



Kepastian Hukum Terkait Transaksi Jual Beli Diamond lock Pada Game Online “Growtopia”

Dedo Indra Pratama¹ Dan Waluyo²

^{1,2} Fakultas Hukum, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

Abstract

Received: 8 Januari 2024
Revised: 11 Januari 2024
Accepted: 18 Januari 2024

The online game "Growtopia" is increasingly in demand by all groups. These online game players then compete to strengthen their players by buying items that can be obtained by having a diamond lock. Purchasing diamond locks is usually done by making transactions through the game server. The purpose of this study is to explore the mechanism of buying and selling diamond lock transactions in the online game "Growtopia" and to see its validity from the perspective of the applicable legal provisions in Indonesia. The research methodology uses normative juridical, with a statutory regulation approach and a legal conceptual approach. Data is sourced from secondary data. Methods of data analysis using analytical descriptive. The results of the study show that based on the legal provisions in force in Indonesia regarding diamond lock buying and selling transactions in the online game "Growtopia" there are no specific legal provisions. The basis used is the Civil Code and Law no. 8 of 1999. Legal rules that are used still overlap and end up being out of sync when applied. Legal certainty hereby has not materialized properly.

Keywords:

Buy and sell, Game Online, Legitimacy, Legal Certainty

(*) Corresponding Author:

dedoodra@gmail.com, waluyoawal17@gmail.com

How to Cite: Pratama, D., & Waluyo, D. (2024). *Kepastian Hukum Terkait Transaksi Jual Beli Diamond lock Pada Game Online “Growtopia”*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7), 311-324. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11064441>.

PENDAHULUAN

Perkembangan internet dan teknologi yang terus melaju, kemudian mempengaruhi dalam aspek hiburan. Salah satu aspek hiburan tersebut terwujud dalam lahirnya sebuah permainan dengan bisa dipergunakan melalui laptop, komputer, bahkan telepon genggam dengan terhubung internet. Permainan tersebut biasa disebut dengan *game online* yang didalamnya menghubungkan 1 pemain bersama pemain lain. Hal itu membuat banyak masyarakat yang sangat minat terhadap keberadaan *game online*. *Game online* bahkan tidak anak saja yang memainkan, namun dewasa juga. *Game online* seperti terasa sempurna, dengan didalamnya terdapat fitur 3 (tiga) dimensi dan penuh warna (Sri Wahyuni Adiningtyas, 2017). *Game* tersebut adalah hal baru dalam masyarakat, dengan dapat berdampak terhadap munculnya masalah baru pula (Muhammad Sadi Is, 2021).

Pemain *game online* dalam praktiknya ialah tidak hanya bermain, tetapi ada pihak-pihak pula yang mengambil kesempatan berupa meraup keuntungan dari berjualan item virtual ke pemain-pemain (Putu Bagus Gandiwa Dhanandjaya, dkk, 2022). Item tersebut berupa armor, avatar, skin, pakaian, serta senjata yang kemudian ditukar menggunakan uang. Transaksi uang atas jual beli dalam *game* tersebut tentulah terjadi. Transaksi jual beli mata uang dalam *game* biasa disebut

dengan *Real Money Trading* (RMT). Jual beli dalam *Real Money Trading* (RMT) ialah dapat disebut jual beli secara elektronik. Hal tersebut karena pihak yang menjual bersama pihak yang membeli tak bertatap muka langsung, tetapi hanya bergantung pada media elektronik (Robby Desya Caesaryo & Imanudin Affandi, 2021).

Transaksi jual beli mata uang dalam *game online* pada dasarnya merupakan sebuah transaksi elektronik sebagaimana aturan Pasal 1 pada Angka 2 dalam Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 mengenai dirubahnya Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 mengenai informasi serta kegiatan transaksi melalui elektronik. Pasal tersebut mengatur di mana transaksi melalui elektronik merupakan tindakan hukum yang bergantung pada komputer, jaringannya, maupun media elektronik yang tersambung dengan internet.

Pemain *game online* di Indonesia banyak ditemukan transaksi mata uang yang diperjualbelikan bersama sejumlah rupiah. Praktik *Real Money Trading* (RMT) banyak digunakan dalam jenis *game* secara *online* MMORPG (*Multi Massive Online Role Playing Game*), ialah permainan menggunakan fitur secara bebas berkontrol untuk menyambungkan pemain bersama pemain-pemain dan setiap harinya mengalami perkembangan. *Real Money Trading* (RMT) dengan demikian tidaklah harus antar sesama pemain (Muhammad Yuha Dzulqaezar, 2022). Salah satu *game online* di Indonesia dengan berjenis MMORPG ialah bernama "Growtopia". Growtopia adalah permainan video MMORPG berdasarkan server dengan bisa melakukan obrolan, pertanian, menambah pertemanan, melakukan dagang, melahirkan dunia, dan PvP (*Player versus Player*). *Game* tersebut merupakan permainan video kotak pasir 2 dimensi yang keseluruhan dalam *game* tersebut hampir bisa menumbuhkan yang berasal dari biji sebatang pohon. Pemain Growtopia bisa berkunjung ke dunia pemain lainnya maupun melahirkan dunianya sendiri. Apabila melahirkan dunia baru, maka prosesnya akan sesuai prosedur yang ada.

