan battle royal sudah ada sejak tahun 90an yang pada saat itu muncul sebuah permainan bomberman yang memperkenalkan metode permainan player ganda atau multiplayer yang menjadikan inovasi keluarnya permainan-permainan dengan pemain ganda.

Permainan ini dilengkapi dengan zona yang semakin mengecil yang berguna untuk mengatur durasi permainan yang biasa disebut sebagai safe zone, dengan begitu waktu permainan hanya berkisar 20 sampai 30 menit tergantung kepada

peta yang dipilih sebelum memulai permainan. Permainan ini hanya membekali kepada pemainnya 1 nyawa saja, jika permainan dilakukan secara skuad atau di isi dengan beberapa orang dengan maximal 4 orang atau player. Jika pemain berhasil dilumpuhkan lawan masih bisa di selamatkan dan berhasil sehat dengan syarat pemain lainnya masih hidup minimal 1 orang saja untuk membantu melakukan revive atau membantu pemain dalam team agar dapat sehat kembali, hal ini biasa di sebut dengan knockdown.

Game ini berhasil sukses dipasaran terutama di Indonesia yang membuat di sukai oleh beragam kalangan baik anak-anak, remaja bahkan dewasa. Permainan ini berhasil mencuri perhatian para pemainnya karena permainan ini dibekali dengan proses kustomisasi karakter yang sangat detail, punya mode permainan yang lebih banyak, tampilan grafis yang memukau, peta yang luas dan banyak pilihan serta banyak pilihan senjata, tentu hal ini memanjakan para pecinta game yang sejenis yang hanya bisa dimainkan di pc semacam Point blank, tetapi permainan Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile ini dapat di mainkan di ios maupun android yang membuat banyak pemainnya tidak perlu merasa ribet jika ingin memainkannya dan game ini bisa di mainkan segala tempat seperti tongkrongan para kawula muda, hal ini yang menjadikan game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile seperti primadona dikalangan pemain game bahkan seorang yang baru mencoba permainan.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Alvie Rosali Triyantama, *model komunikasi virtual pemain game pubg mobile menggunakan study etnografi virtual pada kelompok game pubg mobile RPX E-Sport*, Jurnal ilmiah fakultas ilmu komunikasi Universitas Jendral Sudirman volume 7 No. 1, 2019, hlm.55 .

Player Unknown's Battleground's (PUBG) Mobile diciptakan oleh Brendan Greene dan Pihak Tencent Games sebagai penerbit yang secara resmi rilis tahun 2017, dalam perjalanan game ini selama 5 tahun di Indonesia sudah bukan hal yang baru jika adanya transaksi jual beli akun game ini, padahal belum ada aturan hukum positif yang menjelaskan secara legal hal tersebut bahkan dari pihak Tencent Games belum ada mengeluarkan himbauan akan hal tersebut.

Alasan yang menjadikan penulis tertarik terhadap adanya jual beli akun game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile di Kota Pekanbaru yaitu adanya kemungkinan sebagian orang yang belum mengetahui bagaimana proses transaksi sampai pada akhirnya seseorang melakukan akad jual beli, seperti benda pada umumnya yang dilakukan jual beli akan tetapi kali ini yang di jual berupa sebuah akun game. Hal ini di perlukan adanya melakukan peninjauan hukum, aturan hukum apa saja yang terdapat dalam transaksi jual akun game ini dan apa saja yang menjadi keuntungan dan kerugian dari jual beli akun game ini.

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan berasal dari team yang bermain game ini, penulis perlu menentukan seseorang yang berkualitas dan berkarakteristik diwilayah kota Pekanbaru yang kemudian dijadikan sebagai populasi untuk kemudian dijadikan sampel, hal ini yang menjadikan penulis menjadikan team yang ada di Kota Pekanbaru sebagai acuan penulis dalam penelitian.

salah satu bentuk jual beli yang penulis temukan sebut saja Aziz Abdullah (Sebut Saja Aziz) dari Team CBD. Aziz tinggal di kecamatan Tampan kota Pekanbaru, Aziz sebagai penjual yang menitipkan akun gamenya di aplikasi Instagram Microboystore (sebut saja rekber Microboy) sedangkan target dari akun game yang dijual merupakan masyarakat yang tertarik membeli akun tersebut. Nominal harga akun game online PUBG mobile sebesar Rp. 1.500,000 (satu juta lima ratus ribu rupiah). Akun game tersebut telah laku terjual tahun 2019 menurut penuturan aziz.<sup>3</sup>

Adapun jenis jual beli yang penulis dapatkan dari Aryadi Putra dari team N2L, arya melakukan pembelian akun kepada rekber @ultima.geming pada suatu aplikasi Instagram sebesar Rp. 5.000,000 (Lima juta rupiah), mekanisme penjualan akun melalui penjual kepada rekber kemudian rekber membuat suatu postingan di akun Instagram miliknya dan arya tertarik untuk membeli karena kebutuhan untuk mengikuti turnamen yang ada di Kota Pekanbaru. Melalui rekber, arya dan penjual ( arya lupa namanya karena transaksi sudah satu tahun lalu atau sekitar tahun 2020) saling terhubung melalui pesan Whatsapp sampai pada akhirnya akun tersebut merasa sesuai dengan kebutuhan arya maka di lakukan akan melalui arya yang melakukan pembayaran ke rekber Uiltima.geming kemudian rekber memberi perintah penjual akun memberikan akun tersebut kepada arya berupa akun dan kata sandinya, pihak rekber memastikan bahwa arya sudah mendapatkan akun game dari penjual lalu rekber mengirim uang yang

---

<sup>3</sup> Hasil wawancara dengan Aziz Abdullah selaku Proplayer tentang tentang jual beli akun game online Player Uknown's Battleground's pada Senin, 10 Januari 2022.

kepada penjual dengan potongan jasa rekber sebesar Rp. 100,000 (seratus ribu rupiah)<sup>4</sup>

Dalam hal ini penulis mendapatkan adanya beberapa transaksi jual beli yang yang setelah akad adanya masalah yang muncul. Hal ini merupakan suatu bentuk kerugian yang dilakukan dalam jual beli akun game dan keuntungannya menjadikan seseorang mendapatkan akun dan menjual akun yang tidak dipakai karena alasan tertentu seperti berhenti bermain game.

Jual beli dilakukan dengan cara mengadakan perjanjian akad dengan menggunakan asas-asas hukum perdata yang kesepakatan jual beli tergantung kepada persetujuan kedua belah pihak. Mengingat aturan hukum positif pada kitab undang-undang hukum perdata buku ke III pada pasal 1313 berisi tentang “Suatu perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih”, maka setiap orang yang melakukan suatu kesepakatan perlu memahami aturan hukum positif tentang syarat sahnya dalam suatu perjanjian yang termuat dalam kitab undang-undang hukum perdata pada pasal 1320 berisi 4 syarat perjanjian di perlukan :

1. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya.
2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan.
3. Suatu hal tertentu.

---

<sup>4</sup> Hasil wawancara dengan Aryadi Putra, Ridwan Alfarizi, Dapa, dan Rafly selaku Proplayer tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Minggu, 04 April 2021.

4. Suatu sebab yang halal.

Sedangkan tentang Jual beli dalam aturan hukum positif kitab undang-undang hukum perdata diatur dalam aturan tertulis pada pasal 1457 berisi tentang “Jual beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan”.

Dalam Transaksi jual beli akun Player Unknown’s Battlegrounds (PUBG) mobile termasuk di Pekanbaru menggunakan system jual beli dengan cara :

1. Menggunakan pihak ketiga (Rekber) sebagai pihak penengah dalam membantu proses transaksi.
2. Menggunakan cara Cash On Delivery (COD) bagi penjual dan pembeli. Jual beli yang dilakukan biasanya pihak pembeli menyerahkan sejumlah uang yang telah disepakati kemudian diikuti oleh penjual yang menyerahkan akun dan kata sandi kepada pembeli sebagai objek jual beli”.

Hal yang menjadikan ketertarikan penulis dalam meneliti jual beli akun Player Unknown’s Battlegrounds (PUBG) mobile tentang adanya peristiwa hukum yang terjadi dalam trasaksi yang di lakukan antara penjual, pembeli dan pihak ketiga yaitu rekber. Penulis dalam hal ini membagi tiga jenis peristiwa hukum yang terjadi yaitu sebagai berikut :

1. Wanprestasi



## 2. Penipuan

3. Akun phising atau akun curian yang kemudian dijual menimbulkan adanya wanprestasi dan penipuan.

Wanprestasi diartikan dalam hukum perdata adalah suatu bentuk perbuatan ingkar janji dalam pelaksanaan pemenuhan prestasi kepada pihak yang melakukan kesepakatan. Kitab undang-undang hukum perdata mengatur tentang wanprestasi pada pasal 1243 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata berisi tentang “penggantian biaya, rugi dan bunga karena tidak terpenuhinya suatu perikatan, barulah mulai diwajibkan, apabila si berutang, setelah dinyatakan lalai memenuhi perikatannya, tetap melalainya, atau jika sesuatu yang harus diberikan atau dibuatnya, hanya dapat diberikan atau dibuat dalam tenggang waktu yang telah di lampaukannya”.

Sedangkan tentang penipuan diatur lebih luas dalam hukum pidana, tetapi dalam kitab undang-undang hukum perdata menjelaskan secara singkat penipuan pada pasal 1328 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata berisi tentang “penipuan merupakan suatu alasan untuk pembatalan perjanjian, apabila tipu muslihat, yang dipakai oleh salah satu pihak, adalah sedemikian rupa hingga terang dan nyata bahwa pihak yang lain tidak telah membuat perikatan itu jika tidak dilakukan tipu muslihat. Penipuan tidak dipersangkakan, tetapi harus dibuktikan” dan aturan kitab undang-undang hukum pidana pada pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana berisi “Barangsiapa dengan maksud hendak menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan melawan hak, baik dengan memakai nama palsu atau

kedaan palsu, baik dengan akal dan tipu muslihat, maupun dengan karangan perkataan-perkataan bohong, membujuk orang supaya memberikan sesuatu barang, membuat utang atau menghapus piutang, dihukum karena penipuan, dengan hukuman penjara selama-lamanya empat tahun”.

Adanya aturan tambahan berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis berkaitan penjualan akun game secara online diatur dalam pasal 28 ayat 1 undang-undang informasi dan transaksi elektronik Nomor 11 tahun 2008 atas perubahan undang-undang informasi dan transaksi elektronik Nomor 19 Tahun 2016 berisi tentang *“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.”*

Tujuan penulis agar para pihak yang akan melakukan transaksi jual beli akun game online player uknow’s battlegrounds (PUBG) Mobile diwilayah kota Pekanbaru dapat memahami tentang kaedah hukum, yakni memahami tujuan kaedah hukum untuk kedamaian hidup antar pribadi. Kedamaian tersebut meliputi dua hal, yaitu:

- A. Ketertiban eksteren antar pribadi
- B. Ketenangan intern pribadi

Kedua hal tersebut ada hubungannya dengan tugas kaedah-kaedah hukum yang bersifat dwi-tunggal yang merupakan sepasang nilai yang tidak jarang bersitegang, yaitu :

- A. Memberikan kepastian dalam hukum

B. Memberikan kesebandingan dalam hukum.<sup>5</sup>

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis menyimpulkan, maka dari itu penulis ingin melakukan penelitian tentang jual beli akun Play Uknown's Battlegrounds yang terdapat diwilayah pekanbaru, dalam bentuk skripsi yang berjudul **"Tinjauan Hukum Terhadap Jual Beli Akun Game Online Player Uknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile Di Wilayah Kota Pekanbaru"**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengumpulkan beberapa kendala yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun yang menjadi rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimanakah bentuk transaksi yang dilakukan dalam praktik jual beli akun game online Player unknown's battleground (PUBG) mobile diwilayah kota Pekanbaru ?
2. Apa yang menjadi faktor hambatan dalam transaksi jual beli akun game online player unknown's battleground (PUBG) mobile di wilayah Kota Pekanbaru?

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan kumpulan pokok masalah di atas bahwa tujuan dari penelitian yang penulis kerjakan ini yaitu sebagai berikut :

---

<sup>5</sup> Prof. Dr. Soerjono Soekanto S,H., M.A., *Perihal Kaedah Hukum*, Alumni, Bandung, 1986, hlm.61

- a. Memahami bentuk atau sistem dalam jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile.
- b. Memahami hambatan apa saja yang terdapat dalam jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile.

## 2. Manfaat Penelitian

Dalam observasi ini diharapkan akan memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis :

### a. Manfaat teoritis

Mengembangkan pengetahuan peneliti berkenaan hukum perdata khususnya mengenai masalah Jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile.

### b. Manfaat Praktis

Menambah bahan informasi dan data sekunder bagi kaum akademis lainnya yang akan melakukan observasi terhadap peristiwa dan medan yang sama.

## D. Tinjauan Pustaka

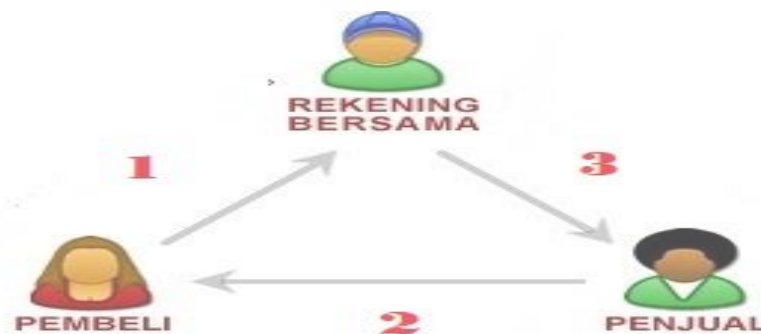
Pada era modern saat ini jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile sangat sering terjadi transaksi jual beli akun game melalui internet dengan begitu mempermudah para penikmat game tersebut memilikinya dengan memangkas biaya,waktu,perjalanan, serta biaya lainnya yang dikeluarkan jika melakukan transaksi secara langsung atau bertemu antar para pihak penjual dan pembeli, jika penjual dan pembeli ada ditempat yang jauh

bahkan berbeda daerah bahkan berbeda Negara. Jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile dikatakan kan sah sebagai objek jual beli karena objeknya berupa benda maya (virtual Property).

Berdasarkan judul penelitian bahwa sumber mencari keuntungan melalui jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) Mobile. Jual beli diatur dalam kitab undang-undang hukum perdata pada pasal 1457 yang isinya "Jual beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan".<sup>6</sup>

Pada saat melakukan jual beli antara para pihak penjual dan pembeli maka bentuk kesepakatannya tergantung kepada para pihak, menggunakan system apapun asalkan kedua para pihaknya menyetujui akad tersebut. Jika dilihat melalui lingkungan sosial tempat tinggal dan adanya data tambahan yang penulis dapatkan, jual beli yang dilakukan para pihak dalam mencapai akad menggunakan cara, sebagai berikut :

1. Menggunakan jasa Rekber.



<sup>6</sup> Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Rekber merupakan seorang pihak ketiga yang berada diposisi tengah-tengah kedua belah pihak antara penjual dan pembeli dan tidak memihak kepada salah satu pelaku akad. Rekber berfungsi sebagai pengaman sekaligus saksi jalannya transaksi jual beli antara penjual dan pembeli. Pendirian jasa Rekber sendiri tidak adanya izin membuka praktek pada institusi manapun di Indonesia, tetapi melalui seleksi sosial masyarakat tentang kepercayaan menggunakan jasa Rekber tersebut.

## 2. Menggunakan system Cash On Delivery (COD).

Jual beli yang dilakukan dengan cara penjual dan pembeli saling bertemu secara langsung disuatu lokasi yang ditentukan untuk saling mengikatkan diri dalam perikatan jual beli. Dan data tambahan,

## 3. Menggunakan System Panjar

Jual beli yang dilakukan dalam transaksi Jual beli akun Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) MOBILE ini menggunakan metode jual beli dengan system panjar (pasal 1464 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata). Sistem Panjar adalah perdagangan yang diadakan antara pembeli dan penjual, dalam hal pembeli menyerahkan uang harga barang, sesuai kesepakatan antara kedua belah pihak. Jual beli yang dilakukan biasanya pihak pembeli menyerahkan sejumlah uang yang telah disepakati kepada rekber kemudian diikuti oleh penjual yang menyerahkan akun dan kata sandi kepada pembeli sebagai objek jual beli. Penjual

dalam menyerahkan akun harus dapat dibuktikan kepada rekber supaya uang hasil penjualan akun dapat dikirim kepada penjual.<sup>7</sup>

Dalam transaksi jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile diwilayah kota Pekanbaru, penulis merangkum jenis jual beli yang mendapatkan masalah saat proses dan setelah proses jual beli dilakukan, yaitu adanya wanprestasi, penipuan dan penjualan akun phising.

