

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perjanjian merupakan dasar hukum yang mengatur hubungan antara pelaku usaha dan konsumen dalam suatu transaksi. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata), perjanjian didefinisikan sebagai perbuatan hukum di mana satu pihak atau lebih mengikatkan diri kepada pihak lain untuk melaksanakan sesuatu dalam lingkup harta kekayaan.<sup>1</sup> Keabsahan perjanjian diatur dalam Pasal 1320 KUH Perdata, yang mensyaratkan adanya kesepakatan, kecakapan para pihak, objek tertentu, dan sebab yang halal.<sup>2</sup> Jika salah satu syarat ini tidak terpenuhi, perjanjian dapat dinyatakan batal atau dapat dibatalkan, yang memengaruhi keabsahan transaksi yang dilakukan.

Dalam konteks transaksi *digital*, seperti pembelian perangkat game *Online* (item, skin, atau mata uang virtual), penerapan Pasal 1320 KUH Perdata menjadi lebih kompleks karena sifat transaksi yang tidak berwujud dan bergantung pada *Platform* elektronik. Konsumen sering menghadapi risiko cacat kesepakatan, seperti kekhilafan atau penipuan, akibat kurangnya informasi yang jelas dari pelaku usaha mengenai syarat transaksi.<sup>3</sup> Hal ini menimbulkan isu tentang sejauh mana transaksi *digital* dalam pembelian perangkat game *Online* dapat dianggap sah berdasarkan kerangka hukum yang ada.

---

<sup>1</sup> R. Subekti, "Hukum Perjanjian dalam Konteks Hukum Perdata," *Jurnal Hukum dan Pembangunan* 10, no. 3 (1980): 112, <https://journal.ui.ac.id/index.php/jhp/article/view/456>, diakses jam 22.00 pada tanggal 05 Agustus 2025.

<sup>2</sup> *Ibid.*, hlm, 118.

<sup>3</sup> Anna Maria Tri Anggraini, "Keabsahan Kontrak Elektronik dalam Transaksi Digital," *Jurnal Hukum & Kenotariatan* 12, no. 2 (2020): 25-40, <https://journal.unpad.ac.id/jhk/article/view/789>, diakses jam 22.10 pada tanggal 05 Agustus 2025.

Transaksi *digital* diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), sebagaimana diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. Pasal 18 ayat (1) UU ITE menyatakan bahwa kontrak elektronik mengikat para pihak sepanjang memenuhi syarat perjanjian yang sah sesuai KUH Perdata.<sup>4</sup> Pasal 17 UU ITE juga mewajibkan pelaku usaha untuk memberikan informasi yang lengkap dan benar kepada konsumen.<sup>5</sup> Dalam transaksi game *online*, ketentuan ini relevan karena pelaku usaha seperti pengembang game atau penyedia *Platform*, bertindak sebagai pihak yang harus memastikan transparansi dan keamanan transaksi. Namun, praktik seperti iklan menyesatkan, ketidaksesuaian barang virtual dengan deskripsi, atau syarat transaksi yang tidak jelas sering kali merugikan konsumen, sehingga memunculkan keraguan tentang keabsahan transaksi berdasarkan Pasal 1320 KUH Perdata dan Pasal 18 UU ITE.

Para pihak dalam transaksi game *Online* terdiri dari pelaku usaha game *online*, yaitu *developer* atau penyedia *Platform*, dan konsumen sebagai pengguna. Pelaku usaha memiliki kewajiban untuk memenuhi asas itikad baik dan memberikan informasi yang jelas tentang perangkat virtual yang ditawarkan.<sup>6</sup> Namun, praktik seperti iklan menyesatkan, ketidaksesuaian barang virtual dengan deskripsi, atau syarat transaksi yang tidak transparan sering kali merugikan konsumen, sehingga memunculkan keraguan tentang

---

<sup>4</sup> Pasal 18 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

<sup>5</sup> *Ibid.*, Pasal 17.

<sup>6</sup> Shinta Pangesti, "Aspek Hukum Transaksi Elektronik dalam Industri game Online," *Jurnal Hukum Teknologi* 8, no. 1 (2021): 30-45, <https://journal.uui.ac.id/jht/article/view/234>, diakses jam 22.20 pada tanggal 05 Agustus 2025.

keabsahan transaksi berdasarkan Pasal 1320 KUH Perdata dan Pasal 18 UU ITE.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) menjadi landasan penting untuk melindungi konsumen dalam transaksi *digital*. Pasal 4 UUPK menjamin hak konsumen atas informasi yang jelas, jujur, dan tidak menyesatkan, sedangkan Pasal 7 mewajibkan pelaku usaha untuk memenuhi standar tersebut.<sup>7</sup> Dalam konteks game *online*, pelaku usaha wajib memastikan bahwa informasi mengenai perangkat virtual, seperti fungsi, harga, dan syarat penggunaan, disampaikan dengan jelas. Namun, pelaku usaha sering kali gagal memenuhi kewajiban ini, yang dapat menyebabkan transaksi dianggap tidak sah.

Isu keabsahan transaksi *digital* dalam pembelian perangkat game *Online* muncul karena potensi pelanggaran syarat Pasal 1320 KUH Perdata, seperti cacat kesepakatan akibat kurangnya informasi yang jelas atau adanya unsur penipuan. Misalnya, konsumen mungkin menyetujui transaksi berdasarkan informasi yang menyesatkan, sehingga kesepakatan tidak mencerminkan kehendak sebenarnya.<sup>8</sup> Selain itu, sifat lintas yurisdiksi *Platform game online*, yang sering beroperasi di luar Indonesia, menimbulkan tantangan dalam menentukan hukum yang berlaku dan penegakan hukum terhadap pelaku usaha.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Pasal 4 dan Pasal 7 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

<sup>8</sup> Dewi Sulistianingsih, "Tantangan Perlindungan Konsumen dalam Transaksi E-Commerce," *Jurnal Hukum Bisnis* 15, no. 4 (2019): 50-65, <https://journal.ugm.ac.id/jhb/article/view/901>, diakses jam 22.30 pada tanggal 05 Agustus 2025.

<sup>9</sup> *Ibid.*, hlm, 62.

Tanggung jawab hukum pelaku usaha menjadi sangat penting ketika konsumen dirugikan, misalnya, akibat ketidaksesuaian perangkat virtual dengan deskripsi yang dijanjikan. Berdasarkan UUPK, pelaku usaha wajib bertanggung jawab atas kerugian konsumen, termasuk memberikan kompensasi jika terbukti melanggar kewajiban informasi. Namun, efektivitas UUPK dalam konteks transaksi *digital* masih terbatas karena kurangnya pengaturan spesifik tentang barang virtual dan kesulitan menegakkan hukum terhadap pelaku usaha global.

Transaksi game *Online* belum diatur secara spesifik dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia. Namun, ketentuan umum perjanjian dalam KUH Perdata, UU ITE, dan UUPK menjadi acuan hukum yang relevan. Pasal 17 dan 18 UU ITE mengatur keabsahan kontrak elektronik, sedangkan Pasal 4 dan 7 UUPK menegaskan perlindungan konsumen. Meski demikian, penerapan ketentuan ini sering kali tidak efektif karena pelaku usaha game *Online* kerap kali tidak mematuhi asas itikad baik atau kewajiban informasi.