Adanya praktik *game online* di Indonesia kemudian melahirkan tindakan yang merugikan konsumen, yang salah satunya terjadi pula dalam *game online* Growtopia. Hal tersebut rentan terjadi mengingat pembayaran pada transaksi jual beli mata uang didalamnya secara nyata-nyata menggunakan uang asli yang kemudian hanya dilakukan dengan cara transfer kepada penjual item tanpa adanya perjanjian tertulis yang mengikat, jaminan, maupun pihak ketiga. Hal demikian tentu merugikan pembeli dan tentu jelas masuk dalam kategori wanprestasi atas transaksi jual beli tersebut.

Beberapa pemain *game online* Growtopia yang kemudian menjadi pihak yang dirugikan atas transaksi jual beli mata uang tersebut ialah diantaranya bernama Fazrul Rahman Muksin dan Pandu Arya Seno. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak yang dirugikan atas transaksi jual beli mata uang tersebut, mereka telah berupaya untuk melaporkan perkara tersebut terhadap pihak yang berwenang, namun tidak ditemui adanya tindak lanjut. Hal tersebut terjadi karena tindakan transaksi jual beli mata uang dalam *game online* masih cenderung sistem keseluruhannya belum dilindungi oleh hukum atau bahkan belum dijangkau dengan baik dan adanya kesulitan dalam pelacakan pula. Tindakan perbuatan melawan hukum berupa penipuan dalam transaksi jual beli mata uang tersebut telah jelas sangat merugikan pembeli dan perlindungan hukum tentu belum mencerminkan

dapat terwujud dengan baik. Adanya permasalahan tersebut tentu harapannya perlu adanya pembenahan yang berujung dapat mewujudkan suatu perlindungan hukum di Indonesia, terlebih mengenai jual beli mata uang dalam *game online*.

Perumusan masalah pada penelitian ini yaitu: 1. Proses transaksi *diamond lock* yang diperjualbelikan dalam *game online* “Growtopia”?; 2. Keabsahan transaksi *diamond lock* yang diperjualbelikan dalam *game online* “Growtopia” berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia?.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah yuridis normatif. Pendekatannya adalah peraturan perundang-undangan (*statute approach*) sekaligus konsep (*conceptual approach*). Jenis penelitian tersebut yaitu menjelaskan aturan hukum yang berkaitan secara sistematis (Zainuddin Ali, 2021). Sumber bahan hukumnya dari yang bersifat primer, sekunder, dan tersier. Metode pengumpulannya menggunakan studi pustaka serta wawancara. Analisisnya ialah menggunakan metode deskriptif analitis, yaitu bahan dikumpulkan dari bahan tertulis yang menggunakan teknik *content analysis*. Lokasi penelitian dilakukan di Ruang Baca pada Fakultas Hukum sekaligus Perpustakaan pada UPN “Veteran” Jatim.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Mekanisme Transaksi Jual Beli *Diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia”

Transaksi pada dasarnya merupakan suatu kegiatan yang terjadi dengan didasari atas sepakatnya pihak yang menjual bersama pihak yang membeli dalam menukar barangnya maupun jasa. Kegiatan transaksi tersebut salah satunya ialah transaksi jual beli. Kata “jual beli” sejatinya meliputi 2 kata, yakni “jual” serta “beli”. Kedua suku kata itu sebenarnya melekat arti dengan bertolak belakang. “Jual” artinya ialah menunjukkan terdapat tindakan melakukan penjualan. Kata “beli” artinya merupakan terdapat tindakan melakukan pembelian. Jual beli pada dasarnya menunjukkan bahwa terdapat 2 (dua) perbuatan pada suatu peristiwa (Juni Sara, dkk, 2021). Pihak 1 melakukan penjualan serta pihak 1 nya melakukan pembelian, yang mana dengan itu lahirlah kejadian hukum jual beli. Jual beli dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merupakan persetujuan yang mengikat pihak yang menjual yang merupakan pihak pemilik barang untuk kemudian diserahkan. Pihak yang membeli dalam hal itu menjadi pihak yang melakukan pembayaran harga sesuai barang penjualannya. Berdasarkan pandangan Rahmat Syafe’i, ialah jual beli merupakan ditukarkannya suatu hal dengan sutau lainnya (Christina Bagenda, dkk, 2023).

Secara hukum, jual beli dalam ketentuan Pasal 1457 KUHPerdara merupakan perjanjian, yang di mana terdapat suatu pihak untuk dirinya diikatkan dalam rangka penyerahan benda sekaligus terdapat pihak lainnya guna melakukan pembayaran harga atas hal tersebut sebagaimana telah diperjanjikan. Unsur jual beli secara hukum ialah terdiri dari: (Ampuan Situmeang, dkk, 2020)

1. Terdapat pihak-pihak, yakni pihak yang menjual sekaligus pihak yang membeli;
2. Terdapat objek transaksi;
3. Terdapat harga; dan
4. Terdapat pembayaran dalam bentuk uang.

Kesepakatan yang lahir dalam kegiatan transaksi jual beli pada dasarnya merupakan perikatan atas perjanjian yang kemudian melekat hak sekaligus kewajiban pihak-pihak (Niru Anita Sinaga, 2019). Perikatan sebagaimana ketentuan Pasal 1233 KUHPerdara ialah dilahirkan atas perjanjian maupun peraturan perundang-undangan. Perjanjian sebagaimana Pasal 1313 dalam KUHPerdara merupakan tindakan, yang di mana terdapat pihak 1 maupun lebih untuk dirinya diikatkan ke suatu pihak. (Teng Berlianty dan Yosia Hetharie, 2023).