Wanprestasi adalah adalah pelaksanaan kewajiban yang tidak dipenuhi atau ingkar janji yang dilakukan oleh debitur karena tidak melaksanakan apa yang telah diperjanjikan maupun malah melakukan sesuatu yang menurut perjanjian tidak boleh dilakukan, asalkan dalam pelaksanaan pemenuhan kewajiban tidak berpengaruh pada situasi maka debitur dianggap telah ingkar janji.<sup>8</sup>

Dalam prakteknya sering ditemukan pelanggaran janji dalam hukum perdata, terdapat tiga bentuk pelanggaran janji:

- a. Tidak memenuhi prestasi sama sekali.
- b. Terlambat untuk memenuhi prestasi.
- c. Memenuhi prestasi secara buruk.<sup>9</sup>

Selain wanprestasi terjadi peristiwa hukum berupa perbuatan penipuan dalam jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile berupa perbuatan yang dilakukan secara sengaja kepada pihak penjual ataupun

---

<sup>7</sup> Pasal 1464 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>8</sup> Dr. Yahman, S.H.,M.H, *Karakteristik Wanprestasi Dan Tindak Pidana Penipuan*, Prenada Media, Jakarta, 2017 , hlm. 81

<sup>9</sup> Dr. Yahman, S.H.,M.H, *Karakteristik Wanprestasi & Tindak Pidana Penipuan Yang Lahir Dari Hubungan Kontraktual*, Prenada Media Group, Jakarta, 2014, hlm. 82

pembeli. Perbuatan penipuan didasarkan adanya keinginan seseorang untuk mendapatkan akun secara gratis dan mendapatkan keuntungan dari penjualan akun game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile untuk di gunakan atau di jual kembali untuk mendapatkan keuntungan . Penipuan diatur dalam pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, yang menyebutkan : “Barang siapa dengan maksud hendak menguntungkan diri sendiri atau orang lain dengan melawan hak, baik dengan memakai nama palsu atau keadaan palsu, baik dengan akal dan tipu muslihat, maupun dengan karangan perkataan-perkataan bohong”.<sup>10</sup>

Penulis juga mendapati adanya temuan lapangan bahwa terjadinya penjualan akun phising yaitu penjualan akun yang sengaja email dan kata sandi diambil kembali oleh penjual setelah beberapa serah terima jual beli akun game online tersebut atau akun game online tersebut merupakan hasil penipuan yang masih aktif digunakan pemilik pertama, kemudian jika akun game online tersebut log in diakun yang sama maka akan saling bertabrakan dan tidak dapat digunakan.

#### **E. Konsep Operasional**

Dalam konsep operasional ini, sehingga pembahasan dalam penelitian ini dapat lebih tajam dan bermakna, penulis hendak memberikan batasan-batasan terminologi dalam judul ini sebagai berikut :

Tinjauan Hukum adalah mempelajari dengan cermat, memeriksa (untuk memahami), suatu pandangan atau pendapat dari segi hukum.

---

<sup>10</sup> Pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana



Jual beli adalah adalah suatu perjanjian yang di buat antara pihak penjual dan pembeli. Dalam perjanjian itu pihak penjual berkewajiban untuk menyerahkan objek jual beli kepada pembeli dan berhak menerima harga dan pembeli berkewajiban untuk membayar harga dan berhak menerima objek tersebut.

Akun adalah sebuah wadah yang sangat inti untuk dapat menjalankan aplikasi-aplikasi sesuai kebutuhan individu setiap orang.

Game online adalah suatu bentuk permainan yang di hubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa di mainkan di computer, laptop, smartphone bahkan ditablet sekalipun. Asalkan gaded itu terhubung dengan jaringan internet maka game online dapat dijalankan.

Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile adalah sebuah permainan dengan genre battle royale yaitu berjenis tembak-menembak dalam misi menyelesaikan permainan sebagai team terakhir bertahan diakhir permainan.

#### **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan langkah yang sering digunakan banyak orang untuk menerima pengetahuan yang benar melalui langkah-langkah tertentu secara sistematis.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Prof. Dr. Syafrinaldi, S.H.,MCL, *Buku Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Hukum Univeristas Islam Riau*, UIR Press, Pekanbaru, 2014,hlm 12

## 1. Jenis Penelitian

Dalam penyelesaian skripsi, penulis menggunakan penelitian hukum sosiologis dengan metode wawancara dengan responden dalam transaksi jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG).

## 2. Lokasi penelitian

Untuk mendukung penulis dalam melakukan penelitian tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battleground's (PUBG) Mobile dan mengumpulkan data-data dan informasi seputar jual beli akun game online Player Unknown's Battleground's (PUBG) Mobile di kota Pekanbaru.

## 3. Populasi dan Sampel Penelitian

### A. Populasi

Populasi adalah semua nilai hasil penghitungan dan pengukuran, penelitian dilakukan dengan cara kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam, mengembangkan teori, mendeskripsikan realitas dan kompleksitas sosial.

### B. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang dijadikan sumber data dan dapat mewakili keseluruhan populasi. <sup>12</sup>

Untuk dapat mengetahui lebih jelas tentang populasi dan sampel maka penulis memberikan paparan dalam bentuk sebuah tabel yaitu sebagai berikut:

---

<sup>12</sup> Prof. Dr. Suteki, S.H.,M.Hum & Galang Taufani, S.H.,M.H, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori dan Praktik)*, Rajawali Pers, Depok, 2018, hlm.232.

**Tabel I.1****Daftar Populasi Dan Responden**

No	Responden	Populasi	Sampel	Keterangan
1	Pihak yang bertransaksi	192 orang	72 orang	Survei
2	Rekber	3 orang	3 orang	Sensus
Jumlah		195	75	-

Sumber : Data Lapangan tahun 2021

Berdasarkan tabel I.1 diatas maka dapat diketahui yang menjadi populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah pihak yang melakukan transaksi dan rekber, perlu diketahui populasi dan sampel yang diambil adalah mereka yang melakukan transaksi jual beli akun game yaitu 192 orang yang diambil dari jumlah pemain game Player Unknown's Battleground's (PUBG) Mobile di kota Pekanbaru dan 3 orang rekber sehingga berjumlah 195 orang, kemudian penulis mengambil 72 orang dan 3 orang rekber sebagai sensus.

**Tabel I.2**

No	Responden	Populasi	Sampel	Keterangan
1	Kepolisian Daerah Riau	2 Orang	2 orang	Sensus
2	Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia	1 Orang	1 Orang	Sensus

3	Pihak yang bertransaksi di sosial media facebook	4 orang	4 orang	Sensus
Jumlah		7	7	-

Sumber : Data Lapangan 2021

Berdasarkan tabel I.1 diatas sebagai acuan utama penulis untuk memperkuat penelitian maka pada tabel I.2 berfungsi sebagai bagian untuk melengkapi penelitian sekiranya ada kekurangan data yang diperlukan. Dapat diketahui yang menjadi populasi dan sampel yang diambil adalah pihak yang menurut penulis mempunyai keuntungan memperkuat penelitian dengan data dan keterangan dalam jual akun game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile yaitu 2 orang pihak kepolisian, 1 orang pihak yayasan lembaga konsumen Indonesia (YLKI) dan 4 orang pihak yang bertransaksi melalui sosial terutama Facebook sehingga berjumlah 7 orang, kemudian penulis mengambil 7 orang tersebut sebagai sensus.

#### 4. Data dan Sumber Data

- a. Penelitian ini menggunakan data primer dengan cara melakukan wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan secara langsung kepada orang yang mengikuti game ini. Tujuan dari pemilihan responden tersebut supaya mendapat hasil sesuai dengan judul penelitian.

- b. Penelitian juga menggunakan data sekunder sebagai pendukung data primer, data sekunder yang penulis gunakan berisi buku-buku literatur, Jurnal dan aturan perundang-undangan yang sesuai dengan penelitian.

## **5. Alat Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh sebuah data yang penulis harapkan sebagai pendukung penelitian ini maka penulis menggunakan alat pengumpul data sebagai berikut :

Wawancara yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara penulis mengadakan Tanya jawab secara langsung kepada siapa yang menjadi responden.<sup>13</sup>

Wawancara dilakukan dengan cara menentukan responden yang sesuai dengan penelitian yaitu para pemain game online player Player Unknow's Battlegrounds (PUBG) mobile diwilayah kota Pekanbaru.

## **6. Analisis Data**

Setelah data terkumpulkan dan dikelompokkan sesuai dengan masalah pokok dalam penelitian, selanjutnya dipaparkan dalam bentuk uraian kalimat dengan gambaran secara sistematis, setelah itu dilakukan pembahasan sesuai dengan aturan hukum yang berlaku dan teori hukum yang bersaktutan dengan penelitian.

## **7. Metode Penarik Kesimpulan**

Metode penarikan kesimpulan yang penulis menarik kesimpulan dengan menggunakan sebuah metode Induktif yaitu menarik kesimpulan yang berawal dari hasil wawancara atau pendapat-pendapat yang bersifat khusus kemudian mengarah pada aturan-aturan atau pendapat yang bersifat lebih umum. Dalam hal

---

<sup>13</sup> Prof. Dr. Syafrinaldi, S.H.,MCL, *op.cit*, hlm. 19.

ini, peneliti mengumpulkan data-data yang tentunya sesuai dengan penelitian peneliti, kemudian dijadikan acuan untuk meninjau jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile.



## BAB II

### TINJAUAN UMUM

#### A. Perjanjian Pada Umumnya

##### 1) Pengertian Perjanjian

Suatu perjanjian adalah suatu peristiwa dimana seseorang berjanji kepada seorang lain atau dimana orang dua itu saling berjanji untuk melaksanakan sesuatu hal. Dari peristiwa ini, timbullah suatu hubungan antara dua orang tersebut yang dinamakan perikatan. Perjanjian itu menerbitkan suatu perikatan antara 2 orang yang membuatnya. Dalam bentuknya, perjanjian itu berupa suatu rangkaian perkataan yang mengandung janji-janji atau kesanggupan yang diucapkan atau di tulis.<sup>14</sup>

Menurut ketentuan pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata bahwa “perjanjian adalah suatu perbuatan dengan nama satu orang atau lebih mengikatkan dirinya kepada satu orang atau lebih lainnya”.<sup>15</sup> Rumusan ketentuan pasal ini sebenarnya tidak jelas. Ketidakjelasan itu dapat dikaji dari beberapa unsur dalam rumusan pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, sebagaimana diuraikan berikut ini. Lingkup perjanjian terlalu luas, mencakup juga perjanjian perkawinan yang diatur dalam bidang hukum keluarga. Padahal, yang dimaksud adalah hubungan antara debitor dan kreditor yang bersifat kebendaan.

Perjanjian yang diatur dalam buku III Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

<sup>14</sup> Prof. Dr. Sudikno Mertokusumo S.H, *Mengenal Hukum (suatu Pengantar)*, Liberty, Yogyakarta, 1996, hlm. 95.

<sup>15</sup> Prof. Dr. Mariam Darus Badruzaman S.H, *Hukum Perikatan*, Citra Aditya Bakti, Kediri, 2001, hlm. 105.

sebenarnya hanya melingkupi perjanjian bersifat kebendaan, tidak melingkupi perjanjian bersifat perorangan (personal). Perbuatan dapat dengan persetujuan dan dapat juga tanpa persetujuan. Dalam hal ini tanpa persetujuan, yang disimpulkan dari unsur definisi “perbuatan” yang meliputi juga perbuatan perwakilan sukarela (zaakwaarneming), perbutatan melawan hukum (onrechtmatige daad) yang terjadinya itu tanpa persetujuan. Seharusnya unsur tersebut dirumuskan : perjanjian adalah persetujuan.<sup>16</sup>

Sehingga didalam doktrin Van Dunne menyajikan pengertian perjanjian yang merupakan “suatu hubungan hukum antara dua pihak atau lebih berdasarkan kata sepakat untuk menimbulkan akibat hukum”.<sup>17</sup>

## 2) Syarat Sahnya Perjanjian

Menurut pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, syarat sahnya perjanjian adalah sebagai berikut :<sup>18</sup>

### a. Sepakat Mereka yang mengikatkan dirinya.

Hal ini dimaksudkan, bahwa para pihak yang hendak mengadakan suatu perjanjian, harus terlebih dahulu bersepakat atau setuju mengenai hal-hal pokok dari perjanjian yang akan diadakan itu. Kata sepakat tidak sah apabila kata sepakat itu diberikan karena kekhilafan, paksaan atau penipuan diatur dalam pasal 1321 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>19</sup>

### b. Kecakapan untuk membuat suatu perjanjian

<sup>16</sup> Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

<sup>17</sup> Dr. H. Salim Hs., S.H.,M.S.& Erlies Septiana Nurbani, S.H.,LLM, *Perbandingan Hukum Perdata*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2014, hlm. 247.

<sup>18</sup> Ridwan Khairandy, *Iktikad Baik Dalam Kebebasan Berkontrak*, Jakarta, Program Pasca Sarjana, Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2003, Hlm. 254.

<sup>19</sup> Pasal 1321 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.



Pada dasarnya, setiap orang adalah cakap untuk membuat perjanjian, kecuali jika oleh undang-undang tidak dinyatakan tidak cakap diatur dalam pasal 1329 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>20</sup>

Menurut pasal 1330 KUH perdata, mereka yang tidak cakap membuat suatu perjanjian adalah :<sup>21</sup>

- 1) Orang yang belum dewasa.
- 2) Mereka yang dibawah pengampuan.
- 3) Orang perempuan dalam hal-hal yang ditetapkan oleh undang-undang dan semua orang kepada siapa undang-undang telah meralang membuat suatu perjanjian tertentu.

Akibat hukum dari ketidakcakapan ini adalah bahwa perjanjian yang telah dibuat dapat dimintakan pembatalannya kepada hakim.

c. Adanya suatu hal tertentu

Adanya suatu hal tertentu adalah menyangkut objek perjanjian harus jelas dan dapat ditentukan. Menurut Pasal 1333 kitab undang-undang hukum perdata, perjanjian harus mempunyai sebagai pokok suatu barang yang paling sedikit ditentukan jenisnya. Tidaklah menjadi halangan bahwa jumlah barang tidak tentu, asal saja jumlah itu dikemudian hari dapat ditentukan atau dihitung. Menurut ketentuan Pasal 1332 kitab undang-undang hukum perdata, hanya barang-barang yang dapat diperdagangkan saja yang dapat menjadi pokok suatu perjanjian.

---

<sup>20</sup> Pasal 1329 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>21</sup> Pasal 1330 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Selanjutnya menurut Pasal 1334 kitab undang-undang hukum perdata, barang-barang yang baru akan ada dikemudian hari dapat menjadi pokok suatu perjanjian.<sup>22</sup>

d. Adanya suatu sebab yang halal

Adanya suatu sebab yang halal ini adalah menyangkut isi perjanjian yang tidak bertentangan dengan ketertiban umum, kesusilaan, dan undang-undang (diatur Pasal 1337 kitab undang-undang hukum perdata). Dengan demikian, undang-undang tidak memperdulikan apa yang menjadi sebab orang mengadakan suatu perjanjian. Yang diperhatikan oleh undang-undang adalah isi dari perjanjian tersebut yang menggambarkan tujuan yang akan dicapai. Menurut Pasal 1335 kitab undang-undang hukum perdata, suatu perjanjian tanpa sebab atau yang telah dibuat karena sesuatu sebab yang palsu atau terlarang, tidak mempunyai kekuatan.<sup>23</sup>

Apabila dua syarat yang pertama tidak dipenuhi, maka perjanjian dapat dibatalkan (syarat subjektif). Adapun apabila dua syarat yang terakhir tidak dipenuhi, maka perjanjian ini batal demi hukum (syarat objektif). Perjanjian yang batal demi hukum adalah perjanjian sejak semula batal dan tidak mungkin menimbulkan akibat hukum bagi kedua belah pihak. Perjanjian Yang bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan dan ketertiban umum adalah

---

<sup>22</sup> Pasal 1332, pasal 1333, dan pasal 1334 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>23</sup> Pasal 1335 dan pasal 1337 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

batal demi hukum. Adapun perjanjian dapat dibatalkan, artinya salah satu pihak mempunyai hak untuk meminta agar perjanjian itu dibatalkan.<sup>24</sup>

### 3) Asas-Asas Perjanjian

Hukum perjanjian juga mengakui beberapa prinsip penting yang menjadi dasar kemauan para pihak dalam mencapai tujuan. Dalam suatu perjanjian juga terdapat beberapa asas-asas penting yang merupakan dasar atau pokok yang karena sifatnya fundamental dan yang dikenal didalam hukum kontrak yang klasik adalah asas kebebasan berkontrak, asas konsensualisme, asas pacta sunt servanda, asas itikad baik dan asas kepribadian.<sup>25</sup> Beberapa dari dasar tersebut adalah sebagai berikut:

- a. kebebasan berkontrak.

Setiap orang bebas membuat perjanjian apa pun dengan paksa atau sebaliknya. Hal ini sesuai dengan Pasal 1223 kitab undang-undang hukum perdata yang menyatakan bahwa setiap aliansi lahir dengan persetujuan, atau oleh hukum. Namun kebebasan tersebut dibatasi oleh tiga hal yaitu tidak dilarang oleh hukum, tidak bertentangan dengan ketertiban umum, tidak bertentangan dengan moralitas. Perjanjian yang kemudian disepakati para pihak akan mengikat, hal ini diatur dalam pasal 1338 kitab undang-undang hukum perdata yang memuat:

---

<sup>24</sup> Gunawan Widjaja & Kartini Muljadi, *Hapusnya Perikatan*, Pt. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, hlm. 4.

<sup>25</sup> Dr. Herlien Budiono S.H, " *Asas Kebebasan Berkontrak dan Perlindungan Konsumen*" dalam *Kumpulan Tulisan Hukum Perdata di Bidang Kenotariatan*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2008, hlm. 124

“Semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya”.<sup>26</sup>

b. Dasar konsensualisme

Dasar konsensualisme dapat disimpulkan melalui Pasal 1320 point 1 kitab undang-undang hukum perdata, Bahwa salah satu syarat berlakunya perjanjian tersebut adalah adanya kesepakatan antara kedua belah pihak. Dengan adanya kesepakatan para pihak tersebut jelas melahirkan hak dan kewajiban bagi mereka atau lazim juga dikatakan kontrak sudah bersifat wajib, yaitu melahirkan kewajiban bagi para pihak untuk memenuhi kontrak.

c. Dasar pacta sunt servanda

Landasan pacta sunt servanda atau disebut juga sebagai dasar kepastian hukum, terkait akibat kesepakatan. Dasar dari pacta sunt servanda adalah prinsip bahwa hakim atau pihak ketiga harus menghormati substansi kontrak yang dibuat oleh para pihak, sebagaimana dalam kasus undang-undang, mereka tidak boleh mengintervensi substansi kontrak yang dibuat oleh para pihak.

