PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMBERLAKUAN KLAUSULA BAKU DALAM PERJANJIAN ANTARA PENYEDIA LAYANAN DENGAN PENGGUNA *GAME ONLINE* (STUDI PADA *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS : BANG BANG*)

SKRIPSI

Disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum

Oleh

HAMZAH AL AMIN

8111414124

PROGRAM STUDI ILMU HUKUM

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Perlindungan Hukum Terhadap Pemberlakuan Klausula Baku dalam Perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna *Game Online* (Studi pada *Game Online Mobile Legends : Bang Bang*)", disusun oleh Hamzah Al Amin (NIM. 8111414124) telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Sidang Ujian Skripsi Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 29 Maret 2018

Pembimbing,

Nurul Fibrianti, S.H., M.Hum.
NIP. 198302122008012008

Mengetahui,
Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Hukum UNNES

Dr. Martitah, M.Hum.
NIP. 196205171986019100l

ii

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Perlindungan Hukum Terhadap Pemberlakuan Klausula Baku dalam Perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna *Game Online*(Studi pada *Game Online Mobile Legends : Bang Bang*)", disusun oleh Hamzah Al Amin (NIM. 8111414124) telah dipertahankan di hadapan Sidang Ujian Skripsi Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 25 Mei 2018

Penguji Utama,

Dr. Duhita Driyah Suprapti, S.H., M.Hum.

NIP. 197212062005012002

Penguji I

Ubaidillah Kamal, S.Pd., M.H.

NIP. 1975050441999031001

Penguji II

Nurul Fibrianti, S.H., M.Hum.

NIP. 198302122008012008

Mengetahui,

Dekan Fakultas Hukum UNNES

Dr. Rodiyah, S.Pd., S.H., M.Si.

NIP. 197206192000032001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Hamzah Al Amin

NIM : 8111414124

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Perlindungan Hukum Terhadap Pemberlakuan Klausula Baku dalam Perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna *Game Online* (Studi pada *Game Online Mobile Legends : Bang Bang*)" adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari diketahui adanya plagiasi maka saya siap mempertanggungjawabkan secara hukum.

Semarang,

Yang Menyatakan,

Hamzah Al Amin

NIM. 8111414124

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Semarang, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hamzah Al Amin
NIM : 8111414124
Program Studi : Ilmu Hukum
Fakultas : Hukum

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Semarang **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right)** atas skripsi saya yang berjudul :"Perlindungan Hukum Terhadap Pemberlakuan Klausula Baku dalam Perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna *Game Online*(Studi pada *Game Online Mobile Legends : Bang Bang*)"beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Negeri Semarang berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang
Pada tanggal : 28 Maret 2018
Yang menyatakan,

Hamzah Al Amin
NIM. 8111414124

v

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Hidup itu layaknya Mobile Legends, terkadang kita membutuhkan support dari orang lainterkadang kita juga harus men-support orang lain (request the backup). Terkadang harus maju (attack), dan terkadang harus mundur (retreat).

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur kehadirat Allah SWT. Skripsi ini kupersembahkan To:

1. Muharno
2. Imaroh
3. Isnaeni Salsabila
4. Drs. Nuryono
5. Wiyanti, S.Pd
6. Nugraheni Kartika Utami

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur kehairat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan keberkahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul"Perlindungan Hukum Terhadap Pemberlakuan Klausula Baku dalam Perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna *Game Online*(Studi pada *Game Online Mobile Legends : Bang Bang*)". Shalwat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Agung Muhhammad SAW. Dengan segala kerendahan hati dan tidak mengurangi rasa hormat penulis, dengan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fatkhur Rohman, S.H., M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Rodiyah, SP.d., S.H., M.Si, selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang, dan Wakil Dekan beserta jajarannya.
3. Ibu Nurul Fibrianti, S.H., M.Hum, Dosen Pembimbing yang telah memberikan, arahan, bimbingan dan semangat dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang atas segala ilmu yang diberikan, serta Staff Tata Usaha Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang atas bantuan dalam menempuh studi di Fakultas Hukum.
5. Bapak dan Ibuku serta Adik yang selalu teristimewa.
6. Teman seperjuangan Nugraheni KU, yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
7. Teman-teman Villa Ngijo, Nur Hakiki, Fani Zuba Azizi, Agung, Triska Widya Indriyani, Muhammad Tubagus Fatahillah, Luthfi Adi Pradana yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi.

8. Trio Nirmolo, Ridho Nirmolo, Andy Nirmolo, Wayan Nirmolo, Adit Nirmolo, Aziz Nirmolo, Yogi Nirmolo, Anto Nirmolo, dan teman-teman Victory Nirmolo yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi.
9. Teman-teman seperjuangan, Dani Umar, Eko W, Anang CH, M. Haidar Ma'ruf, Maulana Abdul A, Septian Eko S, Tabah Akbar B, Guntur, Praja Ari, Rizky Aditya, yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi.
10. Fotocopy Regar Group, terutama Ryan Aswaja dan Rahmat Saleh yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.
11. Teman Almamater UNNES.

Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut mendapat keberkahan dan balasan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan tambahan pengetahuan bagi pembaca.

Semarang, Maret 2018

Penulis

ABSTRAK

Al Amin, Hamzah. 2018. *Perlindungan Hukum Terhadap Pemberlakuan Klausula Baku dalam Perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna Game Online (Studi pada Game Online Mobile Legends : Bang Bang).* Skripsi. Ilmu Hukum. Fakultas Hukum. Universitas Negeri Semarang. Nurul Fibrianti, S.H., M.Hum.

Kata Kunci :*Game Online,* Penyedia Layanan, Pengguna Layanan, Klausula Baku.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, memunculkan beberapa perangkat teknologi elektronik yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, salah satunya ialah *game online*. Salah satu *game online* yang ramai di masyarakat adalah permainan *moba Mobile Legends : Bang Bang*. Dalam game tersebut terdapat perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna Layanan yang menjadi syarat dan ketentuan game. Namun seringkali Pengguna Layanan mengabaikan perjanjian tersebut. Penelitia ini memiliki rumusan masalah bagaimana perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna game *Mobile Legends : Bang Bang,* dan bagaimana perlindungan hukum Pengguna Layanan pada perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna game *Mobile Legends : Bang Bang.* Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bentuk dan isi perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna game *Mobile Legends : Bang Bang,* dan mengetahui perlindungan hukum Pengguna Layanan ditinjau dari UUPK dan UU ITE. Lingkup kajian dalam penelitian ini adalah perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna Layanan game *Mobile Legends : Bang Bang* ditinjau dari UUPK dan UU ITE.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis empiris. Sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah data primer yang didapat dokumen Perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna Layanan, observasi, wawancara, serta data sekunder yang di dapat dari peraturan perundang-undangan , dokumentasi dan studi kepustakaan. Data akan dianalisis dengan metode deskriptif analitis.

Hasil penelitian, perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna Layanan *game Mobile Legends : Bang Bang* adalah suatu perjanjian elektronik yang didalamnya terdapat klausula baku. Namun klausula baku tersebut mengandung pengalihan tanggung jawab dari Penyedia Layanan kepada Pengguna Layanan, serta terdapat klausula penundukan Pengguna Layanan terhadap aturan baru, tambahan dan perubahan dari Penyedia Layanan. Hal tersebut melanggar pasal 18 ayat (1) huruf a dan g Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Perlindungan hukum konsumen Pengguna Layanan pada dasarnya datang dari tiga pihak, yaitu diri konsumen, dimana perlindungan tersebut dikatakan kurang karena Pengguna Layanan mengabaikan perjanjian yang mengikat pada dirinya. Selanjutnya, perlindungan dari Penyedia Layanan, dalam hal ini dikatakan kurang, sebab menggunakan klausula baku dalam perjanjian yang dilarang dalam UUPK. Terakhir, perlindungan dari Pemerintah melalui produk hukumnya, dimana produk hukum saat ini yaitu UUPK perlu dilakukan perubahan, sebab dengan

berkembangnya teknologi memunculkan masalah baru berkaitan dengan konsumsi barang dan/atau jasa dari konsumen. Adanya hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa perlindungan konsumen terhadap syarat dan ketentuan game *Mobile Legends : Bang Bang*dikatakan kurang.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS iv

PERNYATAAN PESETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTING AKADEMISI v

MOTTO DAN PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR vii

ABSTRAK ix

DAFTAR ISI xi

DAFTAR BAGAN xv

DAFTAR GAMBAR xvi

DAFTAR LAMPIRAN xxii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 6

1.3 Pembatasan Masalah 6

1.4 Rumusan Masalah 7

1.5 Tujuan Penelitian 7

1.6 Manfaat Penelitian 8

1.6.1 Manfaat Teoritis 8

1.6.2 Manfaat Praktisi 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 10

2.1 Penelitian Terdahulu..... 10

2.2 Landasan Teori 14

2.2.1 Asas Kebebasan Berkontrak..... 14

2.2.2 Asas Keseimbangan..... 17

2.2.2 Teori Tanggung Jawab Produk..... 20

2.3 Tinjauan Umum Tentang *Game Online* 24

2.3.1 Pengertian *Game Online*..... 24

2.3.2 Jenis-Jenis *Game Online* 26

2.3.3 Sistem dalam *Game Online* 28

2.3.4 *Game Online Mobile Legends : Bang Bang* 30

2.4 Tinjauan Umum Tentang Perjanjian Elektronik/Kontrak Elektronik 34

2.4.1 Pengertian Perjanjian..... 34

2.4.2 Perjanjian/Kontrak Elektronik..... 37

2.4.3 Perjanjian Elektronik Pelaku Usaha dengan Konsumen 41

2.5 Tinjauan Umum Tentang Klausula Baku 44

2.5.1 Pengertian Klausula Baku 44

2.5.2 Karakteristik Klausula Baku..... 49

2.5.3 Pengaturan Klausula Baku..... 51

2.6 Tinjauan Umum Tentang Perlindungan Hukum Konsumen 55

2.6.1 Perlindungan Hukum 55

2.6.2 Perlindungan Hukum Konsumen..... 58

2.7 Kerangka Berfikir 66

BAB III METODE PENELITIAN 67

3.1 Metode Pendekatan 68

3.2 Jenis Penelitian 69

3.3 Fokus Penelitian 70

3.4 Lokasi Penelitian 70

3.5 Sember Data 71

3.5.1 Data Primer 71

3.5.2 Data Sekunder 71

3.6 Teknik Pengambilan Data 72

3.7 Validitas Data 74

3.8 Analisis Data 75

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 76

4.1 Hasil Penelitian 76

4.1.1 Perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna *Game Online Mobile Legends : Bang Bang* 76

4.1.2 Pelindungan Hukum Pengguna Layanan pada Perjanjian antara Penyedia layanan dengan Pengguna Layanan *Game Online Mobile Legends : Bang Bang* 102

4.2 Pembahasan 109

4.2.1 Perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna *Game Online Mobile Legends : Bang Bang* 109

4.2.2 Pelindungan Hukum Pengguna Layanan pada Perjanjian antara Penyedia layanan dengan Pengguna Layanan *Game Online Mobile Legends : Bang Bang* 138

BAB V PENUTUP..... 152

5.1 Simpulan 152

5.2 Saran..... 153

DAFTAR PUSTAKA..... 155

LAMPIRAN-LAMPIRAN 161

DAFTAR BAGAN

Bagan Halaman

Bagan 2.1. Sistem *Game Online* 28

Bagan 2.2. Kerangka Berfikir 66

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 4.1 Halaman Depan 186

Gambar 4.2 Halaman *Home* 186

Gambar 4.3 Fitur Prep 187

Gambar 4.4 Fitur Hero 187

Gambar 4.5 Fitur Leaderboard 188

Gambar 4.6 Fitur *Achievemnt*/Prestasi 188

Gambar 4.7 Fitur Squad 189

Gambar 4.8 Fitur Tas 189

Gambar 4.9 Fitur Toko 190

Gambar 4.10 Halaman Event 190

Gambar 4.11 Fitur Live Streaming 191

Gambar 4.12 Fitur Turnamen 191

Gambar 4.13 Fitur Guide 192

Gambar 4.14 Profil Pengguna 192

Gambar 4.15 Fitur Akun 193

Gambar 4.16 Fitur Teman 193

Gambar 4.17 Ranked 194

Gambar 4.18 Penentuan Tim dan Lawan 194

Gambar 4.19 Pemilihan Hero pada Mode Ranked 195

Gambar 4.20 Pemilihan Hero pada Mode Ranked 195

Gambar 4.21*Loaing* Pertandingan 196

Gambar 4.22 Pertandingan 196
Gambar 4.23 Contoh Hero Zilong Skin Gloius General 197
Gambar 4.24 Hero Zilong Skin Elite Warior 197
Gambar 4.25 Hero Miya Skin Burning Bow 198
Gambar 4.26 Hero Miya Skin Captain Thonrus 198
Gambar 4.27 Hero Reger Skin Dire Wolf Hunter 199
Gambar 4.28 Hero Roger Skin Anubis 199
Gambar 4.29 Hero Pasha Skin Wings of Vengeance 200
Gambar 4.30 Hero Aurora Skin Queen of the North 200
Gambar 4.31 Hero Rafaela Skin Biomedic 201
Gambar 4.32Hero Rafaela Skin Fertility Godress 201
Gambar 4.33Hero Lancelot Skin Royal Matador 202
Gambar 4.34Hero Gatotkaca Skin Iron Steel 202
Gambar 4.35Hero Gatotkaca Skin Mighty Guardian 203
Gambar 4.36 Memenangkan Game menggunakan Hero Zilong 203
Gambar 4.37 Penambahan Bintang Ranked Granmaster IV 204
Gambar 5.1Aplikasi *Mobile Legends : Bang Bang* pada *Play Store* sebelum Diunduh 205
Gambar 5.2Pengguna sebelum mengunduh Aplikasi *Mobile Legends : Bang Bang* 205
Gambar 5.3Persetujuan akses Aplikasi 206
Gambar 5.4Pengguna melakukan persetujuan akses Aplikasi 206
Gambar 5.5Pengunduhan dan pemasangan Aplikasi 207
Gambar 5.6Pengguna mengunduh Aplikasi 207

Gambar 5.7Masuk kedalam *game* dan membuat akun pengguna..... 208
Gambar 5.8Pengguna masuk kedalam *game* dan membuat akun..... 208
Gambar 5.9Pembuatan dan pengaitan akun..... 209
Gambar 5.10 Pengguna membuat dan mengaitkan akun..... 209
Gambar 5.11 Syarat dan Ketentuan Layanan penyedia layanan dengan pengguna..... 210
Gambar 5.12 Pengguna meninjau dan menyetujui syarat dan ketentuan layanan . 210
Gambar 5.13 Tahap awal permainan *game* (*tutorial*)..... 211
Gambar 5.14 Pengguna memainkan *game*..... 211
Gambar 6.1*Credit Score*..... 212
Gambar 6.2Aturan *Credit Score* 212
Gambar 6.3Aturan *Credit Score* 213
Gambar 6.4Hukuman kelakuan AFK..... 213
Gambar 6.5Hukuman tidak memasuki *game* saat penentuan tim dan lawan..... 214
Gambar 6.6Hak pelaporan dari pengguna kepada pengguna lain yang berperilaku buruk 214
Gambar 6.7Laporan untuk pengguna yang berperilaku buruk..... 215
Gambar 6.8Chat dalam *game* (lingkaran merah)..... 215
Gambar 7.1*Fitur Top Up*dalam game untuk membei item dalam *game* 216
Gambar 7.2*Fitur Top Up*dalam game untuk membei item dalam *game* 216
Gambar 7.3Pembelian *diamond* melalui Aplikasi *Google Play Game*..... 217
Gambar 7.4Pembelian *diamond* melalui Kartu Kredit Aplikasi *Google Play Game*..... 217
Gambar 7.5Pembelian *diamond* melalui poin Aplikasi *Google Play Game*..... 218

Gambar 7.6Pembelian *diamond* secara tunaimelalui toko Aplikasi *Google Play Game* 218
Gambar 7.7Pembelian *diamond* melalui situs *Codashop* 219
Gambar 7.8Pembelian *diamond* melalui situs *Codashop* 219
Gambar 7.9Pembelian *diamond* melalui situs *Codashop* 220
Gambar 7.10 Pembelian *diamond* melalui situs *Codashop* 220
Gambar 8.1Wawancara Iman Munako dan Nanda Fikrie..... 221
Gambar 8.2Mabar (Main Bareng) bersama Iman Munako dan Nanda Fikrie 221
Gambar 8.3Wawancara Rime Cahya Ariyani..... 222
Gambar 8.4Mabar bersama Rime Cahya Ariani..... 222
Gambar 8.5Wawancara Nur Hakiki..... 223
Gambar 8.6Mabar bersama Nur Hakiki..... 223
Gambar 8.7Wawancara Ryanto 224
Gambar 8.8Mabar bersama Ryanto..... 224
Gambar 8.9Wawancara Triska Widya Indriyani 225
Gambar 8.10 Mabar bersama Triska Widya Indriyani..... 225
Gambar 8.11 Wawancara Fani Zuba Azizi..... 226
Gambar 8.12 Mabar bersama Fani Zuba Azizi..... 226
Gambar 8.13 Wawancara Anang Choirul Huda 227
Gambar 8.14 Mabar bersama Anang Choirul Huda..... 227
Gambar 8.15 Wawancara Dani Umar..... 228
Gambar 8.16 Mabar bersama Dani Umar..... 228
Gambar 8.17 Wawancara Muhammad Haidar Ma’ruf..... 229
Gambar 8.18 Mabar bersama Muhammad Haidar Ma’ruf..... 229

Gambar 8.19 Wawancara Agung 230
Gambar 8.20 Mabar bersama Agung 230
Gambar 8.21 Wawancara Hafis Nur Islami *Squad Rebithgeets* 231
Gambar 8.22 Mabar bersama Hafis Nur Islami *Squad Rebithgeets* 231
Gambar 8.23 Wawancara Ilham Ramadhan *Squad Majesthic* 232
Gambar 8.24 Mabar bersama Ilham Ramadhan *Squad Majesthic* 232
Gambar 8.25 Main Bareng (Mabar) 233
Gambar 8.26 Main Bareng (Mabar) 233
Gambar 9.1Wawancara Penyedia Layanan 234
Gambar 9.2Wawancara Penyedia Layanan 235
Gambar 9.3Wawancara Penyedia Layanan 235
Gambar 9.4Wawancara Penyedia Layanan 236
Gambar 9.5Wawancara Penyedia Layanan 236
Gambar 9.6Wawancara Penyedia Layanan 237
Gambar 9.7Wawancara Penyedia Layanan 237
Gambar 9.8Wawancara Penyedia Layanan 238
Gambar 9.9Wawancara Penyedia Layanan 238
Gambar 10.1 Emblem Bug 239
Gambar 10.2 Emblem Bug 239
Gambar 10.3 Bug dan Error 240
Gambar 10.4 Bug dan Error 240
Gambar 10.5 Bug dan Error 241
Gambar 10.6 Bug dan Error 241
Gambar 10.7 Error saat pembaruan *Game* 242