Industri game *Online* di Indonesia telah berkembang pesat, dengan jumlah pengguna yang terus meningkat. Namun, pertumbuhan ini diikuti oleh meningkatnya keluhan konsumen terkait transaksi *digital*.<sup>10</sup> Kasus seperti ketidaksesuaian barang virtual, iklan menyesatkan, atau kurangnya transparansi dalam syarat transaksi menunjukkan adanya celah dalam perlindungan konsumen.

---

<sup>10</sup> Shinta Pangesti, "Aspek Hukum Transaksi Elektronik dalam Industri game Online," *Jurnal Hukum Teknologi* 8, no.1 (2021). <https://journal.uui.ac.id/jht/article/view/234>.

Keabsahan transaksi *digital* bergantung pada pemenuhan syarat Pasal 1320 KUH Perdata dan Pasal 18 UU ITE. Jika pelaku usaha gagal memberikan informasi yang jelas, transaksi dapat dianggap tidak sah karena cacat kesepakatan, seperti kekhilafan atau penipuan.<sup>11</sup> Hal ini menegaskan pentingnya analisis hukum untuk memastikan bahwa transaksi *digital* memenuhi syarat keabsahan yang ditentukan.

Tanggung jawab hukum pelaku usaha game *Online* menjadi fokus penting. Pelaku usaha wajib memastikan bahwa informasi yang diberikan sesuai dengan Pasal 7 UUPK, dan mereka dapat dimintai pertanggungjawaban jika menyebabkan kerugian konsumen. Namun, tantangan seperti yurisdiksi lintas negara dan kurangnya pengaturan spesifik tentang barang virtual sering menghambat penyelesaian sengketa.

Pesatnya perkembangan teknologi *digital* menuntut adanya pengaturan hukum yang lebih komprehensif untuk melindungi konsumen dalam transaksi game *online*. Ketidakpatuhan pelaku usaha terhadap kewajiban informasi dan asas itikad baik sering kali menyebabkan kerugian bagi konsumen, yang menunjukkan perlunya penguatan kerangka hukum.

Penelitian ini relevan karena meningkatnya penggunaan *Platform* game *Online* di Indonesia menjadikan perlindungan konsumen sebagai isu yang mendesak. Dengan menganalisis keabsahan transaksi dan tanggung jawab hukum pelaku usaha, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan hukum yang lebih baik.

---

<sup>11</sup> Anna Maria Tri Anggraini, "Keabsahan Kontrak Elektronik dalam Transaksi Digital," *Jurnal Hukum dan Kenotariatan* 12, no.2 (2020). <https://journal.unpad.ac.id/jhk/article/view/789>.

Pentingnya penelitian ini terletak pada perlunya kepastian hukum dalam transaksi *digital*, terutama dalam industri *game online*. Dengan mengidentifikasi celah hukum dan memberikan rekomendasi, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat perlindungan konsumen di Indonesia.

Sebagai contoh konkret yang terjadi di lapangan, sengketa siber terkait transaksi *game online* menegaskan urgensi dari isu perlindungan konsumen ini. Pertama, hambatan dari syarat subjektif kecakapan bertindak hukum terlihat pada kasus Januar (usia 10 tahun), yang secara mandiri melakukan transaksi pembelian akun melalui metode pertemuan langsung (Cash on Delivery), namun hak akses akun tersebut dimanipulasi dan ditarik kembali secara sepihak oleh penjual dewasa melalui fitur pemulihan email utama. Kedua, cacat syarat objektif mengenai kejelasan suatu hal tertentu terjadi pada kasus Siti, di mana konsumen mengalami kerugian material hingga jutaan rupiah akibat ketidakpastian perolehan barang digital yang digantungkan pada sistem pembelian acak (*spin/gacha*) yang tidak transparan.

Ketiga, tantangan penegakan hukum akibat kebijakan sepihak platform asing dan kerentanan transaksi melalui pihak ketiga berwujud nyata pada kasus yang dialami oleh Puja, di mana akun permainannya diblokir secara permanen oleh pengembang asing karena *diamond* yang dibelinya ternyata berasal dari kejahatan siber internasional berupa pembobolan kartu kredit (*carding*). Keempat, pengabaian tanggung jawab ganti rugi sepihak oleh pelaku usaha global juga menimpa Aura, di mana barang digital bernilai ekonomis tinggi yang telah dibelinya secara sah tiba-tiba hangus atau kehilangan fungsi akibat

adanya pembaruan sistem (patch update) sepihak secara mendadak oleh pengembang permainan. Kasus-kasus nyata yang dialami oleh Januar, Siti, Puja, dan Aura ini menggambarkan tingginya risiko transaksi digital yang dihadapi konsumen domestik dan memperkuat kebutuhan akan pembaruan serta penguatan hukum untuk melindungi konsumen secara nyata di Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Tinjauan Hukum Terhadap Keabsahan Transaksi *Digital* Dalam Pembelian Perangkat game *Online* Berdasarkan Undang-Undang No.8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini mengangkat dua rumusan masalah:

1. Bagaimana keabsahan transaksi *digital* dalam pembelian perangkat game *Online* di Indonesia?
2. Bagaimana tanggung jawab hukum pelaku usaha dalam transaksi *digital* pembelian perangkat game *online*?

## **C. Ruang Lingkup Penulisan**

Ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini dibatasi pada pembahasan hal-hal mengenai bagaimana keabsahan transaksi *digital* dalam pembelian perangkat game *Online* di Indonesia berdasarkan UU Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen serta bagaimana tanggung jawab hukum penyedia layanan game *Online* dalam melindungi hak-hak konsumen, terutama terkait transaksi *digital* dan kepemilikan barang virtual. Dengan

demikian, peneliti dapat lebih spesifik dalam memaparkan hal tersebut.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Untuk menganalisis keabsahan transaksi *digital* dalam pembelian perangkat game *Online* di Indonesia.
2. Untuk menganalisis kewajiban hukum pelaku usaha dalam transaksi *digital* pembelian perangkat game *online*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi baik dari segi teoretis maupun praktis, yang mencakup:

##### **a. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran serta memperkaya literatur ilmiah dalam bidang ilmu hukum, khususnya mengenai hukum perdata dan hukum perlindungan konsumen yang berkaitan dengan keabsahan transaksi digital. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan doktrin mengenai syarat sahnya perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdata ketika diimplementasikan dalam objek barang virtual pada *game online*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai perluasan jangkauan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dalam menghadapi dinamika perdagangan elektronik yang semakin kompleks, sehingga dapat

dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji isu-isu hukum *siber* dan perlindungan hak konsumen di masa depan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat melatih dan mengembangkan kemampuan penalaran hukum (*legal reasoning*) serta pola pikir kritis peneliti dalam menganalisis permasalahan aktual di masyarakat, khususnya mengenai keabsahan transaksi digital dalam pembelian perangkat *game online*, sekaligus sebagai salah satu persyaratan akademis yang harus dipenuhi oleh peneliti untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H) pada Fakultas Hukum Universitas Malikussaleh.

2. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta bahan pertimbangan bagi Pemerintah, khususnya Kementerian Komunikasi dan Digital serta Kementerian Perdagangan, dalam merumuskan kebijakan atau regulasi tambahan yang lebih komprehensif terkait transaksi barang virtual. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pemerintah dalam meningkatkan fungsi pengawasan terhadap pelaku usaha *game online* guna menjamin kepastian hukum dan perlindungan bagi konsumen di Indonesia sesuai dengan amanat Undang-Undang Perlindungan Konsumen.

