



**Perlindungan Konsumen Terhadap Transaksi Jual-Beli *Voucher Game Online* Menurut Undang-Undang nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Transaksi Elektronik**

**Jason Samuel**

(Fakultas Hukum Universitas Tarumanagara)

(E-mail: jason.205180091@stu.untar.ac.id)

**R.M. Gatot P. Soemartono**

(Fakultas Hukum Universitas Tarumanagara)

(E-mail: gatots@fh.untar.ac.id )

***ABSTRACT***

*Pandemic Covid-19 has made online game enthusiasts increase rapidly, so there is a great opportunity for businesses to buy and sell online game vouchers in Indonesia. Coupled with the government organizing official matches such as the E-Sports President's Cup which makes online game enthusiasts increase. The rapid development of technology has also made some parties take advantage of these technological advances for personal gain. In the process of buying and selling online game vouchers, there are several cases that are the subject of this scientific writing research. For this reason, it is necessary to study the violation of buying and selling online game vouchers that occurs from the perspective of the ITE Law and UUPK, as well as legal actions to regain the rights owned by consumers. The conclusion obtained is that consumers can make criminal complaints to the local resort police or consumers can make a report to BPSK or LPKSM. If you make a criminal complaint to the local resort police, it can be continued as a criminal offense, and if it is through BPSK or LPKSM, it can be resolved through arbitration or mediation.*

*Key words: Covid-19, online game vouchers, BPSK or LPKSM.*

***ABSTRAK***

*Pandemi Covid-19 telah membuat peminat game online meningkat pesat, sehingga terbuka peluang yang besar untuk usaha jual-beli voucher game online di Indonesia. Ditambah dengan pemerintah menyelenggarakan pertandingan resmi seperti Piala Presiden E-Sports yang membuat peminat game online meningkat. Pesatnya perkembangan teknologi juga membuat beberapa pihak memanfaatkan kemajuan teknologi itu untuk keuntungan pribadi. Dalam proses transaksi jual-beli voucher game online ada beberapa kasus yang menjadi subjek penelitian penulisan ilmiah ini. Untuk itu, perlu dikaji tentang pelanggaran jual beli voucher game online yang terjadi dilihat dari perspektif UU ITE dan UUPK, serta tindakan hukum untuk mendapatkan kembali hak-hak yang dimiliki oleh konsumen. Kesimpulan yang diperoleh adalah, konsumen dapat melakukan pengaduan delik pidana kepada kepolisian resor setempat atau konsumen dapat membuat laporan kepada BPSK atau LPKSM. Bila melakukan pengaduan delik pidana kepada kepolisian resor setempat maka dapat dilanjutkan sebagai tindak pidana, dan apabila melalui BPSK atau LPKSM maka dapat diselesaikan melalui arbitrase atau mediasi.*

*Kata kunci: Covid-19, voucher game online, BPSK atau LPKSM.*



## I. Pendahuluan

### A. Latar Belakang

Perkembangan permainan dimulai pada tahun 1950-an di Universitas *Manchester* (*Manchester Mark 1*), Universitas *Cambridge* (EDSAC), Universitas *Pennsylvania* (EDVAC) dan Universitas *Princeton* (mesin IAS) di tempat ini bermulanya *video game* yang menjadi hiburan. permainan *arcade* pertama yang diperkenalkan adalah *space invaders* selama periode ini, dengan memperkenalkan konsep penilaian dengan waktu, dan mendapatkan kehidupan tambahan jika pemain dapat menyimpan data skor tertinggi diatas skor minimum. Sistem ini secara mengejutkan menjadi lompatan besar bagi industri *game global*<sup>1</sup>, hal ini membuat perubahan besar untuk industri permainan di dunia<sup>2</sup>. Di sini juga permainan legendaris yang tidak asing dibuat yaitu *Pacman*. Permainan ini adalah permainan terpopuler saat itu, dengan penjualan kurang lebih 96.000 unit di Amerika. Selain itu ada permainan *arcade Coleco* yang luar biasa sukses, yang berhasil terjual 550.000 *piece* di tahun 1982. Permainan *online* tersebut dijual dengan perangkat keras, *floppy disk*, kaset, dan *kartrid*<sup>3</sup>.

Perkembangan *game online* erat kaitannya dengan diperkenalkannya sistem “*Sierra Network*”, sistem *game online* pertama di Amerika Serikat pada tahun 1980. Richard Garriott menciptakan istilah *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*). Richard menggunakan kata *MMORPG* di saat meluncurkan permainan bernama *Ultima Online* di tahun 1997. Sebelum Richard memperkenalkan kata tersebut, permainan *adventure* yang dimainkan oleh masyarakat biasanya dikenal dengan *Multi User Dungeon* (MUD).<sup>4</sup>

---

<sup>1)</sup> M Rizal Muttaqin, “Sejarah Singkat Perkembangan Game”, <https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/>, diakses pada 1 Agustus 2021.

<sup>2)</sup> *Ibid.*

<sup>3)</sup> *Ibid.*

<sup>4)</sup> Teguh Wicaksana, “Yuk! Mengenal Sejarah Singkat Tentang Game MMORPG Yang Ada Di Dunia”, <https://games.grid.id/read/152049568/yuk-mengenal-sejarah-singkat-tentang-game-mmorpg-yang-ada-di-dunia?page=all>, diakses pada 2 Agustus 2021.



Pada. 1990-an, sejak *internet* menyebar luas, *game* lebih dari sekadar dimainkan. Namun, permainan ini menggunakan sistem pemain tunggal atau ganda, dan seiring perkembangan *internet*, permainan dimainkan menggunakan jaringan *internet*. Dalam hal ini, *game* tersebut disebut *game online*<sup>5</sup>. Permainan *online* adalah permainan yang dimainkan oleh seorang pemain atau lebih menggunakan jaringan *internet*. Permainan *online* adalah permainan yang dapat diakses *online* melalui jaringan *internet* dengan menggunakan konsol *game* seperti komputer dan konsol *game* seperti, *PlayStation 2*, *X-Box*, dan sejenisnya<sup>6</sup>.