Bentuk perjanjian secara umum terdapat 2 (dua) macam, yaitu sebagai berikut: (Salim H. S., 2019)

1. Tertulis

Perjanjian ini pembuatannya dilakukan pihak-pihak dengan berbentuk tulisan. Kekuatan pembuktian dari perjanjian tertulis ialah mengikat. Perjanjian tertulis ialah dapat sebagai bukti otentik maupun bukti dibawah tangan. Perjanjian bersama akta otentik ialah pembuatannya dilakukan maupun dihadapan pihak yang memiliki wewenang, sedangkan perjanjian yang menggunakan akta dibawah tangan ialah pembuatannya hanya dilakukan para pihak dengan tak mengikutandikan pihak yang memiliki wewenang.

2. Tidak Tertulis

Perjanjian tidak tertulis merupakan perjanjian lisan di mana pembuatannya dilakukan pihak-pihak secara lisan yang pada intinya terdapat kata sepakat dari kedua belah pihak. Perjanjian ini sejatinya tetaplah sah, namun menjadi permasalahan tersendiri ketika terjadi sengketa terkait perjanjian tersebut. Para pihak tentu akan kesulitan dalam hal pembuktian. Kekuatan pembuktian dari perjanjian tidak tertulis atau perjanjian lisan ialah lemah.

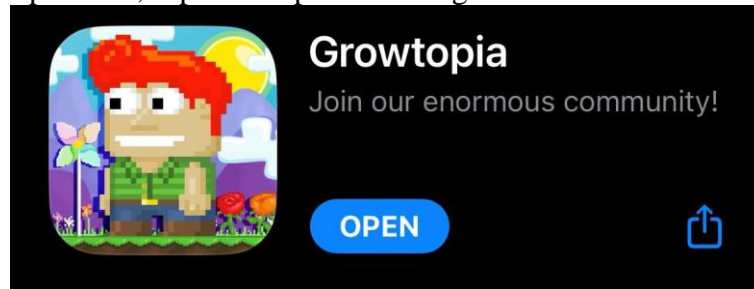
Dasar pengaturan perjanjian sesuai Pasal 1313 KUHPerdara sejatinya tak mengatur secara tegas terkait bentuk perjanjian, baik secara tertulis maupun tidak tertulis. KUHPerdara memberikan definisi perjanjian hanya merupakan tindakan dengan kemudian diri suatu pihak diikatkan ke pihak lain. Pada dasarnya bentuk perjanjian tidak tertulis ialah tetap diakui dan sah dilaksanakan atas dasar kesepakatan para pihak (I Wayan Agus Vijayantera, 2020). Namun memang kekurangannya ialah terkait lemahnya dalam hal sebagai pembuktian ketika terjadi permasalahan (Joni Emirzon & Muhamad Sadi Is, 2021).

Perjanjian sebagaimana diatur di KUHPerdara sejatinya ialah pada penerapannya merupakan perjanjian konvensional atau yang dilakukan secara tatap muka. Seiring perkembangan yang terus melaju, kemudian kegiatan sebagaimana perjanjian konvensional ialah bertransisi menjadi kegiatan secara *online* (Antonius Dwicki Cahyadi, 2019). "*Online*" terdapat 2 kata Bahasa Inggris, yakni kata "*on*" artinya menyala ataupun dalam. Kata "*line*" artinya adalah garis, lintas, saluran, dan jaringan. Arti "*online*" adalah bisa sebagai "dalam jaringan ataupun koneksi". *Online* merupakan kondisi terhubung jaringan internet. Pada kondisi *online*, seseorang bisa berkegiatan aktif, hingga bisa melahirkan komunikasi. Hal tersebut dapat berupa 1 atau 2 arah. *Online* bisa diartikan merupakan kondisi sebagai pengguna jaringan, yang mana terdapat perangkat yang terkoneksi hingga melakukan komunikasi (Herman, dkk, 2023).

Jual beli secara *online* menerapkan sistem dalam internet, yang mana tak terjadi tatap muka langsung dari pihak yang menjual bersama pihak yang membeli (Eka Sri Wahyuni, 2019). Pelaksanaan jual beli ialah dalam jaringan dengan

terhubung internet yang dapat menggunakan telepon genggam, komputer, PC, dan lainnya. Subjek hukum dalam jual beli secara *online* ialah tak berbeda dari yang konvensional, yakni pelaku usaha sebagai pihak yang menjual barang dengan pihak yang membeli menjadi konsumen di mana harus melakukan pembayaran harga atas barang. Jual beli secara *online* hanyalah berlandaskan rasa percaya, Objeknya ialah barang atau jasa yang konsumen beliss, sedangkan objek tersebut tak dapat terlihat langsung oleh pihak yang membeli (Herman, dkk, 2023).