### 3. Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada seluruh lapisan masyarakat, khususnya para pengguna layanan *game online*, agar dapat memahami dengan benar apa saja hak dan kewajiban mereka dalam transaksi jual beli *online*. Selain itu, penelitian ini memberikan edukasi mengenai mekanisme perlindungan hukum bagi konsumen jika terjadi kerugian, serta mendorong peningkatan literasi digital guna meminimalisir risiko penipuan dan eksploitasi di ruang *siber*.

## F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah sumber lampau dari penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian terdahulu merupakan salah satu referensi dasar Ketika melaksanakan sebuah penelitian dan memiliki fungsi untuk memprluas teori yang akan dipakai dalam kajian penelitian yang akan dilaksanakan.

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang hendak dilakukan:

1. Penelitian Muhammad Alfarizi Fakultas Hukum Universitas Malikussaleh pada tahun 2023 mengenai “Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen dalam Transaksi Jual Beli Akun game *Online* di Kabupaten Bireuen”. Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dimana penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Alfarizi bertujuan untuk membahas seputar perlindungan hukum terhadap konsumen dalam transaksi jual beli akun game *Online* di kabupaten

bireuen. Berbeda dengan penulis, dimana penulis akan melakukan penelitian dengan membahas keabsahan transaksi *digital* dalam pembelian perangkat game *Online* di Indonesia berdasarkan UUPK.<sup>12</sup>

2. Penelitian Muhammad Luqman Fauzan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta pada tahun 2020 mengenai “Perlindungan Konsumen dalam Jual Beli Akun game *Online Mobile Legend*”. Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dimana penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Luqman Fauzan bertujuan untuk membahas seputar perlindungan hukum konsumen dalam transaksi jual beli akun game *Online Mobile Legend*. Berbeda dengan penulis, dimana penulis akan melakukan penelitian dengan membahas keabsahan transaksi *digital* dalam pembelian perangkat game *Online* di Indonesia berdasarkan UUPK.<sup>13</sup>

3. Penelitian Riandi Dwi Putra Fakultas Hukum Universitas Islam Riau, pada tahun 2022 mengenai “Pekanbaru Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen dalam Jual Beli Akun game *Online Mobile Legend* Bang Bang Melalui *E-commerce* Berdasarkan Undang-Undang No 8 Tahun 1999”. Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dimana penelitian yang dilakukan oleh Riandi Dwi Putra bertujuan untuk membahas seputar perlindungan hukum bagi konsumen dalam

---

<sup>12</sup> Muhammad Alfarizi, “Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen dalam Transaksi Jual Beli Akun game online di Kabupaten Bireuen,” Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Malikussaleh, 2023.

<sup>13</sup> Muhammad Luqman Fauzan, “Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun game online *Mobile Legend*,” Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2020, hlm. 1–12.

transaksi jual beli akun game *Online Mobile Legend* Bang Bang melalui *Platform* e-commerce. Berbeda dengan penulis, dimana penulis akan melakukan penelitian dengan membahas keabsahan transaksi *digital* dalam pembelian perangkat game *Online* di Indonesia berdasarkan UUPK.<sup>14</sup>

## G. Tinjauan Pustaka

### 1. Ruang Lingkup Transaksi *Digital*

Transaksi *digital* merujuk pada segala bentuk pertukaran barang, jasa, atau informasi yang dilakukan melalui *Platform* berbasis teknologi *digital*, seperti situs web, aplikasi mobile, atau pasar *digital*. Dalam perspektif hukum, transaksi ini diakui sah sepanjang memenuhi syarat perjanjian yang diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata), yaitu adanya kesepakatan, kecakapan para pihak, objek tertentu, dan sebab yang halal. Transaksi *digital* mencakup berbagai aktivitas, mulai dari pembelian barang secara *online*, pembayaran elektronik, hingga kontrak *digital* yang mengikat secara hukum. Dalam konteks pembelian perangkat game *online*, transaksi *digital* meliputi pembelian item virtual seperti skin, mata uang dalam game, atau langganan layanan premium melalui *Platform* seperti Steam, PlayStation Store, atau aplikasi game seperti Mobile Legends. Sifat tidak berwujud dari barang *digital* ini

---

<sup>14</sup> R D Putra, "Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Jual Beli Akun game *online Mobile Legends: Bang Bang* Melalui E-Commerce Berdasarkan Undang-Undang No 8 Tahun 1999," Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Islam Riau, Pekanbaru, 2022, <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/18361%0A>, <https://repository.uir.ac.id/18361/1/181010672.pdf>, diakses jam 15.00 pada tanggal 29 Mei 2025.

menciptakan kompleksitas hukum, terutama terkait kepastian kepemilikan dan keabsahan transaksi, yang sering kali tidak diatur secara spesifik dalam perundang-undangan nasional.<sup>15</sup>

Secara hukum, transaksi *digital* diatur oleh berbagai peraturan nasional dan internasional yang bertujuan untuk memastikan keamanan, keabsahan, dan perlindungan konsumen. Di Indonesia, landasan hukum utama transaksi *digital* diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016. UU ini mengatur aspek-aspek seperti pengakuan hukum terhadap transaksi elektronik, tanda tangan *digital*, dan perlindungan data pribadi. Menurut Shiddiq, UU ITE menetapkan bahwa kontrak elektronik memiliki kekuatan hukum setara dengan kontrak tertulis sepanjang memenuhi syarat keabsahan.<sup>16</sup> Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik juga memberikan pedoman teknis terkait pelaksanaan transaksi *digital*. Kerangka hukum ini mencerminkan upaya negara untuk menciptakan ekosistem *digital* yang aman dan terpercaya.

Ruang lingkup transaksi *digital* tidak hanya terbatas pada perdagangan elektronik (e-commerce), tetapi juga mencakup layanan keuangan *digital* dan transaksi dalam ekosistem game *online*. Transaksi *digital* dalam game *Online* sangat luas, meliputi pembelian perangkat lunak

---

<sup>15</sup> imon S. Y. Lui, *The Law of E-Commerce: National and International Perspectives* (London: Routledge, 2020), hlm. 45.

<sup>16</sup> Shiddiq, *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia* (Jakarta: Pustaka Hukum, 2021), hlm. 78.

game, item virtual, transaksi mikro, langganan layanan premium, hingga transaksi lintas negara. Fintech (financial technology) menjadi salah satu pendorong utama pertumbuhan transaksi *digital*, dengan perusahaan seperti GoPay, OVO, dan Dana memimpin pasar di Indonesia. Selain itu, transaksi *digital* juga mencakup layanan berbasis langganan, seperti streaming musik dan video, serta transaksi dalam ekosistem game *online*. Sifat lintas yurisdiksi dalam transaksi game *online*, di mana pelaku usaha sering berbasis di luar Indonesia, menimbulkan tantangan dalam penegakan hukum, terutama dalam hal penyelesaian sengketa konsumen. Perkembangan ini menunjukkan bahwa transaksi *digital* telah merambah ke berbagai sektor kehidupan sehari-hari, mengubah pola konsumsi masyarakat.