Seiring perkembangan jaman pada jaman ini khususnya *game* berevolusi ke dalam *game mobile*. Dengan meningkatnya kepentingan *Handphone* meningkat pula perkembangan jaman di dalam kehidupan masyarakat. Membuat masyarakat menjadi lebih sering bermain *game online* di basis *mobile*. Dalam pandemi *Covid-19* ini, salah satu yang menjadi sorotan adalah *game online*, dikarenakan berkurangnya interaksi secara langsung yang membuat masyarakat banyak yang memilih *game online* sebagai alternatif untuk mengisi waktu yang kosong. Bahkan tidak sedikit juga orang yang sudah memilih *game online* sebagai karir utama mereka untuk mencari nafkah.

Perkembangan *game* di Indonesia juga tidak sebatas hanya sebagai permainan saja melainkan sudah menjadi sebagai industri, karena banyaknya peminat *game* pada zaman sekarang. Industri *game* yang disebut juga dengan *E-Sports* adalah salah satu industri di Indonesia yang sedang berkembang. Bahkan sudah banyak yang mengakui *E-Sports* menjadi olahraga, seperti contohnya *Sea Games*, dan ada Piala Presiden di Indonesia. Khususnya di Indonesia dalam *game* berbasis *mobile* membuat Indonesia dapat mengharumkan namanya. Sebagai contoh dalam *game Mobile Legends*, di mana Indonesia diwakili oleh *EVOS ESPORTS* berhasil meraih juara 1 *Piala Dunia MI Mobile Legends Bang Bang* dan *game Player Unknown Battlegrounds* atau *PUBG*. Tim *esports* Indonesia *Bigetron Red Aliens (Bigetron RA)* berhasil menjadi juara *Grand Final PUBG Mobile World League*

<sup>5</sup> Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hal. 1.

<sup>6</sup> Nisrinafatin. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Edukasi Nonformal*, Edisi No. 2 Tahun 2020, hal. 117.



(*PMWL*) *Season Zero 2020 Eastern Region*. *Bigetron RA* menjadi juara setelah mengalahkan 15 tim lain dari berbagai negara di Asia<sup>7</sup>.

Banyak *game* yang menghasilkan pendapatan dari *top-up* atau yang akrab juga disebut sebagai *voucher game online*. *Voucher game online* ini adalah fitur yang disediakan oleh pihak *developer game* untuk membeli atau memperkuat karakter di dalam *game online* yang disediakan *developer game* tersebut. Konsumen menukarkan uang di dunia nyata menjadi mata uang dalam *game*. Contohnya dalam *game Mobile Legends* kita dapat membeli mata uang yang disebut *diamond*, dan *diamond* tersebut dapat ditukarkan untuk mendapatkan kostum untuk karakter kita dalam *game*, bahkan bisa untuk membeli karakter lain secara lebih cepat sehingga menghemat waktu untuk melengkapi karakter yang kita miliki di *game* tersebut. Banyak orang berpendapat bahwa membeli *voucher game online* atau melakukan *Top-Up* dalam *game* menjadi salah satu bentuk dukungan dari pemain *game* tersebut kepada *developer game* supaya *game* yang dimainkan tersebut tetap melakukan pembaharuan. Dalam *game Ragnarok* yang berbasis MMORPG tersebut orang yang melakukan *Top-Up* atau membeli *voucher game online* sangat diunggulkan dalam segi perkembangan karakter mereka. Karena *game* yang berbasis MMORPG adalah *game* yang memperebutkan kekuatan. Semakin kuat karakter di dalam *game* maka semakin mendominasi di *game* tersebut. Dan di dalam *game* yang berbasis MMORPG sangat diperlukan waktu untuk mengumpulkan material sehingga menjadi lebih kuat. Disitulah *developer game* menyediakan fitur *Top-Up* untuk membeli material-material yang dibutuhkan sehingga mempersingkat waktu untuk mempercepat perkembangan karakter mereka.

Pemahaman usaha *game online* mengacu pada istilah benda sebagaimana yang dikemukakan oleh Subekti yang mengatakan benda merupakan segala sesuatu yang dapat dimiliki atau dikuasai dengan menjadi objek hak seseorang.<sup>8</sup> Keberadaan benda terlihat dengan bertambahnya kegiatan perekonomian yang

---

<sup>7)</sup> Dinar Surya Oktarini, "Perjuangan Skuat EVOS Raih Juara Dunia M1 World Championship", <https://www.hitekno.com/games/2019/11/19/161727/perjuangan-skuat-evos-raih-juara-dunia-m1-world-championship>, diakses pada 1 Agustus 2021.

<sup>8)</sup> Subekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, (Jakarta: PT Intermasa, 1996), hal. 60.



menggunakan *internet* sebagai alat komunikasi. Contohnya dagang, semakin banyak mengandalkan dagang elektronik atau *electronic commerce (e-commerce)* sebagai alat transaksi<sup>9</sup>.

Dalam fitur *Top-Up* atau pembelian *voucher game online* ini banyak sekali pihak-pihak yang memanfaatkan untuk mencari keuntungan tersendiri. Contohnya dalam *game* yang berbasis *mobile* banyak sekali pihak-pihak yang menjual *voucher game online* ilegal. Bahkan melakukan penipuan yang dalam prosesnya konsumen sudah membayar kepada produsen tetapi *voucher* atau *diamond* yang dijanjikan tidak sampai kepada konsumen. Oleh karena itu sangat diperlukan sekali perlindungan bagi konsumen yang menjadi korban pihak-pihak tidak bertanggungjawab tersebut. Sangat disayangkan apabila *game* yang tujuannya untuk hiburan atau relaksasi menjadi masalah untuk orang-orang yang dirugikan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab tersebut. Hal ini juga dapat merugikan pihak-pihak *developer game* serta pihak-pihak yang bekerja dalam bidang *E-Sports* tersebut.

Sebelum tahun 1999, konsumen belum dikenal dalam hukum positif Indonesia. Oleh karena itu, hukum yang berlaku di Indonesia berupaya menggunakan beberapa perumpamaan yang secara gramatikal ditafsirkan dalam kaitannya dengan konsumen. Variasi penggunaan istilah terkait dengan perlindungan konsumen, meskipun kurang memiliki kepastian hukum terhadap hak konsumen.<sup>10</sup>

Hukum perlindungan konsumen dasarnya merupakan segala usaha untuk menjamin kepastian hukum demi perlindungan terhadap konsumen. *Voucher game online* termasuk dalam hukum perlindungan konsumen tersebut. Hubungan perlindungan hukum dan produsen produk *game online* sebagai pihak produsen dan konsumen permainan *online* sebagai pihak konsumen diatur dalam UUPK. Konsumen yang dimaksud dalam hal ini adalah pengguna barang atau jasa untuk keperluan pribadi, keluarga atau rumah tangga, produksi barang/jasa lain atau

---

<sup>9)</sup> Richardus Eko Indrajit, *E-Commerce: Kiat dan Strategi Bisnis di Dunia Maya*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2001), hal. 33.