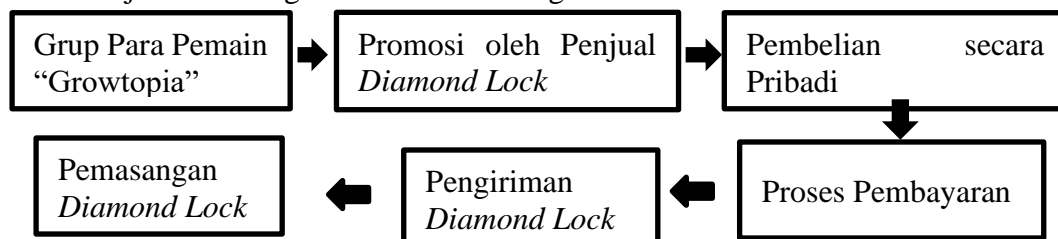
Transaksi jual beli secara *online* banyak dilakukan masyarakat, terlebih *website* transaksi tersebut menjadi baik sekaligus banyak ragamnya (Iman Sjahputra, 2021). Transaksi jual beli secara *online* sejatinya tergolong sebagai transaksi elektronik, sebagaimana Pasal 1 pada Angka 2 Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 mengenai dirubahnya Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 mengenai informasi serta kegiatan transaksi melalui elektronik (Ika Atikah, 2018). Transaksi seperti itu yang sekarang banyak peminatnya dari seluruh kalangan salah satunya ialah transaksi jual beli terkait keperluan *game online*. Transaksi jual beli terkait keperluan *game online* ialah pada umumnya dilakukan secara *online* pula terkait transaksinya. *Game online* yang didalamnya terdapat keperluan-keperluan untuk kemudian mengharuskan pemain *game online* tersebut melakukan transaksi jual beli secara *online* ialah salah satunya terjadi pada *Game Online* “Growtopia”. *Game Online* “Growtopia” dapat didownload melalui PlayStore maupun AppStore pada Android maupun IOS, seperti tampilan sesuai gambar berikut:



Gambar 2.1
Game Online “Growtopia”

Diamond lock pada *game online* “Growtopia” dibutuhkan para pemain *game* tersebut untuk membeli barang-barang langka. *Diamond lock* tersebut dapat digunakan untuk membeli atribut guna melindungi “World” agar tidak hancur karena serangan pemain lainnya. Selain itu juga dapat digunakan untuk keperluan *fashion* agar player yang dimainkan dalam *game online* tersebut menjadi semakin terkenal di dalam *game* dan banyak diketahui oleh pemain lain.

Diamond lock pada *game online* “Growtopia” bisa didapatkan melalui transaksi jual beli dengan mekanisme sebagai berikut:



Bagan 1.

Mekanisme Transaksi Jual Beli *Diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia”

Berdasarkan bagan di atas, penjelasan mengenai mekanisme transaksi jual beli *Diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” ialah sebagai berikut:

1. Grup Para Pemain “Growtopia”

Para pemain *Game Online* “Growtopia” pada umumnya tergabung pada sebuah server didalam *discord Game Online* “Growtopia”. Server ini biasa digunakan untuk berkomunikasi antar pemain dalam rangka ketika akan bermain bersama maupun membahas terkait *Game Online* “Growtopia”.

2. Promosi oleh Penjual *Diamond lock*

Pada server *Game Online* “Growtopia” yang biasa digunakan komunikasi antar para pemain, ditemui pula banyak pemain yang mempromosikan terkait *diamond lock*. Wujud promosi pada server tersebut ialah sebagaimana gambar berikut:



Gambar 2.2

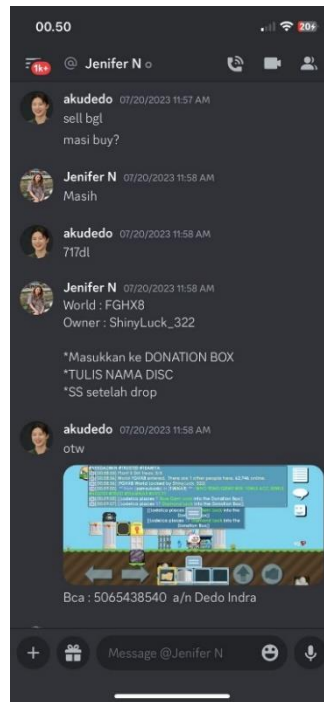
Promosi *Diamond lock* pada Server *Game Online* “Growtopia”

Gambar di atas menunjukkan bahwa banyak ditemui para pemain yang sekaligus sebagai penjual *diamond lock* pada server *Game Online* “Growtopia”. Pemain dapat melihat banyak penawaran dari para penjual *diamond lock*. Para Banyaknya penawaran tersebut kemudian pemain dapat memilih salah satu sesuai kebutuhan player pada *game online* “Growtopia”, yang tentunya sesuai dengan harga dan apa yang didapatkan.

3. Pembelian secara Pribadi

Pemain *game online* “Growtopia” yang kemudian berminat untuk membeli *diamond lock* salah satu penjual, kemudian melakukan komunikasi secara pribadi

antara penjual dengan pembeli tersebut. Komunikasi tersebut ialah sebagaimana gambar berikut:



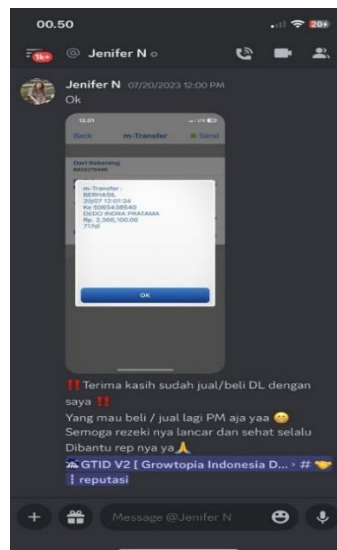
Gambar 2.3

Komunikasi Penjual dengan Calon Pembeli secara Pribadi terkait Proses Pembelian *Diamond lock* pada *Game Online “Growtopia”*

Berdasarkan gambar di atas, menunjukkan bahwa komunikasi secara pribadi yang dilakukan oleh pihak penjual *Diamond lock* dengan calon pembeli ialah membahas terkait hal-hal yang dibutuhkan saat proses pembelian. Hal-hal yang diperlukan tersebut seperti kepastian world atau player, akun, dan cara pembayaran.

