

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di dunia saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat. Tidak hanya dilihat dari segi informasi dan teknologinya saja, *game* sebagai bagian dari teknologi informasi sendiri juga mengalami perkembangan yang pesat, dimana berkembangnya teknologi terutama dibidang informasi dan komunikasi mengakibatkan jenis *game* yang ada semakin berevolusi. adapun jenis-jenis dari *game* tersebut adalah *game offline* dan *game online*, dimana ada beragam *game offline* yang telah menggunakan alat-alat elektronika seperti *GameBoy*, *Play Station*, dan *game* pada alat komunikasi seperti *Gadget* dan *Android*.¹

Game online itu sendiri telah mengalami perubahan yang awalnya hanya *game* yang bergenre *Massively MultiPlayer Online First-person shooter games* (MMOFPS) dimana *game* ini mengambil sudut pandang orang pertama seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Point Blank*, *Call of Duty* dan sekarang banyak *game* yang merombak diri menjadi genre yang lebih menarik yaitu *Massively MultiPlayer Online Role-playing games* (MMORPG) adalah sebuah *game online* yang melibatkan interaksi dengan

¹ M.Khoirul Basyir. 2011. *Transaksi Game On-Line Ditinjau Dari Prespektif Hukum Islam*. Skripsi: Fakultas syari'ah, universitas islam negri sunan kalijaga.

sejumlah besar pemain lain yang tersebar di Dunia.² Game ini memainkan tokoh khayalan yang berkolaborasi untuk berinteraksi bersama. Dimana para pemain dari berbagai negara yang berbeda bergabung dalam satu kelompok, atau biasanya disebut game strategi. Contoh dari genre permainan ini adalah *Final Fantasy*, dan *Dragon Nest*.

Game online ini sudah merambah di Indonesia dan menjamur disudut-sudut kota, *game* yang awalnya mendapat sisi negative dari masyarakat dikarenakan dapat mengakibatkan seseorang rela menghamburkan uang demi *game* maupun menjadi anti-sosial karena *game*. Dimana para orang (selanjutnya disebut pemain), menjadikan *game* tidak hanya sebagai hiburan belaka, namun sebagai kebutuhan hidup yang tidak terpisahkan dari kebutuhan yang lain. Namun, *game* tidak selamanya menjadi negatif, belakangan ini pemain menjadikan *game* sebagai peluang bisnis atau *e-commerce* yang cukup menjanjikan. Dimana sebagai obyek dari jual beli elektronik dalam *game online* adalah *virtual item*. *Virtual item* adalah segala kebendaan yang terdapat didalam suatu *game online*, bersifat fiksi atau maya namun memiliki nilai jual yang dapat disetarakan dengan mata uang asli, ketika benda tersebut sulit diperoleh dan memiliki penawaran yang tinggi bagi para pemain lain. Yang akan meningkatkan potensi maupun aset penjualan dari karakter virtual mereka.

Game online yang tadinya berfungsi untuk menyediakan layanan hiburan semata, di era modern ini mulai berkembang dengan adanya fitur penjualan

² Barker, K., 'MMORPGing - The Legalities of Game Play', *European Journal for Law and Technology*, Vol. 3, No. 1, 2012

virtual item dalam *game*, yang bertujuan untuk menambah keuntungan dan ketertarikan pengguna.³ Pandangan tentang permainan *game online* pun sudah berubah, *game online* sekarang ini dikenal adanya virtual ekonomi, yaitu keadaan dimana pemain melakukan transaksi jual beli *virtual item* dalam *game online* menggunakan uang riil, virtual ekonomi sekarang sudah menjadi model permainan dan juga menjadi *asset* yang menjanjikan untuk diperjual belikan sesama pemain.⁴

Fungsi dari *item* tersebut adalah untuk merubah daya tarik penampilan dari karakter dalam *game*, dimana dengan adanya *virtual item* tersebut akan merubah tampilan dan menjadi keunikan tersendiri pada karakter dan tidak hanya itu saja. Seperti yang dipaparkan oleh Yoon yang mengatakan bahwa “tanpa nilai *virtual item* yang kuat pemain akan mengalami kesulitan dalam proses memainkan *game* tersebut karena power atau potensi dari karakter tersebut masih kurang atau tidak memadai untuk menyelesaikan *quests*(misi) yang berada didalam *game* tersebut”⁵, *Virtual item* terdiri dari *gold* maupun perlengkapan-perengkapan lain yang menunjang efektifitas sebuah karakter virtual dalam permainan tersebut.