<sup>10)</sup> Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal.13.



transaksi lanjutannya, adanya transaksi konsumen, kepemilikan sarana atau penikmatan barang atau jasa, jasa dari penyedia barang atau jasa kepada konsumen yang bukan merupakan proses pemindahan barang atau jasa.<sup>11</sup>

Pengaturan penyedia layanan permainan *online* juga diatur pula dalam Pasal 15 UU ITE yang mengatur bahwa setiap penyelenggara sistem elektronik wajib menyelenggarakan sistem elektronik secara aman dan bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik seperti seharusnya<sup>12</sup>. Perlindungan hukum terhadap pengguna jasa *game online* telah diatur dalam UUPK, khususnya didalam ketentuan Pasal 4 UUPK yang mengatur tentang hak-hak konsumen.

## B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian, maka masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana terjadinya pelanggaran dalam transaksi jual-beli *voucher game online* menurut UU ITE dan UUPK?
2. Bagaimana konsumen mendapatkan hak-haknya kembali menurut UUPK dan UU ITE?

## C. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian hukum yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang lebih melihat pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu permasalahan dari pada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi, yang menggunakan cara analisis mendalam (*in-depth analysis*), yaitu mengkaji masalah dengan cara kasus per kasus yang dilakukan dengan wawancara.

Jenis penelitian dalam jurnal ini menggunakan penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengumpulkan dan menganalisis data sekunder. Penelitian hukum yang normatif biasanya hanya menggunakan sumber-sumber data sekunder saja, yaitu artikel,

---

<sup>11)</sup> Az Nasution, *Konsumen dan Hukum*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1995), hal. 37.

<sup>12)</sup> Candra Zebeh Aji, *Op.Cit.*, hal. 37.



buku-buku, teori-teori hukum, peraturan perundang-undangan dan pendapat para ahli sarjana hukum.

Penelitian ini, penulis menggunakan sumber data berupa bahan yang dapat dibedakan menjadi:

a. Bahan hukum primer dalam jurnal ini berupa peraturan perundang-undangan, antara lain:

1) Kitab Undang-undang Hukum Perdata.

2) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen khususnya di dalam ketentuan Pasal 4 UUPK yang mengatur tentang hak-hak konsumen.

3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

b. Bahan hukum sekunder, ialah berupa sumber yang didapatkan dari berbagai publikasi seperti buku, jurnal, dan sebagainya.

c. Bahan non hukum, seperti informasi dari internet dengan sumber yang kredibel, maupun sumber-sumber lain yang bisa memberikan penjelasan tambahan terhadap bahan hukum primer maupun bahan hukum sekunder.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan bahan-bahan yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang diangkat. Dengan cara melakukan wawancara dengan narasumber yang bersangkutan, menganalisis kasus-kasus yang serupa dengan yang dialami dengan korban dalam penelitian penulis, kemudian dengan melakukan studi dokumen terhadap undang-undang yang bersangkutan dalam penelitian penulis, dengan demikian kegiatan utama yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian ini, yaitu studi kepustakaan.

5. Teknik Analisis Data

Analisis adalah penjelasan sistematis dari semua bahan dan informasi yang dikumpulkan dan dijelaskan sebelumnya, penjelasan tersebut digambarkan secara logis sesuai dengan pemikiran penulis. Ada beberapa teknik analisis data, namun dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis data kualitatif.



Teknik analisis data secara kualitatif adalah metode analisis data dengan cara mengelompokkan dan menyeleksi data yang didapat dari penelitian lapangan menurut kualitas dan kebenarannya kemudian disusun secara sistematis, yang selanjutnya dikaji dengan cara berfikir secara deduktif dihubungkan dengan teori-teori dari studi kepustakaan (data sekunder), setelah itu, dibuat kesimpulan yang berguna untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini.

## II. PEMBAHASAN

### A. Jual Beli

Ulama Malikiyah berpendapat bahwa jual beli terbagi menjadi dua, yaitu jual beli yang bersifat *general* dan jual beli yang bersifat *special*. Jual beli memiliki arti umum yaitu merupakan satu perikatan tukar menukar sesuatu yang tidak memiliki manfaat dan kenikmatan. Perikatan merupakan kesepakatan yang berlaku untuk kedua belah pihak. Tukar menukar memiliki arti salah satu pihak memberikan ganti penerukan atas sesuatu yang ditukarkan oleh pihak lainnya. Sesuatu yang tidak dikategorikan manfaat memiliki arti benda yang ditukarkan adalah *dzat* (berbentuk), yang berfungsi sebagai objek penjualan, jadi bukan manfaat atau bukan hasilnya.<sup>13</sup>

Jual beli atau perdagangan dalam istilah etimologi memiliki arti menjual atau mengganti,<sup>14</sup> ada juga arti jual beli menurut istilah yaitu tukar menukar barang dengan uang yang dilakukan dengan cara melepaskan hak milik dari yang satu pihak kepada pihak berlawanan atas dasar rela.<sup>15</sup>

Ulama Hanafiyah berpendapat bahwa rukun jual beli hanya satu, yaitu *ijab* (ungkapan pembeli dari pembeli) dan *qabul* (ungkapan menjual dan penjual). Dalam jual beli yang menjadi rukun adalah rasa rela dari kedua belah pihak untuk melakukan transaksi jual beli<sup>16</sup>. Pengertian dari

<sup>13</sup> Mardani, Fiqh Ekonomi Syariah, (Jakarta: Kencana, 2013)

<sup>14</sup> Abdul Rahman Ghazali, Ghufroon Ihsan, Sapiudin Shidiq, Fiqih Muamalat, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 67

<sup>15</sup> Ruff'ah Abdulah , Fiqih Muamalah, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 65.