Dasar pacta sunt servanda didasarkan pada Pasal 1338 point 1 kitab undang-undang hukum perdata yang menyatakan “perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang.”

d. Dasar iktikad baik

---

<sup>26</sup> Pasal 1223 dan Pasal 1338 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Ketentuan atas dasar itikad baik diatur dalam Pasal 1338 point 3 kitab undang-undnag hukum perdata yang menyatakan“perjanjian harus dilaksanakan dengan iktikad baik.”

Landasan itikad baik adalah prinsip bahwa para pihak yaitu Kreditor dan Debitur wajib melaksanakan substansi akad berdasarkan keyakinan atau keyakinan atau itikad baik para pihak.

Landasan itikad baik terbagi menjadi dua jenis, yaitu itikad baik relatif dan itikad baik mutlak. Itikad baik relatif adalah bahwa orang memperhatikan sikap dan perilaku subjek yang sebenarnya. Sedangkan Itikad baik mutlak, penilaian terletak pada akal sehat dan keadilan, dijadikan ukuran obyektif untuk menilai situasi (penilaian tidak berpihak) sesuai norma obyektif.<sup>27</sup>

e. Dasar kepribadian

Dasar kepribadian adalah prinsip yang menentukan bahwa seseorang akan berkontraksi hanya untuk keuntungan individu tersebut. Diatur pada Pasal 1315 dan Pasal 1340 kitab undang-undnag hukum perdata yaitu:

Pasal 1315 kitab undang-undnag hukum perdata menyatakan “pada umumnya seseorang tidak dapat mengadakan perjanjian hanya untuk kepentingan dirinya sendiri.”

Pasal 1340 kitab undang-undnag hukum perdata menyatakan “perjanjian hanya berlaku antara para pihak yang membuatnya.”<sup>28</sup>

<sup>27</sup> Ardiana Hidayah, *Asas Itikad Baik Dalam Kontrak Elektronik*, Jurnal Fakultas Hukum Universitas Palembang volume 19 No. 2, 2021, hlm. 160

<sup>28</sup> Pasal 1315 dan pasal 1340 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Jika dibandingkan dengan kedua pasal tersebut, maka dalam Pasal 1317 kitab undang-undang hukum perdata diatur perjanjian untuk pihak ketiga, sedangkan dalam Pasal 1318 kitab undang-undang hukum perdata untuk kepentingan dirinya sendiri, ahli warisnya, atau orang yang memperoleh hak darinya.<sup>29</sup>

#### 4) Unsur-Unsur Perjanjian

Dari berbagai pengertian perjanjian yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa suatu perjanjian terdiri dari beberapa unsur, yaitu:

- a. kata sepakat dari dua pihak atau lebih.

Dalam hal ini kata sepakat dapat dimaknakan sebagai pernyataan kehendak. Suatu perjanjian hanya akan terjadi apabila terdapat dua pihak atau lebih yang saling menyatakan kehendak untuk berbuat sesuatu. Inilah yang menjadi perbedaan pokok antara perjanjian dengan perbuatan hukum sepihak. Pada perbuatan hukum sepihak pernyataan kehendak hanya berasal dari satu pihak. Sehingga perbuatan hukum sepihak, seperti membuat surat wasiat dan mengakui anak luar kawin tidak termasuk ke dalam perjanjian.

- b. Kata sepakat yang tercapai harus bergantung kepada para pihak

Kehendak dari para pihak saja tidak cukup untuk melahirkan suatu perjanjian. Kehendak tersebut harus dinyatakan. Sehingga setelah para pihak

---

<sup>29</sup> H. Salim HS., S.H.,M.S., H. Abdullah S.H.& Wiwiek Wahyuningsih, S.H., M.Kn., *Perancangan Kontrak & Memorandum of Understanding*, Sinar Grafika, Jakarta, 2006, hlm. 9.

saling menyatakan kehendaknya dan terdapat kesepakatan di antara para pihak, terbentuklah suatu perjanjian di antara mereka.

- c. Keinginan atau tujuan para pihak untuk timbulnya akibat hukum

Suatu janji atau pernyataan kehendak tidak selamanya menimbulkan akibat hukum. Terkadang suatu pernyataan kehendak hanya menimbulkan kewajiban sosial atau kesusilaan. Misalnya janji diantara beberapa orang untuk menonton bioskop. Apabila salah satu di antara mereka tidak dapat menepati janjinya untuk hadir, maka ia tidak dapat digugat di hadapan pengadilan.

- d. Akibat hukum untuk kepentingan pihak yang satu dan atas beban yang lain atau timbal balik.

Akibat hukum yang terjadi adalah untuk kepentingan pihak yang satu dan atas beban terhadap pihak yang lainnya atau bersifat timbal balik. Yang perlu diperhatikan adalah akibat hukum dari suatu perjanjian hanya berlaku bagi para pihak dan tidak boleh merugikan pihak ketiga diatur dalam Pasal 1340 kitab undang-undang hukum perdata.

- e. Dibuat dengan mengindahkan ketentuan perundang-undangan

Pada umumnya para pihak bebas menentukan bentuk perjanjian. Namun dalam beberapa perjanjian tertentu undang-undang telah menentukan bentuk yang harus dipenuhi. Misalnya untuk pendirian perseroan terbatas harus dibuat dengan akta notaris.

## 5) Bentuk Perjanjian

Bentuk perjanjian dapat di bedakan menjadi dua macam yaitu :

1) Perjanjian tertulis adalah suatu perjanjian yang dibuat oleh para pihak dalam bentuk tulisan.

Perjanjian dalam bentuk tertulis dibagi dua, yaitu akta otentik, dan akta dibawah tangan. Akta adalah suatu pernyataan tertulis yang di tandatangani dibuat oleh seorang atau lebih pihak-pihak dengan maksud dapat digunakan sebagai alat bukti dalam proses hukum. Sedangkan akta itu sendiri terbagi lagi dalam akta autentik dan akta di bawah tangan, yaitu:

a) Akta autentik

Akta autentik adalah suatu akta yang bentuknya ditentukan oleh undang-undang, dibuat oleh atau dihadapan pejabat umum yang berwenang untuk itu di tempat dimana akta itu dibuatnya di atur dalam Pasal 1868 kitab undang-undnag hukum perdata.<sup>30</sup>

Keistimewaan akta autentik adalah suatu alat-alat bukti sempurna (volledig bewijs tentang apa yang dimuat di dalamnya), artinya apabila seseorang mengajukan akta autentik kepada hakim sebagai bukti, maka hakim harus menerima dan menganggap apa yang tertulis di dalam akta merupakan peristiwa yang sungguh-sungguh telah terjadi dan hakim tidak boleh memerintahkan penambahan pembuktian.

b) Akta di Bawah Tangan

Yang dimaksud akta di bawah tangan atau onderhands acte adalah akta yang dibuat tidak oleh atau tanpa perantara seseorang pejabat umum, melainkan dibuat dan ditandatangani sendiri oleh para pihak yang mengadakan perjanjian, misalnya

---

<sup>30</sup> Pasal 1868 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.



perjanjian jual beli atau perjanjian sewa-menyewa.

Apabila para pihak yang menandatangani surat perjanjian tersebut mengakui dan tidak menyangkal isi dan apa yang tertulis dalam surat perjanjian itu, maka akta dibawah tangan tersebut mempunyai kekuatan pembuktian yang sama dengan suatu akta autentik atau resmi.<sup>31</sup>

2) Perjanjian lisan adalah suatu perjanjian yang dibuat oleh para pihak dalam wujud lisan (cukup kesepakatan para pihak).

suatu perjanjian dapat diwujudkan dalam dua bentuk yaitu perjanjian yang dilakukan dengan tertulis dan perjanjian yang dilakukan tidak tertulis atau cukup secara lisan. Hanya saja bila perjanjian dibuat dengan tertulis dapat dengan mudah di pakai sebagai alat bukti bila sampai terjadi persengketaan. Bila secara lisan terjadi perselisihan maka sebagai alat bukti akan lebih sulit disamping harus dapat menunjukkan saksi-saksi, juga itikad baik pihak-pihak diharapkan dalam perjanjian itu. Perjanjian merupakan perbuatan hukum. Perbuatan hukum adalah perbuatan-perbuatan dimana untuk terjadinya atau lenyapnya hukum atau hubungan hukum sebagai akibat yang di kehendaki oleh perbuatan orang. penting dalam penyesuaian kehendak itu adalah bahwa kehendak dari kedua pihak bertujuan untuk terjadinya hukum sesuai dengan peraturan hukum. Pokok kehendak itu harus di ketahui oleh pihak lain kalau tidak maka perjanjian tidak akan terjadi.<sup>32</sup>

Perjanjian tidak tertulis jika ditinjau dari peraturan undang-undang yang berlaku di Indonesia jelas bukanlah tindakan terlarang. Demikian pula jika dilihat

<sup>31</sup> R. Soeroso, S.H., *Perjanjian Di Bawah Tangan*, Sinar Grafika, Jakarta 2010, hlm. 6

<sup>32</sup> Prof. Purwahid Patrik, S.H., *Dasar-Dasar Hukum Perikatan*, Mandar Maju, Bandung, 1994, hlm. 47.

dari kehidupan masyarakat, perjanjian tidak tertulis sudah menjadi adat kebiasaan dan karena itu banyak dilakukan sehari-hari. Dengan kata lain perjanjian tidak tertulis tidak melanggar ketertiban umum dan kesusilaan. Dapat disimpulkan bahwa perjanjian tidak tertulis adalah suatu kebiasaan yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan masyarakat. Perjanjian tersebut sah berdasarkan undang-undang yang berlaku berdasarkan adanya sistem terbuka yang memperbolehkan siapa saja yang membuat perjanjian dalam bentuk apa saja.

#### **6) Jenis-Jenis perjanjian**

Jenis-jenis perjanjian ini dapat dibedakan dalam beberapa hal, yaitu:<sup>33</sup>

a. perjanjian timbal-balik adalah perjanjian yang memberikan hak kewajiban kepada kedua belah pihak. Contohnya perjanjian jual-beli, perjanjian sewa-menyewa, dan sebagainya.

b. perjanjian sepihak adalah perjanjian yang menimbulkan kewajiban pada satu pihak dan pihak lain menerima haknya. Contohnya perjanjian hibah, perjanjian pinjam-ganti, dan sebagainya.

c. perjanjian cuma-cuma adalah perjanjian dengan mana pihak yang satu memberikan suatu keuntungan kepada pihak yang lain, tanpa menerima suatu manfaat bagi dirinya. Contohnya perjanjian hibah, perjanjian pinjam-pakai, dan sebagainya.

---

<sup>33</sup> P.N.H. Simanjuntak, S.H., *Hukum Perdata Indonesia*, Prenadamedia Group, Jakarta, hlm. 289.

d. perjanjian atas beban adalah perjanjian dengan mana terhadap prestasi pihak yang satu terdapat prestasi pihak yang lain dan antara kedua prestasi itu ada hubungan hukum. Contohnya perjanjian jual beli, perjanjian sewa-menyewa, dan sebagainya.

e. perjanjian konsensual adalah perjanjian yang timbul karena adanya kesepakatan antara kedua belah pihak.

f. Perjanjian riil adalah perjanjian yang timbul karena adanya kesepakatan antara kedua belah pihak disertai dengan penyerahan nyata atas barangnya. Contohnya perjanjian penitipan barang, perjanjian pinjam-pakai, dan sebagainya.

g. Perjanjian bernama (perjanjian *nominaat*) adalah perjanjian yang mempunyai nama tertentu dan diatur secara khusus oleh undang-undang. Contohnya perjanjian jual beli, perjanjian tukarmenukar, perjanjian sewa-menyewa, dan sebagainya.

h. Perjanjian tidak bernama (perjanjian *innominaat*) adalah perjanjian tidak mempunyai nama tertentu dan tidak diatur dalam Undang-undang. Contohnya leasing dan fiducia.

i. Perjanjian liberatoir adalah perjanjian yang membebaskan orang dari keterikatannya dari suatu kewajiban hukum tertentu. Contohnya pembebasan utang.

j. Perjanjian kebendaan adalah perjanjian untuk menyerahkan atau mengalihkan atau menimbulkan atau mengubah atau menghapuskan hak-hak kebendaan. Contohnya perjanjian jual beli.

k. Perjanjian obligator adalah perjanjian yang menimbulkan perikatan antara kedua belah pihak.

l. Perjanjian aksesoir adalah perjanjian yang membuntuti perjanjian pokok. Contohnya : hipotek, gadai, dan borgtocht.

### 7) Akibat Perjanjian

Disebutkan dalam pasal 1234 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata bahwa: “perikatan ditunjuk untuk memberikan sesuatu, untuk berbuat sesuatu atau untuk tidak berbuat sesuatu“. Maka dari timbulah akibat perjanjian bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah adalah mengikat pihak-pihak dalam perjanjian. Orang bebas membuat perjanjian karena adanya kebebasan kontrak yang menimbulkan hak dan kewajiban antara para pihak.

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata membagi kewajiban beban suatu pihak perjanjian menjadi tiga golongan besar, yaitu kewajiban untuk menyerahkan barang kepada orang lain, kewajiban untuk melakukan suatu perbuatan lain, kewajiban untuk tidak melakukan perbuatan. Maksudnya dalam ketentuan pasal 1234 Kitab Undang-Undang hukum perdata membedakan tiga kategori prestasi pada suatu perikatan, yakni :

- 1) Perjanjian untuk memberikan sesuatu barang atau benda di atur dalam Pasal 1237 kitab undang-undang hukum perdata<sup>34</sup>
- 2) Perjanjian untuk berbuat sesuatu di atur dalam Pasal 1241 kitab undang-undang hukum perdata<sup>35</sup>
- 3) Perjanjian untuk tidak berbuat sesuatu diatur Pasal 1242 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>36</sup>

Prestasi untuk memberikan sesuatu mengandung didalamnya kewajiban debitur untuk memakai atau menggunakan suatu benda berkenaan dengan prestasi untuk melakukan sesuatu, contohnya ialah kewajiban untuk melakukan suatu pekerjaan. Perikatan dengan prestasi untuk tidak berbuat mewajibkan debitur untuk tidak melakukan sesuatu jika dilakukannya, debitur akan dinyatakan ingkar janji (wanprestasi). Jadi dalam perjanjian timbal balik dimana hak dan kewajiban disuatu pihak saling berhadapan dipihak lain terdapat dua perikatan.

## **8) Pelaksanaan dan Penafsiran Perjanjian**

### **a. Pelaksanaan Perjanjian**

Pelaksanaan perjanjian adalah realisasi atau pemenuhan hak dan kewajiban yang telah diperjanjikan oleh para pihak yang membuat perjanjian, supaya perjanjian itu dapat mencapai tujuannya. Tujuan tidak akan terwujud tanpa ada pelaksanaan perjanjian.

---

<sup>34</sup> Pasal 1237 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>35</sup> Pasal 1241 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>36</sup> Pasal 1242 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Hal-hal yang harus dilaksanakan dalam perjanjian itu disebut dengan prestasi. Adapun yang dimaksud dengan prestasi dalam suatu perjanjian adalah sesuatu hal yang wajib dipenuhi atau dilaksanakan oleh seorang debitur dalam suatu perjanjian. Menurut ketentuan dalam Pasal 1234 kitab undang-undang hukum perdata, macam-macam prestasi adalah untuk memberikan sesuatu, untuk berbuat sesuatu, atau untuk tidak berbuat sesuatu. Menurut Pasal 1338 point 3 kitab undang-undang hukum perdata “semua perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik. Jadi, pelaksanaan perjanjian itu harus berjalan dengan mengindahkan norma-norma kepatutan dan kesusilaan”. Dalam hal ini, hakim diberi kekuasaan untuk mengawasi pelaksanaan suatu perjanjian, agar pelaksanaan perjanjian itu tidak melanggar norma-norma kepatutan dan kesusilaan.<sup>37</sup>

Menurut Pasal 1339 kitab undang-undang hukum perdata “perjanjian tidak hanya mengikat untuk hal-hal yang tegas dinyatakan dalam perjanjian saja, tetapi juga untuk segala sesuatu yang menurut sifat perjanjian diharuskan oleh kepatutan, kebiasaan dan undang-undang”. Perjanjian tersebut harus dilaksanakan dengan itikad baik.<sup>38</sup>

Menurut Pasal 1347 kitab undang-undang hukum perdata disebutkan, bahwa hal-hal yang menurut kebiasaan selalu diperjanjikan, dianggap secara diam-diam dimasukkan dalam perjanjian, meskipun tidak dengan tegas dinyatakan. Jadi, karena dianggap diperjanjikan atau merupakan bagian dari perjanjian, maka hal-

---

<sup>37</sup> Pasal 1338 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>38</sup> Pasal 1339 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

hal yang menurut kebiasaan tersebut dapat menyingkirkan suatu pasal undang-undang yang merupakan hukum pelengkap. Jika suatu hal tidak diatur dalam undang-undang dan kebiasaan, maka penyelesaiannya harus berdasar pada kepatutan. demikian dapat disimpulkan, bahwa ada tiga sumber norma yang ikut mengisi suatu perjanjian, yaitu:<sup>39</sup>

- undang-undang
- kebiasaan
- kepatutan.