Gambar 10.8 Bug 242
Gambar 10.9 Server Down..... 243
Gambar 10.10 Server Error 243
Gambar 10.11 Server Error 244
Gambar 10.12 Hero Kagura Bug 244

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

Lampiran 1 Surat Keterangan Dekan tentang Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi 161

Lampiran 2 *Terms and Service game Mobile Legends : Bang Bang* 163

Lampiran 3 Instrumen Penelitian 181

Lampiran 4 Dokumentasi Fitur dalam *game Mobile Legends : Bang Bang* 186

Lampiran 5 Dokumentasi Proses Perjanjian 205

Lampiran 6 Dokumentasi Aturan Permainan 212

Lampiran 7 Dokumentasi Pembelian Item *Game* 216

Lampiran 8Dokumentasi Wawancara Pengguna 221

Lampiran 9Dokumentasi Wawancara Penyedia Layanan 234

Lampiran 10 Dokumentasi Masalah dalam *game Mobile Legends : Bang Bang* 239

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di zaman modern ini telah mengalami perkembangan yang begitu pesat. Hal ini dapat dilihat dari hampir semua aktifitas masyarakat memanfaatkan teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi infomasi tersebut memudahkan masyarakat dalam melakukan aktifitas. Teknologi telah menembus hampir setiap profesi, aktivitas komersial dan industri serta banyak organisasi mungkin akan menemui kesulitan beroprasi jika tanpa mengandalkan perangkat teknologi komputer (Bainbridge, 1993 : 1). Adanya hal tersebut, menuntut masyarakat untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi, karena teknologi menunjang aktifitas manusia sehari-hari. Tidak hanya terbatas pada pekerjaan saja akan tetapi teknologi berpengaruh pada hal diluar pekerjaan, seperti hiburan, komunikasi dan lain sebagainya. Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global (Ramli, 2004 : 1). Manusia sebagai makhluk sosial dimana antara manusia satu dengan yang lain saling membutuhkan, dalam hal ini terdapat pengaruh dari teknologi. Zaman sekarang manusia tidak hanya membutuhkan manusia lain akan tetapi juga membutuhkan teknologi.

Selain itu teknologi juga berkembang dengan kemunculan *smartphone* canggih yang didalamnya menyediakan berbagai aplikasi, seperti komunikasi, belanja, hiburan dan lain sebagainya. Kemunculan aplikasi tersebut dimaksudkan

untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dengan memanfaatkan teknologi. Salah satunya ialah keberadaan *video game* atau *game online* sebagai sarana hiburan bagi masyarakat khususnya dikalangan remaja. Yayu Anggraini dalam penelitian yang berjudul Dampak Penggunaan *GameOnline* Terhadap Perilaku Remaja mendefinisikan *game online* sebagi fasilitas permainan digital di dunia maya yang dapat terhubung dengan puluhan orang sekaligus serta dengan beragam permainan yang menarik bagi pemain yang suka bersaing, juga dapat merangsang pemain untuk menampilkan hasil yang lebih baik, karena masing-masing pemain akan berusaha untuk mencapai patokan yang bersifat unggul. Walaupun hanya sekedar permainan akan tetapi dalam permainan tersebut ada persaingan antar pemain, bahkan dalam permainan tersebut terdapat harta dalam bentuk benda virtual yang berharga bagi pemain. Tak jarang para pemain membeli benda virtual pada *game* tersebut seperti *hero, diamond, tiket* untuk mengungguli dari pemain lain. Bermain *game online* tidak seperti dahulu yang harus menggunakan perangkat komputer yang dapat dikatakan kurang praktis, serta harus dimainkan dalam tempat tertentu,seperti di warung internet atau tempat-tempat tertentu yang menyediakan jasa *game online*. Akan tetapi sekarang semua orang bisa menikmatinya dengan mudah melalui telepon genggam atau *smartphone*. Aplikasi *game online* tersebut bisa didapatkan melalui halaman *web* yang telah disediakan, misalnya *smartphone* untuk *OS Android* maka dapat mengunduh dari *Play Store* atau *smartphone* untuk *OS Apple* dapat mengunduh dari *App Store*. Permainan tersebut memiliki bemacam-macam kategori seperti, strategi, olah raga, puzzle, perang dan lain sebagainya.

Salah satu contoh *game online* adalah *Mobile Legends : Bang Bang* atau biasa disebut dengan ML. *Game* ini menawarkan tampilan berupa peperangan diatas arena perang yang dinamakan *arena moba*, peperangan tersebut dilakukan lima melawan lima oleh karakter yang dinamakan *hero,* dimana *hero* inilah yang dikendalikan oleh pengguna *game*. Selain itu, untuk mengukur kehebatan pengguna dalam *game* ini juga menampilkan level atau tingkatan serta banyaknya koleksi *hero* yang dimiliki. Guna mendapatkan level yang tinggi pemain perlu sering bermain dan menghasilkan banyak kemenangan, tak jarang beberapa pengguna rela mengeluarkan uang untuk meningkatkan level secara cepat dengan cara membeli *diamond* atau *tiket* yang tersedia dalam *game* untuk membeli dan menambah koleksi *hero* sehingga dalam permainan lebih ungul dari pemain lain dan lebih besar berpeluang untuk menang. Oleh karena itu untuk beberapa pengguna *game* ini memiliki nilai dan berharga, karena didalamnya terdapat benda-benda virtual yang dapat ditukar dengan uang. Bahkan di era teknologi sekarang ini, para pengguna *game* kerap menggunakan layanan *game online*sebagai ajang untuk mencari keuntungan. Penggunaan *game* tersebut dimanfaatkan untuk menghasilkan uang, sehingga banyak yang sampai mengeluarkan uang demi *game online.*Artinya *game online* bukan hanya menjadi sarana hiburan, bagi sebagian orang *game online* lebih dari sekedar hiburan.

Game online merupakan suatu layanan yang disediakan oleh perusahaan, dalam *gameMobile Legends : Bang Bang* disediakan oleh perusahaan Moonton. Perusahaan tersebut menyediakan layanan berupa seperangkat sistem elektronik yang dapat menampilkan *gamemoba*, dalam hal ini penyedia layanan merupakan pelaku usaha. Sedangkan pengguna dapat mengakses seperangkat sistem tersebut untuk

menikmati layanan *game,* dalam hal ini pengguna merupakan konsumen yang mengkonsumsi layanan *game*. Hubungan antara penyedia layanan dengan pengguna terdapat syarat dan ketentuan *game* yang merupakan syarat-syarat dan aturan dalam menggunakan layanan *game* tersebut. Hal tersebut merupakan persetujuan dari pengguna *game* terhadap syarat dan ketentuan dari penyedia layanan. Sebab, dalam praktiknya syarat dan ketentuan *game* tersebut telah disediakan oleh pihak penyedia layanan, sedangkan pengguna memilih apakah setuju dengan syarat dan ketentuan tersebut atau tidak menyetujuinya.

Syarat dan ketentuan *game* tersebut merupakan suatu aturan main atau *rules* yang harus dilaksanakan para pihak, yaitu penyedia layanan dan pengguna *game*. Tentunya hal tersebut sangatlah penting, karena dalam hal ini didalamnya terdapat ketentuan-ketentuan yang mengikat baik bagi penyedia layanan maupun pengguna *game*. Namun, seringkali pengguna *game* mengabaikan hal tersebut. Mereka langsung mengunduh dan memasang aplikasi *game* tanpa memperhatikan syarat dan ketentuan tersebut. Aplikasi *game* tersebut merupakan sebuah sistem dengan menggunakan teknologi komputer dan internet, dimana antara pengguna satu dengan pengguna lain di seluruh dunia dapat terhubung. Selain itu semua orang dapat mengakses *game* tersebut.

Internet yang merupakan suatu jaringan global yang dapat diakses oleh siapapun, tentunya rawan untuk terjadinya pembajakan atau *hacking*. Hal tersebut terjadi karena walaupun sistem dibuat sangat aman, namun dapat diakses oleh semua orang, maka dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab untuk mendapatkan keuntungan. Pembajakan tersebut dapat dilakukan melalui

berbagai cara, sepeti penyebaran *virus* atau *trojan*, *bugs*, *eror sistem* dan lain sebagainya. Sehingga pengguna lain dapat menjadi sasaran dari pembajakan tersebut. Tak terkecuali dalam sistem *game online* yang menggunakan internet. Selain masalah atau gangguan dari pihak lain, dalam sebuah sistem internet dengan kemudahan akses dari banyak orang memiliki konsekuensi terjadinya gangguan atau masalah dalam sistem tersebut. Sebab, akses tanpa batas dapat menimbulkan begitu banyaknya orang untuk keluar masuk masuk kedalam sistem. Sehingga, tidak menutup kemungkinan terjadi kerusakan sistem, walaupun telah dibuat dengan tingkat keamanan yang tinggi. Walaupun mungkin untuk sebagian masyarakat *game online* menjadi hal yang spele dan tidak penting. Sebaliknya, untuk sebagian masyarakat *game online* ini memiliki nilai yang berharga, selain itu dalam *game online* juga terdapat harta yaitu benda-benda virtual. Sehingga gangguan atau kesalahan dalam *game online* dapat merugikan pengguna, menurut sebagian orang.

Masalah-masalah yang telah diuraikan diatas berdampak pada hubungan hukum antara penyedia layanan dengan pengguna *game*. Sebab, dalam praktiknya telah terjadi perjanjian diantara keduanya. Berangkat dari masalah tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat topik penelitian **"Perlindungan Hukum Terhadap Pemberlakuan Klausula Baku dalam Perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna *Game Online* (Studi pada *Game Online Mobile Legends : Bang Bang*)"**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik mengangkat dan mendeskripsikan perihal Perlindungan Hukum Terhadap Pemberlakuan Klausula Baku dalam Perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna *Game Online* (*Mobile Legends : Bang Bang*) Ditinjau dari Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) dan Undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Infomasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Identifikasi masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan teknologi yang begitu pesat, memunculkan beberapa aplikasi, salah satunya ialah aplikasi *game online*;
2. Terdapat perjanjian antara penyedia layanan dengan pengguna *game online* yaitu syarat dan ketentuan *game* yang merupakan suatu hubungan hukum;
3. Penyedia layanan merupakan pelaku usaha yang menyediakan jasa *game online* dan pengguna *game* merupakan konsumen dari jasa yang disediakan pelaku usaha.
4. Pengguna *game* seringkali mengabaikan isi perjanjian dalam *game online* tersebut;
5. Pengguna *game online Mobile Legends : Bang Bang* terkadang mengalami gangguan yang dapat menimbulkan kerugian;

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun permasalahan yang akan dibahas yaitu hanya berkisar pada perjanjian antara penyedia layanan *game online* dengan pengguna *game online* yaitu *game* jenis

moba Mobile Legends : Bang Bang yang merupakan suatu hal yang penting, namun sering diabaikan oleh pengguna *game*. Selain itu, permasalahan yang akan dibahas yaitu mengenai perlindungan kosumen terhadap adanya perjanjian tersebut serta perlindungan terhadap kerugian yang ditimbulkan oleh *game onlineMobile Legends : Bang Bang*.Permasalahan tersebut ditinjau dari Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) dan Undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Infomasi dan Transaksi Elektronik Jo. Undang-Undang No. 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 (UU ITE).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas , dapat dikemukakan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna Layanan *Game OnlineMobile Legends : Bang Bang*?
2. Bagaimana Perlidungan Hukum Pengguna Layanan pada Perjanjian antara Penyedia Layanan dengan Pengguna Layanan *Game Online Mobile Legends : Bang Bang*?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, tujuan penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetaui bentuk perjanjian dan isi pada perjanjian antara penyedia layanan *game online* dengan pengguna layanan *game online*;

2. Mengetahui perlindungan hukum terhadap pengguna layanan *game online* ditinjau dari Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Jo. Undang-Undang No. 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

(1) Sebagai media pembelajaran metode penelitian hukum lebih lanjut khususnya dalam bidang perlindungan konsumen, sehingga dapat meningkatkan kemampuan individu mahasiswa dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

(2) Menambah sumber pengetahuan bagi masyarakat umumnya dan bagi peneliti khususnya mengenai perlindungan konsumen dalam hal perjanjian elektronik.

(3) Dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, acuan atau referensi untuk penelitian berikutnya.

1.6.2. Manfaat Praktis

(1) Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini, Peneliti dapat menemukan berbagai persoalan mengenai perjanjian antara penyedia layanan *game online* dengan pengguna layanan *game online*, dimana adanya perjanjian tersebut terkadang konsumen mengabaikannya dan dapat merugikan konsumen.

Selain itu, peneliti juga apat mengetahui bagaimana perlindungan hukum dari konsumen dengan adanya klausula baku pada perjanjian tersebut.

(2) Bagi Masyarakat

Dapat memberikan pandangan hukum bagi masyarakat mengenai perjanjian elektronik antarapenyedia layanan *game online*dengan pengguna *game online*. Selain itu masyarakat juga dapat mengetahui perlindungan hukum terhadap adanya kerugian yang ditimbulkan dari perjanjian tersebut, sehingga jika masyarakat mengalami kerugian tersebut dapat menempuh jalur hukum yang sesuai.

(3) Bagi Perusahaan Penyedia layanan Game Online

Dapat dijadikan bahan masukan bagi perusahaan penyedia layanan *game online* dalam memberikan layanan *game* kepada pengguna.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Permasalahan mengenai Perlindungan Hukum Terhadap Perjanjian antara Penyedia Layanan *GameOnline* dengan Pengguna*GameOnline* sebenarnya telah dibahas dalam beberapa penelitian terpisah. Namun lain halnya dengan Perlindungan Hukum Terhadap Pencantuman Kausula Baku pada Perjanjian antara Penyedia Layanan *GameOnline* dengan Pengguna *GameOnline* yang belum pernah dikaji dalam suatu topik khusus. Berdasarkan data yang penulis dapatkan, beberapa hasil penelitian terdahulu adalah sebagai berikut :

(1) Skripsi yang ditulis oleh Yugas Apries Carnika pada tahun 2016 dari Universitas Jember yang berjudul Pelindungan Hukum Bagi Konsumen sebagai Pengguna Jasa *GameOnline* Terhadap Kerugian Akibat Layanan Penyedia Jasa *GameOnline.* Rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu, pertama, bagaimana pengaturan penyedia jasa layanan *gameonline* dan pengguna jasa *gameonline* di Indonesia ? Kedua, bagaimana perlindungan hukum terhadap pengguna jasa layanan *gameonline* dari penggunaan sistem *game* di komputer ? Ketiga, bagaimana penyelesaian hukum yang dapat dilakukan apabila terjadi kerugian yang dialami oleh pengguna jasa *gameonline*oleh penyedia jasa layanan-layanan *gameonline* ?. Rumusan masalah tersebut menunjukan bahwa persamaan penelitian ini dengan

penilitian yang dilakukan penulis adalah dalam objek penelitian yaitu membahas mengenai

hubungan penyedia jasa layanan *gameonline* dengan pengguna jasa *gameonline*. Hasil penelitian tersebut adalah pertama, perlindungan hukum terhadap hubungan penyedia jasa layanan *gameonline* sebagai pihak pelaku usaha dan pengguna jasa *gameonline* sebagai pihak konsumen diatur dalam UUPK. Selain itu pengaturan penyedia layanan *gameonline*diatur pula pada pasal 15 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengatur bahwa setiap penyelenggara sistem elektronik harus menyelenggarakan sistem elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroprasinya sistem elektronik sebagaimana mestinya. Kedua, perlindungan hukum terhadap pengguna jasa *gameonline* telah diatur dalam UUPK khususnya dalam ketentuan pasal 4 yang mengatur tentang hak-hak konsumen. Ketiga, penyelesaian hukum yang dapat dilakukan apabila terjadi kerugian yang dialami oleh pengguna jasa *gameonline* oleh penyedia layanan *gameonline* adalah melalui jalur litigasi dan non-litigasi. Jalur litigasi merupakan proses penyelesaian melalui pengadilan, sedangkan proses penyelesaian melalui non-litigasi dapat dilakukan dengan 2 (dua) cara penyelesaian yaitu, penyelesaian sengketa secara damai oleh para pihak dan penyelesaian sengketa melalui lembaga yang berwenang yaitu Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK). Uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian tersebut terdapat perbedaan dengan penelitian penulis. Penelitian tersebut membahas mengenai perlindungan hukum bagi pengguna jasa *gameonline* dari kerugian yang ditimbulkan penyedia layanan *gameonline*. Sedangkan penelitian penulis lebih membahas

kepada perlindungan hukum perjanjian yang mengandung klausula baku antara penyedia layanan *gameonline* dengan pengguna *gameonline*. Selain itu penulis juga membahas lebih khusus pada *gameonlineMobile Legends : Bang Bang.*

(2) Skripsi yang ditulis oleh Iyan Supiyan Haris pada tahun 2015 dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang berjudul Perlindungan Hukum Bagi Pengguna *GameOnline*. Rumusan masalah pada skripsi ini yaitu pertama, bagiamana metode transaksi jual beli dalam *GameOnline*? Kedua, bagaimana tinjauan hukum islam terhadap transaksi dalam *GameOnline* ? Ketiga, bagaimana tinjauan Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen terhadap transaksi *GameOnline* ? Rumusan masalah tersebut menunjukan bahwa persamaan skripsi ini dengan penelitian penulis adalah objek penelitian yaitu membahas mengenai transaksi yang ada pada *gameonline*, dimana transaksi tersebut merupakan hubungan antara penyedia layanan dengan pengguna *gameonline.* Hasil dari penelitian tersebut adalah, pertama, model transaksi jual beli dalam *gameonline* adalah transaksi jual beli *item*, karakter *game* maupun aset-aset yang terdapat dalam *game* tersebut. Sistem transaksi jual beli dalam *gameonline* adalah jual beli yang memadukan teknologi komputer secara terhubung kedalam jaringan internet dengan dunia permainan, yang mana sistem tersebut dikemas secara menarik mungkin, sehingga mampu menarik perhatian masyarakat untuk memainkannya. Kedua, transaksi jual beli barang atau jasa dalam *gameonline*dalam perspektif hukum islam tidak sah, karena ada syarat yang tidak terpenuhi dalam akad tersebut,

sehingga akad tersebut menjadi *fasid* (rusak). Seperti halnya jual beli barang yang dibatasi waktu, sebab ketika barang yang dibeli dibatasi waktu maka gugurlah sistem kekuasaan sepenuhnya terhadap barang tersebut. Walaupun kedua belah pihak telah setuju, akan tetapi adanya syarat yang tidak terpenuhi menjadikan akad tersebut batal. Selain itu ada beberapa *gameonline* yang memberikan fasilitas yang mengandung unsur judi, membeli suatu barang dengan tujuan mendapatkan peruntungan yang lebih, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa hal tersebut adalah termasuk dari judi, sebab ada yang dipertaruhkan serta bersifat spekulatif (untung-untungan). Ketiga, perlindungan hukum terhadap fasilitas bagi pengguna *gameonline* berasarkan Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dalam hal pemenuhan kewajiban, yang kemudian mengakibatkan pengguna *gameonline* mengalami kerugian akibat adanya *cheater*, maka hal tersebut merupakan perbuatan melawan hukum dan tidak sesuai dengan Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Berkaitan dengan kelalaian produsen dalam hal ini penyedia jasa *gameonline* maka, konsumen berhak mengajukan gugatan terkait tidak terpenuhinya hak dan kewajiban atas konsumen, sebagaimana diatur dalam pasal 4 huruf (e) Undang-undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Uraian diatas menunjukan adanya perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis. Penelitian ini membahas mengenai transaksi yang terdapat dalam *gameonline* dilihat dari perspektif hukum islam dan perlindungan hukum bagi pengguna *gameonline* terhadap kerugian yang ditimbulkan dari transaksi tersebut dilihat dari UUPK.