<sup>16</sup> Nasrun Haroen, Fiqih Muamalah, (Jakarta; Gaya Media Pratama,2007), h. 115.





mekanisme harga merupakan proses yang berjalan atas landasan daya tarik-menarik antara pembeli dan penjual baik dari pasar *output* (barang) ataupun *input* (faktor-faktor produksi). Ada juga pengertian harga yaitu sejumlah uang yang memiliki arti nilai tukar suatu jumlah benda tertentu. Harga yang benar adalah harga (nilai barang) yang dibayar untuk barang yang sama diberikan, dalam waktu dan tempat barang tersebut diserahkan. Pengertian harga yang benar bisa dilihat dari konsep *aquinas* yang mengartikan dengan harga kompetitif normal, adalah harga yang berada dalam persaingan sempurna yang disebabkan oleh ketersediaan barang dan permintaan, tidak ada unsur spekulasi.<sup>17</sup>

Beberapa faktor yang berpengaruh dalam harga:

## 1. Permintaan

Secara *general*, permintaan memiliki arti jumlah barang yang diminta pada suatu tingkat harga tertentu di pasar tertentu. Besarnya perubahan harga menentukan besarnya perubahan permintaan. Pengertian dari permintaan adalah sekumpulan barang yang diinginkan yang dapat dibeli oleh pembeli. Pengertian hukum permintaan adalah hukum yang menjelaskan adanya hubungan negatif antara tingkat harga dan kuantitas yang diminta. Jika harga meningkat, permintaan akan produk tersebut akan berkurang, dan jika harga menurun, maka permintaan terhadap produk tersebut akan meningkat. Hal ini karena semakin rendah harga suatu barang, semakin tinggi permintaan terhadap barang tersebut.

## 2. Biaya Produksi

Banyaknya keuntungan ditentukan oleh jumlah biaya, karena keuntungan merupakan selisih antara pemasukan dan biaya. Jika biaya turun, maka pemasukan penjual akan naik dan seterusnya akan mendorongnya untuk menambahkan jumlah pasokan pasar. Harga *input* produksi dan teknologi produksi menentukan biaya produksi.

---

<sup>17</sup> Euis Amalia, "Mekanisme Pasar dan Kebijakan Penetapan Harga Adil dalam Perspektif Ekonomi Islam", *Al- Iqtishad* (Jakarta:Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah. Vol V, N: vol No. 1, Januari 2013, halaman 6.



Keuntungan merupakan perhitungan modal usaha yang pada akhirnya akan digunakan untuk menjadi tambahan modal untuk mengembangkan usaha atau untuk memperbaiki masalah yang ada dalam usaha, faktor-faktor inilah yang mempengaruhi keuntungan merupakan bagian dari :<sup>18</sup>

a. Harga barang

Faktor utama dalam keuntungan adalah ketika harga suatu komoditas meningkat, begitu juga keuntungan per barang yang diperoleh. Hal ini meningkatkan nilai keuntungan secara keseluruhan dan pada akhirnya memungkinkan penjual untuk meningkatkan pasokan mereka.

b. Biaya produksi

Laba adalah selisih antara pendapatan dan beban, sehingga biaya produksi menentukan besarnya laba. Biaya yang lebih rendah meningkatkan keuntungan bagi produsen atau penjual, mendorong mereka untuk memasok lebih banyak ke pasar. Harga alat produksi dan teknologi produksi menentukan biaya produksi.

## **B. Perlindungan Terhadap Konsumen**

Pengertian perlindungan konsumen merupakan seperangkat aturan yang mengatur tentang hak dan kewajiban yang muncul dari upaya konsumen dan produsen untuk memenuhi kebutuhannya dan menjamin terpenuhinya perlindungan hukum bagi kepentingan pembeli. Hal ini dapat dilakukan secara langsung atau *online* dalam transaksi jual beli. Bahkan dengan transaksi non-tatap muka, konsumen berhak menerima barang dengan pemberitahuan terlebih dahulu atau seperti yang dijanjikan.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Ibnu Khaldun, Mukaddimah (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar,2001),h.712

<sup>19</sup> Admin DSLA, “Perlindungan Konsumen Aman Oleh UU Perlindungan Konsumen”, <https://www.dslalawfirm.com/id/perlindungan-konsumen/>, diakses pada 3 Agustus 2021.



Menurut Pasal 1 (2) UUPK, konsumen didefinisikan sebagai “setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan”, tetapi Az. Nasution mengatakan pembeli merupakan setiap orang yang memperoleh barang atau jasa digunakan untuk tujuan tertentu.<sup>20</sup> Kepastian hukum untuk melindungi konsumen berupa perlindungan hak konsumen yang diperkuat dengan peraturan perundang-undangan khusus memberi harapan kepada pelaku ekonomi agar tidak bertindak sewenang-wenang untuk melanggar haknya.<sup>21</sup>

Perlindungan konsumen memiliki tujuan langsung untuk meningkatkan martabat dan kesadaran pembeli, secara tidak langsung undang-undang tersebut juga mendorong penjual untuk menjalankan bisnisnya secara bertanggung jawab. Beberapa tujuan tersebut hanya dapat tercapai jika undang-undang perlindungan konsumen dijalankan secara konsisten, oleh karena itu keberadaan UUPK dimaksudkan untuk memberikan dasar peraturan yang kuat untuk lembaga perlindungan pemerintah dan non-pemerintah dalam upaya pemberdayaan konsumen melalui penyuluhan dan pendidikan konsumen. UUPK adalah “payung” yang mengintegrasikan dan memperkuat pelaksanaan peraturan di bidang perlindungan konsumen.

Pelaku usaha selalu menjadikan konsumen sebagai sasaran untuk mendapatkan keuntungan yang maksimal, tetapi keadaan seperti itu menguntungkan konsumen. Hal ini dikarenakan kebutuhan akan barang atau jasa yang diinginkan dapat dipenuhi dengan banyak pilihan. Namun pada sisi lain, fenomena ini menciptakan ketidakseimbangan posisi konsumen relatif terhadap produsen, meninggalkan konsumen pada posisi rentan. Hal ini dikarenakan konsumen dapat menjadi sasaran kegiatan

---

<sup>20</sup> Az. Nasution, *Hukum Perlindungan Konsumen (Suatu Pengantar)*, Diadit Media, Jakarta, 2007, halaman 29.