4. Proses Pembayaran

Penjual dengan calon pembeli setelah berkomunikasi untuk memastikan hal-hal yang diperlukan pada saat proses pembelian, kemudian calon pembeli sesegera mungkin melakukan pembayaran dengan metode transfer bank sebagaimana gambar di bawah ini:



Gambar 2.4

Proses Pembayaran *Diamond lock* melalui Metode Transfer Bank

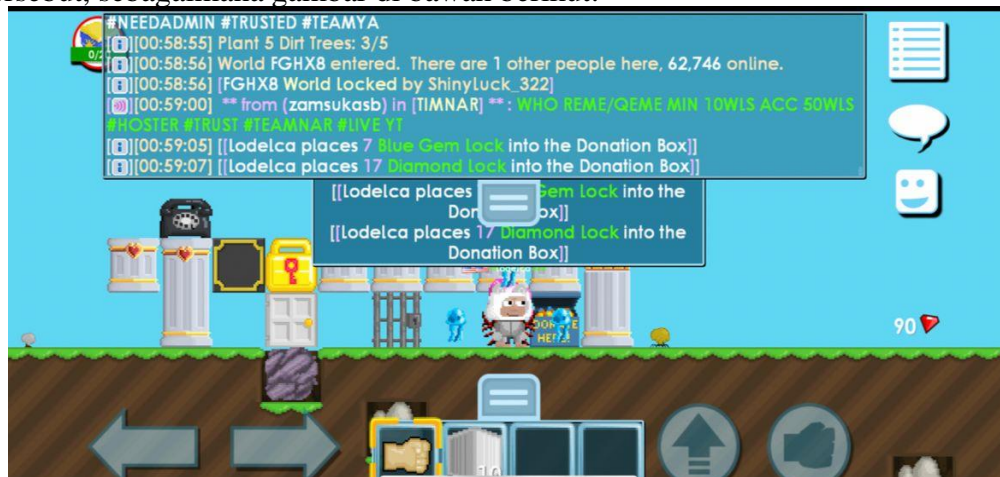
Setelah proses pembayaran dilakukan oleh pemain *game online* “Growtopia” yang sekaligus sebagai pembeli *diamond lock* ialah kemudian penjual *diamond lock* tersebut mengucapkan terima kasih pada komunikasi pribadi tersebut antara penjual dengan pembeli.

5. Pengiriman *Diamond lock*

Setelah pihak yang membeli membayar secara transfer ke rekening milik penjual atas *diamond lock*, kemudian sesegera mungkin pihak penjual memproses pengiriman *diamond lock* sesuai harga yang dibayar atau apa yang disepakati pihak penjual dengan pembeli tersebut.

6. Pemasangan *Diamond lock*

Penjual *diamond lock* pada *game online* “Growtopia” melakukan pemasangan *diamond lock* pada player *game online* “Growtopia” milik pembeli tersebut, sebagaimana gambar di bawah berikut:



Gambar 2.5

Proses Pengiriman *Diamond lock* oleh Penjual terhadap Player milik Pembeli

Setelah pihak penjual memasang *diamond lock* terhadap player milik pembeli, kemudian pembeli tersebut dapat menikmati *diamond* untuk digunakan saat memainkan player pada *Game Online* “Growtopia” tersebut.

2. Keabsahan Transaksi Jual Beli *Diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” Berdasarkan Ketentuan Hukum yang Berlaku di Indonesia

Keabsahan transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” secara umum hanya dapat mengacu terhadap ketentuan KUHPdata. Transaksi tersebut dengan memperhatikan aturan Pasal 1457 KUHPdata merupakan perjanjian, yang di mana terdapat suatu pihak untuk mengikat diri dalam rangka penyerahan benda sekaligus terdapat pihak lainnya yang melakukan pembayaran harga atas hal tersebut sebagaimana telah diperjanjikan. Transaksi *diamond lock* yang diperjualbelikan dalam “Growtopia” dengan ini merupakan suatu perjanjian, yang mana para pemain yang memiliki peran sebagai penjual ialah mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan berupa *diamond lock*. Sedangkan pihak lainnya yang dalam hal ini sebagai pemain *Game Online* “Growtopia” dengan perannya sebagai pembeli *diamond lock* ialah membayar harga sesuai kesepakatan yang telah dikomunikasikan secara pribadi dalam server *game*.

Transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” telah memenuhi unsur jual beli, yakni:

1. Penjual dan pembeli *diamond lock* merupakan unsur para pihak;
2. *Diamond lock* merupakan objek yang ditransaksikan;
3. Nominal harga *diamond lock* yang dipromosikan para penjual *diamond lock* dalam server *Game Online* “Growtopia” menunjukkan bahwa telah memenuhi unsur “terdapat harga”; dan
4. Pembeli *diamond lock* yang kemudian melakukan pembayaran melalui transfer bank sesuai harga *diamond lock* yang telah disepakati menunjukkan bahwa terpenuhinya unsur terdapat pembayaran dalam bentuk uang.