Item tersebut menjadi salah satu hal penting dalam suatu *game*, yang menjadi nilai *item* itu sendiri, dari pemaparan Yoon, yang mengatakan bahwa

³Bastian, 2015. *Pengaruh Kompetensi Karakter Nilai Virtual Item Dan Kepuasan Game Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item Dalam Game Online Dota II*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi, Universitas negeri Yogyakarta

⁴*Ibid.* hlm 2

⁵Yoon, U.-G. (2008). *Journal of Korean Judicature: Real Money Trading in MMORPG Items From a Legal and Policy Perspective*. hlm. 418.

“Investasi waktu merupakan salah satu alasan utama yang menjelaskan dimana *virtual item* dalam game sebanding dengan nilai riil di dunia nyata. *item-item* tersebut didapatkan dengan investasi waktu yang lama karena menghabiskan waktu yang lama di depan game online tersebut dan item tersebut didapatkan secara acak (*random*) itulah yang menjadi salah satu alasan utama dan mempengaruhi harga intensitas pembelian”⁶.

Salah satu *game online* yang dapat melakukan jual beli *virtual item* adalah *Dragon Nest*, didalam *game Dragon Nest* ini juga terdapat transaksi online yaitu jual beli *item* di dalam *game* tersebut, Dimana dalam *game Dragon Nest* tersebut terdapat beberapa *virtual item* yang dapat diperjual-belikan dan harganya disesuaikan dengan tingkat kelangkaan dari *item* tersebut, semakin langka *item* tersebut, maka semakin tinggi biaya yang dikeluarkan untuk *item* tersebut. Tidak hanya *item* saja, yang dapat diperjual-belikan dalam *game* tersebut. Terdapat juga *gold* yang dapat diperjual belikan. *gold* adalah mata uang didalam beberapa *game*, yang berfungsi sebagai alat transaksi antar sesama karakter virtual dalam *game*, yang didapatkan melalui usaha (menyelesaikan misi dan mendapatkan hasil dari *farm*) *gold* diperuntukkan untuk memenuhi kebutuhan pokok karakter virtual *game*.

Gold dalam *game* dapat dikurs-kan dengan mata uang asli, sebagai rasio kurs tersebut dibuat suatu acuan yakni 1 : 10, hal tersebut dapat diartikan dengan nilai 100 *gold* yang bernilai Rp.1.000,- perbandingan nilai tukar *gold* dengan

⁶Yoon, U.-G. (2008). *Journal of Korean Judicature: Real Money Trading in MMORPG Items From a Legal and Policy Perspective*.hlm. 477.

Rupiah tersebut dapat berubah – ubah tergantung tingkat kesulitan dalam mendapatkan *gold* tersebut.

Transaksi jual beli pada umumnya diartikan sebagai perjanjian antara pihak yang bersepakat. menurut Pasal 1320 BW yang menyatakan bahwa (*“untuk sahnya suatu persetujuan-persetujuan diperlukan empat syarat: 1. Sepakat mereka yang mengikat dirinya 2. cakap untuk membuat suatu perikatan 3. suatu hal tertentu 4. suatu sebab yang halal”*⁷), kedua syarat yang pertama dinamakan syarat subjektif, karena kedua syarat tersebut mengenai subjek perjanjian, sedangkan kedua syarat terakhir disebut syarat objektif, karena mengenai objek dari perjanjian⁸, yang dapat menjadi objek dalam jual beli adalah semua benda bergerak maupun tidak bergerak, baik menurut tumpukan, berat, ukuran, dan timbangannya.⁹

Jual beli di dalam *game online* ini berbeda dengan jual beli online pada umumnya, didalam jual – beli online pada umumnya pembeli mengetahui bahwa barang yang dibeli adalah suatu barang yang bersifat konkret, sedangkan dalam transaksi jual – beli *game online*, objek yang diperjanjikan dalam jual beli *game online* tetap bersifat *virtual* atau dokumen elektronik, Meskipun demikian, benda tersebut memiliki nilai jual dan dapat diperdagangkan dengan nilai mata uang asli.

⁷*Burgerlijk wetboek* Pasal 1320 kitab undang-undang hukum perdata buku III tentang perikatan.

⁸Mariam Darus Badruzaman. K.U.H. PERDATA BUKU III hukum perikatan dengan penjelasan hlm. 97.