<sup>21</sup> Happy Susanto, *Hak-hak Konsumen Jika Dirugikan*, (Jakarta: Visimedia, 2008). 4



bisnis untuk memperoleh laba yang signifikan melalui *tips* dan metode promosi yang memberi kerugian terhadap konsumen.<sup>22</sup>

### C. Jual Beli Online

Penjualan *online* merupakan perjanjian yang mengikat para pihak melalui media *internet* antara penjual, sebagai pihak yang menyediakan barang, dan pembeli, sebagai pihak yang memberi nilai harga barang sesuai dengan yang dijual<sup>23</sup>. Jual beli *online* diterapkan melalui sistem jual beli di *internet*, tidak ada interaksi langsung antara produsen dan konsumen. Jual beli dilakukan melalui suatu jaringan yang terkoneksi dengan menggunakan *handphone*, *computer*, tablet, dan lain-lain. Gunawan Wijaya berpendapat, bahwa jual beli merupakan suatu bentuk perjanjian yang menghasilkan kewajiban atau ikatan untuk memberikan sesuatu, dalam hal ini terlihat dalam bentuk pemberian barang yang dijual oleh produsen dan pemberian uang dari konsumen kepada produsen.<sup>24</sup>

Dalam hal transaksi penjualan dengan media *internet*, para pihak yang terlibat di dalamnya melakukan hubungan hukum yang digambarkan dalam bentuk kontrak yang dilaksanakan dengan media elektronik sesuai dengan Pasal 1 (17) Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Disebut kontrak elektronik, yaitu kontrak yang tertuang dalam dokumen elektronik atau media elektronik lainnya. Produsen yang menawarkan barang dan jasa dengan media *internet* wajib memberi informasi yang lengkap dan akurat tentang syarat dan ketentuan, penjual dan produknya.<sup>25</sup>

### D. Hasil Interview

---

<sup>22</sup> Zulham, Hukum Perlindungan Konsumen, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2012, halaman 1.

<sup>23</sup> Inggita Drawina, "Praktek Jual Beli Online Pada Situs Tokopedia.com Ditinjau dari Prinsip Dasar Fiqh Muamalah (Studi Kasus Pengguna Tokopedia.com di Kota Kediri)", *Fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri*, Tahun 2018, hal. 10.

<sup>24</sup> Gunawan Wijaya dan Kartini Muljadi. Seri Hukum Perikatan (Cet. I). (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003).

<sup>25</sup> Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.



Kasus yang terjadi pada pemain *game online* yang bernama Andrean Steviano di tahun 2018, yang membeli *voucher game online* seharga Rp.135.000 yang di toko resmi dihargai Rp.285.000. Karena potongan harga yang lebih murah oleh produsen, Andrean menjadi tertarik untuk membeli *voucher* tersebut. *Voucher* yang dibeli berhasil diterima ke dalam akun Andrean. Tetapi keesokan harinya konsumen menerima pemberitahuan dalam *game* bahwa akan terjadi pengembalian *voucher* sesuai dengan jumlah yang telah ia beli di penjual *voucher game online* tidak resmi dengan alasan konsumen telah meminta pembatalan pembelian di *Google Playstore* padahal konsumen tidak melakukannya.<sup>26</sup>

Kasus serupa terjadi terhadap pemain *game online* bernama Andree Louis di tahun 2019, konsumen melihat iklan di media sosial yaitu *Facebook* yang menjual *voucher game online game Ragnarok* dengan komentar dan ulasan yang dalam jumlah banyak dan menjanjikan. Setelah itu ia melakukan pembelian *voucher* dengan penjual, dan *voucher* diterima dalam akun Andree namun satu minggu setelah pembelian akun *game Ragnarok* miliknya terkena *banned* karena terdeteksi menggunakan *voucher illegal*. Setelah itu konsumen mencoba mencari tahu akun produsen tersebut dan baru mengetahui bahwa komentar dan ulasan yang diberikan merupakan buatan.<sup>27</sup>

Penulis melakukan wawancara dengan salah satu narasumber yaitu pengusaha *voucher game online* dengan nama Jason Chia yang melakukan penjualan melalui sosial media yaitu *Instagram*.<sup>28</sup> Dari wawancara tersebut bahwa pandemi *Covid-19* ini menjadi salah satu aspek atau pendorong meningkatnya pembelian *voucher game online*. Pemilik usaha dari *aviatrix.game corner* mengatakan bahwa terbatasnya kegiatan yang dapat dilakukan masyarakat membuat mayoritas masyarakat terpaksa melakukan kegiatan bekerja dari rumah secara daring, yang membuat tidak ada kegiatan selain bekerja dari rumah, sehingga *game online* adalah menjadi

<sup>26</sup> Wawancara Andrean Steviano Jakarta 30 Juli 2022 Via Zoom

<sup>27</sup> Wawancara Andree Louis Jakarta 30 Juli 2022 Via Zoom

<sup>28</sup> Wawancara Jason Chia Jakarta 24 Juni 2022 Via Zoom



salah satu pilihan terbaik untuk mengisi waktu yang kosong setelah selesai melakukan kegiatan bekerja dari rumah tersebut.<sup>29</sup>

Ditambah dengan banyaknya pertandingan-pertandingan resmi yang menjadi hiburan utama dalam pandemi ini, dengan banyaknya pertandingan-pertandingan resmi tersebut ada yang diselenggarakan oleh pemerintah yaitu lembaga *e-sport* Indonesia salah satunya adalah piala presiden. Pertandingan-pertandingan resmi tersebut tidak hanya memberikan penghargaan tetapi juga memberikan hadiah untuk pemenangnya berupa uang. Banyaknya pertandingan tersebut membuat penggemar *game online* semakin meningkat. Pandangan masyarakat terhadap *game online* juga berubah dari *game* yang hanya sekedar hiburan bisa dijadikan sebagai salah satu pilihan profesi atau pekerjaan.

Di dalam beberapa fitur *game online* ada beberapa fitur yang membuat pengguna *game* tersebut melakukan kegiatan pembelian *voucher game online*, seperti kostum dalam *game* tersebut, kemudian orang dapat mempersingkat waktu untuk berkembang dalam *game* dengan melakukan pembelian tersebut, dan dapat mengejar peringkat yang ingin dituju dalam *game* tersebut.