Sedangkan dalam penelitian penulis lebih membahas kepada perlindungan hukum terhadap pencantuman klausula baku yang ada pada perjanjian antara penyedia layanan *gameonline* dengan pengguna layanan *gameonline*. Selain itu penelitian penulis juga lebih khusus membahas pada perjanjian yang ada pada *gameonline Mobile Legends : Bang Bang.*

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Asas Kebebasan Berkontrak

Niken Saraswati (2011) dalam Penelitian yang berjudul Standar Kontrak dalam Hukum Perjanjian menyatakan ruang lingkup asas kebebasan berkontrak meliputi kebebasan para pihak untuk menentukan sendiri isi perjanjian yang ingin mereka buat. Artinya setiap orang dapat menentukan dengan siapa dia akan melakukan kontrak dan berhak untuk menentukan apa saja yang menjadi isi kontrak tersebut. Saraswati (2011) menambahkan seseorang tidak bisa dipaksa terikat dalam suatu kontrak, adanya paksaan tersebut maka kontrak tersebut tidak sah. Sepakat yang diberikan dengan dipaksa adalah *contradiction in terminis*. Kebebasan berkontark erat kaitannya dengan keseimbangan para pihak. Pemberlakuan kebebasan berkontrak menunjukan adanya rasa sukarela dari para pihak untuk mengikatkan dirinya dengan pihak lawannya. Hal tersebut akan memunculkan porsi yang sama diantara para pihak atau bisa disebut dengan keseimbangan. Jika salah satu pihak merasa dirinya tidak rela atau ada paksaan walaupun porsinya sedikit maka tidak terjadi keseimbangan dalam kontrak tersebut. Oleh karena itu jika pihak-pihak telah mengikatkan dirinya dalam suatu kontrak, maka para pihak telah sukarela dan tanpa paksaan mengikatkan

dirinya yang kemudian akan muncul keseimbangan antara pihak satu dengan pihak lawannya.

Namun, kebebasan berkontrak tidak dapat berlaku mutlak tanpa batas, terdapat dua pendapat yang dikemukakan oleh Treitel yaitu terdapat dua pembatasan (Saraswati, 2011). Pertama, pembatasan yang dilakukan untuk menekan penyalahgunaan yang disebabkan oleh karena berlakunya asas kebebasan berkontrak, misalnya diberlakukannya klausul eksemsi dalam perjanjian-perjanjian baku. Kedua, pembatasan kebebasan berkontrak karena alasan demi kepentingan umum. Pernyataan tersebut menunjukan bahwa tidak ada kebebasan berkontrak yang mutlak. Akan tetapi, pemerintah dapat melararangnya jika perjanjian tersebut bertentangan dan dapat merugikan masyarakat luas. Oleh karena itu pemerintah sebagai penguasa dapat melarang melalui Undang-Undang misalnya. Sehingga muncul suatu istilah kebebasan berkontrak berarti para pihak bebas untuk menentukan isi perjanjian, dengan catatan tidak melanggar Undang-Undang, kesusilaan dan ketertiban umum dalam hal ini adalah kepentingan masyarakat luas.

Menurut Nurul Fibrianti (2015) dalam *International Journal Bussines, Economics and Law* berpendapat *"Freedom of contract principle which should be implemented is the responsible freedom of contract".* Artinya , bagaimana para pihak dalam perjanjian menyikapi adanya kebebasan berkontrak tersebut. Jangan sampai dengan adanya kebebasan berkontrak para pihak menentukan isi perjanjian sebebas-bebasnya. Tentunya para pihak harus bertanggung jawab dengan memeperhatikan kepentingan masyarakat, hukum dan ketertiban umum.

Ketentuan kebebasan berkontrak dinyatakan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata untuk selanjutnya disebut KUHPerdata, yaitu pada pasal 1320 yang menyatakan tentang syarat sahnya perjanjian[1]. Pada ayat (1) menyatakan mengenai kesepakatan mengandung pengertian bahwa kebebasan untuk menentukan isi perjanjian dibatasi oleh sepakat pihak lain, atau dengan kata lain asas kebebasan berkontrak dibatasi oleh asas konsensualisme[2]. Hal ini menunjuka adanya ketimpangan, dimana asas kebebasan berkontrak yang diakui oleh KUHPerdata pada hakikatnya juga dibatasi oleh KUHPerata itu sendiri. Mengatasi hal tersebut diperlukan adanya kekuatan sama diantara pihak-pihak yang melakukan kontrak. Akan menjadi tidak adil jika dalam suatu kontrak antara pihak satu dengan lawannya memiliki kekuatan yang sama atau *bargaining position* yang berat sebelah. Tentunya pihak satu hanya akan pasrah menerima isi kontrak yang ditentukan oleh pihak yang lebih kuat. Sehingga muncul paksaan yang membuat kontrak tersebut seras tidak adil. Ketimpangan dan ketidakadilan inilah yang menimbulkan fenomena adanya ketidak seimbangan dalam berkontrak[3].

Pada intinya kebebasan berkontrak menyatakan setiap pihak yang melakukan perjanjian dapat secara bebas menentukan isi perjanjian tersebut. Akan tetapi tetap

---

[1]Untuk sahnya suatu perjanjian diperlukan empat syarat :

1. Sepakat mereka yang mengikatkan irinya;
2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan ;
3. Suatu hal tertentu;
4. Suatu sebab yang halal.

[2] Novel Rizkita Dinanti, dkk. 2016. Penerapan Asas Keseimbangan Terhadap kebebasan Berkontrak dalam Perjanjian Kerjasama Usaha Waralaba Utama (Master Franchise) Lembaga Pendidikan Primagama Wilayah Kotamadya Surakarta. Diponegoro Law Journal. Vol. 5 No. 3 hal 13 ok

[3]*Ibid.*

ada batasan yang membatasi kebebasan tersebut, seperti yang telah dikemukankan. Tidak ada suatu kebebasan berkontrak yang mutlak bebas tanpa ada hal yang membatasinya.

2.2.2. Asas Keseimbangan

Menurut Sultan Remy Sjahdeini (1993) (dalam Dinanti, 2016 : 13) kebebasan berkontrak hanya dapat mencapai keadilan jika para pihak memiliki *bargaining power* yang seimbang, jika *bargaining power* tidak seimbang maka suatu kontrak dapat menjurus atau menjadi *unconscionable*. Selanjutnya Sultan Remy Sjahde(1993) ini menjelaskan(dalam Dinanti, 2016 : 13) bahwa :

> *Bargaining power* yang tidak seimbang terjadi bila pihak yang kuat dapat memaksakan kehendaknya kepada pihak yang lemah, hingga pihak yang lemah mengikuti saja syarat-syarat kontrak yang diajukan kepadanya. Syarat lain adalah kekuasaan tersebut digunakan untuk memaksakan kehendak sehingga membawa keuntungan kepadanya. Akibatnya , kontrak tersebut menjadi tidak masuk akal dan bertentangan dengan aturan-aturan yang adil.

Asas keseimbangan erat kaitannya dengan asas kebebasan berkontrak. Kebebasan berkontrak akan memunculkan keseimbangan. Jika dilihat dari pendapat Sultan Remy Syahdeini, maka jika suatu kebebasan berkontrak dilakukan tidak menggunakan batasan seperti yang dikemukakan oleh Treitel maka akan terjadi ketimpangan diantara para pihak. Terdapat pihak yang kuat dan terdapat pihak yang lemah. Sehingga kontrak tersebut menjadi tidak seimbang, karena antara para pihaknya pun tidak dalam posisis yang seimbang.

Selanjutnya Nurul Fibrianti dalam *Internaional Journal Bussines, Economics, and Law* menyatakan :

> *Currently consumers are very weak position, partly because the level of awareness and consumer education level is relatively low. This is further*

> *exacerbated by the ethos of business which is not true, such as business must aim to benefit solely, businesses do not have a conscience, ect. Entrepreneurs who have a bargaining position (bargaining) higher than the consumer so as to make the consumer as the party desperately needs, businesses also adds to the long list of potential violations ofconsumer rights.*

Hal tersebut membuktikan pada dasarnya posisi antara konsumen dengan produsen tidak seimbang. Posisi tawar lebih kuat ada pada pihak produsen. Khususnya pada bidang bisnis yang orientasinya ialah mendapat keuntungan. Sehingga dengan posisi yang tidak seimbang hak-hak konsumen dapat terlanggar. Oleh karena itu, keberadaan asas keseimbangan sangat penting dan diperlukan. Keseimbangan tersebut dapat dilakukan dengan beberapa hal, membuat pengaturan mengenai hubungan pelaku usaha dengan konsumen misalnya. Sebab, walaupun posisinya tidak seimbang, tapi keseimbangan tersebut dapat dibangun. Seimbang tidak harus sama, akan tetapi sesuai dengan porsi masing-masing.

Asas keseimbangan merupakan pelaksanaan dari prinsip itikad baik, prinsip transaksi jujur dan prinsip keadilan[4]. Jika dikatakan demikian, maka keseimbangan dapat muncul dari hati nurani para pihak kaena hal ini didasarkan pada itikad baik. Bagaimana para pihak harus beritikad baik dan betujuan untuk mendapatkan mutualisme dengan membuat suatu kontrak.

Menurut Herlin Budiono (2006 : 203) asas keseimbangan juga dipahami sebagai keseimbangan kedudukan posisi tawar para pihak dalam menentukan hak dan kewajibannya dalam perjanjian. Lebih lanjut Herlin budiono memberi 2 (dua) makna pada asas keseimbangan. Pertama, asas keseimbangan sebagai asas etikel yang

[4] *Ibid.*

bermakna suatu “keadaan pembagian beban di kedua sisi berada dalam keadaan seimbang”. Keseimbangan berarti dibatasi oleh kehendak, sedangkan disisi lain dibatasi oleh suatu keyakinan, dalam hal tersebut maka akan diwujudkan keseimbangan. Kedua, asas keseimbangan sebagai asas yuridikal artinya dapat dipahami sebagai asas yang layak dan adil dan diterima sebagai landasan keterikatan yuridikal dalam hukum kontrak Indonesia.

Selanjutnya Ahmadi Miru (2004 : 129) dalam Disertasinya berpendapat bahwa keseimbangan antara konsumen dan produsen dapat dicapai dengan meningkatkan perlindungan terhadap konsumen karena posisi produsen lebih kuat dibandingkan dengan konsumen. Artinya, peran pemerintah sangat penting dalam hal ini. Dimana pemerintah dapat membuat regulasi-regulasi mengenai perlindungan terhadap konsumen ataupun dapat meningkatkan perlindungan konsumen melalui lembaga negara terkait. Selain itu dapat juga dengan meningkatkan kesadaran konsumen dengan perilaku produsen yang dapat merugikan, karena dengan posisi konsumen yang lebih lemah setidaknya dengan kesadaran serta kejelian konsumen dapat mencegah perilaku produsen yang dapat merugikan maka konsumen dapat terhindar dari posisi yang lebih kuat dari produsen.

Selanjutnya B. Arief Sidartha (dalam Boediono, 2006 : viii)berpendapat bahwa asas-asas hukum kontrak yang hidup dalam kesadaran hukum Indonesia sebagaimana tercermin dalam hukum adat, maupun asas-asas hukum modern sebagaimana ditemukan dalam perkembangan hukum kontrak Belanda di perundang-undangan, praktek hukum dan yurisprudensi, bertemu dalam suatu asas keseimbangan. Asas keseimbangan muncul dari kumpulan asas-asas dalam semua

unsur hukum, baik yang tertulis, dalam praktik maupun dalam hati nurani. Artinya keseimbangan akan muncul jika dalam semua produk hukum berjalan selaras. Keselarasan tersebut akan memunculkan keseimbangan. Jika hukum tersebut tidak berjalan selaras, maka akan timbul ketimpangan yang menjadi ketidakseimbangan.

Ada tidaknya keseimbangan para pihak dalam sebuah kontrak dilihat dari aturan main yang *fair*, maka substansi keseimbangan itu sendiri telah mencakup mekanisme dalam pertukaran hak dan kewajiban yang proporsional[5]. Asas keseimbangan akan muncul dari praktik dari pihak-pihak yang melakukannya. Pada dasarnya keseimbangan bergantung pada bagaimana para pihak melaksanakan keseimbangan tersebut, karena keseimbangan tidak selalu pada porsi yang sama. Akan tetapi bagaimana para pihak membuat aturan bagi dirinya dalam hal ini kontrak dan bagaimana para pihak melaksanakan aturan tersebut dengan memperhatikan batasan pada kebebasan berkontrak serta dengan tujuan tercapainya mutualisme dengan itikad baik.

2.2.3. Teori Tanggung Jawab Produk

Hubungan antara pelaku usaha dengan konsumen memang saling ketergantungan dan selau berkesinambungan. Pelaku usaha dalam melakukan kegiatan usahanya mengeluarkan produk untuk dikonsumsi oleh konsumen. Sehingga dalam usahanya pelaku usaha haruslah betanggung jawab terhadap produk yang dikeluarkan dan dikonsumsi oleh konsumen. Zulham (2013 : 83-103) menggolongkan tanggung jawab produsen/pelaku usaha dibagi menjadi tiga, diantaranya :

(1) Tanggung jawab berdasarkan kelalaian/kesalahan

[5] Novel Rizkita Dinanti, dkk. *Op Cit.* hal 15

Tanggung jawab berdasarkan kelalaian adalah prinsip tanggung jawab yang bersifat subektif, yaitu suatu tanggung jawab yang ditentukan oleh perilaku produsen. Kelalaian produsen yang berakibat pada kerugian konsumen merupakan faktor penentu adanya hak konsumen untuk mengajukan gugatan ganti rugi kepada produsen. Artinya, dalam hal ini inti dari tanggung jawab berdasarkan kelalaian adalah kerugian yang dialami konsumen harus dibuktikan dengan adanya kesalahan yang dilakukan oleh pelaku usaha.

(2) Tanggung jawab berdasarkan wanprestasi

Prinsip tanggung jawab ini didasarkan pada kontrak antara pelaku usaha dengan konsumen. Sebab, wanprestasi ialah ingkar janji dari salah satu pihak dalam perjanjian. Sehingga harus ada perjanjian diantara para pihak. Akan tetapi, pada dasarnya tanggung jawab ini dapat berlaku tanpa adanya kontrak, dengan pertimbangan bahwa dalam praktik bisnis modern, proses distribusi dan iklan langsung ditunjukan kepada masyarakt melalui media masa. Sehingga tidak perlu adanya hubungan kontraktual antara pelaku usaha dengan konsumen.

(3) Tanggung jawab mutlak

Tanggung jawab mutlak memiliki arti bahwa produsen wajib bertanggung jawab atas kerugian yang diderita atas pengunaan produk yang dipasarkanya. Artinya prinsip ini tidak seperti pada tanggung jawab berdasarkan kesalahan dan wanprestasi yang mana konsumen harus dapat membuktikan adanya kesalahan pada pelaku usaha dari produknya serta membuktikan adanya inkar janji yang dilakukan oleh pelaku usaha dalam pemasaran produknya. Akan

tetapi, prinsip ini tidak memerlukan pembuktian dari konsumen. tanggung jawab tersebut otomatis telah melekat pada produk pelaku usaha, dengan kata lain jika pelaku usaha memasarkan suatu produk maka pelaku usaha harus bertangung jawab terhadap produk yang dikonsumsi oleh konsumen. Pelaku usaha harus mencegah keadaan-keadaan tertentu pada produknya agar tidak menimbulkan kerugian pada konsumen.

Substansi hukum perlindungan konsumen mengalami perkembangan dan perubahan dari hukum yang berkarakteristik represif yaitu dengan bentuk tanggung jawab berdasarkan kesalahan pelaku usaha. Kemudian berkembang menjadu hukum yang lebih responsif yaitu dengan bentuk tanggung jawab mutlak pelaku usaha (A. Halim Barkatullah, 2009 : 130). Perkembangan tersebut dinilia lebih berpihak dan melindungi kepentingan konsumen. tanggung jawab produk dalam transaksi *e-commerce* sangat penting untuk melindungi hak-hak konsumen. Sistem tanggung jawab dalam transaksi *e-comerce* menggunakan tanggung jawab mutlak. Seperti di Amerika Serikat, sebab awal pengembangan tanggung jawab mutlak berasal dari Amerika yang semula dikembangkan melalui pengadilan, kemudian dikuatkan dengan dituangkan kedalam hukum tertulis.