Aspek penting lain dari transaksi *digital* adalah keamanan dan privasi data. Dalam setiap transaksi *digital*, data pribadi pengguna sering kali dikumpulkan, disimpan, dan diproses, sehingga memunculkan risiko kebocoran data atau penyalahgunaan informasi. Untuk mengatasi hal ini, regulasi seperti Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi di Indonesia menetapkan kewajiban bagi penyelenggara sistem elektronik untuk melindungi data pengguna. Standar keamanan seperti enkripsi dan autentikasi dua faktor menjadi elemen kunci dalam menjaga integritas transaksi *digital*, termasuk dalam pembelian item virtual di game *online*.<sup>17</sup> Isu ini menjadi semakin relevan dengan

---

<sup>17</sup> Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 196, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6820).

meningkatnya serangan *siber* di era *digital*, yang dapat mengganggu kepercayaan konsumen terhadap *Platform digital*.

Transaksi *digital* juga memiliki implikasi sosial dan ekonomi yang signifikan. Di satu sisi, transaksi *digital* mempermudah akses pasar bagi pelaku usaha kecil dan menengah (UMKM) untuk menjangkau konsumen global, termasuk melalui *Platform game Online* yang menawarkan item virtual. Namun, di sisi lain, kesenjangan *digital* (*digital divide*) menjadi tantangan, karena tidak semua masyarakat memiliki akses terhadap teknologi atau literasi *digital* yang memadai. Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika menunjukkan bahwa pada tahun 2023, masih terdapat sekitar 30% penduduk Indonesia yang belum terhubung ke internet, sehingga membatasi partisipasi mereka dalam ekonomi *digital*, termasuk transaksi *game online*.<sup>18</sup> Oleh karena itu, pemerintah perlu terus mendorong inklusi *digital* untuk memperluas manfaat transaksi *digital*.

Dalam konteks global, transaksi *digital* juga diatur oleh berbagai perjanjian internasional, seperti *United Nations Convention on the Use of Electronic Communications in International Contracts*. Perjanjian ini bertujuan untuk menyelaraskan standar hukum transaksi elektronik lintas negara, memfasilitasi perdagangan internasional, termasuk transaksi lintas batas dalam *game online*. Di Indonesia, harmonisasi hukum ini penting untuk mendukung perdagangan elektronik lintas batas (*cross-border e-commerce*), yang semakin meningkat seiring globalisasi. Dengan demikian,

---

<sup>18</sup> Kementerian Komunikasi dan Informatika, *Survei Penetrasi Internet Indonesia 2023* (Jakarta: Kominfo, 2023), hlm. 8.

ruang lingkup transaksi *digital* tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga memiliki dimensi hukum, sosial, dan ekonomi yang kompleks, yang memerlukan pendekatan holistik dalam pengaturan dan implementasinya, terutama untuk memastikan perlindungan konsumen yang memadai dalam ekosistem *digital*.<sup>19</sup>

## 2. Prinsip Perlindungan Konsumen dalam Transaksi *Digital*

Prinsip perlindungan konsumen dalam transaksi *digital* bertujuan untuk menjamin hak-hak konsumen dalam lingkungan perdagangan elektronik yang rentan terhadap risiko seperti penipuan, kebocoran data, dan ketidakjelasan informasi. Di Indonesia, perlindungan konsumen diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana diubah oleh UU Nomor 19 Tahun 2016. Prinsip-prinsip ini mencakup aspek keamanan, transparansi, keadilan, dan penyelesaian sengketa, yang disesuaikan dengan karakteristik transaksi *digital* yang lintas batas dan berbasis teknologi.

### a) Prinsip Transparansi dan Informasi yang Jelas

Prinsip transparansi mengharuskan pelaku usaha menyediakan informasi yang jelas, akurat, dan tidak menyesatkan mengenai barang atau jasa yang ditawarkan. Dalam transaksi *digital*, seperti pembelian item virtual di game *Online* (misalnya *skin* atau mata uang dalam game), pelaku usaha wajib mencantumkan detail produk, harga, syarat penggunaan, dan risiko

---

<sup>19</sup> Bank Indonesia, *Laporan Perkembangan Fintech di Indonesia 2022* (Jakarta: Bank Indonesia, 2022), hlm. 12.

yang mungkin timbul. Pasal 7 UUPK menegaskan kewajiban pelaku usaha untuk memberikan informasi yang benar dan jelas. Selain itu, UU ITE mengatur bahwa informasi dalam kontrak elektronik harus dapat diakses dan dipahami oleh konsumen. Kurangnya transparansi sering kali menjadi masalah dalam transaksi game *online*, di mana syarat kepemilikan item virtual sering tidak dijelaskan dengan baik.

b) Prinsip Keamanan Transaksi

Keamanan transaksi merupakan prinsip kunci untuk melindungi konsumen dari risiko penipuan, peretasan, atau penyalahgunaan data. Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi mewajibkan penyelenggara sistem elektronik untuk menerapkan standar keamanan seperti enkripsi dan autentikasi dua faktor. Dalam konteks game *online*, misalnya melalui *Platform* seperti *Steam* atau *Mobile Legends*, konsumen sering kali memasukkan data sensitif seperti informasi kartu kredit atau akun pembayaran *digital*. Pelaku usaha harus memastikan sistem keamanan yang memadai untuk mencegah kebocoran data, sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

c) Prinsip Keadilan dan Non Diskriminasi

Prinsip keadilan menuntut perlakuan yang adil bagi konsumen tanpa diskriminasi, termasuk dalam hal akses, harga, dan layanan purna jual. Dalam transaksi *digital*, keadilan sering kali diuji oleh praktik seperti *dynamic pricing* atau perbedaan harga berdasarkan lokasi geografis

konsumen. Pasal 4 UUPK menjamin hak konsumen untuk mendapatkan perlakuan yang sama dan adil. Dalam transaksi lintas negara, seperti pembelian pada *PlayStation Store*, pelaku usaha harus memastikan bahwa konsumen dari berbagai yurisdiksi mendapatkan hak yang sama, meskipun tantangan hukum lintas batas sering kali menghambat penegakan prinsip ini.<sup>20</sup>

d) Prinsip Perlindungan terhadap Penyalahgunaan Data Pribadi

Transaksi *digital* kerap melibatkan pengumpulan data pribadi konsumen, seperti nama, alamat email, atau riwayat pembelian, yang rentan disalahgunakan. UU Perlindungan Data Pribadi 2022 mengatur bahwa data pribadi hanya boleh digunakan sesuai tujuan yang disetujui konsumen dan harus dilindungi dari akses tidak sah. Dalam game *online*, data konsumen sering digunakan untuk iklan bertarget atau bahkan dijual ke pihak ketiga tanpa izin. Prinsip ini menegaskan pentingnya persetujuan (*informed consent*) dan mekanisme perlindungan data yang ketat untuk menjaga kepercayaan konsumen.<sup>21</sup>

e) Prinsip Penyelesaian Sengketa yang Efektif

Prinsip ini menjamin adanya mekanisme penyelesaian sengketa yang cepat, mudah, dan terjangkau bagi konsumen. Pasal 23 UUPK mewajibkan pelaku usaha untuk bertanggung jawab atas kerugian konsumen, termasuk dalam transaksi *digital*. Namun, sifat lintas yurisdiksi dalam transaksi

---

<sup>20</sup> Simon S. Y. Lui, *The Law of E-Commerce: National and International Perspectives* (London: Routledge, 2020), hlm. 67.