#### b. Penafsiran Perjanjian

Jika suatu kata dalam perjanjian sudah jelas, maka tidak diperkenankan untuk menyimpang dari penafsiran diatur dalam Pasal 1342 kitab undang-undang hukum perdata. Adapun pedoman untuk melakukan penafsiran dalam suatu perjanjian itu, sebagai berikut.<sup>40</sup>

1) Jika kata-kata suatu perjanjian dapat diberikan berbagai macam penafsiran, maka harus diselidiki maksud kedua belah pihak yang membuat perjanjian itu dari pada memegang arti kata-kata menurut huruf di atur dalam Pasal 1343 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>41</sup>

2) Jika sesuatu janji berisikan dua macam pengertian, maka harus dipilih pengertian yang sedemikian rupa yang memungkinkan janji itu dilaksanakan,

<sup>39</sup> Pasal 1347 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>40</sup> Pasal 1342 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>41</sup> Pasal 1343 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

daripada memberikan pengertian yang tidak memungkinkan suatu pelaksanaan diatur dalam Pasal 1344 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>42</sup>

3) Jika kata-kata dapat memberikan dua macam pengertian, maka harus dipilih pengertian yang paling selaras dengan sifat perjanjian di atur dalam Pasal 1345 kitab undang-undang hukum perdata<sup>43</sup>

4) Apa yang meragu-ragukan harus ditafsirkan menurut apa yang menjadi kebiasaan di negeri atau di tempat di mana perjanjian diadakan diatur dalam Pasal 1346 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>44</sup>

5) Semua janji yang dibuat dalam suatu perjanjian, harus diartikan dalam hubungan satu sama lain; tiap janji harus ditafsirkan dalam rangka perjanjian seluruhnya diatur Pasal 1348 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>45</sup>

6) Jika ada keragu-raguan, maka suatu perjanjian harus ditafsirkan atas kerugian orang yang telah meminta diperjanjikan sesuatu hal dan untuk keuntungan orang yang telah mengikatkan dirinya untuk itu diatur dalam Pasal 1349 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>46</sup>

7) Meskipun bagaimana luasnya kata-kata dalam mana suatu perjanjian disusun, namun perjanjian itu hanya meliputi hal-hal yang nyata dimaksudkan oleh kedua belah pihak sewaktu membuat perjanjian diatur dalam pasal 1350 kitab undang-undang hukum perdata .<sup>47</sup>

---

<sup>42</sup> Pasal 1344 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>43</sup> Pasal 1345 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>44</sup> Pasal 1346 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>45</sup> Pasal 1348 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>46</sup> Pasal 1349 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>47</sup> Pasal 1350 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.



## **B. Ketentuan Jual beli**

### **1) Pengertian Jual beli**

Perjanjian jual-beli adalah suatu perjanjian timbal balik, di mana pihak yang satu (penjual) berjanji akan menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain (pembeli) akan membayar harga yang telah dijanjikan diatur dalam Pasal 1457 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>48</sup>

### **2) Saat Terjadinya Jual Beli**

Jual-beli ini dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak, seketika setelah kedua belah pihak mencapai kata sepakat tentang barang dan harganya, meskipun barang itu belum diserahkan maupun harganya belum dibayar diatur dalam Pasal 1458 kitab undang-undang hukum perdata. Hal ini sesuai dengan asas konsensualisme dalam perjanjian.<sup>49</sup>

### **3) Resiko dalam Jual-Beli**

Mengenai risiko dalam jual-beli ini dalam kitab undang-undang hukum perdata diatur sebagai berikut:

a. Jika kebendaan yang dijual itu berupa suatu barang yang sudah ditentukan, maka barang itu sejak saat pembelian adalah atas tanggungan si pembeli,

---

<sup>48</sup> Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>49</sup> Pasal 1458 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

meskipun penyerahannya belum dilakukan, dan si penjual berhak menuntut harganya diatur dalam Pasal 1460 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>50</sup>

b. Jika barang-barang itu dijual menurut berat, jumlah atau ukuran, maka barang-barang itu tetap atas tanggungan si penjual hingga barang-barang tersebut ditimbang, dihitung atau diukur diatur dalam Pasal 1461 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>51</sup>

c. Jika barang yang dijual menurut tumpukan, maka barang-barang itu adalah atas tanggungan si pembeli, meskipun belum ditimbang, dihitung atau diukur diatur dalam Pasal 1462 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>52</sup>

d. Biaya akta jual-beli dan lain-lain biaya tambahan dipikul oleh si pembeli, jika tidak telah diperjanjikan sebaliknya diatur dalam Pasal 1466 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>53</sup>

#### **4) Jual-Beli Yang Batal**

Jual-beli barang orang lain adalah batal dan dapat memberikan dasar untuk penggantian biaya kerugian dan bunga jika si pembeli tidak mengetahui bahwa barang itu kepunyaan orang lain diatur dalam Pasal 1471 kitab undang-undang hukum perdata. Jika pada saat penjualan, barang yang dijual sama sekali telah musnah, maka pembelian adalah batal. Tetapi apabila yang musnah hanya

---

<sup>50</sup> Pasal 1460 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>51</sup> Pasal 1461 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>52</sup> Pasal 1462 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>53</sup> Pasal 1466 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

sebagian saja, maka pembeli dapat memilih antara pembatalan atau pembelian sisa barang diatur dalam Pasal 1472 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>54</sup>

### 5) Kewajiban Penjual

Menurut Pasal 1473 kitab undang-undang hukum perdata, seorang penjual diwajibkan menyatakan dengan tegas untuk apa ia mengikatkan dirinya dan segala janji yang tidak terang akan ditafsir untuk kerugiannya. Disamping kewajiban tersebut, menurut Pasal 1474 kitab undang-undang hukum perdata, penjual mempunyai 2 kewajiban utama, yaitu:<sup>55</sup>

- 1) Menyerahkan barangnya.
- 2) Menanggung barang yang dijual.

Penyerahan di sini berarti suatu pemindahan barang yang telah dijual ke dalam kekuasaan dan kepunyaan si pembeli diatur dalam Pasal 1475 kitab undang-undang hukum perdata. Adapun penanggungan Yang menjadi kewajiban si penjual terhadap si pembeli yaitu untuk menjamin dua hal, yaitu:<sup>56</sup>

- 1) Menjamin penguasaan benda yang dijual secara aman dan tenteram.
- 2) Menjamin tidak adanya cacat barang yang tersembunyi.

---

<sup>54</sup> Pasal 1471 dan Pasal 1472 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>55</sup> Pasal 1473 dan Pasal 1474 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>56</sup> Pasal 1475 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

## 6) Kewajiban Pembeli

Kewajiban utama si pembeli adalah membayar harga pembelian, pada waktu dan di tempat sebagaimana ditetapkan menurut perjanjian diatur dalam Pasal 1513 kitab undang-undang hukum perdata. Jika pada waktu membuat perjanjian tidak ditetapkan tempat dan waktu pembayaran, maka si pembeli harus membayar di tempat dan pada waktu di mana penyerahan harus dilakukan diatur dalam Pasal 1514 kitab undang-undang hukum perdata. Jika si pembeli tidak membayar harga pembelian, maka si penjual dapat menuntut pembatalan pembelian diatur dalam Pasal 1517 kitab undang-undang hukum perdata.<sup>57</sup>

### C. Tinjauan Tentang Game Online.

#### 1) Pengertian Game Online

Secara umum game adalah suatu bentuk permainan. Game tidak terbatas pada barang elektronik, bermain layangan pun bisa dinamakan salah satu jenis game. Perkembangan game setelah tahun 1990an mulai dikenalnya internet, game yang dimainkan dengan jaringan internet disebut game online. Game online bisa dimainkan di computer, laptop, smartphone bahkan di tablet sekalipun selama terhubung dengan internet.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Pasal 1513, Pasal 1514 dan Pasal 1517 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>58</sup> Candra Zebeh Aji, *op.cit.*, hlm. 1

## 2) Jenis Game Online

Game online mempunyai jenis yang bermacam-macam dengan mode yang berbeda-beda. Walaupun pengkategorian game online sudah terbilang tidak mencakup semua game, tetapi game online perlu diklasifikasikan untuk memberikan pemahaman mendasar bagi para gamers pemula. Berikut ini adalah pembagian game berdasarkan genre atau jenisnya :

### 1. Shooter Game

Game ini konsepnya adalah game berjenis tembak-menembak. Game ini pada genre ini antara lain Counter Strike, PointBlank, Mercenary Ops, Player Unknown's BattleGrounds dan lain-lain.

### 2. Adventure Game

Game petualangan adalah game yang paling menarik dikembangkan dan dimainkan. Game dengan konsep petualangan merupakan jenis game awal yang kemudian berkembang, Game petualangan yang dimaksud seperti Mario Bross dan Sonic yang terkenal pada tahun 1990an.

### 3. Action Game

Game action mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. Action game pada perkembangannya sering digabungkan dengan adventure game, game yang mengandalkan teknik dan kecepatan tanga juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk

diselesaikan. Game genre ini awalnya bisa dilihat seperti Mortal Kombat, Street Fighter dan lain-lain.

#### 4. Role Playing Game

Game bergenre RPG sangat cocok untuk dimainkan secara online, konsep role playing game dimaksudkan bahwa setiap pemain bebas melakukan apa saja yang ingin didalam game tersebut. Bebas maksudnya adalah bebas memilih fitur-fitur yang disediakan game tersebut, game ini mempunyai banyak quest dan tingkatan level yang membuat para pemainnya tidak dapat meninggalkan game ini. Ragnarok adalah game online RPG pertama di Indonesia yang dikenal setelah muncul Nexian.

#### 5. Real Time Strategy

Real Time Strategy pada dasarnya mengandalkan kemampuan para gamers dalam mengolah taktik dan strategi. Game ini memicu pemainnya untuk berpikir lebih cepat. Menang atau tidaknya kita di dalam game RTS ini juga ditentukan oleh pengalaman kita dalam bermain game RTS. Game online RTS yang paling dikenal di Indonesia adalah Defence Of The Ancient.

#### 6. Simulation.

Game simulasi adalah game yang dikembangkan untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dari sebuah obyek. game simulasi

dikembangkan untuk mengurangi resiko yang muncul jika menggunakan obyek tersebut secara rill.

#### 7. Society Game

Game sosial adalah game yang berfokus kepada kehidupan sehari-hari. Game ini lebih pada perkembangan permainan tamagochi atau permainan Barbie. Game ini bertujuan untuk membentuk karakter kita sesuai dengan yang kita inginkan di dunia game itu sendiri. Game The Sims adalah game yang paling terkenal dari platform ini.

#### 8. Browser Game

Game browser adalah jenis game yang termasuk baru dikalangan developer game. Game ini mulai dikenal ketika internet menyebar ke seluruh dunia. Game ini mengedepankan prinsip "simple", kita tinggal membuka browser dan dapat bermain game ini tanpa ada syarat apapun. Game ini lebih cenderung dimainkan untuk mengisi waktu luang ketika bosan, Zynga adalah game yang cukup terkenal diantara game browser lainnya.

#### 9. Music/Dance Game

Music/Dance game adalah jenis pengembangan baru di dunia game. Game ini menyajikan fitur yang mengedepankan music dan tarian. Game ini bahkan cukup populer dimainkan di keramaian seperti di mall. Music/Dance

game di dunia Online sangat banyak, salah satunya ayodance, showtime, streetidol, dan lain-lain..

#### 10. Cross-Platform Game

Game inilah yang baru dikembangkan oleh banyak developer game. Game ini mempunyai konsep "game yang dapat dimainkan dimana saja". Bayangkan jika adik anda bermain playstation dan anda bermain computer, kalian berdua memainkan game yang sama yang terhubung dengan jaringan internet. Anda dapat "chatting" dengan adik anda yang bermain playstation melalui computer, sebaliknya adik anda dapat "chatting" dengan anda melalui playstationnya. Cross-Platform game adalah pengembangan satu jenis game yang dapat dimainkan di semua perangkat game, entah itu Playstation, Nintendo, PC, dll.<sup>59</sup>

#### 3) Game Online Berdasarkan Cakupan Server

Game online yang kita mainkan terkadang tidak sama walaupun dengan jenis game yang sama, contohnya jika kita memainkan game online A, belum tentu bisa bertemu dengan orang lain (teman) yang memainkan game online A itu juga, semua tergantung dari sever yang digunakan. Developer yang mengembangkan game bisa mempunyai server yang berbeda-beda bahkan terkadang satu developer mempunyai beberapa publisher tergantung dari dari kesepakatan antara developer dan publisher seperti :

1. Nexon Co. Ltd. –Korea

---

<sup>59</sup> *Ibid.*, hlm. 15



2. Shanda Interactive- China
3. NHN Corp-Jepang
4. Nexon Co. Ltd. –Amerika Utara
5. Gamania Digital Entertainment Co. Ltd. –Taiwan
6. Shanda Interactive – South East Asia
7. AsiaSoft – Thailand
8. Ganscool – Indonesia

Cakupan server berbeda-beda dikarenakan :

1. Kemampuan server tersebut dalam menampung gamers
2. Kebijakan IT antar Negara Berbeda-beda
3. Perjanjian Perdagangan virtual antar Negara tidak sama
4. Bahasa dan Budaya antar Negara yang berbeda-beda memaksa Publisher memberikan pilihan beberapa server.<sup>60</sup>

#### **D. Tinjauan Hukum Jual beli Akun Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile Di Kota Pekanbaru.**

##### **1) Sejarah Kota Pekanbaru**

Sebelum membahas tentang Tinjauan hukum Jual beli Akun Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile, hal yang utama perlu diketahui sejarah kota Pekanbaru sebagai tempat penelitian. Kota pekanbaru adalah ibu kota provinsi Riau, kota Pekanbaru terletak di pulau Sumatra. Pada awalnya nama

---

<sup>60</sup> *Ibid.*, hlm.39

Pekanbaru dahulunya dikenal dengan nama “Senapelan” yang saat itu dipimpin oleh seorang Kepala Suku disebut Batin. Daerah ini terus berkembang menjadi kawasan pemukiman baru dan seiring waktu berubah menjadi Dusun Payung Sekaki yang terletak di muara Sungai Siak.

Pada tanggal 9 April Tahun 1689, telah diperbaharui sebuah perjanjian antara Kerajaan Johor dengan Belanda (VOC) dimana dalam perjanjian tersebut Belanda diberi hak yang lebih luas. Diantaranya pembebasan cukai dan monopoli terhadap beberapa jenis barang dagangan. Selain itu Belanda juga mendirikan Loji di Petapahan yang saat itu merupakan kawasan yang maju dan cukup penting.

Karena kapal Belanda tidak dapat masuk ke Petapahan, maka Senapelan menjadi tempat perhentian kapal-kapal Belanda, selanjutnya pelayaran ke Petapahan dilanjutkan dengan perahu-perahu kecil. Dengan kondisi ini, Payung Sekaki atau Senapelan menjadi tempat penumpukan berbagai komoditi perdagangan baik dari luar untuk diangkut ke pedalaman, maupun dari pedalaman untuk dibawa keluar berupa bahan tambang seperti timah, emas, barang kerajinan kayu dan hasil hutan lainnya.

Payung Sekaki atau Senapelan memegang peranan penting dalam lalu lintas perdagangan. Letak Senapelan yang strategis dan kondisi Sungai Siak yang tenang dan dalam membuat perkampungan ini memegang posisi silang baik dari pedalaman Tapung maupun pedalaman Minangkabau dan Kampar. Hal ini juga merangsang berkembangnya sarana jalan darat melalui rute Teratak Buluh

(Sungai Kelulut), Tangkerang hingga ke Senapelan sebagai daerah yang strategis dan menjadi pintu gerbang perdagangan yang cukup penting.

Perkembangan Senapelan sangat erat dengan Kerajaan Siak Sri Indra Pura. Semenjak Sultan Abdul Jalil Alamudin Syah menetap di Senapelan, beliau membangun Istana di Kampung Bukit dan diperkirakan Istana tersebut terletak disekitar lokasi Mesjid Raya sekarang. Sultan kemudian berinisiatif membuat pekan atau pasar di Senapelan namun tidak berkembang. Kemudian usaha yang dirintis tersebut dilanjutkan oleh putranya Raja Muda Muhammad Ali yang bergelar Sultan Muhammad Ali Abdul Jalil Muazamsyah meskipun lokasi pasar bergeser di sekitar Pelabuhan Pekanbaru sekarang.

Akhirnya menurut catatan yang dibuat oleh Imam Suhil Siak, Senapelan yang kemudian lebih populer disebut Pekanbaru resmi didirikan pada tanggal 21 Rajab hari Selasa tahun 1204 H bersamaan dengan 23 Juni 1784 M oleh Sultan Muhammad Ali Abdul Jalil Muazamsyah dibawah pemerintahan Sultan Yahya yang kemudian ditetapkan sebagai hari jadi Kota Pekanbaru.<sup>61</sup>

Kota Pekanbaru memiliki 15 kecamatan dan 83 kelurahan (dari total 166 kecamatan dan 268 kelurahan di seluruh Riau). Pada tahun 2017, jumlah penduduknya sebesar 886.226 jiwa dengan luas wilayahnya 632,27 km<sup>2</sup> dan sebaran penduduk 1.401 jiwa/km<sup>2</sup>.

---

<sup>61</sup> <https://riau.suara.com/read/2021/06/24/110855/hut-ke-237-sejarah-pekanbaru-dulu-dikenal-bernama-senapelan>, diakses pada Kamis, 30 September 2021 pada pukul 13.00 WIB.