Zulham (2013 : 98) menyatakan beberapa alasan prinsip tanggung jawab mutlak diterapkan dalam hukum perlindungan konsumen yaitu :

(1) Diantara korban/konsumen disatu pihak dan pelaku usaha I pihak lain, seharusnya resiko ditanggung oleh pihak yang memproduksi atau mengeluarkan barang di pasaran.

(2) Dengan mengedarkan barang dipasaran, berarti pelaku usaha menjamin bahwa barang tersebut aman dan pantas untuk digunakan dan bilamana terbukti tidak demikian maka pelaku usaha harus bertanggung jawab.

(3) Memangkas proses tuntutan beruntun. Sebab tanpa menerapkan prinsip tanggung jawab mutlak konsumen dapat menuntut pelaku usaha terhadap kesalahan yang dilakukan secara beruntun, dari konsumen kepada pedagang eceran, pedagang eceran kepada pedagang grosir, pedagang grosir kepada agen, dan agen kepada pelaku usaha. Penggunaan prinsip tanggung jawab mutlak tentunya dapat memangkas proses tersebut dan dapat langsung mengena pada pelaku usaha.

Janus Sidabalok (2006 : 104-105) menyatakan bahwa pada bidang perlindungan konsumen, khususnya tangung jawab produk dengan prinsip tanggung jawab mutlak, akan memudahkan pembuktian yang pada akhirnya memberikan perlindungan konsumen. Hal ini tidak semata-mata membuat pelaku usaha dalam posisi yang sulit. Tetapi karena memang posisi pelaku usaha yang lebih kuat dibanding dengan konsumen. Selain itu dasar pemberlakuan tanggung jawab mutlak akan memudahkan konsumen dalam mempertahankan dan atau memperoleh hak-haknya. Sebab, dengan tanggung jawab mutlak konsumen akan dimudahkan, dibandingkan dengan beban kewajiban konsumen untuk membuktikan kesalahan pelaku usaha. Hal ini sama sekali tidak membuat posisi pelaku usaha menjadi sulit, karena jika memang pelaku usaha tidak melakukan kesalahan terhadap produknya yang merugikan konsumen, pelaku usaha dapat membuktikan bahwa dirinya tidak melakukan kesalahan dan telah melakukan kewajibannya dngan baik.

Perlindungan konsumen di ndonesia yaitu melalui Undang-Undang No. 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) mengakomodir dua prinsip tanggung jawab, yakni tanggung jawab produk dan tanggung jawab professional. Tanggung jawab produk berarti tanggung jawab pelaku usaha terhadap produk yang dipasarkan kepada konsumen, yang menimbulkan dan menyebabkan kerugian karena cacat yang melekat pada produk tersebut. Sedangkan tanggung jawab profesional berhubungan dengan jasa, yakni tanggung jawab produsen terkait dengan jasa professional yang diberikan kepada konsumen (Zulham 2013 : 107). Prinsip tanggung jawab dalam UUPK tersebut dikategorikan dalam tanggung jawab mutlak, sebab dalam hal ini pembuktian ada pada pelaku usaha bahwa dirinya tidak melakukan kesalahan. Sehingga dapat dikatakan prinsip tersebut memudahkan konsumen dalam melindungi hak-haknya.

2.3. Tinjauan Umum Tentang *GameOnline*

2.3.1. Pengertian *GameOnline*

Abad ke 20, teknologi radio, tv dan komputer memegang peran penting untuk pengumpulan media dan distribusi informasi. Abad ke 21, dimana teknologi jaringan komputer global mampu menjangkau seluruh wilayah dunia, pengembangan sistem dan teknologi yang digunakan, penyebaran informasi melalui media internet, peluncuran satelit-satelit komunikasi dan perangkat komunikasi *wireless/selular*, mengawali abad millennium (Syafrizal, 2005 : 1). Perkembangan tersebut ditimbulkan akibat dari adanya kreatifitas manusia yang semakin berkembang. Selain itu kebutuhan manusia yang semakin kompleks menuntut adanya perkembangan

teknologi untuk memudahkan kehidupan manusia. Bisa kita lihat era teknologi informasi sekarang ini, bahwa hampir semua aktifitas manusia tersentuh oleh teknologi seperti adanya *smartphone* yang menampilkan berbagai aplikasi, komunikasi, belanja, perdagangan dan lain sebagainya tak terkecuali aplikasi hiburan yaitu *gameonline*.

Menurut Fajar Giani, Mustikasari dan Suprapto dalam penelitian yang berjudul Perilaku Komunikasi Pecandu *GameOnline* dengan Menggunakan *GameOnline* yang mengutip pendapat dari Severin (2005 : 447) *gameonline* adalah salah satu perkembangan dari *game* komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. Pada dasarnya *gameonline* sama seperti *game* pada komputer biasa, namun *gameonline* diakses dengan internet dengan layanan tambahan berupa komunikasi antar pemain. Andrew Rollings dan Ernest Adam (2006) berpendapat bahwa *gameonline* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. *Gameonline* merupakan suatu teknologi yang terpisahkan dari permainan, bukan termasuk dalam jenis permainan akan tetapi lebih pada teknologi sendiri dengan basis komunikasi antara pemain.

Pada dasarnya *gameonline* merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan komputer, dimana dalam memainkannya pemain dapat berhubungan atau berkomunikasi dengan pemain lainnya melalui sistem yang disebut *Local Area*

Network (LAN) atau sistem yang lebih luas yaitu internet. Internet ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan str Internet Protocol Suite (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Sehingga penggunaan *gameonline* menggunakan jaringan internet dapat menghubungkan antar pemain di seluruh dunia. Hal tersebutlah yang membedakan permainan biasa dengan *gameonline*, walaupun dimainkan dengan alat yang sama yaitu komputer. Berkembangnya teknologi komputer telah menciptakan komputer atau alat elektronik seperti *smartphone*yang memudahkan manusia dalam menggunakan komputer, sehingga *gameonline* juga dapat diakses menggunakan*smartphone*.

2.3.2. JenisJenis *GameOnline*

GameOnline memiliki jenis beragam, mulai dari permainan yang sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Perkembangan teknologi yang begitu pesat di zaman modern ini memunculkan berbagai macam jenis *gameonline* dari yang sederhana sampai kepada *gameonline* yang rumit dan kompleks. Berikut merupakan jenis-jenis *gameonline*(Akhdian. 2012. Jenis-jenis *GameOnline*.http://www.google.co.id/amp/s/akhdian.net/2012/07/05/jenis-jenis-*game-online*/amp/ diakses pada pukul 01.00, tanggal 21 Desember 2017) yaitu, sebagai berikut :

(1) *Massively Multiplayer Online First person shooter games* (MMOFPS)

Gameonline jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang

tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, reflek, dan lainnya. Permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh, *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.*

(2) *Massively Multiplayer Online Real time strategy games* (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Tema permainan bisa berupa sejarah, fantasi, dan fiksi ilmiah. Contoh, *Age of Empires, Waarcraft, Star Wars.*

(3) *Massively Multiplayer Online Role playing games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah citra bersama. Tema *game* ini biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya pada RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari *genre* permainan ini adalah *Ragnarok Online, Final Fantasy, Dota, Mobile Legends: Bang Bang*.

(4) *Cross-platform online play*

Jenis ini dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console game*s) mulai berkembang menjadi komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Playstation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi *online*, misalnya *Need for speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun *Xbox 360*.

(5) *Massively Multiplayer online Browser*

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozila Firefox, Opera atau Internet Explorer. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL).

(6) *Simulation games*

*Game*s jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *life-simulationgame*s, *contructionandmanagement simulationgame*s, dan *vehicle simulation*.

(7) *Massively Multiplayer onlinegames* (MMOG)

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar, dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

2.3.3. Sistem dalam *GameOnline*

Jaringan dalam *gameonline* adalah jaringan *client-server*. *Client* adalah *User* yang akan membuat permintaan melalui *software client* ke *server*, sedangkan *server* digunakan untuk pemrosesan, penyimpanan dan manajemen data. *Server* yang bertugas menerima *request* dari *client*, mengolahnya dan mengirimkan kembali hasilnya ke *client*. Lebih jelasnya seperti pada bagan berikut :

(Komputer Server - Server Game) ⟶ *Internet* ⟶ *Komputer User – Client game)*

Bagan 2.1. Sistem *Game Online*

Komputer server adalah wadah untuk menjalankan *server game*. Selanjutnya mengirimkan melalui jaringan global yaitu internet dan dikirim kepada pengguna

(Client game) yang mengirimkan kembali kepada server *game* melalui internet. (https://firemo.wordpress.com/2015/01/29sistem-jaringan-pada-*game-online*/).

Suatu jaringan sistem program pada komputer memang diciptakan dengan keamanan dan sesempurna mungkin. Akan tetapi tak jarang program-program tersebut mengalami kesalahan baik yang dsebabkan dari dalam program tersebut maupun dari luar program. Tak terkecuali program *gameonline*, seringkali dalam *gameonline* terjadi kesalahan atau dalam kata lain penyakit yang dapat merusak program tersebut. Kesalahan tersebut diantaranya sebagai berikut(Sitompul, 2012 : 82-84) :

a. *Virus*
   Malicious code atau *malicious software* adalah program komputer yang dicipakan untuk mengganggu atau menggagalkan berfungsinya suatu operasi atau sistem elektronik. Gangguan atau gagalnya fungsi suatu operasi dapat menimbulkan kerugian, seperti terungkapnya informasi pribadi atau rahasia, bahkan komputer atau sistem elektronik yang telah dimasuki malicious code dapat dijadikan "zombie" untuk melakukan kejahatan. *Malicious code* memiliki banyak jenis atau bentuk, seperti virus, Trojan horses, spyware, dan worms. *Malicious code* ini dapat memperbanyak dirinya sendiri dan menyebar dari satu komputer ke komputer lain. Secara umum virus dibagi menjadi dua bagian. Pertama, *nonresident virus* yaitu setelah program dijalankan, virus akan segera mencari target (*hosts*) yang dapat diinfeksi, setelah menginfeksi virus akan mengontrol aplikasi-aplikasi yang mereka infeksi. Kedua, *resident virus* yaitu tidak mencari hosts ketika program dijalankan, tetapi virus akan masuk kedalam memori dan mengontrol program. Jenis lain dari virus yaitu trijan horses yaitu program dari luar yang Nampak tidak berbahaya akan tetapi didalamnya terapat kode-kode berbahaya yang ditanam oleh pelaku untuk menginfeksi komputer. Virus ini biasanya digunakan para *Hacker* untuk mendapatkan akses kedalam komputer atau sistem elektinik.
b. *Bugs*
   Bugs adalah berbagai kesalahan atau kegagalan dalam pemrograman komputeryang mengakibatkan hasil yang tidak tepat atau yang tidak diinginkan. Sebagai contoh, karena kesalahan pemrograman dapat terjadi sistem memahami perintah "cancel" sebagai "yes", sehingga

> apapun jawaban yang dipilih, sisem tetap menjalankan perintah atas pilihan “yes”.

Selain masalah tersebut, terdapat masalah lain seperti *cheating*, *hacking*, *server down* dan *lag*. *Cheating* merupakan kecurangan dalam *gameonline*. Pengguna yang melakukan kecurangan tersebut dapat masuk ke dalam *server game* dengan perangkat yang Ia miliki, sehingga dapat merekayasa *game* untuk dirinya, seperti menambahkan benda virtual tanpa batas untuk dirinya. Hal tersebut hampir sama dengan *Hacking*. *Hacker* (orang yang melakukan *Hacking*) dapat masuk kedalam server *game* dengan perangkat yang Ia miliki. *Hacker* juga dapat melakukan kejahatan seperti membobol *server game*, menyebarkan *virus* atau *trojan* dan lain sebagainya. Sedangkan *server down* adalah kesalahan yang terjadi pada *server game* utama. Kesalahan tersebut dapat menimbulkan gangguan pada *game*, seperti *game* tidak dapat dimainkan. Hal tersebut terjadi disebabkan adanya gangguan koneksi baik dari server *game* ke internet, ataupun dari internet ke *client server*. Masalah lain yaitu jaringan yang melambat atau hilang, dalam bahasa *game* disebut dengan *lag*. Hal ini terjadi karena sinyal yang digunakan lemah atau putus koneksi. Masalah tersebut berasal dari koneksi operator yang digunakan. Selain itu kurangnya spesifikasi dari perangkan yang digunakan oleh pengguna, dapat menyebabkan *lag* pada *gameonline*.

2.3.4. *GameOnlineMobile Legends : Bang Bang*

Mobile Legends : Bang Bang (ML) adalah permainan yang menghadirkan sebuah permainan pertempuran dalam arena yang disebut dengan arena *Moba*. *Moba* merupakan singkatan dari *Multiplayer Battle Arena*, bisa dibilang merupakan kombinasi antara RP dan MMORP, namun disini tidak menjalani serangkaian cerita

bersama, akan tetapi disediakan sebuah arena lalu pemain bertanding atau bertarung dalam arena tersebut(Bintang27.2017. Pengertian MOBA, Arti dari Moba yang harus kalian ketahui. http://mobilelegends-id.com/viewtopic.php?+=62 diakses pada pukul 02.30 25 Desember 2017). Permainan tersebut dilakukan antara 5 vs 5 *hero*b(karakter dalam *game* ML), dimana para *hero* tersebut dimainkan atau dikendalikan oleh pengguna *game*. Permainan ini menghadirkan tingkatan atau level untuk memunculkan persaingan antar pemain, diantaranya adalah Wairior III, II, I, Elite IV, III, II, I, Master IV, III, II, I, Granmaster V, IV, III, II, I, Epic V, IV, III, II, I, Legends V, IV, III, II, I dan Mithic V, IV, III, II, I. Selain level tersebut dalam *game* ini kepemilikan *hero* juga menjadi tolak ukur kehebatan pemain, dengan memiliki koleksi *hero* banyak maka pemain akan memiliki banyak pilihan *hero* menyesuaikan dengan lawannya.

Memainkan permainan ini sangat mudah. Pengguna bisa langsung mengunduh aplikasi melalui *Smartphone* yang mereka punya sesuai dengan *Operating System Smartphone* tersebut. Pengguna Android dapat mengunduh langsung melalui *Google Play Store* sedangkan pengguna iOS dapat mengunduh melalui *AppStore*. Setelah mengunduh dan memasang aplikasi, pengguna akan masuk dalam permainan. *Game* ini juga menyediakan fitur berupa pengamanan akun, karena untuk memainkan permainan ini pengguna harus memiliki akun *game*. Akun *game* ini dapat dibuat dan dikaitkan dengan akun facebook, google play *game*, akun moonton untuk keamanan akun dari gangguan pihak lain. Akun ini merupakan privasi dari pengguna *game*.

Mobile Legends dibuat, diciptakan dan dimiliki oleh developer China yaitu Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. Berdasarkan informasi dari JUSTIA disebutkan bahwa sebenarnya *Mobile Legends* dikembangkan oleh dua developer yaitu Shanghai Moonton Technology Co., Ltd dan Shanghai Mulong Network ang Technoogi Co, Ltd (Anonim. 2017. Siapa Pembuat, Pencipta, Pemilik dan developer *game* Mobile Legend http://www.betravel.com/forum/discussion/1026/siapa-pembuat-pencipta-pemilik-dan-developer-*game*-mobile-legends diakses pada 26 Desember 2017).

Mobile Legends dirilis pada tahun 2016 dan memiliki spesifikasi minimum untuk pengguna android maupun iOS(Alfian Dimas. 2016. Ini Spesifikasi Mobile Legends. http://www.google.co.id/amps/s/www.ini*game*.id/spe sifikasi-mobile-legends/amp/ diakses pada 26 Desember 2017). Spesifikasi untuk pengguna Android yaitu :

- OS : Android 4.0 Ice Cream
- CPU : Intel Quad Core
- RAM : 1 GB
- STORAGE : 300 MB

Sedangkan untuk pengguna iOS yaitu :

- OS : iOS 7.0
- CPU : Intel Dual Core @1.3 GHz
- RAM : 1 GB
- STORAGE : 300 MB

Permainan *Mobile Legends* memiliki beberapa fitur, diantaranya sebagai berikut(JRS. 2017. Penjelasan Aplikasi Mobile Legends : Bang bang. http//:www.google.co.id/smp/www.blue-la-goon-idn.com/mobile-legends-bang-bang/amp/ diakses pada 26 Desember 2017):

(1) Fitur Prep, adalah fitur yang berguna untuk pengguna melihat dari skill *hero* yang pengguna mainkan.

(2) Fitur *hero*, berguna untuk melihat *hero* apa saja yang dimiliki pengguna dan *hero* apa saja yang dapat digunakan untuk bermain oleh pengguna. Contoh *hero* dalam permainan yaitu, Zilong, Alucard, Bane, Miya, Layla, Gord, Franco, Johnson, Cyclops, Argus, Karina, Irithel, Balmoond, dan yang lainnya. Permainan ini juga melakukan pembaruan *hero* agar pemain tidak merasa bosan.

(3) Fitur pertarungan, fitur ini berguna untuk pengguna melakukan suatu pertandingan yang tersedia dalam permainan. Pertarungan tersebut diantaranya, Ranked, Classic, Brawl, Vs.AI.I.

(4) Fitur tas , fitur ini dapat menyimpan barang-barang apa saja yang pengguna dapatkan dalam permainan. Seperti battle point, tiket, set emblem dan lain sebagainya.

(5) Fitur leaderboard, berguna untuk melihat peringkat atau level dari pengguna.

(6) Fitur prestasi, fitur ini berguna untuk melihat prestasi apa saja yang telah diraih pengguna, dimana dari prestasi tersebut pengguna mendapatkan bonus, seperti battle point, tiket dan lainnya.

(7) Fitur toko, dalam fitur ini pengguna dapat membeli barang-barang dan *hero* apa saja yang bisa dibeli pengguna untuk menambah koleksi. Pembelian tersebut dapat dilakukan menggunakan battle point, tiket dan diamond, dimana diamond dapat didaptkan melalui *top up* dengan menyerahkan uang nyata.

2.4. Tinjauan Umum Tentang Perjanjian/Kontrak Elektronik

2.4.1. Pengertian Pejanjian

Perjanjian telah diatur dalam KUHPerdata yaitu pada buku ke-III tentang perikatan pada pasal 1313. Pasal 1313 berbunyi sebagai berikut :

“Suatu perjanjian adaah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih.”