⁹Salim *hukum kontrak teori dan teknik penyusunan kontrak* Jakarta, sinar grafika, 2003 hlm. 51

Dalam konteks *e-commerce* dalam *game*, terpenuhinya syarat sahnya perjanjian jual-beli dalam *game* dapat diketahui saat para pemain yang melakukan transaksi kebutuhan *game online*, hal tersebut dilakukan dengan bertemunya sesama karakter virtual yang dimiliki oleh pemain didalam *game* tersebut, para pemain melalui karakter virtual mereka masing-masing akan melakukan kesepakatan jual-beli *item* maupun *gold*, karena para pemain tidak saling bertemu di dunia nyata, maka transaksi jual – beli dalam *game* sendiri memiliki beberapa masalah didalamnya, termasuk diantaranya kecakapan hukum antara penjual dan pembeli didalam *game*.

Perlu diketahui bahwa, tidak semua pemain *game online* adalah orang yang (cakap) dewasa. tetapi Anak-anak pun ikut partisipasi dalam permainan tersebut. Di Indonesia, sebagian besar pemain *game online* adalah anak-anak yang masih di bawah umur. Dengan batasan pendidikan tingkat dasar, menengah dan keatas, pemain yang masuk kategori tersebut masih belum dikatakan cakap hukum, dalam konteks perjanjian artian cakap disini adalah cakap untuk membuat suatu perjanjian dan mengerti akan syarat sahnya suatu perjanjian.

Dengan ketidakcakapan diantara penjual dan pembeli, sangat dimungkinkan terjadi wanprestasi yang akan merugikan salah satu pihak. Dalam masyarakat Indonesia yang sebagian besar menggunakan teknologi informasi terutama di bidang *game online*, kegiatan jual beli *virtual item* pada *game online* jenis *Dragon Nest* menimbulkan beberapa persoalan, diantaranya keabsahan transaksi jual beli *item* dan *gold* pada *game* tersebut disisi lain tidak ada kepastian

dalam bentuk perlindungan hukum pada para pihak yang melakukan transaksi tersebut apabila salah satu pihak melakukan wanprestasi.

Selain itu, jika dihadapkan pada suatu persidangan, penegak hukum akan menghadapi masalah pembuktian yang rumit dan kendala legalitas pembuktian, hal ini terkait dengan *virtual item* yang tidak nyata dan dilihat dari wujudnya, benda tersebut tidak hanya akan 1 (satu) jenis, melainkan akan sama dengan *virtual item* yang dimiliki oleh orang lain, sehingga akan sulit membedakan mana milik orang yang dirugikan dan milik orang lain. Berdasarkan latar belakang diatas dapat untuk melakukan penelitian dan menuangkan dalam bentuk skripsi “*Keabsahan Jual Beli Item dan Gold Pada Game Online Dragon Nest Menurut Pasal 1320 BW*”

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana keabsahan transaksi jual beli *item* dan *gold* di dalam *game online Dragon Nest* menurut Pasal 1320 BW?
2. Bagaimana bentuk perlindungan hukum pada para pihak apabila terjadi wanprestasi pada transaksi jual beli *item* dan *gold* dalam *game Dragon Nest*?

1.2 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diuraikan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh kejelasan mengenai keabsahan jual beli *item* dan *gold* pada *game dragon nest* menurut Pasal 1320 BW
2. Untuk memperoleh kejelasan mengenai bentuk perlindungan hukum pada para pihak apabila terjadi wanprestasi pada transaksi jual beli *item* dan *gold* pada *game dragon nest*.

1.3 Manfaat

Adapun yang diharapkan dari proposal skripsi ini yaitu memberikan manfaat sebagai berikut:

a) Manfaat Teortis

Secara teoritis manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi ilmu hukum khususnya dibidang jual beli didalam game online.

b) Manfaat Praktisi

1. Untuk memberikan pemahaman tentang jual beli online di dalam *game* dan memberikan informasi yang berharga mengenai hukum jual beli item di dalam game online khususnya pada *game Dragon nest*.
2. Bagi masyarakat, khususnya bagi para pemain *Dragon Nest* yang ikut dalam transaksi jual beli Item digame online tersebut.

3. Untuk memberikan jawaban atas permasalahan yang diteliti.
4. Memberikan motivasi untuk meneliti lebih lanjut mengenai jual beli *item* dan *gold* pada *game online* lainnya serta memberikan kepastian hukum pada jual beli *item* dan *gold* pada *game dragon nest* ini.
5. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan tema yang akan dibahas dalam penelitian ini.