Daftar kecamatan dan desa/kelurahan di Kota Pekanbaru, adalah sebagai berikut:

Kode Kemendagri	Kecamatan	Jumlah Kelurahan	Status	Daftar Kelurahan
14.71.07	<u>Bukit Raya</u>	5	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Air Dingin</u></li> <li>• <u>Simpang Tiga</u></li> <li>• <u>Tangkerang</u></li> <li>• <u>Labuai</u></li> <li>• <u>Tangkerang Selatan</u></li> <li>• <u>Tangkerang Utara</u></li> </ul>
14.71.04	<u>Lima Puluh</u>	4	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Pesisir</u></li> <li>• <u>Rintis</u></li> <li>• <u>Tanjung Rhu</u></li> <li>• <u>Sekip</u></li> </ul>
14.71.09	<u>Marpoyan</u> <u>Damai</u>	6	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Maharatu</u></li> <li>• <u>Perhentian</u></li> <li>• <u>Marpoyan</u></li> <li>• <u>Sidomulyo</u></li> <li>• <u>Timur</u></li> </ul>

Kode Kemendagri	Kecamatan	Jumlah Kelurahan	Status	Daftar Kelurahan
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Tangerang Barat</u></li> <li>• <u>Tangerang Tengah</u></li> <li>• <u>Wonorejo</u></li> </ul>
14.71.11	<u>Payung Sekaki</u>	6	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Air Hitam</u></li> <li>• <u>Bandar Raya</u></li> <li>• <u>Labuh Baru Barat</u></li> <li>• <u>Labuh Baru Timur</u></li> <li>• <u>Tampan</u></li> <li>• <u>Tirta Siak</u></li> </ul>
14.71.02	<u>Pekanbaru Kota</u>	6	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Simpang Empat</u></li> <li>• <u>Sumahilang</u></li> <li>• <u>Tanah Datar</u></li> <li>• <u>Kota Baru</u></li> <li>• <u>Sukaramai</u></li> </ul>

Kode Kemendagri	Kecamatan	Jumlah Kelurahan	Status	Daftar Kelurahan
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Kota Tinggi</u></li> </ul>
14.71.06	<u>Rumbai Barat</u>	6	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Agrowisata</u></li> <li>• <u>Maharani</u></li> <li>• <u>Muara Fajar Barat</u></li> <li>• <u>Muara Fajar Timur</u></li> <li>• <u>Rantau Panjang</u></li> <li>• <u>Rumbai Bukit</u></li> </ul>
14.71.12	<u>Rumbai</u>	6	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Sri Meranti</u></li> <li>• <u>Umban Sari</u></li> <li>• <u>Palas</u></li> <li>• <u>Lembah Damai</u></li> <li>• <u>Limbungan Baru</u></li> <li>• <u>Meranti Pandak</u></li> </ul>
N/A <sup>[a]</sup>	<u>Rumbai Timur</u>	5	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Lembah Sari</u></li> <li>• <u>Limbungan</u></li> </ul>

Kode Kemendagri	Kecamatan	Jumlah Kelurahan	Status	Daftar Kelurahan
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Sungai</u></li> <li><u>Ambang</u></li> <li>• <u>Sungai Ukai</u></li> <li>• <u>Tebing Tinggi</u></li> <li><u>Okura</u></li> </ul>
14.71.03	<u>Sail</u>	3	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Cinta Raja</u></li> <li>• <u>Sukamaju</u></li> <li>• <u>Sukamulya</u></li> </ul>
14.71.05	<u>Senapelan</u>	6	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Kampung</u></li> <li><u>Bandar</u></li> <li>• <u>Kampung Baru</u></li> <li>• <u>Kampung</u></li> <li><u>Dalam</u></li> <li>• <u>Padang Bulan</u></li> <li>• <u>Padang</u></li> <li><u>Terubuk</u></li> <li>• <u>Sago</u></li> </ul>
14.71.01	<u>Sukajadi</u>	7	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Harjosari</u></li> <li>• <u>Jadirejo</u></li> </ul>

Kode Kemendagri	Kecamatan	Jumlah Kelurahan	Status	Daftar Kelurahan
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Kampung Melayu</u></li> <li>• <u>Kampung Tengah</u></li> <li>• <u>Kedung Sari</u></li> <li>• <u>Pulau Karam</u></li> <li>• <u>Sukajadi</u></li> </ul>
14.71.08	<u>Bina Widya</u>	5	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Bina Widya</u></li> <li>• <u>Delima</u></li> <li>• <u>Simpang Baru</u></li> <li>• <u>Tobek Godang</u></li> <li>• <u>Sungai Sibam</u></li> </ul>
N/A <sup>[a]</sup>	<u>Tuah Madani</u>	5	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Tuah Karya</u></li> <li>• <u>Tuah Madani</u></li> <li>• <u>Air Putih</u></li> <li>• <u>Sialang Munggu</u></li> <li>• <u>Sidomulyo Barat</u></li> </ul>



Kode Kemendagri	Kecamatan	Jumlah Kelurahan	Status	Daftar Kelurahan
14.71.10	<u>Tenayan Raya</u>	8	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Bambu Kuning</u></li> <li>• <u>Bencah Lesung</u></li> <li>• <u>Industri</u></li> <li>• <u>Tenayan</u></li> <li>• <u>Melebung</u></li> <li>• <u>Rejosari</u></li> <li>• <u>Sialang Sakti</u></li> <li>• <u>Tangkerang</u></li> <li>• <u>Timur</u></li> <li>• <u>Tuah Negeri</u></li> </ul>
N/A <sup>[a]</sup>	<u>Kulim</u>	5	Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Kulim</u></li> <li>• <u>Mentangor</u></li> <li>• <u>Pebatuan</u></li> <li>• <u>Pematang</u></li> <li>• <u>Kapau</u></li> <li>• <u>Sialang</u></li> <li>• <u>Rampai</u></li> </ul>
	<b>TOTAL</b>	<b>83</b>		

Data yang diperoleh penulis didapat melalui website wikipedia.<sup>62</sup>

Perkembangan kota Pekanbaru meningkat secara signifikan sejalan dengan adanya teknologi digital eletronic. Perkembangan ini diikuti oleh masyarakat terutama dalam aplikasi-aplikasi sosial media dan aplikasi Game online untuk di gunakan untuk kegiatan maupun mengisi waktu luang sehari-hari. Salah satu contoh dari penggunaan aplikasi yang dimaafatkan yaitu aplikasi Game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile.

## **2) Pendiri atau Pencipta Game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile.**

Game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile diciptakan oleh Brendan Greene, merupakan seorang pria berkebangsaan Negara Irlandia yang ikut bergabung bersama BlueHole, salah satu develover game asal Seoul, Korea Selatan, yang telah berdiri sejak tahun 2007. Sejak saat itu Brendan Greene dan timnya melakukan riset dan pengembangan untuk menciptakan Play Unknown's Battlegrounds (PUBG), hingga pada maret tahun 2017 mereka secara resmi merilis Play Unknown's Battlegrounds (PUBG) di Steam (layanan distribusi game digital).

## **3) Akun Player Uknown's Battlegrounds (PUBG) mobile sebagai objek jual beli.**

---

<sup>62</sup> [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Daftar\\_kecamatan\\_dan\\_kelurahan\\_di\\_Kota\\_Pekanbaru](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Daftar_kecamatan_dan_kelurahan_di_Kota_Pekanbaru), Pada Jum'at, 08 Oktober 2021 pada pukul 20.13 WIB.

Secara umum kenapa akun Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile menjadi objek jual beli, Yaitu sebagai berikut :

a) Event skin yang hadir tiap bulannya

Event skin yang hadir dengan ragam jenis dari pakaian, senjata, kendaraan, parasut, skin yang diperoleh melalui gacha dengan cara Top Up Unknown Cash (UC) sebagai alat untuk dapat gacha skin. Skin yang muncul dengan waktu terbatas dan kesulitan dalam gacha skin juga berpengaruh kepada hoki seseorang terhadap jumlah Unknown Cash (UC) yang habis digunakan. Unknown Cash atau UC adalah mata uang virtual yang berlaku dalam permainan Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile. Mata uang virtual ini berbentuk kode voucher yang bisa kamu redeem langsung di permainannya dan nominal dari voucher UC akan otomatis terkonsversi menjadi uang ke akun Player Unknown's Battlegrounds (PUBG).<sup>63</sup>

b) Rank akun yang tinggi

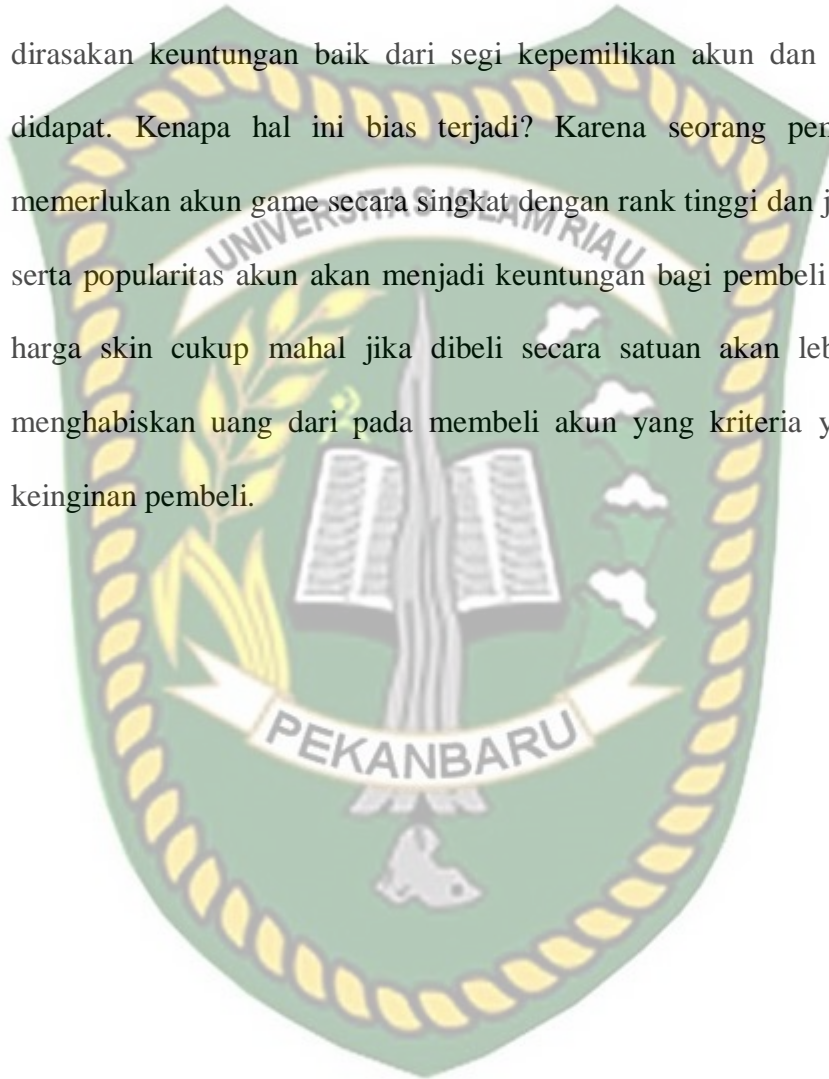
Akun game dengan rank yang tinggi merupakan keinginan banyak orang yang menyukai game, selain dipandang handal dalam bermain game juga dapat memuaskan hati karena bangga mendapatkannya. Rank yang tinggi didapatkan dengan susah payah dengan menghabiskan banyak waktu, energy dan emosional agar mencapainya, oleh karena itu akun dengan rank yang tinggi juga masuk dalam klasifikasi akun menjadi minat orang yang menyukai game tersebut untuk membeli akun.

---

<sup>63</sup> <https://www.oyindonesia.com/blog/apa-itu-uc-pubg-mobile>, diakses pada Selasa, 11 Desember 2021 pada pukul 08.24 WIB.

c) Popularitas akun

Hal ini yang menyebabkan akun Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile dianggap sebagai objek jual beli yang dapat dirasakan keuntungan baik dari segi kepemilikan akun dan uang yang didapat. Kenapa hal ini bias terjadi? Karena seorang pembeli yang memerlukan akun game secara singkat dengan rank tinggi dan jumlah skin serta popularitas akun akan menjadi keuntungan bagi pembeli mengingat harga skin cukup mahal jika dibeli secara satuan akan lebih banyak menghabiskan uang dari pada membeli akun yang kriteria yang sesuai keinginan pembeli.



### BAB III

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### **A. Bentuk Transaksi Jual Beli Akun Game Online Player Uknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile Di Wilayah Kota Pekanbaru.**

Pelaksanaan Jual Beli akun Game Online Player Uknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile terjadi hubungan kontraktual bersamaan dengan terjadinya proses jual beli. Berdasarkan hasil penelitian penulis mendapatkan adanya data tentang bentuk jual beli akun game Online Player Uknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile di Kota Pekanbaru, proses dilakukan melalui berbagai cara, yakni secara online melalui aplikasi sosial media dan jual beli secara langsung (system jual beli secara cashon delivery).

Transaksi bisnis yang menggunakan e-commerce, pihak yang memberikan penawaran adalah pihak penjual dalam hal ini yang menawarkan barang-barang dagangannya melalui website. Pengguna internet (netter) dapat dengan bebas masuk untuk melihat toko virtual tersebut atau untuk membeli barang yang mereka butuhkan atau minati. Jika pembeli tertarik untuk membeli hanya perlu mengklik barang yang sesuai dengan keinginannya, biasanya setelah pesanan tersebut sampai kepada penjual (merchant), maka merchant akan mengirim e-mail atau melalui telepon untuk mengkonfirmasi pesanan tersebut terhadap costumer.<sup>64</sup>

System Jual beli akun game Online player unknown's battlegtoouns (PUBG)

---

<sup>64</sup> Yahya Ahmad Zein, 2009, Kontrak Elektronik & Penyelesaian Sengketa Bisnis E-commerce, Mandar Maju, Bandung, hlm 56.

lebih dominan sama disetiap wilayah di Indonesia termasuk di Kota Pekanbaru, Para pihak bebas dalam mengekspresikan dirinya dalam jual beli tersebut. Informasi tentang barang dan atau jasa merupakan kebutuhan pokok, maksudnya dengan diadakannya hubungan hukum terkait jual beli maka informasi-infomasi tersebut meliputi tentang ketersediaan barang atau jasa yang dibutuhkan masyarakat konsumen, tentang kualitas produk, keamanannya, harga, tentang berbagai persyaratan dan cara memperolehnya, tentang jaminan produk atau garansi produk, dan lain-lain yang berkaitan dengan jual beli.<sup>65</sup>

Jual beli diatur dalam aturan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dalam Buku ke III pada BAB kelima pasal 1457, yakni “ Jual beli adalah suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan”.

Penulis dalam menentukan subjek responden melalui team E-sport game Online player uknow’n’s battletouns (PUBG) mobile dikota Pekanbaru, Hal ini dilakukan supaya penelitian dapat mencapai tujuan penelitian. Berdasarkan hasil temuan yang ada dilapangan, terutama seseorang yang aktif bermain game online ini dan mengikuti turnamen yang diadakan di Kota Pekanbaru, biasanya khalayak ramai menyebutnya sebagai pemain profesional atau lebih akrab disebut Proplayer.

Sebelum membahas seperti apa bentuk transaksi jual beli akun game, perlu diketahui pendapat salah satu responden penulis tentang pandangan jual beli akun

---

<sup>65</sup> Celina Tri Siwi Kritiyanti, S.H., M.Hum. *Hukum Perlindungan Konsumen*, Sinar Grafika, Jakarta, 2014, hlm.70

game, yakni Rofy Dari team Emity 4 Rules, mengenai jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) dianggap sah saja asalkan mendapatkan keuntungan dari penjual dan pembeli. Seperti halnya dengan penjualan UC dari marketplace, jika menginginkan skin dari game tersebut harus dengan menggetcha menggunakan UC maka sama saja dengan jual beli akun game jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG).<sup>66</sup>

Definisi secara resmi benda maya atau virtual Property ini sendiri belum ada, hanya beberapa ahli hukum yang mendefinisikan yakni Joshua A.T. Fairfield menjelaskan, bahwa virtual Property adalah sebuah code yang dibuat menggunakan system computer dan internet yang berada di dunia cyber, dibentuk sedemikian rupa dan diberlakukan sama dengan benda-benda yang ada didunia nyata.<sup>67</sup>

Beragam hasil temuan lapangan yang didapat penulis tentang bentuk transaksi melalui wawancara dengan proplayer salah satunya, yang dilakukan Muhammad Divvo Arafi dari team CB2L (sebut saja Divvo). Divvo bertempat tinggal di Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru, Divvo memainkan game online play unknown's battlegrounds (PUBG) mobile sejak tahun 2017 dan mulai aktif mengikuti turnamen kompetitif sejak tahun 2019. Divvo saat ini sedang menjalani pendidikan Ilmu Hukum di Universitas Islam Riau, saat ini Divvo berada di semester 1. Menurut penuturan Divvo, pernah melakukan jual beli akun game

---

<sup>66</sup> Hasil wawancara dengan Rofy selaku Proplayer tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Minggu, 04 April 2021.