Hubungan pihak-pihak secara hukum pada transaksi *diamond lock* yang diperjualbelikan pada *Game Online* “Growtopia” ialah lahir atas perikatan sebagaimana ketentuan Pasal 1233 KUHPerduta, yang mana perikatan tersebut dilahirkan atas perjanjian ataupun peraturan perundang-undangan. Transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” yang sesuai unsur Pasal 1457 KUHPerduta menunjukkan bahwa perikatan lahir sebagaimana ketentuan peraturan perundang-undangan tersebut sekaligus atas adanya perjanjian sebagaimana ketentuan Pasal 1313 KUHPerduta. Pasal 1313 mengatur perjanjian merupakan tindakan, yang terdapat pihak 1 ataupun lebih dari 1 untuk mengikat diri ke pihak lain. Adanya perbuatan transaksi jual beli, kemudian terdapat pihak penjual yang mengikatkan dirinya terhadap pihak pembeli menunjukkan bahwa transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” telah memenuhi unsur sebagai perjanjian sebagaimana Pasal 1313 dalam KUHPerduta.

Bentuk perjanjian atas transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” sendiri sejatinya masih samar. Ketika berbicara terkait perjanjian tertulis, yang definisi dari perjanjian tertulis pembuatannya dilakukan pihak-pihak yang berwujud tulisan ialah tentu sebenarnya perjanjian atas transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” bisa dikategorikan sebagai perjanjian tertulis. Hal tersebut karena memang nyatanya apa yang disepakati para pihak ialah tertulis pada server *Game Online* “Growtopia”. Namun ketika melihat sisi pembuktian perjanjian tertulis yang bersifat mengikat, KUHPerduta tidak mengatur perjanjian atas transaksi melalui elektronik. Sedangkan ketika menggali ketentuan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 mengenai dirubahnya Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 mengenai informasi sekaligus kegiatan transaksi melalui elektronik, Pasal 1 pada Angka 17 mengatur tersendiri terkait definisi kontrak secara elektronik, yaitu merupakan perjanjian di mana pembuatannya dari sistem pada selektronik.

Bukti komunikasi terkait transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” dengan ini sebenarnya bisa dikategorikan sebagai kontrak elektronik, karena telah memenuhi unsur pasal tersebut yaitu adanya perjanjian yang dibuat oleh penjual dan pembeli *diamond lock* melalui elektronik yang dalam hal ini server *Game Online* “Growtopia”. Namun ketika digali terkait kekuatan Bukti komunikasi terkait transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” sebagai kontrak elektronik ialah tentu tidak mengikat. Hal tersebut karena bukan merupakan bukti otentik di mana pembuatannya dilakukan maupun dihadapan pihak yang memiliki wewenang. Padahal seharusnya kontrak elektronik yang berdasarkan ketentuan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 mengenai dirubahnya Undang-

Undang No. 11 Tahun 2008 mengenai informasi sekaligus kegiatan transaksi melalui elektronik ialah merupakan bukti otentik yang berkekuatan hukum sangat mengikat.

Kontrak elektronik menurut undang-undang tersebut ialah bukan mengatur mengenai perjanjian tertulis dengan akta dibawah tangan yang tentu kekuatan hukumnya ada keraguan. Padahal Bukti komunikasi terkait transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” ialah sejatinya memenuhi unsur perjanjian dibawah tangan, karena hanya pembuatannya dilakukan kedua belah pihak dan tak terdapat pihak yang memiliki wewenang untuk terlibat. Adanya kesamaran itu menunjukkan bahwa memang masih terdapat kekosongan hukum yang secara spesifik mengatur terkait perjanjian atas transaksi jual beli pada server *game online*. Kepastian hukum terkait hal tersebut belum terwujud dengan baik. Menurut Jan Michael Otto, kepastian sejatinya ditunjukkan terdapat aturan hukum dengan jelas serta jernih, tidak berubah-ubah, serta mudah dipahami. Kekuatan hukum ketika pembuktian terkait perjanjian atas transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” tentu menunjukkan bahwa belum mewujudkan kepastian hukum sebagaimana pandangan Jan Michael Otto.

Keabsahan perjanjian harus memenuhi syarat sesuai Pasal 1320 dalam KUHPerdara bila dikaitkan dengan perjanjian atas transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” ialah sebagai berikut:

1. Kesepakatan Para Pihak

Penjual *diamond lock* yang pada mulanya mempromosikan *diamond lock* di server grup *Game Online* “Growtopia”, kemudian ditemui adanya calon pembeli *diamond lock* yang berminat hingga mengkomunikasikan secara pribadi hingga proses pembayaran menunjukkan bahwa dalam hal ini kedua pihak tersebut tentu telah sepakat atas transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia”. Unsur “Kesepakatan Para Pihak” dengan ini telah terpenuhi.

2. Kecakapan Para Pihak

Game Online “Growtopia” yang pada dasarnya disukai seluruh kalangan, baik seorang anak bahkan dewasa ialah tentu terkait unsur kecakapan rentan dicerai. Mudahnya akses *game online* tersebut tentu menjadikan dengan mudahnya anak-anak mengoperasikan game tersebut, yang mana berujung sang anak tersebut dapat dengan mudah melakukan transaksi jual beli termasuk *diamond lock*. Anak-anak yang kemudian menjadi pihak pada transaksi *diamond lock* yang diperjualbelikan pada “Growtopia” bisa dikatakan tidak cakap hukum, yang dengan ini syarat sah terkait cakupannya para pihak ialah tidak terpenuhi.