Kemudian pemilik usaha juga mengatakan bahwa banyaknya kegiatan penjualan *voucher game online* bisa dibilang sebagai usaha yang dapat menjanjikan kedepannya, dikarenakan *game* adalah salah satu hobi yang berkaitan dengan teknologi, yang membuat *game* tersebut akan selalu berkembang dengan seiring perkembangan jaman yang dimana kita tahu bahwa teknologi berkembang semakin pesat dan menjadi salah satu faktor penting. Dengan banyaknya pihak-pihak *e-commerce* yang menyediakan layanan penjualan *voucher game online* juga menjadi salah satu faktor meningkatnya penjualan *voucher game online*. Dan dari pengalaman usaha pelanggaran yang sering terjadi adalah pembelian fiktif, yang artinya adalah pembelian tersebut tidak jelas mengenai siapa identitasnya. Menurut pemilik usaha sebaiknya bila ada pelanggaran-pelanggaran dalam

---

<sup>29</sup> *Ibid.*



jual-beli voucher game online sebaiknya lebih diperhatikan dan tidak dianggap mudah untuk kenyamanan dan keamanan transaksi.<sup>30</sup>

Menurut Prof Jeane kasus-kasus di atas dapat diselesaikan dengan dua cara yaitu melalui pengadilan, juga dapat melalui *alternative* cara menyelesaikan sengketa di luar pengadilan (*non litigasi*) dengan melalui Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK). Tugas dan wewenang BPSK sebagaimana dituliskan di dalam Pasal 52 UUPK dan Keputusan Menteri Perindustrian dan Perdagangan Nomor 350/MMP/Kep/12/2001 tanggal 10 Desember 2001 tentang Pelaksanaan Tugas dan Wewenang Sengketa Konsumen yaitu melaksanakan penanganan dan penyelesaian sengketa konsumen dengan cara konsiliasi, mediasi, dan arbitrase dan memberikan pelayanan konsultasi perlindungan konsumen.<sup>31</sup>

Menurut Prof Jeane peran teknologi berdampak dalam proses bisnis yang terjadi pada perusahaan, baik dalam bidang ekonomi maupun perbankan, melalui aplikasi dan layanan *e-business*, *e-commerce*, *e-banking* dan lain-lain. Hal itu menunjang adanya efisiensi waktu dan biaya menyebabkan setiap pelaku bisnis merasa perlu menerapkan teknologi informasi dalam lingkungan kerja, yang mengubah pola kebiasaan kerja. Misalnya penerapan *Enterprise Resource Planning* (ERP).<sup>32</sup>

Dalam praktek dimanfaatkan teknologi jaringan *www*, *E-commerce* juga perlu adanya teknologi basis data atau pangkalan data, *e-mail* atau surat elektronik, dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk *e-commerce* ini. Hal tersebut memudahkan cara komunikasi, sistem informasi manajemen, *customer relationship management*, dan aktivitas bisnis dapat berjalan selama 24 jam. Menurut Prof Jeane kejahatan melalui peningkatan teknologi saat ini meningkat dengan cepat, sehingga dengan mudahnya kejahatan konten ilegal berkembang. Pengertian dari konten ilegal adalah

---

<sup>30</sup> *Ibid.*

<sup>31</sup> Wawancara Prof Jeane Neltje Jakarta 12 Agustus 2022, Via Zoom

<sup>32</sup> *Ibid*



kegiatan memasukkan data dan/atau informasi ke dalam *internet* yang dianggap tidak benar, tidak etis, dan juga mengganggu ketertiban umum bahkan melanggar peraturan. Keadaan tersebut diakibatkan kurangnya pengawasan pemerintah juga kurang hati-hatinya konsumen yang ingin memperoleh keuntungan dengan cepat.<sup>33</sup>

Menurut Prof Jeane dalam kasus tersebut korban dapat melaporkan keadaan tersebut pada lembaga perlindungan konsumen, sebagai wanprestasi dan penyelesaian via mediasi. Namun bila tidak berhasil laporkan ke lembaga penegakan hukum kepolisian dengan data-data atau bukti yang ada pada korban. Dan untuk mengurangi kasus-kasus diatas terjadi menurut Prof Jeane perlu kehati-hatian konsumen, hilangkan kebiasaan tidak bekerja keras untuk memperoleh keuntungan dan keinginan mendapatkan keuntungan dengan cepat dan juga untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat maka dibutuhkan adanya sosialisasi dari pemerintah melalui media massa dan media elektronik.<sup>34</sup>

Menurut Prof Jeane ditinjau dari efisiensinya, maka UU ITE masih dapat menampung kebutuhan perkembangan teknologi saat ini, karena isi UU tersebut terkait dengan efisiensinya, isi UU ITE telah melakukan penafsiran asas dan normanya pada ruang lingkup siber yaitu walaupun bersifat *virtual* dapat dikategorikan sebagai tindakan atas perbuatan hukum yang nyata, subyek pelakunya dikualifikasikan pula sebagai orang yang telah melakukan perbuatan hukum secara nyata. UU ini juga telah melakukan pendelegasian sistem pembuktian. Dalam kegiatan transaksi elektronik dikenal adanya *file* elektronik yang kedudukannya disamakan dengan *file* yang dibuat di atas kertas, Hal ini secara hukum sudah dilakukan sejak dahulu, misalnya dalam hal pencurian aliran listrik. Aliran listrik dianggap oleh hukum sebagai barang. UU Perlindungan Konsumen perlu dilakukan perubahan agar sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Selanjutnya agar pemerintah perlu memperkuat upaya

---

<sup>33</sup> *Ibid*

<sup>34</sup> *Ibid*





perlindungan konsumen, salah satunya melalui revisi UUPK. Oleh karena itu UUPK ini perlu disesuaikan dengan perkembangan perdagangan offline dan e-commerce dan juga aspek untuk melindungi konsumen agar perlindungan dapat dilakukan secara optimal termasuk terhadap platform yang berkembang saat ini. Perubahan tersebut perlu dilakukan karena dasar hukum perlindungan hak konsumen memperoleh informasi yang jelas dalam melakukan transaksi online dan akibatnya bila terjadi sengketa. Perubahan tersebut terkait dengan ketentuan atau norma yang mengatur tentang hak-hak konsumen dalam transaksi digital. Contohnya, pada saat ini masyarakat mulai menggunakan media *e-commerce* yang menjadi pihak ketiga sebagai penghubung antara produsen dan konsumen, oleh karena itu, ia memiliki peran penting dalam menengahi masalah dan menyediakan ganti rugi antara konsumen dengan produsen termasuk mekanisme ganti ruginya.<sup>35</sup>

Penulis melakukan wawancara dengan salah satu dosen di Universitas Pelita Harapan Rizky Karo Karo yang berpendapat bahwa *game online* sudah menjadi fenomena di Indonesia didukung dengan adanya *E-Sports* yang sedang berkembang di Indonesia yang berpengaruh terhadap jual-beli *voucher game online* di Indonesia meningkat.<sup>36</sup> Menurutnya kasus yang dialami oleh Andrean Steviano, Andree Louis, dan Jason Samuel sudah melanggar beberapa pasal yaitu salah satunya Pasal 3 UU ITE, karena sudah sangat jelas bahwa penjual dari ketiga kasus tersebut tidak beritikad baik.