<sup>67</sup> Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property Boston University Law Review* Vol.85- 1047, Boston University, Boston, 2005, hlm. 148.

online player uknow's battlegrounds (PUBG) mobile sekitar tahun yang lalu (awal tahun 2020), Divvo sebagai pihak pembeli dari penjual (Divvo sudah lupa namanya) melalui penitipan penjualan akun game Online game online player uknow's battlegrounds (PUBG) mobile di aplikasi instagram yaitu Gabenstore (sebut saja rekber gaben). Divvo saat itu sedang mencari akun yang nantinya akan dimainkan dalam latihan dan turnamen, Divvo melihat postingan milik rekber Gaben dan merasa cocok sesuai dengan kriteria akun yang diinginkan Divvo. Divvo menghubungi rekber Gaben untuk kemudian dihubungkan dengan penjual, terjadilah bentuk segitiga dalam komunikasi jual beli akun tersebut. Setelah perbincangan dalam membahas akun yang diinginkan Divvo, maka disepakati bahwa harga akun Rp.4.000.000,- (empat juta rupiah) dan jasa rekber Gaben sekitar Rp.30.000,- (tiga puluh ribu rupiah) atau Rp.50.000,- (lima puluh ribu rupiah).<sup>68</sup>

Penulis mencoba menghubungi Rekber Gaben sebagai salah satu pihak yang berhubungan dengan transaksi jual beli akun game yang dibeli Divvo, Rekber Gaben merupakan salah satu usaha yang dijalani oleh Gaben Store. Gaben Store berdiri sejak tahun 2013 dan sudah terdaftar dikantor pajak untuk membuat nomor pokok wajib pajak (NPWP), sedangkan muncul rekber di Gaben Store sejak tahun 2018. Pendirian rekber karena sudah terpercaya dari jasa Top Up diamond,Uc, Joki akun dan sebagainya yang berkaitan dengan sebuah game. Nama Gaben Store sudah mulai dikenal banyak orang dan saingannya Ultima Gaming pada saat itu.

---

<sup>68</sup> Hasil wawancara dengan Muhammad Divvo Arafi selaku Proplayer tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Selasa, 11 Januari 2022.



Rekber Gaben dalam menjalankan Sistematis rekber dilakukan dengan cara menerapkan aturan yang ada, aturanya sebagai berikut:

- Rekber Gaben membuka jasa sebagai tempat penitipan akun kepada penjual akun game
- Saat transaksi antara penjual dan pembeli hanya memberi bersifat arahan untuk proses jual beli akun game tersebut, sedangkan keputusan berada di para pihak
- Jika lanjut dalam pembayaran dan sudah terima akun, rekber Gaben pertama kalinya menerima uang dari pembeli, rekber mengkonfirmasi ke penjual, penjual memberikan akun ke pembeli, pembeli mengkonfirmasi akun tersebut sudah didapat dan memastikan akun aman, kemudian rekber mengirimkan uang kepada penjual, sedangkan untuk royalti rekber tergantung para pihak di tanggung salah satu pihak atau kedua pihak.

Menurut rekber Gaben walaupun ada penjualan akun phising, Penipuan, maka rekber tidak bertanggung jawab karena rekber sudah memberikan aturan serta hak kebebasan kepada calon penjual dan pembeli untuk melakukan jual beli sesuai aturan rekber Gaben.<sup>69</sup>

Berdasarkan Bentuk transaksi yang dilakukan merupakan transaksi yang menggunakan jual beli dengan media online, hal ini hampir sama dengan karakteristik dalam E-commerce yakni, sebagai berikut :

- Terjadinya transaksi antara kedua belah pihak

---

<sup>69</sup> Hasil wawancara dengan Rekber Gaben selaku Rekber tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Selasa, 11 Januari 2022.

- Adanya pertukaran barang, jasa, dan informasi
- Internet merupakan medium utama dalam proses atau mekanisme perdagangan tersebut.<sup>70</sup>

Bentuk jual beli lainnya yang penulis dapatkan yakni, Pandu Wijaya Wicaksono dari team VOXA (sebut saja Pandu). Pandu bertempat tinggal di Jl. bhakti husada blok J nomor 8 rt.1 rw.4, Kecamatan Tenayan Raya Kota Pekanbaru. Pandu memainkan game online game Online player unknown's battletowns (PUBG) mobile sejak season 2 atau sekitar tahun 2018 dan memasuki proscene proplayer tahun 2019 akhir atau awal tahun 2020 dan pada saat ini sudah pensiun, karena berada disemester 7 fakultas Informatika Universitas Abdurrab. Tahun 2020, Pandu berniat menjual akun online (PUBG) mobile melalui peitipan akun diinstagram milik rekber @mollystoregaming\_ (sebut saja rekber molly). Pandu menjual akun tersebut dengan harga Rp.850.000,-, (delapan ratus lima puluh ribu rupiah) setelah akun di posting di instagram @mollystoregaming, seseorang menghubungi rekber molly yaitu Hanip Warman (sebut saja Hanip) untuk menanyakan akun tersebut masih tersedia atau tidak kepada Pandu melalui rekber Molly. Setelah perbincangan Hanip dengan Rekber Molly, Rekber Molly memberikan nomor Whatapp milik pandu kepada Hanip untuk menyakan akun yang dijual secara lebih lanjut. Hanip menghubungi Pandu melalui pesan chat whatsapp, dalam pembincangan harga akun dan keamanan akun maka adanya tawar menawar harga yang kemudian di sepakati harga akun menjadi Rp.700.000,-. Pada saat hampir terjadinya kesepakatan antar

---

<sup>70</sup> Dr. richardus Eko Indrajit, *Elektronik Commerce strategi dan konsep bisnis di dunia maya*. Elektronik book, Aptikom, 2002, hlm 9.

Pandu dan Hanip, Hanip meminta untuk tidak menggunakan jasa rekber melainkan system saling percaya dengan mengirim uang yang disepakati dan penyerahan akun setelah pengiriman uang telah terkirim ke atm milik Pandu, pada saat itu, Hanip meminta nomor rekening pandu untuk ditransfer. Pandu merasa curiga dengan font handphone dan screenshot Internet banking milik Hanip yang berbeda, Pandu mencoba memberikan penawaran kepada Hanip untuk tetap menggunakan jasa rekber Molly dengan cara membagi dua upah rekber yaitu Rp.25.000,- Pandu dan Rp.25.000,- kepada Hanip, jika ditotalkan upah rekber Molly Rp.50.000,- (lima puluh ribu rupiah) Tetapi Hanip menolak dan langsung membatalkan kesepakatan jual beli yang hampir terjadi. Kesepakatan jual beli Pandu dan Hanip akhirnya tidak terjadi karena salah satu pihak menyetujui bentuk akad jual beli yang akan dilakukan.<sup>71</sup>

Penulis mendapati metode lain dalam jual beli akun player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile dengan system cash on delivery (COD) di Kota Pekanbaru yaitu Bagus Sudrajat L2N (Sebut saja Bagus), Bagus memainkan game online PUBG mobile dari tahun 2018 pada saat menduduki kelas 2 SMK, mulai menyukai game PUBG mobile sampai akhirnya mengikuti turnamen yang diadakan di kota Pekanbaru. Perkembangan game ini memunculkan adanya jual beli akun game online PUBG mobile, Bagus juga melakukan transaksi jual beli akun dengan seseorang yang dikenalnya di kota Pekanbaru. Bagus mencari akun dari seseorang yang dikenalnya karena ia berpendapat rentannya jual beli akun secara online, Bagus mengatakan jual beli akun PUBG mobile dengan jasa rekber

---

<sup>71</sup> Hasil wawancara dengan Pandu Wijaya Wicaksono selaku Proplayer tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Senin, 10 Januari 2022.

tidak efektif karna belum tentu dengan orang yang jujur ditambah lagi royalti rekber yang dirasa belum tentu akan efektif. Bagus bertransaksi akun game online dengan Harry Gusti (sebut saja Harry) pada waktu yang sudah cukup lama berkisar tahun 2019 dengan nominal harga akun Rp.200.000 (dua ratus ribu rupiah), Bagus dan Harry menentukan tempat untuk bertransaksi secara langsung (system pembayaran tunai ditempat).<sup>72</sup>

Saat ini ada berbagai sistem pembayaran, salah satunya sistem pembayaran Cash On Delivery (COD) atau pembayaran di tempat. Metode pembayaran ini biasanya hanya untuk wilayah terdekat, atau daerah lain yang dia memiliki jaringan di daerah itu, dan pembeli akan membayar barang yang dipesan setelah barang tersebut tiba di tempat.<sup>73</sup> Transaksi elektronik membutuhkan adanya teknologi pembayaran yang mendukung transaksi di dunia maya ini, sistem pembayaran yang ada pada saat ini dapat dikategorikan menjadi lima sistem pembayaran, salah satunya Cash On Delivery (COD)<sup>74</sup>

Transaksi yang dilakukan melalui metode ini mendapatkan sebuah kesepakatan yang menjadi cita-cita adanya hukum itu sendiri, walaupun transaksi dilakukan dengan tidak memahami isi pasal pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata tapi secara tidak langsung transaksi tersebut tetap berlaku sesuai dengan pasal 1347 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang berisi “Hal-hal

---

<sup>72</sup> Hasil wawancara dengan Bagus Sudrajat selaku Proplayer tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battleground's pada Senin, 10 Januari 2022.

<sup>73</sup> Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik*, Nusa Media , Bandung, 2017, hlm 74

<sup>74</sup> *Ibid.* hlm 74

yang, menurut kebiasaan selamanya diperjanjikan, dianggap secara diam-diam dimasukkan dalam perjanjian, meskipun tidak dengan tegas dinyatakan”.<sup>75</sup>

Penulis juga mendapati adanya jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile yang berbeda dari yang biasanya, akan tetapi kebenaran itu ada dilapangan. penulis mendapati keterangan Jordan dari team Bloody Bunny Team (BBT), jordan memainkan game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile sejak awal perilisan game tersebut sekitar tahun 2017, jordan beralamat di desa Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu. Awal mulanya sekitar bulan Mei 2020, menurut penuturan Jordan selaku penjual akun. Jordan menitipkan akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile kepada temannya bernama Ical yang dikenal saat bermain game, kemudian ical di percaya untuk menjual akun game milik jordan sebesar Rp.2.900.000 (dua juta sembilan ratus ribu rupiah), Ical mendapati seorang peminat untuk membeli akun game tersebut melalui penitipan rekber kenalannya, pembeli tersebut bernama Aldi, Aldi sendiri tinggal di Jakarta. Jadi bentuk jual belinya melalui penitipan kepada teman kemudian dititipkan kepada rekber yang dikenal ical, untuk pengiriman hasil transaksi jual beli dilakukan melalui transfer rekening.<sup>76</sup>

Jual beli yang dilakukan oleh Jordan dan Ical juga termasuk kedalam jual beli yang sah di mata hukum sesuai dengan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata pasal 1313 yakni “Suatu perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih”

---

<sup>75</sup> Pasal 1347 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

<sup>76</sup> Hasil wawancara dengan Jordan selaku Proplayer tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Rabu, 12 Januari 2022.

dengan syarat apa yang menjadi objek jual beli yang dilakukan sesuai dengan pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Setelah melihat dikota Pekanbaru, penulis mencari data tambahan untuk memperkuat penelitian yang dilakukan penulis. Penulis mendapatkan hasil temuan Grup jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile dalam aplikasi sosial facebook, grup itu bernama Jual Beli PUBG Mobile Indonesia. Penulis mendapati beberapa orang yang melakukan transaksi dengan grup jual beli tersebut, salah satunya Hany Nuryani (sebut saja Hany). Hany mengatakan bahwa saat transaksi jual beli dilakukan dengan cara tukar tambah akun game miliknya dengan akun game yang lebih besar. Diketahui setelah Hany menghubungi Dani Hidayat (sebut saja Dani) sebagai pemilik grup jual beli tersebut sekaligus mengatakan dirinya sebagai seorang rekber, menurut penuturan Hany komunikasi yang dilakukan pada saat itu sekitar bulan July 2019. Hany beralamat Cileunyi bandung Jawa Barat dan Dani beralamat Jampang kulon Jawa Barat, Setelah melakukan perbincangan dan muncul negosiasi akun game online yang di inginkan Hanny terhadap akun game online milik Dani, maka terjadi kesepakatan biaya tukar tambah yang perlu diberikan Hany yaitu sebesar Rp.350.000 (tiga ratus lima puluh ribu rupiah) kesepakatan pembayaran melalui aplikasi sosial media OVO, setelah dilakukan pembayaran dan saling bertukar email dan kata sandi akun.<sup>77</sup>

---

<sup>77</sup> Hasil wawancara dengan Hany Nuryani tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Selasa, 21 Juli 2020.

Kemudian Hendri Setiawan (sebut saja Hendri) selaku pembeli akun dari Dani Hidayat (sebut saja Dani). Menurut penuturan Hendri terkait jual beli akun game online dengan Dani sekitar Bulan November 2019. Hendri bertempat tinggal di Sentraland Paradise Perumnas Bogor Jawa Barat sedangkan Dani beralamat Jampang kulon Jawa Barat. Berdasarkan keterangan Hendri bahwa setelah melakukan perbincangan dengan Dani tentang akun yang dijual Dani, Akhirnya Hendri mendapatkan kriteria akun game online yang diinginkannya dengan nominal harga sebesar Rp.650.000 (enam ratus lima puluh ribu rupiah) Hendri mencoba memeriksa akun yang dijual Dani dengan cara memainkan permainan secara bersama, kemudian Hendri meminta jika nantinya Hendri merasa cocok dengan akun yang dijual Dani haruslah menggunakan Rekber atau aplikasi seperti Shoope, Tokopedia atau sejenisnya. Tetapi Dani hanya menyanggupi memainkan game secara bersama, tetapi tidak untuk penggunaan jasa rekber dan aplikasi yang dimintakan Hendri karena menurut Dani hal itu sangat Ribet dan mencoba meyakinkan Hendri untuk saling percaya. Akhir perbincangan Hendri dan Dani mendapati kesepakatan jual beli akun game online dengan saling percaya, setelah Hendri melakukan pembayaran dengan Dani. Kemudian Dani memberikan akun game online berupa email dan kata sandi.<sup>78</sup>

Selanjutnya Irfan Dorfeldave (sebut saja Irfan) sebagai Pembeli akun Game Online dari Dani Hidayat (sebut saja Dani). Irfan bertempat tinggal di Ciamis Jawa Barat sedangkan Dani beralamat Jampang kulon Jawa Barat. Irfan melalui postingan di Grup jual beli PUBG mobile Indonesia menginkan akun game online

---

<sup>78</sup> Hasil wawancara dengan Hendri Setiawan tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Jum'at, 31 Juli 2020.

yang dijual Dani. Setelah Irfan Menghubungi Dani untuk menanyakan akun game yang dijualnya, setelah perbincangan antara Irfan dan Dani akhirnya mendapatkan kesepakatan bahwa akun game online tersebut dijual dani sebesar Rp.300.000 (tiga ratus ribu rupiah) dengan menggunakan Rekber dari kenalan Dani. Saat transaksi dilakukan dengan metode pembayaran melalui pulsa, Setelah pembayaran dilakukan oleh Irfan dan mengkonfirmasi kepada rekber kenalan Dani bahwa pulsa sudah terikirim.<sup>79</sup>

Berdasarkan hasil temuan yang penulis dapatkan dalam bentuk transaksi jual beli akun game online player unknown's Battlegrounds (PUBG) mobile di wilayah Kota Pekanbaru, maka penulis simpulkan bahwa benda maya (virtual Property memang layak disamakan seperti benda pada umumnya karena dapat memiliki nominal, hal ini dapat dibuktikan dengan memenuhi unsur pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan di perkuat dengan adanya pasal 1 ayat 2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik nomor 19 tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 berisi tentang "*Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya*". Hal yang menjadi alasan memperkuat dengan adanya penuturan Peter Brown & Richard Raysman, Virtual Property merupakan aset atau barang-barang kepemilikan yang bernilai. Bernilai disini maksudnya memiliki nilai ekonomis, dapat ditukarkan

---

<sup>79</sup> Hasil wawancara dengan Irfan Dorfeldave selaku Proplayer tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Senin, 20 Juli 2020.



dengan uang nyata dengan cara jual-beli, atau melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama virtual property.<sup>80</sup>

Perbandingan antara unsur benda dengan unsur virtual property dapat dilihat pada tabel berikut ini :

No	Unsur Benda	Unsur Virtual Property
1	Dapat dimiliki	Dapat dimiliki
2	Berwujud dan tidak berwujud	Tidak berwujud
3	Dapat dialihkan	Dapat dialihkan
4	Memiliki nilai ekonomis	Mimiliki nilai ekonomis

<sup>80</sup> Peter Brown, dkk, *The Indian Journal of Law and Technology : Property Rights In Cyberspace Games And Other Novel Legal Issues In Virtual Property*, Volume 2, Boston University, 2006, hlm. 89.

## **B. Faktor Hambatan Dalam Transaksi Jual beli Akun Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile.**

Jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile saat ini menjadi kebiasaan yang dilakukan para pemain game tersebut. Pemain game online yang fokus menekuni game ini biasa pada masa jenuh akan menjual akun game online miliknya, perkembangan game online online player unknown's battlegrounds (PUBG) seperti dilansir dari *GMRPC*, saat ini jumlah pemain akun game online player unknown's Battlegrounds (PUBG) yang tercatat di seluruh dunia mencapai total 734 juta pemain. Jumlah ini sendiri terakhir kali dicatat sejak bulan Juli tahun 2020 ini berdasarkan data analisis yang dikeluarkan oleh Sensor Tower.<sup>81</sup>

Perkembangan industri game online player unknown's battlegrounds (PUBG) diprediksi akan berkembang pesat ditahun 2020. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf), industri game menjadi salah satu industri yang tetap tumbuh di saat pandemi dan menyumbang Rp24,88 triliun atau sekitar 2,19% terhadap produk domestik bruto (PDB) Indonesia di 2020. Industri game yang masuk ke dalam program prioritas nasional 2021 menempati posisi ketujuh penyumbang terbesar terhadap PDB ekonomi kreatif Indonesia. Alasan yang memperkuat pernyataan tersebut dapat dilihat berdasarkan :

---

<sup>81</sup> <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/total-players-ff-pubg-mobile-legend>, diakses pada tanggal Selasa, 18 Januari 2022 pukul 15.06 WIB.