3. Suatu Hal Tertentu

Diamond lock Game Online “Growtopia” yang diperjualbelikan oleh para pihak menunjukkan bahwa objek perjanjian atas transaksi tersebut ialah berupa *diamond lock*. Dengan ini menunjukkan bahwa unsur syarat sah perjanjian berupa “Suatu Hal Tertentu” telah terpenuhi.

4. Sebab (Causa) yang Halal

Diamond lock Game Online “Growtopia” yang merupakan objek atas perjanjian mengenai transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” menunjukkan bahwa tak bertolakbelakang dari peraturan perundang-undangan, kesusilaan, dan tertib umum. Objek tersebut hanya bersifat sebagai

penunjang *game online* yang sifatnya sebagai hiburan. Hal ini menunjukkan bahwa syarat sah perjanjian mengenai causa yang halal telah terpenuhi.

Berdasarkan uraian syarat keabsahan di atas ketika dikaitkan dengan perjanjian atas transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” menunjukkan bahwa tidak semua unsur syarat sah terpenuhi. Syarat terkait kecakapan para pihak dalam hal ini mudah dicerai, yang mana hal ini berkaitan dengan syarat subjektif. Konsekuensi hukum ketika syarat subjektif tidak terpenuhi ialah perjanjian dapat dibatalkan. Aturan sekarang belum mengatur spesifik terkait adanya perjanjian atas transaksi jual beli *diamond lock* pada *game online*, sehingga yang setidaknya masih relevan digunakan sebagai dasar ialah KUHPdata. Namun, pada akhirnya adalah berdampak terhadap banyak ditemuinya hal-hal yang tidak jelas, tidak jernih, dan tidak konsisten. Kepastian hukum sebagaimana pandangan Jan Michael Otto belum terwujud dengan baik.

Berkaitan dengan asas perjanjian yang kemudian dikaitkan dalam hal perjanjian atas transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” ialah sebagai berikut:

1. Asas Kebebasan Mengadakan Perjanjian

Transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” yang mana menjadikan para pemain dapat dengan bebas melakukan hal tersebut menunjukkan bahwa telah terpenuhinya asas kebebasan mengadakan perjanjian, yang tentu dengan tak bertolakbelakang terhadap aturan hukum, kepatutan, dan tertib umum. Perjanjian atas transaksi tersebut sebenarnya bisa tidak mengikat para pihaknya ketika tidak dipenuhinya syarat kecakapan, yang sekaligus keberlakuannya menjadi undang-undang untuk pihak-pihak didalamnya. Hal itu sesuai Pasal 1338 Ayat (1) pada Kitab KUHPdata. Transaksi yang kemudian tidak memenuhi syarat sah berupa syarat subjektif terkait kecakapan ialah tentu perjanjian tersebut terkategori sebagai perjanjian di mana pembuatannya tak dengan sah. Secara umum ini menunjukkan bahwa transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” belum sepenuhnya dapat memenuhi asas kebebasan mengadakan perjanjian.

2. Asas konsensualisme

Transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” yang menunjukkan adanya pembeli untuk kemudian sepakat atas harga yang ditawarkan oleh penjual pada server *Game Online* “Growtopia” menunjukkan bahwa kesepakatan sebagai asas konsensualisme telah terpenuhi.

3. Asas *Pacta Sunt Servanda*

Transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” yang tidak dibuat secara sah mengenai kecakapan hukum ialah keberlakuannya bukan menjadi undang-undang. Asas ini menunjukkan di mana rentan tidak terpenuhi dalam perjanjian atas transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia”.

4. Asas Itikad Baik

Transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” menunjukkan bahwa para pihaknya menjalankan perannya dengan baik, menunjukkan bahwa asas itikad baik ialah telah terpenuhi. Hal ini sebagaimana tertuang dalam ketentuan Pasal 1338 Ayat (3) pada KUHPdata, di mana perjanjian-perjanjian wajib dilakukan berdasarkan iktikad baik. Asas disini mengamanatkan para pihak pada perjanjian untuk berkewajiban melakukan isi dari

perjanjian dengan didasarkan rasa kepercayaan, keyakinan teguh, dan kehendak baik dari para pihak. Transaksi jual beli *diamond lock* pada server *Game Online* “Growtopia” menunjukkan bahwa telah memenuhi asas itikad baik.

5. Asas Kepribadian

Perjanjian atas transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” ialah menunjukkan bahwa para pihak didalamnya melakukan hal tersebut hanya untuk kepentingan individual saja, yang mana dalam hal ini bagi pembeli ialah hanya untuk kepentingan kelancaran dalam bermain *Game Online* “Growtopia”. Hal ini sebagaimana ketentuan Pasal 1315 dan Pasal 1340 KUHPerdara. Pasal 1315 mengatur bahwa secara umum tak seorangpun bisa mengikat dirinya untuk diri sendiri maupun memohon ditetapkannya janji, kecuali guna diri sendiri, sedangkan Pasal 1315 berkaitan dengan ketentuan Pasal 1340 yaitu keberlakuan perjanjian hanya untuk pihak-pihak yang membuatnya. Transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” menunjukkan bahwa telah memenuhi asas kepribadian.