Menurut Ahmadi Miru dan Sakka dalam bukunya Hukum Perikatan (2013)menyatakan bahwa pasal ini menerangkan secara sederhana tentang pengertian perjanjian yang menggambarkan tentang adanya dua pihak yang saling mengikatkan diri. Pengertian sebenarnya tidak begitu lengkap, seharusnya menerangkan juga tentang adanya dua pihak yang saling mengikatkan diri tentang suatu hal. Namun,pada pasal tersebut seoalah-olah hanya ada satu pihak saja yang mengikatkan diri kepada pihak lain, sehingga pengertiannya dapat dikatakan hanya pengikatan sepihak.

Sudikno Mertokusumo(2005 : 97) memberi batasan bahwa perjanjian itu suatu hubungan hukum antara dua pihak atau lebih berdasarkan kata sepakat untuk menimbulkan akibat hukum. Hal ini menunjukan bahwa perjanjian merupakan

perbuatan hukum. Kuncinya dalam perbuatan hukum ini adalah kesepakatan antara para pihak mengenai suatu hal. Konsekuensi dari perbuatan hukum adalah adanya akibat hukum yang terjadi diantara para pihak.

Perjanjian erat kaitannya dengan perikatan. KUHPerdata juga menyebutkan bahwa perikatan bersumber dari dua hal. Pertama, bersumber dari perjanjian atau kontrak. Kedua, bersumber dari Undang-Undang. Oleh karena itu perjanjian dalam hal ini merupakan sumber terjadinya perikatan. Subekti menjelaskan bahwa perikatan adalah suatu pengertian abstrak seakan perjanjian adalah sauatu pengertian konkrit (Subekti 2008 : 3). Pengertian konkrit dalam hal ini ditunjukan dengan adanya suatu kontrak.

Pada dasarnya perjanjian adalah hubungan hukum antara dua pihak atau lebih yang saling mengikatkan dirinya masing-masing mengenai suatu hal tertentu. Pengikatan antara para pihak tersebut ditandai dengan kata sepakat. Kesepakatan ini menunjukan adanya para pihak mengikatkan diri, jika hanya ada satu pihak yang mengikatkan diri maka hal tersebut bukan merupakan suatu kesepakatan. Selain itu, adanya perbuatan hukum tersebut menimbulkan suatu akibat hukum. Akibat hukum ini ditumbulkan diantara para pihak yang melakukan perjanjian.

Syarat sah perjanjian meupakan suatu hal yang penting dalam perjanjian. Syarat sahnya prjanjian terdapat dalam pasal 1320 KUHPerdata yang menyebutkan :

> Untuk sahnya perjanjian-perjanjian diperlukan empat sayarat :
> a. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya;
> b. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
> c. Suatu hal tertentu;
> d. Suatu sebab yang halal.

Pasal ini merupakan pasal yang popular. Syarat tersebut baik mngenai pihak yang membuat perjanjian atau biasa disebut syarat subjektif maupun syarat mengenai perjanjian itu sendiri (isi perjanjian) atau biasa disebut syrat objektif (Miru dan Pati, 2013 : 67). Subekti (dalam Panggabean, 2012 : 61) menjelaskan hal tersebut dengan menggolongkan keempat sayrat perjanjian menjadi 2 (dua) bagian. Pertama, mengenai subjek perjanjian, ialah orang yang membuat perjanjian harus cakap atau mampu melakukan perbuatan hukum tersebut. Ada sepakat yang menjadi dasar pejanjian yang harus dicapai atas dasar kebebasan menentukan kehendaknya. Kedua, mengenai objek perjanjian ditentukan bahwa apa yang dijanjikan oleh masing-masing harus cukup jelas untuk menentukan kewajiban masing-masing pihak. Selain itu, apa yang dijanjikan oleh masing-masing tidak bertentangan dengan Undang-Undang, ketertiban umum atau kesusilaan.

Selain syarat dan ketentuan tersebut, yang tak kalah penting dari perjanjian adalah asas-asas dalam perjanjian. Sudikno Mertokusumo (dalam Panggabean, 2012 : 61) mengelompokan asas perjanjian menjadi 3 (tiga), secara sistematis sebagai berikut:

a. Asas konsensualisme suatu persesuaian kehendak yang berhubungan dengan lahirnya suatu perjanjian (Pasal 1320 ayat (1) KUHPerdata).
b. Asas *pacta sunt servada*, suatu asas kekuatan mengikat suatu perjanjian dengan lahirnya perjanjian (Pasal 1338 ayat (1) KUHPerdata).
c. Asas kebebasan berkontrak, yang berhubungan dengan isi perjanjian.(Pasal 1338 ayat (3) KUHPerdata)

Subekti menambahkan (dalam Panggabean, 2012 : 64) asas konsensualisme merupakan syarat mutlak bagi hukum perjanjian yang modern dan bagi terciptanya

kepastian hukum. Jadi kunci dari lahirnya perjanjian adalah adanya kesepakatan diantara para pihak.

2.4.2. Perjanjian/Kontrak Elektronik

Kontrak elektronik telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Jo. Undang-Undang No. 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008, untuk selanjutnya disebut dengan UU ITE. Pasal 1 angka 15 menyebutkan bahwa kontrak elektronik adaah perjanjian para pihak yang dibuat melalui sistem elektronik. Sedangkan sistem elektronik juga dijelaskan pada pasal 1 angka 1, sistem elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebakan Informasi Elektronik. Informasi elektronik dalam hal ini adalah data elektronik.

Nurul Fibrianti (2017) dalam penelitian yang berjudul *Consumer Protection In Electronic Transactions* menyatakan bahwa "*Electronic transaction, it is essentially an engagement or a legal relationship that is done electronically by combining a network of computer-based electronic systems to the communications system, which is further facilitated by the existence of a global computer network or the Internet*". Maksud transaksi dalam hal ini adalah menunjukan adanya perbuatan hukum. Suatu perjanjian atau kontrak merupakan perbuatan hukum. Dimana perbuatan tersebut menggunakan alat elektronik berupa internet sebagai penghubung antara para pihak. Bedanya dengan kontrak biasa ialah dalam melakukan perjanjian menggunakan sistem/jaringan elektronik.

Menurut UU ITE kontrak elektronik memiliki validitas dan kekuatan hukum yang sama dengan kontrak yang dibuat secara tertulis(Sitompul, 2012 : 81). Kunci dari adanya kontrak adalah kesepakatan para pihak, kesepakatan ini dapat dicapai dengan berbagai cara, baik tertulis maupun tidak tertulis. Dikatakan tidak tertulis, bukan lisan karena perjanjian dapat saja terjadi dengan cara tidak tertulis dan tidak lisan, tetapi bahkan hanya dengan menggunakan simbol-simbol atau dengan cara lainnya yang tidak secara lisan (Miru dan Pati, 2013 : 68). Oleh karena itu, perjanjian atau kontrak elektronik juga dilakukan dengan cara tidak lisan dan tidak tertulis. Dikatakan tertulis akan tetapi tertulis dalam suatu sistem elektronik yang didalamnya terdapat simbol-simbol elektronik. Sehingga kontrak tetap diakui sebagai perjanjian yang sah.

Kontrak elektonik di era sekarang seringkali menggunakan sistem elektronik internet, karena internet merupakan suatu jaringan global yang dapat menghubungkan semua orang diseluruh duinia. Mengenai kontrak elektronik Sergio Meldonado (dalam Agustina, 2008 : 6) mengklasifikasikan 3 (tiga) macam kontrak yang dapat menerbitkan kontrak *online*. Pertama kontrak yang dilahirkan antara dua orang manusia fisik, misalnya kontrak melalui *e-mail*. Kedua, kontak yang lahir antara seorang manusia fisik dengan sistem komputer, misalnya kontrak yang lahir melalui penggunaan formulir-formulir elektronik yang ada dalam *website*. Ketiga, kontrak yang lahir antara dua sistem komputer, misalnya kontrak yang dibentuk antara agen-agen elektronik. Selain itu kontrak elektronik juga dapat dikatakan sebagai hubungan hukum yang dilakukan secara elektronik yang dihasilkan dengan perantara alat-alat

elektronik dan/atau teknologi informasi dimana bentuknya dapat berbentuk dokumen elektronik atau media lainnya (Agustina, 2008 : 7).

Uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kotrak elektronik adalah suatu hubungan hukum antara dua pihak atau lebih dengan mengikatkan dirinya dengan pihak lain menggunakan sistem elektronik, dimana bentuk dari kontrak elektronik berupa dokumen elektronik atau media lainnya. Sama halnya, dengan perjanjian pada umumnya, tolak ukur tejadinya dalam kontrak elektronik adalah kesepakatan para pihak. Kesepakatan tersebut akan menimbulkan suatu akibat hukum bagi pihak-pihak. Dimana para pihak terikat kepada suatu isi kontrak walaupun bentuknya berupa elektronik atau bahkan dalam dunia maya.

Kontrak elektronik memilikin karakteristik sendiri dan berbeda dengan kontrak konvensional. Esther Maghfirah (2004 : 35) menyatakan ciri-ciri kontrak elektronik yaitu :

a. Kontrak elektronik dapat terjadi secara jarak jauh, bahkan melampaui batas-batas suatu negara melalui internet;
b. Para pihak dalam kontrak elektronik tidak pernah bertatap muka (*feceless nature*), bahkan mungkin tidak pernah bertemu.

Intinya kontrak elektronik menggunakan sistem elektronik, alat elektronik, media elektronik atau sejenisnya. Sehingga para pihak dapat melakukannya dengan jarak jauh serta tidak perlu dilakukan tatap muka antara para pihak.

Kontrak elektronik juga memiliki beberapa jenis. Jenis tersebut meliputi kontrak barang dan/atau jasa. Ester Maghfirah (2004 : 45) mengelompokan jenis-

jenis kontrak elektronik, yaitu :

a. Barang/jasa, pada kontrak ini pembuatan kontrak dilakukan dengan cara digital sedangkan penyerahannya atau perwujudan prestasi dilakukan secara fisik.
b. Jasa/informasi, pada kontrak inipembuatak kontrak dilakukan secara digital sedangkan penyerahan atau pemenuhan prestasinya dilakukan secara digital pula.

Syarat sah dari konrak elektronik pada dasarnya sama dengan syarat sah perjanjian dalam KUHPerdata. Syarat sah tersebut tercantum dalam UU ITE pasal 47 ayat (2) yang menyatakan sebagai berikut :

> Kontrak Elektronik dianggap sah apabila :
> a. Terdapat kesepakatan para pihak;
> b. Dilakukan oleh subjek hukum yang cakap atau yang berwenang mewakili susuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan;
> c. Terdapat hal tertentu; dan
> d. Objek transaksi tidak boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, kesusilaan, dan ketertiban umum.

Pada dasarnya kontrak elektronik sama halnya dengan kontrak pada umumnya. Syarat sahnyapun sama dengan kontrak biasa. Namun, bedanya adalah kontrak elektronik dilakukan melalui sistem elektronik atau sejenisnya sedangkan untuk kontrak biasa tidak demikian. Intinya adalah kontrak elektronik mengandung kesepakatan antara kedua belah pihak mengenai suatu hal yang diperjanjikan yaitu prestasi berupa barang dan/atau jasa serta informasi. Dimana suatu hal yang diperjanjikan tersebut tidak boleh bertentangan dengan perundang-undangan, kesusilaan dan ketertiban umum.

2.4.3. Perjanjian Elektronik Pelaku Usaha dengan Konsumen

Pengertian pelaku usaha dan konsumen tercantum dalam UUPK yaitu pada pasal 1 angak 2 dan angka 3. Pada pasal 1 angka 2 dijelaskan mengenai pengertian konsumen. Pasal tersebut berbunyi :

"konsumen adalah setiap orang pemakai barang an/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, kelurga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan."

Pengertian pada pasal tersebut terkesan sempit. Miru dan Yodo (2008 : 5) menjelaskan bahwa yang dapat dikualifikasikan sebagai konsumen sesungguhnya tidak hanya terbatas pada subjek hukum yang disebut orang, akan tetapi masih ada subyek hukum lain yang juga sebagai konsumen akhir yaitu badan hukum yang mengonsumsi barang dan/atau jasa dan serta tidak untuk diperdagangkan. Hal tersebut terjadi karena kebanyakan subyek hukum yang bertindak sebagai konsumen akhir adalah orang. Sedangkan badan hukum kebanyakan mengonsumsi untuk diperdagangkan. Sehingga rumusan pengertian konsumen pada UUPK menjadi demikian. Namun akan lebih baik rumusan pasal tersebut menggunakan istilah "setiap pihak" sehingga didalamnya mencangkup orang dan badan hukum(Miru dan Yodo, 2008 : 5).

Selanjutnya untuk pengertian pelaku usaha dijelaskan dalam pasal 1 angka 3. Berikut bunyi dari pasal 1 angka 3 UUPK :

"Pelaku usaha adalah setiap orang perseorangan atau badan usaha, baik berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum negara Republik Indonesia, baik sendiri

maupun bersama-sama melalui perjanjian menyelenggarakan usaha dalam berbagai bidang ekonomi."

Miru dan Yodo (2008 : 5) berpendapat bahwa pengertian pelaku usaha dalam UUPK sama dengan cakupan produsen yang dikenal di Belanda, karena produsen dapat berupa perorangan dan/atau badan hukum. Produsen dalam hal ini adalah pihak yang menghasilkan produk berupa barang dan/atau jasa yang dapat dinikmati oleh konsumen. Pengertian pelaku usaha ini tidaklah mencakup eksportir atau pelaku usaha di luar negeri, karena UUPK membatasi orang perseorangan atau badan usaha, baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum negara Indonesia (Miru dan Yodo, 2008 : 5). Atinya UUPK hanya membatasi yurisdiksinya di wilayah Indonesia, sehingga UUPK tidak dapat menjangkau perusahaan yang berkedudukan di luar wilayah Indonesia.

Pengertian tersebut menunjukan bahwa diantara pelaku usaha dan konsumen akan selalu ada hubungan hukum. Hal tersebut terjadi karena memang hubungannya saling membutuhkan, dimana pelaku usaha sebagai produsen meproduksi barang dan/atau jasa yang dibutuhkan oleh konsumen. Produksi tidak ada artinya kalau tidak ada yang mengonsumsi dan produk yang dikonsumsi secara aman dan memuaskan akan menjadi promosi gratis bagi pelaku usaha (Barkatullah, 2009 : 27). Hubungan hukum tersebut terjadi ketika pelaku usaha memberikan janji-janji serta informasi – informasi terkait barang dan/atau jasa, karena sejak saat itulah timbul hak dan

kewajiban para pihakbaik pelaku usaha dan konsumen[6]. Hak dan kewajiban pelaku usaha dan konsumen juga diatur dalam UUPK yaitu pada pasal 4 sampai 7. Pada dasarnya antara konsumen dan pelaku usaha saling ketergantungan. Tanpa konsumen pelaku usaha tidak dapat mempertahankan usahanya, sebaliknya konsumen juga bergantung pada produk pelaku usaha.

Hubungan hukum merupakan hubungan antara dua atau lebih subyek hukum. Dalam hal ini konsumen dan pelaku usaha telah terjadi hubungan hukum. Akan tetapi hubungan tersebut tidak selalu perjanjian. Pada dasarnya perjanjian antara pelaku usaha dan konsumen seperti yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa perjanjian tersebut terjadi ketika adanya kesepakatan antara pelaku usaha dengan konsumen mengenai suatu hal yaitu barang dan/atau jasa. Perjanjian tersebut dilakukan dengan cara tertulis maupun tidak tertulis. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya , bahwa perjanjian elektronik juga diakui sebagai perjanjian yang sah. Oleh karena itu perjanjian antara pelaku usaha dan konsumen juga dapat dilakukan secara elektronik. Terlebih lagi di era teknologi modern seperti sekarang, bahwa *e-comerce* memudahkan hubungan antara pelaku usaha dan konsumen.

Kontrak elektronik pelaku usaha dengan konsumen terjadi ketika diantara keduanya telah terjadi kesepakatan mengenai suatu hal. Seperti penjelasan sebelumnya, perjanjian elektronik barang dan/jasa dilakukan dengan digital dan pemenuhan prestasinya dilakukan secara fisik. Sedangkan, untuk jasa/informasi baik pembuatan maupun penyerahannya dilakukan secara digital. Sebagai contoh jual beli

[6] Dewa Gede Ari Yudha Brahmata dan Anak Agung Sri Utari dalam penelitian yang berjudul Hubungan Hukum Pelaku Usaha dengan Konsumen. Bagian Hukum Perdata, Fakultas Hukum, Universitas Udayana

online merupakan kontrak elektronik pelaku usaha dengan konsumen mengenai barang yang diperjual belikan. Contoh lain dalam hal jasa yaitu perjanjian dalam bentuk syarat dan ketentuan *game* antara penyedia layanan *gameonline* dengan pengguna *gameonline*. Intinya perjanjian tersebut timbul ketika ada kesepakatan seperti perjanjian pada umumnya yang telah dijelaskan. Namun, dalam hal ini lebih khusus dilakukan oleh pelaku usaha dengan konsumen.

2.5. Tinjauan Umum Tentang Klausula Baku

2.5.1. Pengertian Klausula Baku

Kelahiran bentuk perjanjian baku ini didorong kebutuhan pelayanan yang efektif dan efisien pada setiap transaksi. Selain itu adanya perjanjian atau klausula baku menjadikan perjanjian memberi proses yang praktis dan mudah penerapannya khususnya dalam tekologi informasi (Sjahputra 2010 : 163). Teknologi informasi menampilkan suatu hal dalam hal ini transaksi yang bersifat maya. Maksudnya, setiap pihak dapat melakukan hubungan termasuk perjanjian tanpa harus bertatap muka. Selain itu pihak dapat saling terhubung, tidak hanya dua pihak bahkan beribu-ribu orang dapat terhubung didalamnya. Adanya hal tersebut rasanya tidak mungkin jika dalam hal ini pelaku usaha disatu pihak harus melayani satu persatu seluruh konsumennya. Selain memakan waktu dan biaya, hal tersebut sangat berat dilakukan. Mengatasi hal tersebut maka lahirlah suatu klausula baku, dimana satu pihak yang menentukan isi klausulanya dan pihak lainnya dapat memilih apakah setuju dengan klausula tersebut atau tidak.