- Industri game menjadi salah satu industri yang tetap tumbuh di saat pandemi dan menyumbang Rp24,88 triliun atau sekitar 2,19% terhadap produk domestik bruto (PDB) Indonesia di 2020.
- Menurut Sensor Tower, jumlah unduhan mobile game di Indonesia pada kuartal pertama 2021 tumbuh 26%
- Meningkatnya jumlah pengguna maupun unduhan juga diikuti oleh tren peningkatan transaksi pembelian voucher game.<sup>82</sup>

Kehadiran game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile menjadikan suatu pekerjaan atau uang tambahan seperti menjadi Proplayer, Streamer, Rekber, Jasa joki, dan sebagai bahan untuk channel youtube. Akan tetapi dalam transaksi jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile yang sering terjadi perbincangan di kalangan penikmat game ini, karena dalam jual beli akun masih saja terdapat kendala atau hambatan yang sering ditemui yang dibagi sesuai jenis permasalahannya, yakni :

a. Akun Phising

Penulis mendapatkan adanya suatu hambatan yang didapatkan melalui responden penulis yakni Divvo mengatakan terjadi masalah setelah jual beli akun setelah seminggu setelah akun game yang dibeli tidak dapat diakses (bahasa yang biasa disebutkan akun saling tabrak karna diakses bersamaan). Divvo baru saja menyadari bahwa telah membeli akun Phising atau akun di ambil kembali untuk

---

<sup>82</sup> <https://esports.skor.id/transaksi-gaming-tahun-2022-diprediksi-bakal-melonjak-pesat-01400558> diakses pada tanggal Selasa, 18 Januari 2022 pada pukul 15.20 WIB.

di ganti kata sandi, Divvo menghubungi rekber dan penjual tetapi tidak mendapat jawaban untuk penyelesaian.

Penulis mendapati adanya permasalahan yang sama yang dari penuturan Aryadi Putra, Ridwan Alfarizi, Dapa, dan Rafly dari Team N2L (Nothing To Lose), menurut Arya keterangan bahwa adanya penjualan akun phising yang sering terjadi. Penyebab terjadi penjualan akun phising, karena terjadi setelah transaksi jual beli akun dilakukan beberapa hari kebelakang kemudian para pihak juga tidak ada yang tau tentang status akun game online yang dijual, bahkan menggunakan rekber sekalipun masih bisa terjadi. Data akun game onlinenya lengkap dan dapat dimainkan, tetapi berlangsung beberapa hari kemudian akun tersebut di ganti email dan kata sandinya melalui verifikasi nomor handphone yang terhubung dalam email atau akun tersebut akan saling tabrak karna diakses secara bersamaan.<sup>83</sup>

Team L2N yakni Ardi Hamdani, Pardi Rambe, Aldo, dan Bagus. Hasil wawancara yang penulis dapatkan bahwa sesuai dengan penjelasan yang disampaikan, ardi mengatakan modus untuk penjualan akun phising berawal dari penjualan harga akun game online yang murah dengan cara penjualan menggunakan jasa penitipan yang dilakukan penjual ke rekber. Jika transaksi jual beli akun sudah terjadi maka solusinya dengan menghubungi rekber untuk

---

<sup>83</sup> Hasil wawancara dengan Aryadi Putra, Ridwan Alfarizi, Dapa, dan Rafly selaku Proplayer tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Minggu, 04 April 2021.

mendapatkan saran penyelesaian, tetapi berdasarkan penuturan pemain Team L2N bahwa kemungkinan penyelesaian sangat kecil.<sup>84</sup>

Adapun hal yang menjadi Hambatan lainnya Windi Rahmanda , Azka, Randi dari Team Zapdos. Berdasarkan keterangan yang disampaikan windi jika terjadinya penjualan akun phising, bahwa rekber tidak membantu penyelesaian saat terjadi masalah secara jelas, padahal rekber juga mendapatkan royalty. Seharusnya, rekber sebisa mungkin membantu supaya mendapatkan kembali uang dari transaksi yang dilakukan. Rekber juga bisa melakukan penipuan melalui kerjasama sama dengan pemilik akun yang dijual, maka pentingnya pemilihan akun rekber yang memiliki nama besar seperti Microboystore maka kemungkinan kecil terjadi masalah saat transaksi akan berkurang.<sup>85</sup>

Seharusnya jika pembeli merasakan kuantitas dan kualitas yang dibeli tidak sesuai dengan nilai tukar yang diberikan, ia berhak mendapatkan ganti kerugian yang pantas.<sup>86</sup> Walaupun bentuk hubungan kontraktual tidak dibahas terlebih dahulu oleh masing-masing pihak sebelum akad melainkan hubungan kontraktual bersamaan dengan akad maka perlunya memberikan keterangan terkait akun game yang tidak bisa digunakan.

Berkaitan dengan adanya penjualan akun Phising dengan berbagai cara salah satunya melakukan penggantian password akun setelah penjualan akun

---

<sup>84</sup> Hasil wawancara dengan Ardi Hamdani, Pardi Rambe, Aldo, dan Bagus selaku Proplayer tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Minggu, 04 April 2021.

<sup>85</sup> Hasil wawancara dengan Windi Rahmanda , Azka, dan Randi selaku Proplayer tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Minggu, 04 April 2021.

<sup>86</sup> *Ibid.*, hlm.37

dilakukan. Dalam pasal 43 point 5H Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik nomor 11 tahun 2008 terjadi perubahan atas Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 berisi tentang “membuat suatu data dan atau sistem elektronik yang terkait tindak pidana di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik agar tidak dapat diakses”.<sup>87</sup>

Menurut Prof. R. Subekti, S.H. dalam bukunya tentang “Hukum Perjanjian”, wanprestasi adalah kelalaian atau kealpaan yang dapat berupa 4 macam kondisi yaitu:

- a. Tidak melakukan apa yang disanggupi akan dilakukannya
- b. Melaksanakan apa yang dijanjikannya, tetapi tidak sebagaimana dijanjikan
- c. Melakukan apa yang dijanjikannya, tetapi terlambat
- d. Melakukan sesuatu yang menurut perjanjian tidak boleh dilakukannya.<sup>88</sup>

Dengan hal ini penulis secara langsung menegaskan hal tersebut merupakan wanprestasi, tetapi indikasinya ada bahwa memang adanya tentang hal tersebut di masyarakat.

- b. Penipuan

Hambatan lain saat transaksi yang dilakukan dengan Pandu Wijaya Wicaksono melalui postingan Rekber Mollystoregaming di aplikasi Instagram milik rekber dengan Hanip Warman bahwa ada indikasi akan terjadi penipuan dalam transaksi akun game milik pandu kemudian Pandu mencoba melacak nama

---

<sup>87</sup> Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik no.19 Tahun 2016

<sup>88</sup> Prof. R Subekti, S.H., *Hukum Perjanjian*, Cetakan ke-VIII, PT Intermedia, Jakarta, 2000, hlm. 50.

Hanip melalui nomor whatsapp miliknya melalui aplikasi Getcontact dan muncullah nama dengan sebutan Penipu. Pandu hampir saja menjadi korban penipuan Hanip, karena menurut penuturan pandu banyak sekali terjadi pencetakan bukti transfer palsu dan jika Pandu sudah memberi nomor rekening kepada Hanip maka segera ia akan membuat cetakan palsu bukti pengiriman, dengan begitu akun game beserta kata sandi harus di berikan supaya Pandu tidak disebarkan ke sosial media bahwa telah melakukan penipuan terhadap pandu.

Penulis pada Selasa, 11 Januari 2022 mencoba menghubungi Hanip Warman untuk berbicara terkait penelitian penulis untuk mendapatkan pernyataan langsung dari Hanip, tetapi penulis mendapati akun whatsapp telah diblokir oleh Hanip.

Penulis bisa menyimpulkan adanya indikasi hanif sebagai penipu melalui keterangan rekber Molly dan penulis melakukan pengecekan nomor WhatsApp diaplikasi Getcontact berisi nama umpatan yang dibuat oleh orang lain kepada Hanif sebagai penipu. Unsur penipuan terdapat dalam Pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang berisi “Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya”.<sup>89</sup>

Kendala yang sama didapat penulis melalui wawancara dengan Fhaldi Yaspratama, Rian Satria, Dimas Pribadi, dan Husein dari team Onic Infinity ,

---

<sup>89</sup> Pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

menurut keterangan Rian yang disampaikan bahwa adanya penipuan yang berawal dari bukti cetakan rekening palsu dengan mengaku sebagai pembeli dan teman si pembeli sebagai rekber disuatu akun sosial media facebook jual beli akun game online. Berdasarkan keterangan para pemain game ini adanya modus penipuan melalui cetakan rekening palsu, penggunaan nama serta identitas palsu untuk mengakui dirinya seorang rekber, dan penjualan akun game online tanpa jasa rekber yang kemudian memberikan email dan kata sandi yang salah setelah pembayaran dilakukan pembeli.<sup>90</sup>

Berawal dari penitipan akun dari teman yang dikenal dari game muncul permasalahan muncul ketika Aldi mengatakan dirinya seorang pedagang akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile yang menjadikan Jordan berniat kembali menjual akun miliknya satu lagi karena ingin pensiun bermain game tersebut. menurut penuturan Jordan bahwa Aldi adalah orang yang asik dan sopan, maka pada saat itu Jordan segera menyerahkan akun game miliknya kepada Aldi seharga dibawah pasaran supaya Aldi dapat mencari keuntungan lebih, harga akun game online tersebut dimintakan Jordan dengan harga penuh Rp.900.000 (sembilan ratus ribu rupiah) Kemudian,Setelah sehari-hari dan berminggu-minggu Jordan menantikan hasil penjualan akun tersebut tetapi Aldi mencari-cari alasan seperti baru kecelakaan, sedang sibuk dan sebagainya, sampai pada akhirnya Aldi memblokir nomor Whatsapp milik Jordan. Penulis mencoba meminta kepada Jordan supaya penulis bisa menghubungi Aldi,

---

<sup>90</sup> Hasil wawancara dengan Fhaldi Yaspratama, Rian Satria, Dimas Pribadi, dan Husein selaku Proplayer tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Minggu, 04 April 2021.



akan tetapi Jordan mengatakan bahwa semua data transaksi dan nomor whatsapp ada dalam didalam handphone yang biasanya dipakai bermain game dan handphone itu telah dijualnya karena ingin pensiun atau berhenti bermain game

Penulis melakukan pengumpulan data tentang hambatan yang dihadapi. Salah satunya penulis mendapatkan data berdasarkan hasil wawancara penulis terhadap pemain professional (biasa disebut proplayer) di wilayah Kota Pekanbaru. Penulis mendapati penuturan Danang dan Rosadi dari Team Toxic Oxide dalam penuturannya, bahwa hambatan dalam transaksi jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile dapat dilihat dari beberapa faktor penyebab yaitu bisa saja dari penjual, pembeli dan rekber. Hal tersebut bisa saja terjadi karena dalam jual beli akun game online ini sangat rentan, karena tidak ada yang tau niat dari pihak yang melakukan transaksi.<sup>91</sup>

Adanya data tambahan yang penulis dapatkan dari aplikasi sosial media Facebook sesuai data proposal penulis bahwa pada awalnya semuanya berjalan lancar tanpa ada kendala, tetapi setelah beberapa hari akun game online yang dipakai Hany tidak dapat diakses karena kata sandi tidak sesuai. Setelah itu Hany mencoba menghubungi Dani tetapi tidak ada respon sama sekali ditambah akun game miliknya tidak dikembalikan Danny. Hal yang serupa dialami setelah beberapa saat kemudian Hendri mengatakan bahwa email dan kata sandi salah namun tidak ada respon dari Dani dan semua akun media sosial Hendri telah diblokir Dani, kemudian Irfan meminta email dan password kepada Dani setelah

---

<sup>91</sup> Hasil wawancara dengan Rosyadi dan Danang selaku Proplayer tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Minggu, 04 April 2021.

pembayaran akun melalui pembayaran pulsa tetapi yang terjadi setelahnya bahwa Rekber kenalan Dani mengatakan bahwa pulsa belum masuk. Kemudian Irfan mengecek kembali dan sudah memastikan pulsa sudah terkirim, Irfan menghubungi kembali Dani dan Rekber kenalan Dani tetapi akun sosial media Irfan sudah diblokir Dani.

Berdasarkan dari hasil wawancara penulis mencoba menghubungi Dani Hidayat melalui aplikasi sosial media Facebook yang baru yaitu Bagas Prasetyo karena diakun sosial media Facebook pribadi milik penulis tidak mendapatkan respon Dari Dani. Tujuan penulis menggunakan akun baru supaya mendapatkan respon terlebih dahulu dari Dani dengan cara tertarik dengan akun yang dijualnya di Grup jual beli PUBG mobile Indonesia. Awalnya penulis mendapatkan respon Dani, tetapi setelah penulis menanyakan tentang Hanny, Hendri, dan Irfan kemudian tidak mendapatkan jawaban, penulis mencoba menghubungi kembali Dani tetapi juga tanpa adanya respon. Setelah beberapa hari setelahnya akun Facebook milik penulis telah di Hack oleh seseorang yang tidak tau siapa pelakunya.<sup>92</sup>

Dalam pasal 1328 kitab Undang-Undang Hukum perdata yakni “penipuan merupakan suatu alasan untuk pembatalan perjanjian , apabila tipu muslihat, yang dipakai oleh salah satu pihak, adalah sedemikian rupa hingga terang dan nyata bahwa pihak yang lain tidak telah membuat perikatan itu jika tidak dilakukan tipu muslihat tersebut. Penipuan tidak dipersangkakan, tetapi harus di buktikan”

---

<sup>92</sup> Hasil wawancara dengan Dani Hidayat tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Selasa, 04 Agustus 2020.

Dalam hal ini dapat dibuktikan bahwa tindakan penipuan memang benar adanya, akan tetapi para korban tidak berani melaporkan kasus tersebut ke aparat penegak hukum yang berwenang karena kekhawatiran dan tidak paham akan aturan hukum yang ada.

c. Peran Rekber

Peran rekber dalam menengahi jalannya suatu jual beli antara penjual dan pembeli sangat membantu dan mengurangi resiko terhadap adanya permasalahan setelah jual beli dilakukan. Akan tetapi penulis mendapatkan adanya keluhan dari pemain game player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile bahwa adanya kekurangan rekber dalam menjalankan perkerjaannya yakni, menurut penuturan Rizki Hidayat, Juan Felix, Kevin, dan Bima dari team Amatoxin, rizki dalam hal ini mengatakan bahwa biasanya terdapat keterlambatan pembayaran dari pembeli dan rekber dalam pembayaran akun misalnya akan dilakukan disore hari setelah sepakat harga akun game online yang di jual tetapi dipembayaran dilakukan keesokan harinya dan juga mendapati respon rekber yang lama pada saat transaksi dilakukan.<sup>93</sup>

Penulis dalam penelitian mengungkapkan kenapa transaksi jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) Mobile diIndonesia belum begitu dilirik terutama dikota Pekanbaru. Penulis melalui wawancara dengan Teguh, Alif, Jordan, dan Iqbal dari team Bloodybunny Team (BBT) tentang alas

---

<sup>93</sup> Hasil wawancara dengan Rizki Hidayat, Juan Felix, Kevin, dan Bima selaku Proplayer tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Sabtu, 03 April 2021.

an tidak adanya yang melaporkan peristiwa hukum yang bersifat melanggar hukum ke aparat penegak hukum yang berwenang, karena alat bukti dirasa kurang lengkap, karena tidak tau kebenaran nama bahkan tempat tinggal baik penjual, pembeli dan rekber itu sendiri.<sup>94</sup>

Hasil wawancara lainnya yang didapat penulis melalui M. Rifky Putra, Nanda Ardian, Amri Ibrahim, dan Yudha Ramzi dari team Survivors. Mereka mengatakan efektifitas rekber belum jelas karna rekber merahasiakan alamat serta tidak semua rekber mau nama aslinya diketahui, hal tersebut yang menjadikan alasan kurangnya alat bukti untuk melapor ke aparat penegak hukum jika adanya peristiwa hukum yang dilanggar.<sup>95</sup>

Terkait dengan adanya masalah sesuai penjabaran penulis menurut Xavien, Tatsky, Roxy, dan Orion Dari team Apung Mix (nama diberikan sesuai nama didalam game) alasan tidak melaporkan kepada aparat penegak hukum yang berwenang karena khawatir tidak akan direspon, karena jual beli akun game online tersebut masih menjadi hal jarang didengar masyarakat. Padahal nominal harga akun game online sebenarnya cukup besar.<sup>96</sup>

Penulis mendapatkan adanya beberapa penyelesaian jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) Mobile tidak berakhir dengan

---

<sup>94</sup> Hasil wawancara dengan Teguh, Alif, Jordan, dan Iqbal selaku Proplayer tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Minggu, 04 April 2021.

<sup>95</sup> Hasil wawancara dengan M. Rifky Putra, Nanda Ardian, Amri Ibrahim, dan Yudha Ramzi selaku Proplayer tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Minggu, 04 April 2021.