<sup>21</sup> Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

*digital*, seperti pembelian item di *Platform* internasional, sering kali menyulitkan penyelesaian sengketa. Di Indonesia, Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK) dapat menjadi alternatif, meskipun efektivitasnya masih terbatas dalam kasus lintas batas.

f) Prinsip Pendidikan dan Peningkatan Literasi *Digital*

Peningkatan literasi *digital* konsumen menjadi prinsip penting untuk meminimalkan risiko penipuan dan kesalahan dalam transaksi *digital*. Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (2023) menunjukkan bahwa rendahnya literasi *digital* berkontribusi pada tingginya kasus penipuan *online* di Indonesia.<sup>22</sup> Pemerintah dan pelaku usaha memiliki tanggung jawab untuk memberikan edukasi mengenai cara aman bertransaksi, mengenali penipuan, dan memahami hak konsumen. Dalam konteks game *online*, edukasi tentang syarat penggunaan item virtual atau risiko transaksi mikro dapat membantu konsumen membuat keputusan yang lebih bijak.

### 3. Asas-Asas Hukum dalam Transaksi *Digital*

Asas hukum menjadi landasan utama dalam menentukan keabsahan transaksi *digital*, asas-asas hukum dalam transaksi *digital* yaitu:

a) Asas kebebasan berkontrak

Sebagaimana diatur dalam Pasal 1338 KUHPerdara, memberikan kebebasan kepada pelaku usaha dan konsumen untuk membuat perjanjian

---

<sup>22</sup> Kementerian Komunikasi dan Informatika, Survei Penetrasi Internet Indonesia 2023 (Jakarta: Kominfo, 2023), hlm. 15.

sesuai kehendak mereka, sepanjang tidak bertentangan dengan hukum.<sup>23</sup>

Dalam konteks game *online*, asas ini memungkinkan konsumen dan penyedia layanan untuk menentukan syarat transaksi, seperti harga atau jenis item *digital*.

b) Asas itikad baik

Sebagaimana diatur dalam Pasal 1339 KUHPerdara, mewajibkan para pihak untuk bertindak jujur dan adil dalam pelaksanaan perjanjian.<sup>24</sup>

Menurut Shiddiq, itikad baik dalam transaksi *digital* mencakup kewajiban pelaku usaha untuk memberikan informasi yang tidak menyesatkan.<sup>25</sup>

Dalam game *online*, pelanggaran asas ini sering terjadi melalui iklan yang menjanjikan manfaat berlebihan dari item *digital*.

c) Asas perlindungan konsumen

Sebagaimana diatur dalam Pasal 2 UUPK, menekankan pentingnya transparansi, keadilan, dan keamanan dalam transaksi. Asas ini menjadi sangat penting dalam transaksi *digital* karena konsumen sering kali berada dalam posisi yang lebih lemah dibandingkan pelaku usaha. Dalam game *online*, asas ini diterapkan untuk mencegah praktik seperti *microtransactions* yang tidak transparan.

---

<sup>23</sup> Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Pasal 1338.

<sup>24</sup> *Ibid*, Pasal 1339.

<sup>25</sup> Shiddiq, A., *Op.cit.*, hlm. 45.

d) Asas kepastian hukum

Asas ini juga menjadi dasar penting dalam transaksi *digital*, UU ITE menjamin bahwa kontrak elektronik memiliki kekuatan hukum yang sama dengan kontrak konvensional.<sup>26</sup> Menurut Widodo, kepastian hukum diperlukan untuk memastikan bahwa konsumen memahami hak dan kewajiban mereka dalam transaksi *digital*.<sup>27</sup> Hal ini relevan dalam pembelian perangkat game *online*, di mana ketentuan layanan sering kali rumit.

e) Asas keseimbangan

Menuntut adanya kesetaraan antara pelaku usaha dan konsumen dalam transaksi. Menurut Susanti, ketidakseimbangan sering terjadi dalam perjanjian standar (*terms of service*) yang menguntungkan penyedia layanan.<sup>28</sup> Dalam game *online*, asas ini sering dilanggar melalui klausul yang membatasi hak konsumen untuk mengajukan ganti rugi.

f) Asas transparansi

Mengharuskan pelaku usaha memberikan informasi yang jelas dan mudah dipahami.<sup>29</sup> Menurut Hidayat, transparansi dalam game *Online* sering kali bermasalah karena informasi tentang item *digital* atau biaya

---

<sup>26</sup> Pasal 18 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008.

<sup>27</sup> Widodo, S., *Op.cit.*, hlm. 65.

<sup>28</sup> Susanti, R., *Op.cit.*, hlm. 78.

<sup>29</sup> Pasal 7 Undang-Undang No. 8 Tahun 1999

langganan tidak dijelaskan dengan baik.<sup>30</sup> Hal ini memengaruhi keabsahan transaksi dan menjadi fokus penelitian ini.

g) Asas keadilan

Menjamin bahwa transaksi tidak merugikan salah satu pihak. UUPK melarang klausul baku yang merugikan konsumen, seperti pembatasan hak pengembalian dana.<sup>31</sup> Menurut Pratama, keadilan dalam transaksi *digital* sering kali sulit dicapai karena sifat global industri game *online*.<sup>32</sup> Asas ini menjadi dasar untuk mengevaluasi praktik pelaku usaha.

h) Asas perlindungan data pribadi

Sebagaimana diatur dalam UU ITE, menjadi relevan dalam transaksi *digital*.<sup>33</sup> Menurut Shiddiq, pelaku usaha wajib melindungi data konsumen untuk mencegah penyalahgunaan.<sup>34</sup> Dalam game *online*, pelanggaran asas ini dapat membatalkan keabsahan transaksi jika data konsumen disalahgunakan.

#### 4. Hak dan Kewajiban Konsumen dalam Transaksi *Digital*

Hak konsumen dalam transaksi *digital* diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, yang mencakup hak atas informasi yang jelas, keamanan, dan kepastian hukum. Dalam konteks *digital*, hak atas informasi berarti konsumen berhak mendapatkan deskripsi

---

<sup>30</sup> Hidayat, M., *Perlindungan Konsumen Anak dalam Transaksi Digital*, 2023, hlm. 52.

<sup>31</sup> Pasal 18 Undang-Undang No. 8 Tahun 1999.

<sup>32</sup> Pratama, A., *Op.cit.*, hlm. 95.

<sup>33</sup> Undang-Undang No. 11 Tahun 2008, Pasal 26.

<sup>34</sup> Shiddiq, A., *Op.cit.*, hlm. 67.

produk atau jasa yang akurat, termasuk harga, spesifikasi, dan syarat transaksi.

Hak atas keamanan dalam transaksi *digital* mencakup perlindungan terhadap risiko penipuan, kebocoran data, atau barang yang tidak aman. UU Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi menegaskan bahwa konsumen berhak atas keamanan data pribadi mereka, termasuk hak untuk mengetahui tujuan penggunaan data dan meminta penghapusan data.

Selain hak, konsumen juga memiliki kewajiban dalam transaksi *digital*, seperti memberikan informasi yang benar saat melakukan transaksi. Misalnya, konsumen harus memastikan bahwa alamat pengiriman atau data pembayaran yang diberikan akurat untuk menghindari masalah dalam proses transaksi.<sup>35</sup>

Konsumen juga berkewajiban untuk memahami syarat dan ketentuan yang berlaku pada *Platform digital*. Banyak *Platform e-commerce* memiliki kebijakan terkait pengembalian barang atau penyelesaian sengketa yang harus dipatuhi konsumen. Ketidakpatuhan terhadap ketentuan ini dapat menghambat hak konsumen untuk mendapatkan ganti rugi.<sup>36</sup>

Dalam konteks hukum, keseimbangan antara hak dan kewajiban konsumen penting untuk menciptakan transaksi yang adil. UUPK menegaskan bahwa konsumen dan pelaku usaha memiliki tanggung jawab bersama untuk memastikan transaksi berjalan dengan baik. Misalnya, konsumen harus berhati-hati dalam memilih *Platform* atau penjual yang terpercaya.