Yang perlu diperhatikan adalah kesadaran hukum masyarakat tersebut karena dalam kasus diatas akan sangat sulit bagi pemerintah untuk memberikan penyuluhan secara spesifik untuk game-game yang ada sudah sangat beragam, dan yang perlu diperhatikan adalah bagaimana cara konsumen untuk mengembalikan hak-hak yang seharusnya didapatkannya. Penyelesaian dalam undang-undang informasi dan teknologi dapat

---

<sup>35</sup> *Ibid*

<sup>36</sup> Wawancara Rizky Karo Karo, S.H., M.H. Jakarta 16 Agustus 2022 Via Zoom



dilakukan melalui penegakan hukum secara represif. Represif adalah tindakan yang diterapkan dalam kelompok sosial dan untuk menindak pelanggaran. Korban dapat mengadukan delik pidana kepada kepolisian resor setempat dimana korban berada dengan dugaan delik Pasal 28 ayat (1) UU ITE jo. Pasal 45 A ayat (1). Usaha yang dapat dibuat oleh pihak *developer game* untuk mengurangi terjadinya kasus-kasus di atas adalah pihak *developer game* sebaiknya mengumumkan agen-agen penjual *voucher game online* resmi dari *game* tersebut sehingga tidak terjadi kesalahan dari konsumen yang ingin membeli *voucher game online* tersebut.<sup>37</sup>

## E. Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK)

Berdasarkan UUPK sengketa perlindungan konsumen bisa diselesaikan di dalam dan di luar pengadilan. Peraturan ini juga berlaku untuk semua konsumen pembelian *item digital*, bahwa konsumen pada dasarnya melakukan transaksi baik jual beli barang tetapi sifat objeknya berbeda karena hanya terlihat pada aplikasi atau game dimana konsumen melakukan pembelian. Ketentuan umum penyelesaian permasalahan konsumen diatur dalam Pasal 45- 46 UUPK.

Berdasarkan alternatif penyelesaian sengketa secara *offline*, juga dapat dibagi menjadi bentuk penyelesaian sengketa secara *online* yang dapat dilakukan melalui proses arbitrase *online*. Perkembangan teknologi yang memungkinkan terjadinya perdagangan secara online, telah mengilhami dilakukan penyelesaian sengketa secara elektronik. Di tengah perkembangan sistem hukum yang tidak mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, membuat teknologi menggoreskan gagasan tentang penyelesaian sengketa secara *online*, dengan bentuk arbitrase *online* (*E-Arbitration*).

Beberapa cara penyelesaian sengketa konsumen terdiri dari:

---

<sup>37</sup> *Ibid*



- 1) Konsiliasi merupakan proses penyelesaian masalah konsumen di luar pengadilan yang dimediasi oleh BPSK untuk mempertemukan para pihak yang bermasalah, menyerahkan penyelesaian kepada para pihak. Tugas dewan penyelesaian sengketa konsumen seperti, memanggil konsumen dan produsen yang bersangkutan, memanggil saksi dan ahli jika diperlukan, dan menyediakan wadah bagi konsumen dan pelaku ekonomi tentang peraturan perundang-undangan di dalam bidang perlindungan konsumen. Tata cara penyelesaian sengketa konsumen dengan cara konsiliasi adalah:
  - a) Majelis memberikan sepenuhnya proses penyelesaian konkurensi pada konsumen dan pelaku bisnis yg bersangkutan, baik tentang bentuk juga jumlah ganti rugi.
  - b) Majelis berperilaku sebagai konsiliator.
  - c) Majelis menerima hasil musyawarah antara konsumen dan produsen serta mengeluarkan keputusan.
- 2) Mediasi merupakan usaha dimana BPSK bertindak sebagai konsultan untuk menyelesaikan sengketa konsumen, menyerahkan penyelesaian kepada para pihak. Dalam proses arbitrase, badan arbitrase mempunyai tugas sebagai berikut:
  - a) Memanggil pembeli dan penjual yang bersengketa.
  - b) Memanggil saksi dan ahli apabila diperlukan.
  - c) Memberikan ruang bagi pembeli dan penjual yang bersengketa.
  - d) Melakukan upaya perdamaian untuk pembeli dan penjual yang bermasalah.
  - e) Memberikan saran penyelesaian permasalahan konsumen sesuai dengan peraturan perundang-undangan di bidang perlindungan konsumen.

Urutan cara penyelesaian permasalahan konsumen melalui mediasi adalah:



- a) Pihak yang berwenang memberikan sepenuhnya proses penyelesaian permasalahan konsumen dan penjual yang bersangkutan, baik mengenai bentuk atau jumlah ganti rugi.
  - b) Pihak yang berwenang bertindak aktif sebagai mediator dengan memberikan anjuran, petunjuk, saran dan upaya-upaya lain dalam menyelesaikan sengketa.
  - c) Pihak yang berwenang menerima hasil musyawarah antara konsumen dan penjual kemudian mengeluarkan kekuatan.<sup>38</sup>
- 3) Arbitrase adalah proses penyelesaian sengketa konsumen di luar pengadilan. Para pihak yang bersengketa dengan ini menyerahkan penyelesaian sengketanya sepenuhnya kepada BPSK. Dalam penyelesaian sengketa konsumen melalui arbitrase, para pihak memilih arbiter dari kalangan anggota BPSK yang berasal dari unsur ekonomi, pemerintahan dan konsumen sebagai anggota majelis.
- Arbiter yang dipilih oleh para pihak kemudian akan memilih arbiter ketiga dari antara anggota BPSK yang dipilih oleh pejabat pemerintah untuk memimpin . Di dalam persidangan wajib memberikan arahan kepada konsumen dan penjual yang bersangkutan. Dengan izin ketua majelis, konsumen dan penjual yang bersangkutan dapat mempelajari semua berkas yang berkaitan dengan persidangan dan membuat kutipan secukupnya.<sup>39</sup>

### III. PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dalam kasus Andrean Steviano, Andree Louis, dan Jason Samuel dapat disimpulkan bahwa penjual *voucher game online* telah melanggar Pasal 4 UUPK karena tidak mematuhi hak-hak konsumen, dan melanggar Pasal 3 UUPK yaitu tujuan Perlindungan Konsumen. Penjual juga melanggar Pasal 7

---

<sup>38</sup> Prosedur Penyelesaian Sengketa Konsumen di BPSK Halaman 26

<sup>39</sup> Prosedur Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen Halaman 27



yaitu tidak beritikad baik, tidak memberikan informasi yang jelas, tidak memberikan layanan dengan jujur, dan tidak memberikan kompensasi kepada konsumen akan barang yang tidak diterima.