Hasan Muaziz dan Busro (2015 : 97) dalam *Journal Law Reform* menyatakan penggunaan klausula baku dalam perjanjian muncul dari kebutuhan yang ada di dalam masyarakat itu sendiri, bahwa dalam suatu hubungan bisnis yang membutuhkan suatu akta perjanjian yang cukup rumit dan menghabiskan banyak biaya, maka dengan adanya klausula baku diharapkan dapat memangkas biaya operasional yang dibutuhkan serta mempersingkat waktu. Hal ini menunjukan bahwa klausula baku bukan serta merta muncul dari pihak pelaku usaha dalam meilindungi usahanya. Akan tetapi kemunculannya juga mempertimbangkan dari suatu hal tertentu yang diperjanjikan. Namun klausula baku disamping untuk mempermudah suatu kontrak, tetapi juga harus memperhatikan kepentingan konsumen. Latar belakang yang mendasari lahirnya klausula baku adalah efisiensi dan efektifitas dalam berkontrak (Ginting, 2014 : 224).

Klausula baku sangat menguntungkan, karena bentuknya yang simpel terutama bagi kontrak missal yang dibuat dalam volume besar. Namun, disisi lain keberadaan kontrak tersebut berpotensi terjadi klausula yang berat sebelah, karena kesempatan bagi pihak lawan untuk menegosiasikan atau mengubah klausula sangat rendah (Barkatullah, 2009 : 54). Klausula baku memiliki kekurangan dan kelebihan sebagaimana telah diuraikan. Kelebihan dan kekurangan tersebut kiranya perlu berjalan berdampingan. Salah satunya dengan mengaturnya, sehingga kepentingan dari para pihak dapat terlindungi dan tidak ada yang dirugikan.

KUHPerdata sebagai hukum yang mengatur adanya suatu perjanjian tidak mengatur mengenai perjanjian baku dan klausula baku. Klausula baku sebenarnya

telah diatur dalam UUPK, yaitu pada pasal 10 angka 1. Pasal tersebut menjelaskan sebagai berikut :

“klausula baku adalah setiap ketentuan dan syarat-syarat yang telah dipersiapkan dan ditetapkan terlebih dahulu secara sepihak oleh pelaku usaha yang dituangkan dalam suatu dokumen dan/atau perjanjian yang mengikat dan wajib dipenuhi oleh konsumen”

Panggabean (2012 : 2) berpendapat bahwa materi klausula baku bukanlah hasil suatu kesepakatan melainkan hasil pemaksaan kepada pihak lain untuk menerima atau tidak menerima sama sekali sehingga dapat menimbulkan suatu kondisi yang tidak seimbang antara pelaku usaha dengan konsumen. Pada dasarnya klausula baku merupakan isi dari pejanjian, dimana hal tersebut ditentukan oleh pelaku usaha dan konsumen tidak dapat merubah atau menawar klausula tersebut. Konsumen hanya dapat memilih akan menyepakati klausula tersebut atau tidak. Jika konsumen sepakat maka akan timbul perjanjian, akan tetapi jika tidak sepakat maka hubungan perjanjian antara pelaku usaha dengan konsumen tidak akan pernah ada.

Nurul Fibrianti (2015) dalam penelitian yang berjudul *Controlling Model Of Standard Contract In Carrying Out Consumer Protection*mendefinisikan *“A standard contract is defined as a contract which is set by one of the two parties and serves for both parties involved in the contract. The content of the standard contract frequently does not reflect proportionality and thus, the rights of the consumer as the second party of the contract are violated in the carrying out of the contract”.* Kontrak tersebut dalam perumusan klausla-klausulanya tidak dilakukan oleh kedua belah pihak. Namun, dirumuskan oleh satu pihak saja, akan tetapi kontrak tersebut tetap

berlaku untuk kedua belah pihak. Hal tersebut seringkali menjadikan kontrak tersebut merugikan salah satu pihak, dalam hal ini ialah konsumen yang hak-haknya dilanggar dengan keberadaan klausula baku tersebut.

Mariam Darus Badrulzaman(1990) dalam penelitian Miko Susanto Ginting (2014 : 226) berpendapat bahwa perjanjian baku adalah perjanjian yang dipakai sebagai patokan atau pedoman bagi siapapun yang menutup perjanjian dengannya tanpa terkecuali, dan disusun terlebih dahulu secara sepihak serta dibangun oleh syarat-syarat standar, ditawarkan kepada pihak lain untuk disetujui dengan hampir tidak ada kebebasan bagi para pihak yang diberi penawaran untuk melakukan negosiasiatas apa yang ditawarkan, sedangkan hal yang dibakukan, biasanya meliputi model, rumusan dan ukuran. Perjanjian baku dalam pembuatannya dilakukan tidak bersama-sama dengan para pihak, akan tetapi dirumuskan terlebih dahulu oleh satu pihak. Selain itu pihak lain tidak diberi kesempatan menawar, hanya dapat memilih apakah setuju dengan syarat standar tersebut atau tidak.

Selanjutnya Sultan Remy Sjahdeini (1993 : 66) berpendapat, perjanjian baku ialah perjanjian yang hampir semua klausul-klausulnya sudah dibakukan oleh pihak yang membuat klausula tersebut,sehingga pihak lain pada dasarnya tidak mempunyai peluang untuk merundingkan atau meminta perubahan, yang belum dibakukan hanyalah beberapa hal saja. Hal ini menunjukan adanya pembuatan syarat-syarat standar yang harus dipenuhi oleh satu pihak. Sedangkan pihak lainya merumuskan syarat-syarat tersebut. Memang tidak semua hal ditentukan oleh satu pihak. Akan

tetapi porsi dalam perumusan syarat-syarat tersebut tidak berimbang antara pihak satu dengan pihak lawannya.

Sluijter dalam (Miru dan Yodo, 2004 : 117) berpendapat bahwa klausula baku bukan merupakan suatu perjanjian, sebab kedudukan pengusaha dalam perjanjian itu adalah seperti membentuk Undang-Undang swasta (*legio particuliere wetgever*), syarat- syarat yang ditentukan pengusaha dalam klausula itu adalah Undang-Undang, bukan perjanjian. Artinya, bahwa klausula baku merupakan suatu paksaan sebagaimana Undang-Undang yang bersifat memaksa. Pihak yang ada dalam klausula baku tersebut dalam hal ini konsumen dipaksa untuk menerima atau melaksanakan isi dari klausula tersebut. Konsumen tidak diberi ruang untuk membentuk atau mengusulkan isi dari klausula tersebut. Sehingga hanya terdapat dua pilihan yaitu menerima atau tidak.

Penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa klausula merupakan isi dari suatu perjanjian. Sedangkan baku merupakan isi perjanjian yang ditentukan oleh satu pihak dalam perjanjian. Penentuan isi perjanjian tersebut berupa syarat-syarat standar yang harus dipenuhi oleh pihak lawannya tanpa adanya penawaran mengenai syarat-syarat tersebut. Sehingga klausula baku merupakan suatu hal tertentu dalam perjanjian dimana hal tersebut ditentukan secara sepihak, sedangkan pihak lawannya hanya dapat memilih sepakat dengan suatu hal tertentu tersebut atau tidak.

Berkembangnya teknologi informasi menjadikan hubungan pelaku usaha dengan konsumen dapat dilakukan dengan teknologi tersebut, termasuk klausula baku. Misalnya, klausula baku dalam *website* atau dalam penggunaan *software* merupakan ketentuan yang berisi hal-hal yang harus dipenuhi oleh konsumen atau

diketahui konsumen. Klausula tersebut merupakan klausula dalam kontrak *online*yang berbentuk klausula baku dan ditawarkan kepada umum dalam bentuk *take it or leave it* (Barkatullah, 2009 : 56). Hal tersebut sudah sering terjadi, misalnya dalam *smarthphone*, yaitu dengan penggunaan-penggunaan aplikasi *online*. Penggunaan aplikasi tersebut dilakukan dengan bentuk klausula baku yang dibuat oleh pelaku usaha yaitu penyedia layanan. Sedangkan pengguna atau konsumen hanya dapat memilih setuju atau tidak. Hal tersebut merupakan salah satu contoh penggunaan klausula baku dalam teknologi informasi. Ada pula kontrak dalam bentuk *shirnkwarp contract* dan *click wrap contract* yang merupakan perjanjian yang menawarkan kepada konsumennya penggunaan produk dengan syarat-syarat menyertai produk tersebut, umumnya terjadi dalam kontrak penggunaan *software*(Barkatullah, 2009 : 56).

2.5.2. Karakteristik Klausula Baku

Perjanjian baku memiliki perbedaan dengan perjanjian pada umumnya. Sudaryanto (1999 : 93) mengungkapkan karakteristik perjanjian baku sebagai berikut :

a. Perjanjian dibuat secara sepihak oleh mereka yang posisinya relatif lebih kuat dari konsumen;
b. Konsumen sama sekali tidak dilibatkan dalam menentuka isi perjanjian;
c. Dibuat dalam bentuk tertulis dan missal;
d. Konsumen terpaksa menerima isi perjanjian karena didorong oleh kebutuhan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Mariam Darus Badrulzaman (1990), yang

menyebutkan karakteristik perjanjian baku sebagai berikut :

a. Isinya ditetapkan secara sepihak oleh pihak yang posisi ekonominya kuat;
b. Masyarakat sama sekali tidak ikut bersama-sama menentukan isi perjanjian;
c. Terdorong oleh kebutuhan debitur terpaksa menerima perjanjian itu;
d. Bentuk tertentu (tertulis);
e. Dipersiapkan secara missal dan kolektif.

Perjanjian baku juga memiliki beberapa jenis. Mariam Darus Barulzaman (1990) membagi perjanjian baku menjadi empat jenis, diantaranya sebagai berikut:

a. Perjanjian baku sepihak adalah perjanjian yang isinya ditentukan oleh pihak yang kedudukannya kuat didalam perjanjian tersebut.
b. Perjanjian baku timbale balik adalah perjanjian baku yang isinya ditentukan oleh kedua pihak. Misalnya majikan dengan buruh.
c. Perjanjian baku yang ditetapkan pemerintah adalah perjanjian yang isinya ditentukan pemerintah terhadap perbuatan-perbuatan hukum tertentu.
d. Perjanjian baku yang ditentukan dilingkungan notaris atau advokat adalah perjanjian yang konsepnya sejak semula sudah disediakan untuk memenuhi permintaan dari anggota masyarakat yang meminta bantuan kepada notaries atau advokat yang bersangkutan.

M. Arsyad Sanusi (dalam Barkatullah, 2009 : 55) menyatakan bahwa klausula baku adalah klausula yang berat sebelah. Hal tersebut disebabkan beberapa faktor. Faktor tersebut diantaranya sebagai berikut :

a. Kurang adanya atau bahkan tidak ada nya kesempatan bagi konsumen untuk melakukan tawar-menawar, sehingga konsumen yang kepadanya disodorkan kontrak tidak banyak kesempatan untuk mengetahui isi kontrak tersebut.
b. Karena penyusunan kontrak yang sepihak, maka pihak penyedia dokumen (pelaku usaha) memiliki cukup banyak waktu untuk memikirkan klausula-klausula dalam dokumen tersebut, bahkan mungkin sudah berkonsultasi dengan para ahli atau dokumen tersebut justru dibuat oleh para ahli, sedangkan konsumen tidak banyak kesempatan dan seringkali tidak familiar dengan klausula-klausula tersebut.
c. Konsumen menempati posisi tawar yang sangat tertekan, sehingga hanya dapat bersikap *take it or leave it*.

Klausula baku terdapat pada perjanjian barang atau jasa. Panggabean (2012 : 8) memberikan contoh klausula baku yang terdapat di bidang barang dan jasa, diantaranya :

a. Klusula baku di bidang barang, biasanya ditunjukan dengan suatu catatan yang termuat dalam secarik kertas baik itu dalam lembaran kwitansi, bon, selembar kertas tertentu, tanda penerimaan atau penyerahan lainnya. Contoh : "barang yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan atau kerusakan bang sesudah membeli diluar tanggung jawab kami"
b. Klausula baku di bidang jasa, pada dasarnya hampir sama dengan klausula baku di bidang barang. Contohnya dalam tempat penitipan barang menyatakan "uang, barang, perhiasan dan atau surat berharga yang hilang tidak termasuk tanggung jawab kami".

2.5.3. Pengaturan Klausula Baku

Penggunaan klausula baku lebih banyak dalam transaksi elektronik. Sebab, memang masyarakat membutuhkannya, dengan adanya klausula baku untuk menjadikan perjanjian efektif dan efisien. Namun, hal tersebut tentunya menjadi hal yang rawan penyelewengan konsumen dai pelaku usaha. Nurul Fibrianti (2017) dalam *International Journal of Bussines , Economic and Law* menyatakakan bahwa *"Electronic transactions using a standard agreement as a basis of a purchase agreement potentially prejudicial to the rights of consumers, because consumers can not cancel the agreement if it turns out the manufacturer or seller in tort or break a promise. In some cases, manufacturers or sellers often violated the agreement they made themselves"*. Perlu keseimbangan antara kebutuhan dengan praktik klausula baku, untuk melindungi hak-hak konsumen. Maka dari itu, perlu pembatasan dengan pengaturan hukum. Agar penggunaan klausula baku tidak menjadi kesewenang-wenangan pelaku usaha., dengan posisi yang lebih kuat dibanding konsumen.

Selain pengaturan, Nurul Fibrianti (2015 juga berpendapat dalam *International Journal of Bussines , Economic and Law* menyatakan perlunya pengendalian terhadap penggunaan klausula baku, sebagai berikut :

> *The controlling pattern which can provide balance and justice for both contracting parties (entrepreneurs and consumer) is by requiring registration or verification to the content of the standard contract made by the entrepreneurs after it is formulated so that the consumer will feel secure in signing the contract because the contract will not contain exonerating clauses, that are clauses which alter the responsibility to another party. The contract has also performed according to the Law No. 8/1999 on Consumer Protection by not containing articles which violate the consumer rights. Such controlling pattern requires socialization related to the labelling of a standard contract. The socialization emphasizes on the consumer as the involved party in the contract, however has no authority in putting their interest into the content of the contract. The purpose of labelling in the draft of the contract is to provide security for the consumer who is about to make a standard contract with the entrepeneurs. Consumers are usually reluctant to read and comprehend the content of the contract. Whereas the signed contract will create legal consequences for the contracting parties, including the consumer. The purpose of labelling before the draft is copied and used as the standard contract is similar to concept of halal labelling on the packages of food products by MUI. The products which are labelled as halal by MUI will affect the consumer's trust and security to consume the relevant products. Consumers will believe that the products are halal and free from haram substances. Consumers do not need to research or investigate the products up to their companies or factories to convince themselves whether or not the products are halal. The same concept goes to the draft of standard contract. To sign the standard contract, the consumer does not need to be an expert in comprehending the content of the contract, even though basically, both parties are required to understand the content of the contract, consumer as the party which is not involved in the formulation of the draft will feel secure because the formulated draft has been verified as objective. The contract is objective because it has been evaluated by the authorized institution designated by the government before it is copied and signed by the entrepreneurs.*

Perlunya pihak ketiga dalam verifikasi penggunaan klausula baku dengan lebel seperti halnya lebel halal oleh MUI, untuk melakukan pengendalian terhadap

penggunaan klausula baku. Sehingga hal tersebut dapat melindungi hak-hak konsumen.

Hukum di Indonesia telah mengatur adanya klausula baku tersebut melalui UUPK yaitu pada pasal 18 yang berbunyi sebagai berikut :

(1) pelaku usaha dalam menawarkan barang dan/atau jasa yang ditujukan untuk diperdagangkan dilarang membuat atau mencantumkan klausula baku pada setiap dokumen dan/atau perjanjian apabila klausula baku tersebut berisikan :
   a. Menyatakan pengalihan tanggung jawab pelaku usaha;
   b. Menyatakan bahwa pelaku usaha berhak menolak penyerahan kembali barang yang dibeli konsumen;
   c. Menyatakan bahwa pelaku usaha berhak menolak penyerahan kembali uang yang dibayarkan atas barang dan/atau jasayang dibeli oleh konsumen;
   d. Menyatakan pemberian kuasa dari konsumen kepada pelaku usaha baik secara langsung maupun tak langsung untuk melakukan segala tindakan sepihak yang berkaitan dengan barang yang dibeli konsumen secara angsuran;
   e. Mengatur perihal pembuktian atas hilangnya kegunan barang atau pemanfaatan jasa yang dibeli konsumen;
   f. Memberi hak kepada pelaku usaha untuk mengurangi manfaat jasa atau mengurangi harta kekayaan konsumen yang menjadi objek jual beli jasa;
   g. Menyatakan tunduknya konsumen kepada pengaturan yang berupa aturan baru, tambahan, lanjutan dan atau pengubahan lanjutan yang dibuat sepihak oleh pelaku usaha dalam masa konsumen memanfaatkan jasa yang dibelinya;
   h. Menyatakan bahwa konsumen memberi kuasa kepada pelaku usaha untuk pembebanan hak tanggungan, hak gadai, atau hak jaminan terhadap barang yang dibeli oleh konsumen secara angsuran.

(2) pelaku usaha dilarang mencantumkan klausula baku yang terletak atau bentuknya sulit terlihat atau tidak dapat dibaca secara jelas, atau yang pengungkapannya sulit dimengerti.

(3) setiap klausula baku yang telah ditetapkan oleh pelaku usaha pada dokumen atau perjanjian yang memenuhi ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) dinyatakan batal demi hukum.

(4) pelaku usaha wajib menyesuaikan klausula baku yang bertentangan engan undang-undang ini.

Pada prinsipnya pencantuman klausula baku tidaklah dilarang, yang dilarang hanyalah pencantuman klausula baku yang memberatkan atau merugikan konsumen sebagaimana dimaksud dalam UUPK, sedangkan klausula baku yang tidak memenuhi kreteria dari 8 (delapan) daftar negatif klausula baku yang disebut dalam UUPK masih dapat dicantumkan oleh pelaku usaha dalam setiap prjanjian baku (Panggabean, 2012 : 2). Hal tersebut beralasan karena memang klausula baku timbul untuk mempermudah perjanjian. Selain itu, kebutuhan dari masyarakat sendiri dalam melakukan perjanjian guna mencapai efisiensi dan efektifitas kontak. Pada dasarnya klausula baku bukan berarti tidak diperbolehkan, hanya saja pencantuman klausula baku dibatasi oleh UUPK. Panggabean (2012 : 2) menambahkan tujuan lain dari adanya pengaturan klausula baku adalah untuk menempatkan kedudukan konsumen setara dengan pelaku usaha, berdasarkan prinsip perlindungan konsumen, atau dengan kata lain untuk mewujudkan asas keseimbangan yang ditimbulkan dari asas kebebasan berkontrak.