Salah satu tantangan dalam transaksi *digital* adalah rendahnya kesadaran konsumen terhadap hak dan kewajiban mereka. Banyak konsumen

---

<sup>35</sup> Nasution, A. Z, *Op.cit.*, hlm. 35-37.

<sup>36</sup> Susanti, A., *Op.Cit.*

yang tidak membaca syarat dan ketentuan atau tidak memahami risiko transaksi *digital*, sehingga rentan terhadap penipuan atau pelanggaran data.<sup>37</sup>

Untuk mendukung pemenuhan hak dan kewajiban konsumen, *Platform digital* sering kali menyediakan fitur seperti ulasan pelanggan, verifikasi penjual, atau layanan pelanggan. Fitur ini membantu konsumen membuat keputusan yang lebih terinformasi, sekaligus memenuhi kewajiban mereka untuk melakukan verifikasi sebelum bertransaksi.<sup>38</sup>

Secara keseluruhan, hak dan kewajiban konsumen dalam transaksi *digital* saling melengkapi untuk menciptakan ekosistem perdagangan yang adil dan aman. Edukasi konsumen menjadi kunci untuk memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkan hak mereka secara maksimal sambil memenuhi kewajiban mereka.<sup>39</sup>

## 5. Jenis-Jenis Transaksi *Digital* dalam Pembelian Perangkat game *Online*

Pesatnya perkembangan industri game *Online* telah menciptakan ekosistem ekonomi *digital* yang kompleks, ditandai dengan berbagai jenis transaksi *digital* untuk memperoleh perangkat game *online*, seperti perangkat lunak, item virtual, dan layanan tambahan. Transaksi ini tidak hanya memfasilitasi pengalaman bermain, tetapi juga menghadirkan tantangan hukum terkait perlindungan konsumen, sebagaimana diatur dalam Undang Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK). UUPK

---

<sup>37</sup> Pratama, R., *Tantangan Perlindungan Konsumen di Era Digital: Studi Kasus Penipuan Online*. Jurnal Hukum Ekonomi, 15(2), 2021, hlm. 23-37.

<sup>38</sup> Widjaja, G., *Penyelesaian Sengketa Konsumen di Indonesia*. Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2018, hlm. 50-52.

<sup>39</sup> Kurniawan, D., *Literasi Digital dan Perlindungan Konsumen di Era Ekonomi Digital*. Jurnal Hukum Teknologi, 10(1), 2022, hlm. 12-25.

menegaskan hak konsumen atas informasi yang jelas, jujur, dan tidak menyesatkan, serta kewajiban pelaku usaha untuk menjamin keamanan dan keadilan dalam transaksi.

Jenis-jenis transaksi *digital* dalam pembelian perangkat game *Online* meliputi pembelian perangkat lunak game, pembelian item virtual, langganan layanan game, transaksi mikro, transaksi lintas negara, pembelian berbasis langganan freemium, transaksi berbasis mata uang virtual, dan pembelian berbasis event.

Berikut adalah uraian rinci masing-masing jenis transaksi beserta analisis keabsahannya berdasarkan UUPK.

a. Pembelian Perangkat Lunak game

Pembelian perangkat lunak game melibatkan pembayaran untuk mendapatkan akses ke perangkat lunak game melalui *Platform* distribusi *digital*, seperti *Steam*, *PlayStation Store*, atau *Epic games Store*. Transaksi ini umumnya memberikan lisensi penggunaan terbatas, bukan kepemilikan penuh atas perangkat lunak. Lisensi ini sering kali membatasi hak konsumen untuk menjual kembali atau mentransfer perangkat lunak, sehingga dapat bertentangan dengan prinsip perlindungan konsumen.<sup>40</sup> Pasal 7 ayat (1) UUPK mewajibkan pelaku usaha memberikan informasi yang jelas mengenai batasan lisensi, termasuk hak dan kewajiban konsumen. Ketidakpatuhan terhadap kewajiban ini dapat mengakibatkan transaksi dianggap tidak sah karena melanggar hak konsumen atas

---

<sup>40</sup> Santoso, B., *Hukum E-Commerce: Tantangan dan Peluang di Era Digital*, Jakarta, Prenada Media, 2023, hlm. 89.

informasi yang benar dan jujur. Pengembalian dana (*refund*) dalam pembelian perangkat lunak sering kali dibatasi oleh kebijakan *Platform*, yang dapat merugikan konsumen jika perangkat lunak tidak berfungsi sesuai janji.<sup>41</sup> Pasal 19 UUPK mengatur tanggung jawab pelaku usaha untuk memberikan ganti rugi atas kerugian konsumen, sehingga keabsahan transaksi ini bergantung pada kepatuhan terhadap kewajiban tersebut.

b. Pembelian Item Virtual

Pembelian item virtual mencakup transaksi untuk memperoleh barang *digital*, seperti skin, senjata, atau aksesoris dalam game. Item ini biasanya diatur oleh ketentuan layanan penyedia game, yang sering kali menyatakan bahwa konsumen tidak memiliki hak kepemilikan penuh atas item tersebut. Ketidakjelasan status kepemilikan ini dapat memicu sengketa, terutama jika item tidak sesuai dengan deskripsi atau hilang akibat masalah teknis.<sup>42</sup> Pasal 4 ayat (b) UUPK menjamin hak konsumen atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi barang, sehingga pelaku usaha wajib memastikan deskripsi item virtual akurat.<sup>43</sup> Praktik penjualan item virtual sering kali menggunakan taktik pemasaran agresif, seperti penawaran terbatas waktu, yang dapat dianggap menyesatkan.<sup>44</sup> Pasal 18 UUPK melarang pelaku usaha melakukan praktik yang menyesatkan, sehingga

---

<sup>41</sup> Rahmawati, S., *Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Digital*, Bandung, Refika Aditama, 2024 hlm. 112.

<sup>42</sup> Wijaya, A., *Hukum Properti Digital: Tantangan di Era game online*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2022, hlm. 76.

<sup>43</sup> Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999, Pasal 4 ayat (b).

<sup>44</sup> Putri, D., "Analisis Hukum terhadap Praktik Pemasaran Item Virtual dalam game online," *Jurnal Hukum Konsumen*, Vol. 7, No. 1, 2025, hlm. 23.

keabsahan transaksi ini memerlukan transparansi penuh dalam informasi yang diberikan kepada konsumen.

c. Langganan Layanan game

Langganan layanan game melibatkan pembayaran berkala untuk mengakses fitur *premium*, seperti konten eksklusif, server khusus, atau mode permainan tambahan. Ketidakjelasan syarat langganan, seperti perpanjangan otomatis atau biaya pembatalan, sering kali merugikan konsumen.<sup>45</sup> Pasal 7 ayat (2) UUPK mewajibkan pelaku usaha memberikan informasi yang jelas mengenai syarat dan ketentuan langganan, termasuk prosedur pembatalan. Beberapa penyedia layanan game tidak memberikan pemberitahuan yang memadai mengenai perubahan syarat langganan, yang dapat melanggar prinsip keadilan dalam UUPK.<sup>46</sup> Keabsahan transaksi ini bergantung pada kepatuhan pelaku usaha terhadap kewajiban memberikan informasi yang transparan dan tidak merugikan konsumen.

d. Transaksi Mikro

Transaksi mikro adalah pembelian kecil dalam game, seperti *loot box*, kunci, atau item dengan harga rendah, yang dirancang untuk mendorong pembelian berulang, *loot box* sering kali menggunakan mekanisme peluang (*random chance*), yang dapat dianggap sebagai bentuk perjudian terselubung jika peluangnya tidak diungkapkan secara transparan.<sup>47</sup> Pasal 18 UUPK melarang praktik yang menyesatkan, termasuk manipulasi peluang yang merugikan konsumen. Peraturan Menteri Komunikasi dan

---

<sup>45</sup> Santoso., B, *Op. cit.*, hlm. 94.