Dalam ranah perdata konsumen dapat melakukan pengaduan kepada BPSK atau LPKSM. Tugas dan wewenangnya merupakan menjalankan penanganan dan penyelesaian permasalahan pembeli dengan metode mediasi, arbitrase, konsiliasi, memberikan konsultasi perlindungan konsumen, menerima pengaduan tertulis atau tidak tertulis dari pembeli tentang terjadinya pelanggaran terhadap perlindungan konsumen, dan memanggil penjual yang diduga melakukan pelanggaran terhadap pembeli, memutuskan atau menetapkan ada atau tidak adanya kerugian konsumen dan memberikan sanksi administratif.

## B. Saran

Berdasarkan analisis permasalahan dapat diberikan saran sebagai berikut:

- 1) Pihak penjual atau produsen voucher game online diharapkan untuk memahami dan mematuhi terhadap peraturan yang ada agar kegiatan transaksi jual-beli berjalan dengan aman dan baik.
- 2) Pihak konsumen diharapkan untuk memahami peraturan yang ada untuk menjaga keamanan transaksi jual-beli dengan pihak penjual atau produsen dan diharapkan untuk lebih teliti dalam melakukan transaksi jual-beli voucher game online demi keamanan transaksi jual-beli yang dilakukan.
- 3) Pihak developer game sebaiknya mengumumkan agen-agen penjual voucher game online resmi dari game tersebut sehingga tidak terjadi kesalahan dari konsumen yang ingin membeli voucher game online tersebut.



#### IV. DAFTAR PUSTAKA

##### A. Buku

- Abdul Rahman Ghazali, Ghuftron Ihsan, Sapiudin Shidiq, Fiqih Muamalat, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 67
- Az. Nasution, Hukum Perlindungan Konsumen (Suatu Pengantar), Diadit Media, Jakarta, 2007.
- Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Books, 2012), hal. 1.
- Indrajit, Richardus Eko, *E-Commerce: Kiat dan Strategi Bisnis di Dunia Maya*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2001), hal. 33.
- Wijaja, Gunawan dan Kartini Muljadi. *Seri Hukum Perikatan (Cet. I)*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003).
- Indrajit, Richardus Eko, *E-Commerce: Kiat dan Strategi Bisnis di Dunia Maya*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2001), hal. 33.
- Zulham. *Hukum Perlindungan Konsumen*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013).

##### B. Jurnal

- Brown, Peter et al. "Property Rights In Cyberspace Games And Other Novel Legal Issues In Virtual Property". *The Indian Journal of Law and Technology*. Edisi No. 2 Tahun 2006.
- Euis Amalia, "Mekanisme Pasar dan Kebijakan Penetapan Harga Adil dalam Perspektif Ekonomi Islam", *Al- Iqtishad* (Jakarta:Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah. Vol V, N: vol No. 1, Januari 2013, halaman 6.
- Fairfield, Joshua A. T. "Virtual Property". *Boston University Law Review*. Edisi No. 85 Tahun 2005.



Iqbal, Muhammad dan Abdul Salam. “Analisis Hukum Jual Beli Virtual Property Pada Permainan Dota 2 Yang Diselenggarakan Oleh Valve Melalui Steam Community Market”. *Universitas Indonesia Library The Crystal of Knowledge* Tahun 2015.

Mopeng, Andhika. “Hak-Hak Kebendaan Yang Bersifat Jaminan Ditinjau Dari Aspek Hukum Perdata”. *Journal Lex Crimen*. Edisi No. 10 Tahun 2017.

Nisrinafatin. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Edukasi Nonformal*. Edisi No. 2 Tahun 2020.

Rahadian, Muhammad Arief. “Konstruksi Nilai Barang Virtual Dalam Fenomena Real Money Trade”. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*. Edisi No. 1 Tahun 2016.

Drawina, Inggita. “Praktek Jual Beli Online Pada Situs Tokopedia.com Ditinjau dari Prinsip Dasar Fiqh Muamalah (Studi Kasus Pengguna Tokopedia.com di Kota Kediri)”. *Fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri*, Tahun 2018.

Susanto, Happy. *Hak-hak Konsumen Jika Dirugikan*. (Jakarta: Visimedia, 2008)

### **C. Website**

DSLAL, Admin. “Perlindungan Konsumen Aman Oleh UU Perlindungan Konsumen”. [www.dslalawfirm.com/id/perlindungan-konsumen/](http://www.dslalawfirm.com/id/perlindungan-konsumen/), 3 Agustus 2021.

Haroen, Nasrun. *Fiqh Muamalah*. (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007).

Mardani, Fiqh Ekonomi Syariah, (Jakarta: Kencana, 2013)

Muttaqin, M Rizal. “Sejarah Singkat Perkembangan Game”. [informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/](http://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/), 1 Agustus 2021.

Oktarini, Dinar Surya. “Perjuangan Skuat EVOS Raih Juara Dunia M1 World Championship”.



*www.hitekno.com/games/2019/11/19/161727/perjuangan-skuat-evo  
s-raih-juara-dunia-m1-world-championship*, 1 Agustus 2021.

Wicaksana, Teguh. “Yuk! Mengenal Sejarah Singkat Tentang Game  
MMORPG Yang Ada Di Dunia”.  
*games.grid.id/read/152049568/yuk-mengenal-sejarah-singkat-tenta  
ng-game-mmorpg-yang-ada-di-dunia?page=all*, 2 Agustus 2021.