1.4 Keaslian

Tulisan yang diajukan ini merupakan tulisan asli, walupun sebelumnya telah ada penelitian yang membahas terkait dengan jual beli pada *game* yang membedakan tulisan ini dengan yang penelitian sebelumnya, yaitu:

Judul Penelitian	Penulis	Diterbitkan	Pembeda
Asas Kepercayaan Dalam Transaksi Jual Beli Online (Perspektif BW Dan UU No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik),	Galis Yogi Megandari	Skripsi Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015	Skripsi ini membahas tentang Implementasi asas kepercayaan dalam jual beli online melalui media Elektronik
Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual-Beli Benda Maya Dalam Game Online	Nur khasanah	Skripsi Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel, 2009	Skripsi berfokus dalam analisis tinjauan hukum islam tentang jual beli benda maya dalam game online dan system transaksi jual beli benda maya dalam game online
Analisa hukum islam tentang jual beli gold pada game online jenis <i>world of warcraft</i> (wow).	Yasinta devi	Skripsi Syariah Dan Hukum, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah 2010	Skripsi ini berfokus membahas pandangan hukum islam tentang jual beli online dan proses jual beli gold pada game online jenis <i>World Of Warcraft</i>

Tabel 1.1 Penelitian yang telah diteliti sebelumnya

Skripsi ini yang membedakan dengan skripsi-skripsi yang telah disebutkan diatas adalah mengenai Transaksi *gold* dan *item* dimana barang-barang tersebut merupakan barang *virtual* atau dalam bentuk dokumen elektronik, serta bukan barang yang dibutuhkan sehari-hari. Dan jual beli *item* dan *gold* ini berbeda dengan jual beli komersial, dimana jual beli komersial diharuskan kedatangan para pihak yang sedang bertransaksi. Serata keabsahan jual beli *virtual item* di dalam *game online* khususnya *Dragon Nest* serta perlindungan hukum apabila salah satu pihak melakukan wanprestasi saat melakukan transaksi jual beli *virtual item* didalam *game online Dragon Nest*.

1.5 Metode Penelitian

a) Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian normatif, yaitu Logika keilmuan dalam penelitian hukum normatif dibangun berdasarkan disiplin ilmiah dan cara kerja ilmu hukum normatif, yaitu ilmu hukum yang objeknya hukum itu sendiri Hal ini diteliti berdasarkan norma hukum yang berlaku dengan bahan hukum sekunder sebagai bahan hukum utama.¹⁰

b) Pendekatan Penelitian

Adapun metode pendekatan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah pendekatan undang-undang (*statute approach*), dimana metode ini

¹⁰ Johnny Ibrahim, *Teori Dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Penerbit bayu media, malang, 2006, hlm.57

dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan dalam isu hukum yang ditangani.¹¹

c) Bahan Hukum

Bahan hukum yang akan digunakan dalam penulisan ini yaitu:

1. Bahan Hukum Primer

Yang dimaksud bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat autoritatif artinya mempunyai otoritas. Dimana bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan dan catatan resmi. dalam penelitian ini undang-undang yang digunakan adalah:

1) *Burgerlijk Werboek*

2) Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder yang digunakan adalah pandangan-pandangan para ahli hukum tentang syarat sahya jual-beli dan ketentuan-ketentuan yang harus dipenuhi saat melakukan transaksi. yang didapat dari buku-buku teks hukum atau publikasi lainnya tentang hukum, Serta hasil dari meminta keterangan dengan sesama pemain *game online* dan *costemer servis* dari pihak pengelola *game*.

d) Analisis Bahan Hukum

Adapun bahan hukum yang diperoleh dalam penelitian studi kepustakaan, aturan perundang-undangan, dan artikel dimaksud untuk menguraikan dan menghubungkan sedemikian rupa, sehingga disajikan dalam penulisan yang lebih

¹¹*Ibid*, hlm.302.

sistematis guna menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.¹² Kemudian dari bahan hukum primer dan sekunder serta hasil paparan dan intepretasi tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan dengan menggunakan metode berpikir deduktif, yaitu suatu metode berpikir melalui serangkaian tindakan dan sesuatu yang bersifat umum yaitu identifikasi pasal 1320 BW khususnya keabsahan jual beli untuk mengetahui sesuatu yang bersifat khusus yaitu masalah keabsahan jual beli *item* dan *gold* pada *game dragon nest*.

¹² *Ibid*, hlm. 393.