<sup>46</sup> Rahmawati, S., *Op. cit.*, hlm. 115.

<sup>47</sup> Wijaya, A., *Op. cit.*, hlm. 82.

Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim,<sup>48</sup> penerbit game wajib melakukan klasifikasi berdasarkan kelompok usia (3+, 7+, 13+, 15+, dan 18+) dengan mempertimbangkan konten seperti kekerasan, bahasa, dan interaksi *daring* (Pasal 8). Misalnya, game untuk usia 3+ harus bebas dari kekerasan atau konten dewasa dan memerlukan pengawasan orang tua, sehingga konsumen, terutama orang tua, mendapatkan informasi yang jelas tentang kesesuaian game sebelum melakukan transaksi. Ketentuan ini mendukung Pasal 4 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK), yang menjamin hak konsumen atas informasi yang benar, jelas, dan jujur. Dengan adanya klasifikasi usia ini, risiko praktik pemasaran yang menyesatkan dalam transaksi mikro dapat dikurangi, sebab konsumen dapat membuat keputusan yang lebih terinformasi saat membeli item virtual.

e. Transaksi Lintas Negara

Transaksi lintas negara terjadi ketika konsumen di Indonesia membeli perangkat game dari penyedia layanan yang berbasis di luar negeri, seperti melalui *Platform* global seperti Blizzard atau Tencent. Kompleksitas yurisdiksi internasional mempersulit penegakan hukum, terutama dalam hal penyelesaian sengketa konsumen.<sup>49</sup> Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur transaksi elektronik lintas batas, dengan menekankan keamanan data dan

---

<sup>48</sup> Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2024 Tentang Klasifikasi Gim, no. 11 (2024): hlm. 1–13.

<sup>49</sup> Hidayat, M., *Hukum Transaksi Elektronik Lintas Negara*, Jakarta, Sinar Grafika, hlm. 105.

keabsahan perjanjian elektronik. Pasal 4 UUPK tetap berlaku untuk memastikan konsumen mendapatkan perlindungan atas hak mereka, meskipun pelaku usaha berada di luar yurisdiksi Indonesia.

f. Pembelian Berbasis Langganan Freemium

Model freemium memungkinkan akses gratis ke game dengan opsi pembelian fitur *premium*, seperti akses ke level tambahan atau item eksklusif. Model ini sering menggunakan desain psikologis, seperti penawaran terbatas waktu, untuk mendorong pembelian impulsif, yang dapat dianggap menyesatkan.<sup>50</sup> Pasal 4 ayat (c) UUPK menjamin hak konsumen atas informasi yang tidak menyesatkan, sehingga pelaku usaha wajib memastikan bahwa penawaran freemium tidak memanipulasi keputusan konsumen. Keabsahan transaksi ini bergantung pada transparansi informasi dan keadilan dalam penawaran.

g. Transaksi Berbasis Mata Uang Virtual

Transaksi berbasis mata uang virtual melibatkan penggunaan mata uang dalam game, seperti V-Bucks (Fortnite) atau Diamonds (*Mobile Legend*), untuk membeli perangkat game. Ketidakjelasan nilai tukar antara mata uang virtual dan uang nyata sering kali merugikan konsumen, terutama jika nilai tukar tidak diungkapkan secara transparan.<sup>51</sup> Pasal 7 ayat (1) UUPK mewajibkan pelaku usaha memberikan informasi yang jelas mengenai nilai dan penggunaan mata uang virtual. Mata uang virtual yang tidak dapat

---

<sup>50</sup> Putri, D., *Op. cit.*, hlm. 25.

<sup>51</sup> Rahmawati, S., *Op. cit.*, hlm. 120.

ditukar kembali ke uang nyata dapat dianggap sebagai praktik yang merugikan konsumen.<sup>52</sup>

#### h. Pembelian Berbasis Event

Pembelian berbasis event adalah transaksi yang terkait dengan acara khusus dalam game, seperti penawaran item eksklusif selama periode terbatas. Sifat terbatas waktu dari transaksi ini sering menciptakan tekanan psikologis, yang dapat dianggap sebagai praktik yang tidak adil jika tidak disertai informasi yang jelas.<sup>53</sup> Pasal 18 UUPK melarang pelaku usaha menggunakan tekanan psikologis untuk memengaruhi keputusan konsumen.<sup>54</sup> Oleh karena itu, keabsahan transaksi ini bergantung pada penyediaan informasi yang tidak menyesatkan dan bebas dari tekanan yang tidak wajar.

## H. Metode Penelitian

Penelitian adalah suatu usaha untuk menentukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan, usaha yang dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah. Pentingnya dilaksanakan penelitian hukum ini bertujuan untuk membina kemampuan dan keterampilan para mahasiswa dan para sarjana hukum dalam mengungkapkan kebenaran ilmiah yang objektif, metodik, dan sistematis.<sup>55</sup>

---

<sup>52</sup> Santoso, B., *Op. cit.*, hlm. 97.

<sup>53</sup> Putri, D., *Op. cit.*, hlm. 27.

<sup>54</sup> Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999, Pasal 18.

<sup>55</sup> Hilman Hadikusuma, *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum*, Mandar Maju, Bandung, 1995, hlm. 8

Adapun metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini adalah:

## **1. Jenis Penelitian, Pendekatan, Sifat dan Bentuknya**

### **a. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, penelitian kualitatif didefinisikan sebagai penelitian yang bertujuan memahami fenomena secara mendalam dalam konteks alami, dengan fokus pada makna, proses, dan deskripsi kualitatif, bukan data numerik.<sup>56</sup> Penelitian ini mengkaji ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata) untuk menilai keabsahan transaksi dan tanggung jawab hukum penyedia layanan *game online*.

### **b. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif, yaitu pendekatan yang berfokus pada analisis norma hukum yang terkandung dalam peraturan perundang-undangan, konsep hukum, dan penerapannya dalam kasus konkret.<sup>57</sup> Pendekatan yuridis normatif bertujuan untuk mengkaji aturan hukum secara sistematis guna memberikan landasan teoritis dan praktis terhadap permasalahan hukum yang diteliti,

---

<sup>56</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, Alfabeta, 2019, hlm. 1-14.

<sup>57</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta, RajaGrafindo Persada, 2015, hlm. 13.

khususnya dalam konteks transaksi *digital* pada game *online*. Pendekatan ini mencakup tiga aspek utama, yaitu:

1) Analisis Perundang-undangan

Pendekatan ini mengkaji peraturan perundang-undangan yang relevan, seperti Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan melalui Sistem Elektronik. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaturan keabsahan transaksi *digital* dan tanggung jawab pelaku usaha dalam kerangka hukum yang berlaku.