Zulham (2013 : 81) juga berpendapat bahwa klausula baku tidaklah dilarang, melainkan membatasi penggunaan klausula-klausula tersebut dalam perjanjian baku. Pembatasan tersebut dilakukan guna mencegah terjadinya penyalahgunaan oleh pihak yang memiliki kedudukan lebih kuat. Kedudukan tersebut dikhawatirkan merugikan kepentingan konsumen. Sebab, kedudukan konsumen dalam hal ini lemah.

Zulham (2013 : 80) menyatakan bahwa pengaturan pencantuman klausula baku bukanlah meupakan keberpihakan kepada konsumen dan merugikan pelaku usaha. Akan tetapi hal tersebut dilakukan guna memenuhi asas keseimbangan dalam hukum perlindungan konsumen, dimana semua pihak didalamnya terlindungi

termasuk kepentingan pemerintah dalam menyelenggarakan pembangunan nasional. Semua kepentingan terkait hubungan pelaku usaha dengan konsumen telah dilindungi oleh UUPK. Keseimbangan merupakan hal yang perlu diwujudkan untuk mencapai keadilan semua pihak. Keseimbangan tersebut tentunya seimbang menurut porsi masing-masing pihak.

2.6. Tinjauan Umum Tentang Perlindungan Hukum Konsumen

2.6.1. Perlindungan Hukum

Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945, menyatakan bahwa "Negara Indonesia adalah Negara hukum". Artinya dalam penyelenggaraan kehidupan bernegara delam segala hal didasarkan pada aturan hukum. Hukum digunakan untuk memperoleh keadilan dan kepastian dalam penyelenggaraan kehidupan bernegara. Selain itu, pada pasal 28D ayat (1) Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 menyatakan bahwa "setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama dihadapan hukum". Hal tersebut menunjukan bahwa warga negara harus mendapatkan perlindungan dan kepastian terhadap hukum serta keseimbangan dan kesetaraan dihadapan hukum. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, bahwa negara Indonesia adalah negara hukum, dimana penyelenggaraan negara dalam segala bidang berdasarkan hukum. Oleh karena itu, warga negara pun dalam segala bidang berhak untuk mendapatkan perlindungan hukum.

Yugas Apries Carnika dalam skripsinya (2016) menyatakanhukum adalah peraturan yang memaksa, akan tetapi tidak untuk memaksakan sesuatu pada

seseorang melainkan untuk melindungi kepentingan-kepentingan manusia, hal ini disebabkan karena kepentingan tersebut kerap diancam atau dilanggar oleh pihak tertentu sehingga hukum perlu mengamankannya dan bila perlu memaksa. Pada dasarnya hukum tidaklah bersifat memaksa, karena hal ini bertujuan untuk melindungi kepentingan semua orang serta mengatur ketertiban umum. Sebagian orang harus diatur untuk kepentingan sebagian orang lain, begitupun sebaliknya. Oleh karena itu hukum seakan-akan memiliki sifat keras dan memaksa.

Menurut R. Soeroso (2002 : 24), hukum adalah himpunan peraturan yang dibuat oleh yang berwenang dengan tujuan untuk mengatur tata kehidupan bermasyarakat yang mempunyai ciri memerintah dan melanggar serta mempunyai sifat memaksa dengan menjatuhkan sanksi hukuman bagi yang melanggarnya. Hal ini menunjukan bahwa hukum adalah pemaksaan atau dalam bahasa yang lebih halus yaitu perintah yang dibuat oleh yang berwenang. Walaupun hukum dalam hal ini dibuat oleh pihak yang berwenang saja, namun dalam pembuatannya bertujuan untuk mengatur kehidupan masyarakat. Sehingga kepentingan semua masyarakat dapat terkoordinir. Dikatakan memaksa karena hukum memiliki konsekuensi berupa sanksi jika melangarnya.

Perlindungan hukum terdiri dari 2 (dua) suku kata yaitu “perlindungan” dan “hukum” artinya perlindungan hukum menurut undang-undang yang berlaku, perlindungan hukum merupakan sarana untuk mewujudkan dan mempertahankan keadilan yang menjadi jiwa dan tujuan dari hukum. Pada prinsipnya perlindungan hukum merupakan sebuah alat atau sarana. Alat tersebut digunakan untuk mencapai keadilan dalam masyarakat. Tercapainya suatu keadilan dalam masyarakat

menunjukan keteraturan dan ketertiban dalam kehidupan masyarakat. Menurut Utrech sebagaimana dikutip R. Soeroso (2002 : 24), menyatakan bahwa hukum adalah himpunan petunjuk-petunjuk hidup tata tertib suatu masyarakat dan seharusnya ditaati oleh anggota masyarakat yang bersangkutan. Pendapat lain dikemukakan oleh Barda Nawawi Arief (2001 : 45) menyatakan bahwa terpenuhinya hak-hak dan kewajiban seseorang, baik itu kepada individu maupun kelompok, perlindungan tersebut termasuk perlindungan korban. Hal tersebut merupakan bagian dari perlindungan kepada masyarakat sebagai konsekuensi logis dari teori kontrak sosial dan teori solidaritas sosial.

Beberapa pengertian diatas, maka dapat diketahui unsur-unsur perlindungan hukum yaitu :

(1) Hukum tersebut merupakan sarana bagi siapa saja, artinya bahwa siapa saja yang haknya dilanggar dalam hidup bermasyarakat maka ia dapat mengajukan agar orang lain yang telah melakukan pelanggaran tersebut untuk ditindak oleh hukum;
(2) Orang yang terbukti bersalah secara hukum tersebut dikenai sanksi yang telah ditentukanoleh hukum;
(3) Asas kesamaan hukum yaitu, hukum dituntut sesuai dengan cita-cita keadilan dalam masyarakat;
(4) Tujuan dari hukum itu adalah untuk menciptakan dan mempertahankan ketertiban dan keadilan dalam masyarakat;
(5) Tidak adanya kesewenang-wenangan pihak yang mempunyai kekuasaan atas atau kesewenangan atas hukum tersebut.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwasannya perlindungan hukum merupakan suatu sarana untuk melindungi kepentingan masyarakat. Kepentingan masyarakat dalam hal ini berarti luas yaitu seluruh masyarakat. Sebagian masyarakat secara sukarela merelakan kepentingannya untuk masyarakat lain, begitu pela sebaliknya. Walaupun hukum dibuat oleh penguasa , namun penguasa juga dibatasi kepentinganya oleh masyarakat. Sehingga seluruh kepentingan masyarakat akan tercapai, maka akan tercapai perlindungan hukum.

2.6.2. Perlindungan Hukum Konsumen

Sebelum membahas mengenai perlindungan konsumen, disini akan dibahas terlebih dahulu mengenai pengertian konsumen dan pelaku usaha. Pengertia konsumen telah diatur dalam UUPK pada pasal 1 angka 2 yang berbunyi :

“konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik kepentingan diri sendii, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan’

Penjelasan pasal tersebut menyebutkan bahwa dalam kepustakaan ekonomi dikenal dengan konsumen akhir dan konsumen antara. Konsumen akhir adalah pengguna akhir poduk. Sedangkan konsumen antara adalah konsumen yang menggunakan produk sebagai bagian dari proses produksi suatu produk lainnya. Pasal tersebut yang dimaksud konsumen adalah konsumen akhir. Walaupun, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pada pembahasan perjanjian, bahwa kata setiap orang dalam pasal tersebut dirasa kurang tepat. Sebab konsumen akhir tidak hanya peseorangan, akan tetapi ada subjek hukum lain yaitu badan hukum yang mengonsumsi barang dan tidak

untuk diperdagangkan. Pada prinsipnya konsumen adalah pemakai barang akhir, dan tidak untuk diperdagangkan kembali.

Sedangkan pengertian pelaku usaha juga diatur dalam UUPK yaitu pasal 1 angka 3 yang berbunyi :

"Pelaku usaha adalah setiap orang perseorangan atau badan usaha, baik berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum negara Republik Indonesia, baik sendiri maupun bersama-sama melalui perjanjian menyelenggarakan usaha dalam berbagai bidang ekonomi."

Pada dasarnya pelaku usaha merupakan setiap pihak yang menghasilkan barang dan/atau yang nantinya akan dikonsumsi oleh konsumen. Setiap pihak dalam hal ini adalah setiap pihak yang melakukan usahanya di wilayah Indonesia. Pasal tersebut membatasi bahwa pelaku usaha hanya pelaku usaha yang berkedudukan di Indonesia, atau dengan kata lain pelaku usaha adalah produsen yang memproduksi barang dan/atau jasa diwilayah Indonesia.

Barkatullah (2009 : 29-33) menyatakan hubungan hukum antara pelaku usaha dengan konsumen yang berkaitan dengan perlindungan hukum konsumen, terdapat dua doktrin yaitu *caveat emptor* dan *caveat venditor*. Doktrin yang pertama berasumsi bahwa pelaku usaha dan konsumen adalah dua pihak yang seimbangsehingga tidak perlu ada perlindungan bagi konsumen, dalam hal ini konsumen sendiri yang harus memikirkan tanggung jawab terhadap kepentingannya. Sedangkan pelaku usaha tidak bertanggung jawab terhadap cacat atau kerugian. Doktrin tersebut berkembang menjadi *caveat venditor*yang berasumsi bahwa pelaku

usaha harus melindungi konsumen. Selain itu perlindungan konsumen diwujudkan dalam peraturan perundang-undangan dengan mengatur hubungan antara pelaku usaha dengan konsumen, karena konsumen memiliki posisi tawar yang rendah. Artinya perlindungan hukum konsumen pada dasarnya terdapat pada pelaku usaha yang harus melindungi konsumen terhadap cacat atau kerugian. Selain itu, perlindungan tersebut juga diwujudkan dalam peraturan hukum, agar perlindungan yang dilakukan pelaku usaha tidak sewenang-wenang dan menjamin perlindungan kepentingan konsumen.

Pengertian perlindungan konsumen telah diatur dalam UUPK yaitu pada pasal 1 angka 1. Pasal tersebut berbunyi sebagai berikut :

“perlindungan konsumen adalah segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen.”

Pengertian tersebutmenunjukan adanya benteng untuk menghalangi kesewenang-wenangan pelaku usaha(Miru dan Yodo, 2008 : 1). Bagaimanapun juga posisi dari pelaku usaha lebih kuat dari konsumen. Walaupun memang antara pelaku usaha dengan konsumen berkedudukan saling membutuhkan satu sama lain. Akan tetapi, dalam hal ini pelaku usaha bertindak sebagai produsen yang memproduksi barang dan/atau jasa yang dibutuhkan konsumen. Sehingga perlindungan hukum ini diharapkan dapat menghidarkan konsumen dari perlakuan yang dapat merugikan konsumen.

Menurut Nurul Fibrianti (2015 : 112) dalam penelitiannya yang berjudul Perlindungan Konsumen dalam Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur Litigasi berpendapat pasal 1 UUPK menyatakan bahwa perlindungan konsumen

merupakan segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen, dengan pengertian sudah semestinya konsumen memperoleh perlindungan hak dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa dan mendapat kepastian hukum dalam penyelesaian sengketa antara konsumen dengan pelaku usaha. Berarti dalam hal ini perlindungan terhadap konsumsi dari barang dan/atau jasa yang diproduksi oleh pelaku usaha. Perlindungan tersebut berupa pemenuhan hak-hak konsumen atas konsumsi tersebut. Selain itu, tidak terbatas pada pemenuhan hak saja. Akan tetapi termasuk juga dalam hal perselisihan pelaku usaha dengan konsumen. Dimana dalam perselisihan tersebut harus mengandung kepastian hukum dalam penyelesian perselisihan tersebut.

Nurul dan Arief (2014 : 97) dalam penelitian lain yang berjudul Pendidikan Konsumen kepada warga Desa Jetis Kec. Bandungan Kab. Semarang terhadap Peran Lembaga Perlindungan Konsumen menyatakan sebagai konsumen, seseorang harus memahami tentang segala sesuatu mengenai hak dan kewajibannya, konsumen juga harus meningkatkan kesadaran, pengetahuan, keperdulian, kemampuan dan kemandirian untuk melindungi dirinya serta menumbuhkembangkan sikap pelaku usaha yang bertanggung jawab. Perlindungan konsumen tidak terbatas pada perlindungan dari luar terhadap konsumen. Akan tetapi pada diri konsumen juga harus menumbuhkan perlindungan tersebut pada dirinya sendiri. Jika hal tersebut tidak dilakukan, maka perlindungan konsumen tidak akan berjalan dengan baik.

Meskipun dalam hal ini disebut sebagai perlindungan konsumen namun bukan berarti kepentingan pelaku usaha tidak ikut menjadi perhatian, teristimewa karena keberadaan perekonomian nasional banyak ditentukan oleh para pelaku usaha (Miru

dan Yodo, 2008 : 1). Hal ini ditunjukan dengan adanya pengaturan yang mengatur hak dan kewajiban baik konsumen dan juga pelaku usaha. Artinya UUPK melindungi pelaku usaha dan konsumen. Namun, karena posisi pelaku usaha yang teristimewakan dengan penentuan perekonomian, maka lebih condong kepada perlindungan terhadap konsumen. Pada prinsipnya perlindungan konsumen mengatur hubungan antara pelaku usaha dengan konsumen.

Hukum perlindungan konsumen adalah keseluruhan asas-asas dan kaidah-kaidah yang mengatur dan melindungi konsumendalam hubungan dan masalah penyediaan dan penggunaan produk (barang dan/atau jasa)konsumen antara penyedia dan penggunaanya dalam kehidupan bermasyarakat (Nasution, 2002 : 22). Hal tersebut menunjukan UUPK merupakan pengaturan yang mengatur konsumen dalam konsumsi produk dari pelaku usaha. Selain itu tidak terbatas pada konsumen saja akan tetapi juga pada hubungan yang terjadi dalam konsumsi tersebut. Hubungan tersebut tentunya melibatkan pelaku usaha sebagai penyedia barang dan/atau jasa.

Pengertian yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa perlindungan konsumen merupakan subuah kaidah dalam mengatur hubungan konsumen dalam mengkonsumsi barang dan /atau jasa. Hubungan konsumsi tersebut melibatkan pelaku usaha sebagai produsen. Sehingga perlindungan konsumen juga melibatkan perlindungan terhadap pelaku usaha, walaupun memang lebih condong kepada perlindungan konsumen. Perlindungan konsumen disini juga tidak hanya dari luar seperti pengaturannya misalnya. Akan tetapi perlindungan tersebut datang dari diri konsumen juga.

Badan Perlindungan Konsumen Nasional (2005 : 5) memberi penjelasan bahwa perlindungan konsumen di Indonesia, diselenggarakan sebagai usaha bersama berdasarkan lima asas pembangunan nasional, yaitu :

a. Asas manfaat
   Bahwa segala upaya dalam penyelenggraan pelindungan konsumen harus memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi kepentingan konsumen dan pelaku usaha secara keseluruhan.
b. Asas keadilan
   Agar partisipasi seluruh rakyat dapat diwujudkan secara maksimal dan memberikan kesempatan kepada konsumen dan pelaku usaha untuk memperoleh haknya an melaksanakan kewajiban secara adil.
c. Asas keseimbangan
   Memberikan keseimbangan antara kepentingan konsumen pelaku usaha dan pemerintah dalam arti material maupun spiritual.
d. Asas keamanan dan keselamatan konsumen
   Memberikan jaminan atas keamanan dan keselamatan kepaa konsumen dalam penggunaan, pemakaian, dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang dikonsumsi atau digunakan.
e. Asas kepastian hukum
   Agar pelaku usaha maupun konsumen menaati dan memperoleh keadilan dalam menyelenggarakan perlindungan konsumen.

Perlindunga hukum konsumen tersebut diwujudkan dengan pengaturan menganai hak-hak dan kewajiban konsumen pada pasal 4 dan 5 UUPK. Pasal tersebut merinci hak-hak dan kewajiban konsumen diantaranya sebagai berikut :

Hak konsumen adalah :

a. Hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengonsumsi barang dan/atau jasa;
b. Hak untuk memilih dan mendapatkan barang dan/atau jasa sesuai dengan nilai tukar dan kondii serta jaminan yang dijanjikan;
c. Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa;
d. Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan;
e. Hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;
f. Hak untuk mendapatkan pembinaan dan pendidikan konsumen;
g. Hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;

h. Hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya;
i. Hak-hak yang diatur dalam perundang-undangan lainnya.

Kewajiban konsumen, adalah :
a. Membaca atau mengikuti petunjuk informasi dan prosedur pemakaian atau pemanfaatan barang dan/atau jasa demi keamanan dan keselamatan;
b. Beritikad baik dalam melakukan transaksi pembelian barang dan/atau jasa;
c. Membayar sesuai dengan nilai tukar yang disepakati;
d. Mengikuti upaya penyelesaian hukum sengketa perlindungan konsumen secara patut.