Berdasarkan asas-asas perjanjian ketika dikaitkan dengan perjanjian atas transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” menunjukkan bahwa tidak semua asas dapat terpenuhi. Asas yang mudah tidak terpenuhi ialah asas kebebasan mengadakan perjanjian dan asas *pacta sunt servanda*. Hal demikian menunjukkan bahwa secara konseptual hukum, transaksi jual beli *diamond lock* pada *game online* perlu diatur secara spesifik agar setidaknya bisa terwujudnya kepastian hukum dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan aturan hukum sekarang yang kemudian dijadikan acuan atas transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia” menunjukkan ketidakjelasan dan ketidakpastian. Hal ini sebagai akibat dari belum adanya ketentuan hukum secara spesifik yang mengatur mengenai perjanjian atas transaksi jual beli *diamond lock* pada *Game Online* “Growtopia”. Kepastian hukumnya saat ini masih belum terwujud, akibat ketidakjelasan dan ketidakpastian mengenai hal tersebut. Sebagaimana pandangan teori kepastian hukum sebagaimana Jan Michael Otto, yang di mana sejatinya terwujudkan dari tersedianya aturan hukum dengan kejelasan, jernih, tak berubah, dan mudah dipahami.

PENUTUP

Transaksi jual beli *diamond lock* pada *game online* “Growtopia” diawali dengan adanya grup para pemain “Growtopia”, promosi oleh penjual *diamond lock*, pembelian secara pribadi, proses pembayaran, pengiriman *diamond lock*, dan pemasangan *diamond lock*. Transaksi *online* terkait jual beli berkaitan dengan *game online* ini belum memiliki ketentuan hukum secara spesifik. Keabsahannya secara umum hanya dapat mengacu terhadap ketentuan KUHPerdara sehingga transaksi ini dapat memenuhi unsur Pasal 1457 dan 1313 KUHPerdara. Bentuk perjanjian terkait transaksi jual beli *diamond lock* pada *game online* “Growtopia” ini masih samar, sehingga kekuatan hukum terkait pembuktiannya belum mewujudkan kepastian hukum.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online (The Role of Teachers in Overcoming Addiction to Online Games)*. *Jurnal Kopasta*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Atikah, I. (2018). Pengaturan Hukum Transaksi Jual Beli Online (E-Commerce) di Era Teknologi. *Muamalatuna*, 10(2), 1. <https://doi.org/10.37035/mua.v10i2.1811>
- Caesaryo, R. D. & Affandi, Imanudin. (2021). Perlindungan Hukum terhadap Pemain atas Pembelian Barang Virtual dalam *Game Online* Jenis Freemium di Indonesia. *Jurnal Kertha Samaya*, 9(5), 848-863. <https://doi.org/10.24843/KS.2021.v09.i05.p10>
- Dhanandjaya, P. B. G., Budiarta, I. N. P., dan Arini, D. G. D. (2022). Penyalahgunaan Benda Virtual dalam Permainan *Game Online* di Indonesia. *Jurnal Konstruksi Hukum*, 3(3), 570. <https://doi.org/10.55637/jkh.3.3.5349.569-575>
- Sara, J., Fuadi, Fitri, L., dan Arliansyah. (2021). Pemahaman Masyarakat terhadap Jual Beli Mukhadharah dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus di Kecamatan Kuta Makmur Kabupaten Aceh Utara). *J-EBIS*, 6(1), 92. <https://doi.org/10.32505/j-ebis.v6i1.2955>
- Vijayantera, I. W. A. (2020). Kajian Hukum Perdata terhadap Penggunaan Perjanjian Tidak Tertulis dalam Kegiatan Bisnis. *Jurnal Komunikasi Hukum (JKH) Universitas Pendidikan Ganesha* 6(1), 119. <https://doi.org/10.23887/jkh.v6i1.23445>
- Cahyadi, A. D. (2019). Yurisdiksi Transaksi Elektronik Internasional Menurut Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Jurnal Wawasan Yuridika*, 3(1), 24. <http://dx.doi.org/10.25072/jwy.v3i1.203>
- Sinaga, N. A. (2019). Implementasi Hak dan Kewajiban Para Pihak dalam Hukum Perjanjian. *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara–Fakultas Hukum Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma*, 10(1), 3. <https://doi.org/10.35968/jh.v10i1.400>
- Wahyuni, E. S. (2019). Trend Jual Beli Online Melalui Situs Resmi Menurut Tinjauan EtikaBisnis Islam. *Baabu Al-Ilmi*, 4(2), 189. <http://dx.doi.org/10.29300/ba.v4i2.2429>

Buku

- Ali, Z. (2021). *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Bagenda, C., dkk. (2023). *Hukum Perdata*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Berlianty, T. dan Hetharie, Y. (2023). *Buku Ajar Hukum Perikatani*. Medan: Lakeisha.
- Emirzon, J. dan Is, M. S. *Hukum Kontrak Teori dan Praktik*. (2021). Jakarta: Kencana.
- Herman, dkk. (2023). *Pengantar Hukum Bisnis Online*. Pasaman Barat: Azka Pustaka.
- Is, M. S. (2021). *Aspek Hukum Informasi Indonesia*. Jakarta: Kencana.
- S., S. H. *Pengantar Hukum Perdata Tertulis (BW)*. (2019). Jakarta: Sinar Grafika.
- Situmeang, A., dkk. (2020). *Dinamika Hukum dalam Paradigma Das Sollen dan Das Sein*. Malang: Intelegensia Media.

Sjahputra, I. (2021). *Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Elektronik*. Bandung: Alumni.

Skripsi

Dzulqaezar, M.Y. (2022). *Perlindungan Hukum Pelaku Real Money Trading pada Game Online di Indonesia*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Website

Growtopia, <https://id.wikipedia.org/wiki/Growtopia>, diakses pada Sabtu, 19 November 2022 Pukul 01.45. WIB.