2) Analisis Konseptual

Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis konsep hukum yang relevan, seperti perjanjian elektronik, kepemilikan barang virtual, serta asas-asas perlindungan konsumen, seperti itikad baik, transparansi, dan keadilan, dalam konteks transaksi *digital* pada game *online*.<sup>58</sup> Konsep-konsep ini dianalisis untuk memahami landasan teoritis yang mendukung perlindungan konsumen dalam ekosistem *digital*.

3) Analisis Penerapan Norma

Pendekatan ini mengkaji penerapan norma hukum dalam kasus konkret, seperti klausul dalam syarat dan ketentuan *Platform* game

---

<sup>58</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perjanjian*, Bandung, Citra Aditya Bakti, 2010, hlm.

*online*, untuk menilai kepatuhan terhadap prinsip perlindungan konsumen.<sup>59</sup> Dalam penelitian ini, analisis penerapan norma dipertegas melalui pendekatan kasus (*case approach*) secara normatif terhadap sengketa nyata di lapangan yang menimpa konsumen *game online*. Penelaahan kasus-kasus konkret tersebut dilakukan bukan untuk menguji efektivitas sosiologis, melainkan sebagai unit analisis komparatif untuk membedah bagaimana norma hukum positif mengenai syarat sah perjanjian dan kewajiban ganti rugi diterapkan ketika terjadi pelanggaran hak konsumen di dalam ekosistem digital. Analisis ini dilakukan untuk memastikan bahwa praktik transaksi *digital* sesuai dengan norma hukum yang berlaku. Pendekatan yuridis normatif ini dipilih karena mampu memberikan landasan hukum yang sistematis dan komprehensif dalam menganalisis permasalahan transaksi *digital* dalam *game online*, baik dari segi regulasi, konsep hukum, maupun penerapannya dalam praktik.

### c. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif-analitis, yaitu mendeskripsikan fakta hukum terkait transaksi *digital* dalam pembelian perangkat *game online*, seperti jenis transaksi, sifat barang virtual, dan praktik pelaku usaha, kemudian menganalisisnya berdasarkan kerangka hukum yang

---

<sup>59</sup> Ahmad Miru dan Yodo Sutarno, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta, RajaGrafindo Persada, 2016, hlm. 89.

berlaku untuk menarik kesimpulan tentang keabsahan transaksi dan tanggung jawab hukum.

#### d. Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian adalah kualitatif, karena penelitian ini berfokus pada analisis mendalam terhadap dokumen hukum, literatur, dan prinsip hukum, bukan pada pengolahan data kuantitatif. Hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk uraian naratif yang menjelaskan keabsahan transaksi *digital* dan tanggung jawab hukum penyedia layanan. Penelitian ini berbentuk kualitatif, dengan fokus pada analisis mendalam terhadap dokumen hukum, literatur, dan prinsip hukum. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk uraian naratif yang menjelaskan keabsahan transaksi *digital* dan tanggung jawab hukum penyedia layanan game *online*.

## 2. Bahan Hukum

Penelitian ini menggunakan bahan hukum primer, sekunder, dan tersier untuk mendukung analisis yuridis normatif terhadap permasalahan transaksi *digital* dalam pembelian perangkat game *online*. Bahan hukum ini menjadi landasan untuk mengevaluasi keabsahan transaksi dan tanggung jawab hukum pelaku usaha berdasarkan kerangka hukum yang berlaku. Berikut adalah penjelasan mengenai jenis bahan hukum yang digunakan:

#### a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah peraturan perundang-undangan dan dokumen hukum lain yang memiliki kekuatan hukum mengikat, yang

menjadi acuan utama dalam analisis yuridis normatif. Bahan hukum primer yang digunakan meliputi:

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
- 2) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.
- 3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- 4) Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan melalui Sistem Elektronik.
- 5) Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2024 Tentang Klasifikasi Gim.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang dapat memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer, yang diharapkan mendukung penelitian ini. Bahan hukum sekunder terdiri dari buku-buku yang berkaitan dengan perlindungan konsumen, jurnal hukum, media cetak dan media elektronik.<sup>60</sup>

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier merupakan bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Dalam penelitian ini, bahan hukum tersier berfungsi untuk memperjelas istilah-istilah teknis atau konsep hukum yang masih bersifat

---

<sup>60</sup> Soerjono Soekanto Dan Sri Mamuji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tujuan Singkat*, Raja Grafindo Persada, Jakarta 2001, hlm. 15.

abstrak sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif. Bahan hukum tersier yang digunakan penulis yaitu Kamus Hukum, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan Kamus Bahasa Inggris.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Cara pengumpulan data ini dilakukan melalui teknik Studi Kepustakaan (Library Research) dengan melakukan kajian-kajian dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, serta dokumen lain sebagai pendukung penelitian yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

### **4. Alat Pengumpul Data**

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan bahan hukum dalam penelitian meliputi:

a. Studi Dokumen

Studi dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data melalui penelitian terhadap sumber-sumber kepustakaan, yang terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

b. Analisis Bahan Hukum

Mengkaji dan mengevaluasi bahan-bahan hukum yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

## **5. Teknik Analisis Data**

Analisis bahan hukum dilakukan melalui proses pengorganisasian dan interpretasi bahan hukum agar menghasilkan kesimpulan yang bermakna. Proses analisis meliputi empat tahap utama:

a. Tahap Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan bahan hukum dimulai sejak awal penelitian, di mana bahan hukum dari sumber primer, sekunder, dan tersier dicatat secara sistematis untuk diolah dan dianalisis lebih lanjut.

b. Tahap Reduksi Bahan Hukum

Reduksi bahan hukum bertujuan untuk menyederhanakan dan memfokuskan analisis pada bahan hukum yang relevan, sehingga memudahkan peneliti dalam mengakses kembali informasi jika diperlukan.

c. Tahap Penyajian Bahan Hukum

Bahan hukum disusun untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang keabsahan transaksi *digital* dan tanggung jawab pelaku usaha, sehingga memungkinkan peneliti untuk membuat argumen hukum yang terstruktur.

d. Tahap Penarikan Kesimpulan

Peneliti menganalisis dan mencari makna dari bahan hukum yang telah terkumpul, kemudian merumuskannya dalam bentuk kesimpulan yang jelas dan terarah mengenai keabsahan transaksi *digital* dan tanggung jawab hukum pelaku usaha.

## 6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

Bab pertama, dalam bab ini secara keseluruhan memuat tentang latar belakang permasalahan yang menjelaskan hal-hal yang menjadi dasar dibuatnya tulisan ini. Dalam bab ini juga dapat dibaca pokok permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab kedua, dalam bab ini berisikan tentang jawaban dari hasil pertanyaan yang disebutkan dalam rumusan masalah yang pertama, yaitu keabsahan transaksi *digital* dalam pembelian perangkat game *online* di Indonesia.

Bab ketiga, dalam bab ini berisikan tentang jawaban dari hasil pertanyaan yang disebutkan dalam rumusan masalah kedua, yaitu tanggung

jawab hukum pelaku usaha dalam transaksi *digital* pembelian perangkat game *online*.

Bab keempat, dalam bab ini diakhiri dengan memuat kesimpulan dan saran-saran yang diharapkan dapat memberikan kesimpulan yang jelas dari beberapa penjelasan yang telah dipaparkan oleh penulis pada bagian sebelumnya.