Selain mengatur hak-hak dan kewajiban konsumen seperti yang telah disebutkan. Namun, dalam hal ini UUPK tidak hanya mengatur perlindungan hukum kepada konsumen saja. Pelaku usaha sebagai pihak yang selalu berhubungan dengan konsumen pun diatur mengenai hak-hak dan kewajiban pelaku usaha. Artinya tidak hanya konsumen saja yang mendapat perlindungan, akan tetapi perlindungan pelaku usaha juga diperhatikan, walaupun memang UUPK lebih condong terhadap perlindungan konsumen. Pengaturan mengenai hak-hak dan kewajiban pelaku usaha diatur dalam pasal 6 dan 7 UUPK. Pasal tersebut merinci hak-hak dan kewajiban pelaku usaha, diantaranya sebagai berikut:

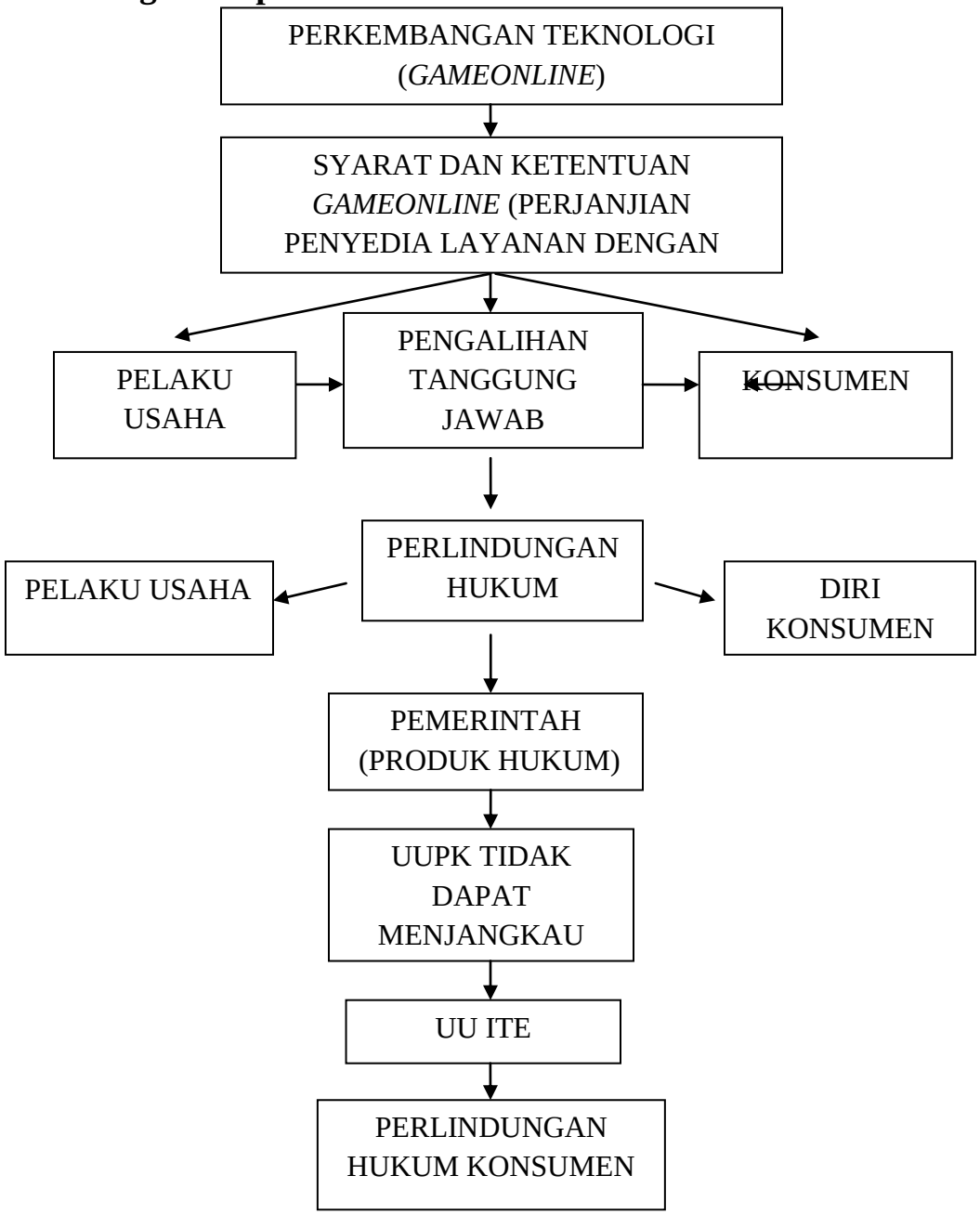
Hak pelaku usaha adalah :
a. Hak untuk menerima pembayaran yang sesuai dengan kesepakatan mengenai kondisi dan nilai tukar barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
b. Hak untuk mendapat perlindungn hukum dari tindakan konsumen yang beritikad baik;
c. Hak untuk melakukan pembelaan diri sepatutnya I dalam penyelesaian hukum sengketa konsumen;
d. Hak untuk rehabilitasi nama baik apabila terbukti secara hukum bahwa kerugian konsumen tidak diakibatkan oleh barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
e. Hak-hak yang diatur dalam ketentuan perundang-undangan lainnya.

Kewajiban pelaku usaha adalah :

a. Beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya;
b. Memberikan informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan, dan pemeliharaan;
c. Memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan ujur serta tidak diskriminatif;
d. Menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku;
e. Memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji dan/atau mencoba barang dan/atau jasa tertentu serta memberi jaminan dan/atau garasi atas barang yang dibuat dan/atau diperdagangkan;
f. Memberi kompensasi, ganti rugi, dan/atau penggantian apabila barang dan/jasa yang diterima atau dimanfaatkan konsumen tidak sesuai dengan perjanjian.

Adanya pengaturan hak-hak dan kewajiban konsumen maupun pelaku usaha tersebut menunjukan bahwa tidak hanya ada perlindungan konsumen saja dalam UUPK. Akan tetapi perlindungan pelaku usaha juga ikut diatur. Sehingga diharapkan dalam hubungan konsumen dan pelaku usaha berjalan dengan baik, tentunya dengan memperhatikan hak dan kewajiban masing-masing. Selain itu, adanya hal tersebut juga akan didapat kepastian hukum antara kedua belah pihak. Walaupun lebih kepada konsumen, karena memang pada prinsipnya posisi atau kedudukan pelaku usaha lebih kuat dan dominan. Sehingga perlu adanya perlindungan hukum konsumen agar konsumen terhindar dari kesewenang-wenangan pelaku usaha yang timbul dari kedudukan kuat dan dominan tersebut.

2.7. Kerangka Berpikir



Bagan 2.2. Kerangka Berfiki

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Uraian hasil penelitian dan pembahasan tentang perjanjian antara penyedia layanan *game online Mobile Legends : Bang Bang* dengan pengguna *game* dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tersebut telah menjawab seluruh rumusan masalah dalam penelitian ini. Adapun simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut :

(1) Perjanjian antara penyedia layanan *game online Mobile Legends : Bang Bang* dengan pengguna *game* merupakan perjanjian elektronik. Selain itu, perjanjian tersebut dikategorikan sebagai perjanjian baku yang didalamnya terdapat klausula baku. Beberapa klausula baku dalam perjanjian tersebut mengandung adanya pengalihan tanggung jawab dari penyedia layanan selaku pelaku usaha kepada pengguna *game* selaku konsumen. Terdapat pula klausula yang menyatakan perubahan perjanjian sewaktu-waktu oleh penyedia layanan tanpa pemberitahuan pengguna *game*. Adanya hal tersebut telah melanggar klausula baku yang dilarang dalam pasal 18 Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK).

(2) Perlindungan konsumen pada dasarnya akan terwujud jika terdapat perlindungan dari tiga pihak penyelenggara perlindungan, yaitu pihak diri

konsumen, pihak pelaku usaha dan pemerintah. Perlindungan konsumen pada pencantuman klausula baku pada perjanjian antara penyedia layanan *game online Mobile Legends : Bang Bang* dengan pengguna *game*, diantaranya sebagai berikut :

(1) Perlindungan diri konsumen yaitu pengguna *game* dikatakan kurang. Hal tersebut ditunjukan dengan perilaku pengguna *game* yang tidak memahami perjanjian tersebut ketika akan menggunakan layanan bahkan mengabaikan hal tersebut.

(2) Perlindungan dari pelaku usaha yaitu penyedia layanan dikatakan kurang. Sebab, penyedia layanan dalam perjanjian tersebut mencantumkan klausula baku yang mengakibatkan konsumen mengalami kerugian dan mengurangi adanya kepastian hukum bagi konsumen.

(3) Perlindungan dari pemerintah melalui produk hukum dalam hal ini UUPK dikatakan cukup baik. Namun, UUPK tidak dapat menjangkau pelaku usaha yang berada di luar Indonesia. Namun, khusus untuk ketentuan klausula baku dapat dijembatani dengan Undang –Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Jo. Undang-Undang No. 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 dan Peraturan Pemerintah Nomor 82 tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

5.2. Saran

Pada bab ini penulis juga memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat

dipakai sebagai pertimbangan dalam penggunaan klausula baku, yaitu :

(1) Bagi konsumen diharapkan lebih berhati-hati dan selektif terhadap barang dan/atau jasa yang akan dikonsumsi, khususnya bidang jasa. Konsumen harus mengetahui ketentuan-ketentuan dari pelaku usaha sebelum dan pada saat akan mengkonsumsi jasa. Sehingga, dalam mengonsumsi jasa tersebut hak-hak konsumen dapat terlindungi dan tidak mengalami kerugian.

(2) Bagi pelaku usaha diharapkan dalam melaksanakan kegiatan usaha tetap memperhatikan peraturan yang berlaku dan yang paling penting memperhatikan hak-hak konsumen. Itikad baik dari pelaku usaha memegang peran penting dalam hal ini. Orientasi pelaku usaha adalah mendapatkan keuntungan, akan tetapi keuntungan tersebut tentunya didapat dari konsumsi dari konsumen. Oleh karena itu, itikad baik dan mutualisme harus diterapkan pelaku usaha dalam melaksanakan kegiatan usaha.

(3) Bagi pemerintah, perlu adanya perubahan atau regulasi baru, karena perkembangan teknologi yang begitu pesat menimbulkan konsumsi terhadap barang dan/atau jasa bersifat global yaitu dapat beasal dari Indonesia maupun luar Indonesia. Peran pemerintah dalam hal ini memegang peran penting. Khusus klausula baku dapat diatasi dengan membentuk suatu lembaga yang bertugas memferivikasi perjanjian baku dari pelaku usaha, sehingga nantinya konsumen dapat terlindungi hak-haknya. Hal tersebut adalah salah satu bentuk perlindungan bagi konsumen yang notabennya berpengetahuan dan berpendidikan serta memiliki posisi yang lebih lemah dibanding pelaku usaha.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Ali, Zainuddin. 2009. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta : Sinar Grafika.

Anonim. 2008. *Kamus Hukum.* Bandung : Citra Umbara.

Badan Perlindungan Konsumen Nasional.2005. *Perlindungan Konsumen Indonesia*. Cetakan Kedua. Jakarta : Badan Perlindungan Konsumen Nasional.

Badruzaman, Mariam Darus. 1986. *Perjanjian Baku (Standaar) & Perkembangannya di Indonesia.* Bandung : PT. Alumni.

Bainbridge, David I. 1993. *Komputer & Hukum*. Terjemahan Prasadi T. Susmaatmadja. Jakarta : PT. Sinar Grafika.

B.A, I.P.M. Ranuhandoko. 1996. *Terminologi Hukum*. Jakarta : Sinar Grafika.

Barkatullah, Abdul Halim. 2009. *Pelindungan Hukum Bagi Konsumen dalam Transaksi E-Commerce Lintas Negara di Indonesia*.Yogyakarta : FH UII Press.

Budiono, Herlin. 2006. *Asas Keseimbangan Bagi Hukum Perjanjian Indonesia : Hukum Perjanjian Berlandaskan Asas-asas Wiganti Indonesia*. Bandung : PT. Citra Aditya.

Maghfirah, Ester. 2004. *Perlindungan Konsumen dalam E- Comerce*.Yogyakarta : Fakultas Ilmu Hukum Universitas Gajah Mada.

Mertokusumo, Sudikno. 2005. *Mengenal Hukum : Suatu Pengantar*. Yogyakarta : Liberty.

Miru, Ahmadi dan Sakka Pati. 2013. *Hukum Perikatan : Penjelasan Makna Pasal 1233 sampai 1546 BW*. Jakarta : Rajawali Pers.

_____dan Sutarman Yodo. 2008. *Hukum Perlindungan Konsumen*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Reaja Rosdakarya.

Muhammad, Abdulkadir. 2010. *Hukum Perdata Indonesia*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti.

Nasution, AZ. 2002.*Hukum Perlindungan Konsumen : Suatu Pengantar*. Cetakan Kedua. Jakarta : Diadit Media.

Nawawi, Barda. 2001. Masalah Penegakan Hukum & Kebijakan Penanggulangan Kejahatan.Banung : Citra Aditya Bakti.

Panggabean, H. P. 2012. *Praktik Standaard Contract (Perjanjian Baku) dalam Perjanjian Kredit Perbankan*.Bandung : PT. Alumni.

Ramli, Ahmad M. 2004. *Cybelaw & Haki dalam Sistem Hukum Indonesia*.Bandung : PT. Refika Aditama.

Salim HS. 2002. *Pengantar Hukum Perdata Tertulis (BW).* Jakarta : Sinar Grafika.

Sitompul, Josua. 2012. *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw : Tinjauan Aspek Hukum Pidana*. Jakarta : PT. Tata Nusa.

Sidabalok Janus. 2014. Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti.

Sjahputra, Iman. 2010. *Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Elektronik*.Bandung : P.T. Alumni.

Soekanto, Soerjono. 2014. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta : UI Pers.

Soeroso, R. 2002. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta : Sinar Grafika.

Subekti. 2008. *Hukum Perjanjian*. Jakarta : PT. Intermassa.

_____. 1976. *Aspek Aspek Hukum Perikatan Nasional*.Bandung : Alumni.

Sudaryanto. 1999. *Hukum & Advokasi Konsumen*. Bandung : Citra Aditya Bakti.

Suparni, Niniek. 2009. *Cyberspace : Problematika & Antisipasi Pengaturannya*. Jakarta : Sinar Prafika Offset.

Syafrizal, Melwin. 2005. *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta : Andi.

Zulham. 2013. *Hukum Perlindungan Konsumen*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

JURNAL ILMIAH/ ARTIKEL/ SKRIPSI/ TESIS/ DISERTASI

Abramovitch, Susan H. dan David L Cummings. Virtual Property, Real Law : The Regulation of Property in Video Games. *Canadian Journal of Law and Technology*.

Agustina, Rosa. 2008. Kontrak Elektronik (E- Contract) dalam Sistem Hukum Indonesia.

Anggraeni , Yayu. Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Studi DeskriptIF Kuantitatif pada Remaja di Kelurahan Asam Kumbang Medan).

Brahmanta, Dewa Gede Ari Yudha dan Anak Agung Sri Utari.Hubungan Hukum Pelaku Usaha dengan Konsumen.Bagian Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Udayana.

Brown, Peter dan Richad Raysman. Property Right In Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues In Virtual Property. *The Indian Journal of Law and Technology*. Vol 2.

Carnika, Yugas Apries. 2016. Perlindungan Hukum bagi Konsumen Sebagai Pengguna Jasa Game Online Terhadap Kerugian Akibat Layanan Penyedia Jasa Game Online. Skripsi Universitas Jember.

Dinanti, Novel Rizkita, dkk.2016. Penerapan Asas Keseimbangan Terhadap Kebebasan Berkontrak dalam Perjanjian Kerjasama Usaha Waralaba Utama (Master Frainchise) Lembaga Pendidikan Primagama Wilayah Kotamadya Surakarta.*Diponegoro Law Journal*. Vol. 5 (3).

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

Fibrianti, Nurul. 2015. Perlindungan Konsumen dalam Penyelesaian Sengketa Konsumen Melalui Jalur Litigasi. *Jurnal Hukum Acara Perdata*. Vol. 1 (1) Januari-Juni.

_____. 2015. Controlling Model Of Standard Contract In Carrying Out Consumer Protection. *International Journal Bussines, Economics and Law*. Vol. 6 (4)

_____. 2016. Self-Harming Of Consumer Rights In The Implementation Of Akad Murabahah With Wakalah In Sharia Financing. *International Journal Bussines, Economics and Law.* Vol. 9 (4) April

_____. 2017. Consumer Protection In Electronic Transactions. *International Journal Bussines, Economics and Law*. Vol. 12 (4) April

_____dan Arief Hidayat. 2014. Pendidikan Konsumen Kepada Warga Desa Jetis Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang.*Jurnal Abdimas*. Vol. 18 (2) Desember 2014

Giandi, Ahmad Fajar, dkk. 2012. Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *Jurnal Universitas Padjadjaran*. Vol. 1 (1).

_____, R D Funny Mustikasari E, dan Hadi Suprapto A. 2012. Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online.*E-Journal Mahasiswa Universitas Padjadjaran.* Vol. 1 (1)

Ginting, Miko Susanto. 2014. Menegaskan Kembali Keberadaan Klausula Baku dalam Perjanjian. *Jurnal Hukum & Peradilan*.Vol. 3 (3) Nopember 2014.

Miru, Ahmadi. 2004. Prinsip-Prinsip Perlindungan Hukum bagi Konsumen di Indonesia. Disertasi Program Pascasarjana Universitas Airlangga Surabaya.

Muaziz, Muhammad Hasan dan Achmad Busro.2015. Pengaturan Klausula Baku dalam Hukum Perjanjian untuk Mencapai Keadilan Berkontrak.*Jurnal Law Reform*.Vol. 11 (1).

Saraswati, Niken. 2011. Standaar Kontrak dalam Hukum Perjanjian.

Waskitho, Fauzi. 2016. Kedudukan *Virtual Property* dalam Hukum Benda di Indonesia. Skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

INTERNET

Akhdian.2012. Jenis Jenis Game Online. http://www.google.co.id/amp/s/akhdian.net/2012/07/05/jenis-jenis-game-online/amp/. (Diakses pada 21 Desember 2017)

Anggif.2015. Sistem Jaringan pada Game Online.https://firemo.wordpress.com/2015/01/29/siste,-jaringan-pada-game-online/. (diakses pada 1 Januari 2017)

Anonim. 2017. Siapa Pembuat, Pencipta, Pemilik dan Developer game Mobile Legends. http://www.betravel.com/forum/discussion/1026/siapa-pembuat-pencipta-pemilik-dan-developer-game-mobile-legends. (Diakses pada 26 Desember 2017)

Anonim. http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/virtual+goods. (diakses pada 28 Mei 2017)

Bintang27.2017. Pengertian MOBA, Arti dari Moba yang harus kalian ketahui. http://mobilelegends-id.com/viewtopic.php?+=62. (Diakses pada 25 Desember 2017)

Dimas ,Alfian. 2016. Ini Spesifikasi Mobile Legends. http://www.google.co.id/amps/s/www.inigame.id/spesifikasi-mobile-legends/amp/ (Diakses pada 26 Desember 2017)

JRS. 2017. Penjelasan Aplikasi Mobile Legends : Bang Bang. http://www.google.co.id/smp/www.blue-la-goon-idn.com/mobile-legends-bang-bang/amp/. (Diakses pada 26 Desember 2017)