<sup>96</sup> Hasil wawancara dengan Xavien, Tatsky, Roxy, dan Orion selaku Proplayer tentang tentang jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds pada Minggu, 04 April 2021.

penyelesaian yang diinginkan. Penulis melalui pernyataan berupa harapan kedepannya supaya jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) Mobile mendapatkan fasilitas dalam jual beli akun, mengingat game ini pernah mendapatkan piala dunia diIndonesia dan sering ikut dalam kejuaraan yang membawa nama Indonesia dalam kanca internasional.

Pada dasarnya hak untuk mendapatkan ganti kerugian harus ditempatkan lebih tinggi dari pada pelaku usaha untuk membuat klausul eksonerasi secara sepihak. Jika permintaan yang diajukan konsumen dirasakan tidak mendapat tanggapan yang layak dari pihak terkait dalam hubungan hukum dengannya, maka konsumen berhak mendapatkan penyelesaian hukum termaksud advokasi, dengan kata lain konsumen berhak menuntut pertanggungjawaban hukum dari pihak yang dipandang merugikan.<sup>97</sup>

Penulis menemukan data yang dimuat pihak player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile mengenai batasan umur game ini untuk dimainkan di Indonesia, apakah ini salah satu suatu jawaban terhadap adanya hambatan dalam jual beli akun? Penulis menyimpulkan bahwa game player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile dapat bebas diakses dan dimainkan oleh siapapun dan umur berapapun karena bebas didownload diplaystore dan App Store. Berdasarkan hasil temuan penulis mengenai batasan umur untuk memainkan game ini sebagai berikut :

---

<sup>97</sup> Celine Tri Siwi Kristiyanti, S.H., M.Hum. *Op.cit.*, hlm.38

Wilayah tempat pengguna berada	Usia minimum pengguna
Aljazair	19
Argentina	13
Australia	18
Bangladesh	18
Brasil	18
Kamboja	18
Kanada	13
Kolombia	18
Mesir	18
Masyarakat Ekonomi Eropa/Swiss	16
Hong Kong	18
India	18
Indonesia	21
Kerajaan Arab Saudi	18
Kuwait	21
Makau	18
Malaysia	18
Meksiko	18
Maroko	18
Myanmar	18
Selandia Baru	16
Nigeria	13
Filipina	18

Qatar	18
Rusia	14
Serbia	15
Singapura	13
Afrika Selatan	18
Sri Lanka	18
Thailand	20
Tunisia	18
Turki	18
Uni Emirat Arab	21
Britania Raya	13
Amerika Serikat	13

Sumber : melalui website game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile.<sup>98</sup>

Penulis dalam hal ini menanyakan kepada rekber di Kota Pekanbaru yakni Arya Agung Ardianto, bahwa transaksi jual beli akun game ini memang seharusnya diperuntukan oleh orang yang cakap hukum, selain meminilisir bentuk tindakan menyalahin aturan hukum positif akan tetapi juga membantu mengetahui identitas melalui kartu pengenalan diri sebagai warga disuatu negara, dengan begitu seharusnya transaksi jual akun game ini lebih efektif.<sup>99</sup>

<sup>98</sup> <https://www.pubgmobile.com/privacy/id.html> diakses pada tanggal Jum'at, 10 Juni 2021, pada pukul 03:53 WIB.

<sup>99</sup> Hasil wawancara dengan arya Agung Ardianto selaku Rekber Kota Pekanbaru. Rabu, 7 juli 2021, pukul 09:43 WIB

Terkait dengan permasalahan diatas bahwa pemain game ini tidak terdata oleh umur, dapat dilihat bahwa dari lingkungan keluarga bahwa anak-anak saja sudah memegang smartphome dan game player uknown's battlegrounds (PUBG) mobile dapat di akses bebas secara gratis melalui unduhan di playstore dan Appstore, apakah hal tersebut yang menjadikan hambatan dalam jual beli player uknown's battlegrounds (PUBG) mobile.

Dalam melakukan perikatan dengan seseorang ada baiknya menanamkan rasa tanggung jawab dalam diri pribadi, apalagi melakukan perikatan jual bual beli melalui media elektronik. Tanggung jawab dalam Hukum Perdata dibagi menjadi dua, yang pertama tanggung jawab akibat terjadinya wanprestasi, dan yang kedua tanggung jawab yang timbul akibat perbuatan melawan hukum. Tanggung jawab berdasarkan wanprestasi merupakan bagian dari contractual liability. Prinsip ini merupakan upaya produsen dalam memenuhi janjinya kepada konsumen. Penerapan ganti rugi akibat wanprestasi yang dilakukan produsen ini bersifat wajib atau mutlak, yang artinya ketika konsumen tetap mengalami kerugian walaupun produsen sudah berupaya memenuhi kewajiban dan janjinya, maka produsen tetap dibebani tanggung jawab untuk mengganti kerugian tersebut. Namun prinsip ini tetap memiliki kelemahan seperti adanya pembatasan waktu gugatan, persyaratan pemberitahuan, kemungkinan adanya bantahan serta persyaratan hubungan kontrak.<sup>100</sup>

---

<sup>100</sup> Dr. Zulham, S.H.I., M.Hum., *Hukum Perlindungan Konsumen*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2013, hlm.



Penulis dalam hal ini menunjukkan bahwa kasus seperti ini bukannya hanya baru sekali terjadi, seperti Pada kasus [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com) pemain game bernama David Denton membeli sebuah pulau dalam Secondlife seharga USD 700 dengan uang sungguhan. Denton menuntut Linden Lab karena secara diam-diam Linden Lab mengubah kontrak penjualan online tanpa persetujuan pemilik/pemain game. Linden Lab juga mencoba untuk menjual properti game kepada orang lain. Akibat aksinya ini, Linden Lab diprediksi telah merugikan sebanyak 50.000 pemain game dengan jumlah uang senilai USD100.000.000. Linden Lab dituntut melanggar undang-undang perlindungan konsumen dan penipuan.<sup>101</sup>

Pada pasal 48 ayat 1 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik nomor 19 tahun 2016 yakni “Selain Penyidik Pejabat Polisi Negara Republik Indonesia, Pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu di lingkungan Pemerintah yang lingkup tugas dan tanggung jawabnya di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik diberi wewenang khusus sebagai penyidik sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang tentang Hukum Acara Pidana untuk melakukan penyidikan tindak pidana di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik.”<sup>102</sup> Maka Penulis dalam memperkuat adanya kendala dan hambatan dalam jual beli akun game online play unknown’s battlegrounds (PUBG) mobile, penulis mewawancarai Pihak Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia (YLKI) yaitu Rio Priyambodo (pengaduan YLKI) mengatakan bahwa transaksi jual beli akun PUBG belum tergambar secara detail termasuk kedalam legal atau tidaknya

---

<sup>101</sup> <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2010-apr-30-la-fi-lazarus-20100430-story.html>, di akses pada sabtu, 6 Agustus 2020 pukul 22: 08 WIB

<sup>102</sup> Pasal 48 ayat 1 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik nomor 19 tahun 2016

sebagai objek jual beli dalam hukum, yang terpenting selama adanya suatu peristiwa hukum yang mengikatkan satu orang atau lebih untuk melakukan kesepatan hukum maka sah saja. Rio Priyambodo mengatakan belum mengetahui apa saja kendala secara keseluruhan dalam jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile, karena belum ada pihak yang melaporkan hal itu ke kantor Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia (YLKI). Rio Priyambodo mengatakan terkait jika nantinya ada laporan bahwa adanya suatu aturan yang tepat untuk menyelesaikan peristiwa hukum tersebut, akan tetapi kedepan akan adanya rancangan ODR (online dispute resolution) sebagai sebuah sarana menyelesaikan sengketa secara jarak jauh antar para pihak tanpa para pihak datang ke suatu tempat cukup melalui perangkat media online. Teknologi ini masih benrtentuk rancangan jadi belum ada diIndonesia.<sup>103</sup>

Penulis juga mencoba menemui Iptu Januar Eddwin Sitompul S.H, M.H dan Briptu M. Yusuf Rasyad S.H selaku pihak Ditreskrim Cyber Polda Riau. menurut penuturan dari Iptu Januar dan Briptu Yusuf bahwa jual beli akun game online player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile merupakan hal yang sah dimata hukum sebagai objek jual beli sepanjang tidak melanggar aturan hukum positif. Dalam menyikapi adanya jual beli akun game online tersebut maka perlu dikaji lebih dalam,karena penggunaan jasa rekber belum efektif karena kejelasan pendirian rekber, bisa saja rekber berteman dengan penjual atau pembeli hal tersebut memungkinkan jual beli akun game online PUBG tidak dapat dipastikan

---

<sup>103</sup> Hasil wawancara dengan Rio Priyambodo selaku pihak pengaduan YLKI pada tanggal kamis, 25 November 2021.

akan berjalan lurus atau sebaliknya. bisa saja penjual dan pembeli atau bahkan rekber yang melakukan perbuatan melanggar hukum baik perdata atau pidana. Berdasarkan laporan jual beli akun Game Online PUBG Mobile tidak ada laporan yang dimasukan dalam kepolisian daerah Riau bahkan untuk tingkat kepolisian Republik Indonesia (RI), maka belum ada penyelesaian secara jelas untuk menjawab permasalahan jual beli akun game online PUBG Mobile, mengingat peneliti telah melakukan wawancara dengan pihak YLKI bahwa ada pesan jika UU ITE belum mampu menjawab masalah hukum jual beli akun game online PUBG Mobile, jika dimasukan dalam hukum perdata dan pidana apakah efektif mengingat jual beli ini secara online baik pihak penjual dan pembeli apalagi jual beli tersebut menggunakan jasa rekber.<sup>104</sup>

---

<sup>104</sup> Hasil wawancara dengan Iptu Januar Eddwin Sitompul S.H, M.H dan Briptu M. Yusuf Rasyad S.H selaku pihak Ditreskrim Cyber Polda riau pada tanggal Jum'at, 24 Desember 2021.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian tentang Tinjauan Hukum Jual Beli Akun Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile di kota Pekanbaru dapat ditarik kesimpulan:

1. Bahwa mengenai pelaksanaan jual beli akun game online play unknow's battlegrounds di Kota Pekanbaru dilakukan melalui berbagai cara, yakni melalui media elektronik khususnya aplikasi Insatgram, Facebook, dan Whastapp dan bertemu secara langsung sebagai sarana untuk proses jual beli. Jual beli akun game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile belum secara terbuka dinyatakan pemerintah sebagai objek jual beli yang sah, tapi ada saja pihak yang menjual dan meminati pembelian akun game tersebut . Pelaksanaan jual beli akun game ini ditemukan adanya permasalahan saat transaksi sehingga ada saja pihak yang merasa dirugikan dari jual beli akun game ini.
2. Sedangkan faktor hambatan yang terjadi dalam jual beli akun game ini secara online bahwa pihak penjual dan pembeli kurang mendapatkan akses yang mudah seperti aplikasi yang diperuntukan menjual dan membeli akun tersebut. Jika menggunakan jasa rekber pada dasarnya suatu langkah mengurangi resiko terjadinya tindakan menyalahi aturan hukum positif akan tetapi pendirian rekber belum disahkan oleh

pemerintah dan terjaminnya suatu jual beli akun bukan suatu hal bisa dipastikan akan aman 100%.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang tinjauan hukum Jual Beli Akun Game Online Player Uknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile dikota Pekanbaru maka saran yang dapat berikan pada penelitian ini:

1. Dalam hal ini menurut penulis pelaksanaan jual beli akun game online Player Uknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile di Kota pekanbaru sudah tergolong banyak, seharusnya pihak Tencent (PUBG) mengadakan adanya aplikasi yang disahkan pemerintah sebagai tempat jual beli akun game tersebut bahkan melakukan pengujian jika adanya rekber yang bersedia menjadikan dirinya sebagai pihak yang membantu jalannya kesuksesan dalam jual beli akun game ini. Dengan cara ini akan menjadikan suatu kepedulian terhadap gamers Player Uknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile di Indonesia.
2. Mengenai adanya hambatan dalam transaksi jual beli akun game online Player Uknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile seharusnya pihak Tencent (PUBG) menambahkan adanya pengawasan ke sektor jual beli akun game ini, terlebih pula tidak sedikit gamers di game ini yang sudah banyak mengeluarkan uang untuk membeli skin yang cukup banyak jadi wajar saja jika akun game ini menjadi nilai tambah sebagai objek jual

beli. Jual beli akun game online ini akan selalu ada dan pasti akan tetap terjadi selama game ini sendiri masih populer.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku-Buku

- Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik*, Nusa Media, Bandung , 2017.
- Candra Zebeh Aji, *Berburu rupiah lewat game online*. Yogyakarta: Bouna Books, 2012.
- Celina Tri Siwi Kristiyanti, S.H., M.Hum, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Sinar grafika, Jakarta , 2014.
- Dr. richardus Eko Indrajit, *Elektronik Commerce strategi dan konsep bisnis di dunia maya*. Elektronik book, Aptikom, 2002
- Dr. H. Salim HS., S.H., M.S, *Perbandingan hukum perdata*. Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA.2014.
- Dr. H. Salim HS., S.H., M.S., *Perancangan kontrak & Memorandum Of Understanding*, Jakarta: Sinar Grafika,2006.
- Dr. Herlien Budiono S.H, "Asas Kebebasan Berkontrak dan Perlindungan Konsumen" dalam *Kumpulan Tulisan Hukum Perdata di Bidang Kenotariatan*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2008.
- Dr. Yahman, S.H., M.H, *Karakteristik wanprestasi & tindak pidana penipuan yang lahir dari hubungan kontraktual*. Jakarta: Prenada Media Group,2014.

Dr. Yahman, S.H., M.H *Karakteristik Wanprestasi dan Tindak Pidana Penipuan.*

Jakarta: Prenada Media, 2017.

Dr. Zulham, S.H.I., M.Hum. *Hukum Perlindungan Konsumen*, Kencana Prenada

Media Group, Jakarta, 2013.

Gunawan Widjaja *Hapus perikatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003.

Prof. Dr. Jimly Asshiddiqie, S.H. *Kitab Lengkap KUH Perdata KUHA Perdata dan KUH Pidana KUHA Pidana* , Pustaka Buana,2016.

Prof. Dr. Mariam Darus Badruzaman S.H, *Hukum Perikatan*, Citra Aditya Bakti, Kediri, 2001.

Prof. Dr. Soerjono Soekanto S.H., M.A *Perihal kaedah hukum*. Bandung : Alumni,1986.

Prof. Dr. Syafrinaldi, S.H., M.CL *Buku panduan Penulisan Skripsi*. Pekanbaru: UIR PRESS, 2014

Prof. Dr. Syafrinaldi, S.H., M.CL *buku panduan penulisan skripsi*. Pekanbaru: UIR PRESS, 2017

Prof. Dr. Sudikno Mertokusumo S.H., *mengenal Hukum (suatu pengantar)*, yogyakarta, Liberty, 1996.

Prof. Moeljatno, S.H. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Jakarta: Bumi Aksara.2016

Prof. R. Subekti, S.H. *Pokok-pokok hukum perdata*. Jakarta: PT. Intermasa,2003.



Prof. Dr. Peter Mahmud Marzuki, S.H., MS., LL.M *Penelitian hukum*. Jakarta:  
Prenada Media Group,2005.

Prof. Dr. R. Wirjono Prodjodikoro S.H, *Asas-asas Hukum Perjanjian*, Sumur,  
Bandung, 1999.

Ridwan Khairandy, *Iktikad Baik Dalam Kebebasan Berkontrak*, Jakarta, Program  
Pasca Sarjana, Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2003

Prof, R. Subekti S.H., *Hukum Perjanjian*, Cetakan ke-VIII, PT Internasa, Jakarta,  
2000.

Yahya ahmad zein, *Kontrak Elektronik & penyelesaian sengketa Bisnis E-  
commerce* , Mandar maju, Bandung, 2009

### **B. Undang-Undang**

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik No.19 Tahun  
2016

### **C. Jurnal**

Alvie Rosali Triyantama, *model komunikasi virtual pemain game  
pubg mobile menggunakan study etnografi virtual pada kelompok game*

*pubg mobile RPX E-Sport*, Jurnal ilmiah fakultas ilmu komunikasi Universitas Jendral Sudirman volume 7 No. 1, 2019, .

Ardiana Hidayah, *Asas Itikad Baik Dalam Kontrak Elektronik*, Jurnal Fakultas Hukum Universitas Palembang volume 19 No. 2, 2021.

Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property Boston University Law Review* Vol.85-1047, Boston University, Boston, 2005.

Nyoman Samuel Kurniawan, *Jurnal Konsep Wanprestai Dalam Hukum Perjanjian Dan Konsep Utang Dalam Hukum Kepailitan (STUDI KOMPARATIF DALAM PERSPEKTIF HUKUM PERJANJIAN DAN KEPAILITAN)*, 2013.

Peter Brown & Rycard Raysman, *The Indian Journal of Law and Technology : Property Rights In Cyberspace Games And Other Novel Legal Issues In Virtual Property*, Volume 2, Boston University, 2006.

#### D. Website

<https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/total-players-ff-pubg-mobile-legend>

<https://esports.skor.id/transaksi-gaming-tahun-2022-diprediksi-bakal-melonjak-pesat-01400558>

<https://riau.suara.com/read/2021/06/24/110855/hut-ke-237-sejarah-pekanbaru-dulu-dikenal-bernama-senapelan?page=all>:

<https://www.niagahoster.co.id/blog/mengatasi-phishing/>

<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2010-apr-30-la-fi-lazarus-20100430-story.html>,

<https://esports.skor.id/transaksi-gaming-tahun-2022-diprediksi-bakal-melonjak-pesat-01400558>

<https://www.pubgmobile.com/privacy/id.html>

