

**SKRIPSI**

**ANALISIS JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE* (PUBG)  
*PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*  
(KAJIAN PERBANDINGAN HUKUM  
POSITIF DAN HUKUM ISLAM)**

**Disusun dan diajukan oleh**

**ARIF ALAMSYAH**

**B11114121**



**PROGRAM STUDI ILMU HUKUM / DEPARTEMEN KEPERDATAAN  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2021**

**HALAMAN JUDUL**

**ANALISIS JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE* (PUBG)**

***PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS***

**(KAJIAN PERBANDINGAN HUKUM**

**POSITIF DAN HUKUM ISLAM)**

**OLEH**

**ARIF ALAMSYAH**

**B111 14 121**

**SKRIPSI**

**Sebagai Tugas Akhir dalam Rangka Penyelesaian Studi Sarjana pada**

**Departemen Hukum Keperdataan Program Studi Ilmu Hukum**

**PEMINATAN HUKUM ISLAM**

**DEPARTEMEN HUKUM KEPERDATAAN**

**FAKULTAS HUKUM**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2021**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ANALISIS JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE* (PUBG)  
*PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*  
(KAJIAN PERBANDINGAN HUKUM  
POSITIF DAN HUKUM ISLAM)

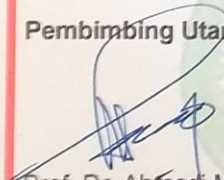
ARIF ALAMSYAH  
B111 14 121

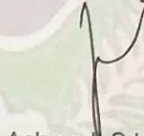
Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Departemen Hukum Keperdataan Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin pada tanggal 22, Juli 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

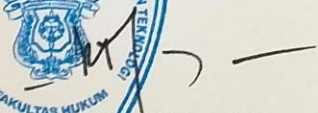
Pembimbing Pendamping

  
Prof. Dr. Ahmadi Miru, S.H., M.H.  
NIP.19610607 198601 1 003

  
Achmad, S.H., M.H.  
NIP.19750210 200812 2 001

Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Hukum



  
Dr. Maskun, S.H., L.L.M.  
NIP.19761129 199903 1 005

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswa :

Nama : Arif Alamsyah

NIM : B11114121

Peminatan : Hukum Islam


Departemen : Hukum Keperdataan

Judul : ANALISIS JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE*  
(PUBG) *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS*  
(KAJIAN PERBANDINGAN HUKUM POSITIF DAN  
HUKUM ISLAM)

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dalam seminar usulan hasil penelitian skripsi.

Makassar, Juni 2021

Pembimbing Utama



Prof. Dr. Ahmadi Miru, S.H., M.H.  
NIP.19610607 198601 1 003

Pembimbing Pendamping



Achmad, S.H., M.H.  
NIP.19750210 200812 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
FAKULTAS HUKUM

Jln. Perintis Kemerdekaan KM.10 Kota Makassar 90245, Propinsi Sulawesi Selatan  
Telp : (0411) 587219,546686, Website: <https://lawfaculty.unhas.ac.id>

**PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI**

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswa :

Nama	: ARIF ALAMSYAH
N I M	: B11114121
Program Studi	: Ilmu Hukum
Departemen	: Hukum Keperdataan
Judul Skripsi	: Analisis Jual Beli Akun Game Online (PUBG) PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (Kajian Perbandingan Hukum Positif dan Hukum Islam)

Memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi sebagai ujian akhir program studi.

Makassar, Juli 2021

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik, Riset  
dan Inovasi



## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Arif Alamsyah  
N I M : B11114121  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa Skripsi dengan judul Analisis Jual Beli Akun Game Online (PUBG) *PlayerUnknowns Battlegrounds* (Kajian Perbandingan Hukum Positif dan Hukum Islam) adalah karya saya sendiri dan tidak melanggar hak cipta pihak lain. Apabila di kemudian hari Skripsi karya saya ini terbukti bahwa sebagian atau keseluruhannya adalah hasil karya orang lain yang saya pergunakan dengan cara melanggar hak cipta pihak lain, maka saya bersedia menerima sanksi.

Makassar, Juni 2021

Yang Menyatakan

  
(Arif Alamsyah)

## ABSTRAK

**Arif Alamsyah (B11114121)** dengan judul “Analisis Jual Beli Akun *Game Online* (PUBG) *PlayerUnknown’s Battlegrounds* (Kajian Perbandingan Hukum Positif dan Hukum Islam)”. Di bawah bimbingan **Ahmadi Miru** sebagai Pembimbing I dan **Achmad** Pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kekuatan hukum dari transaksi jual beli akun *game online* (PUBG) *PlayerUnknown’s Battlegrounds* dalam hukum positif serta untuk mengetahui bagaimana pendapat atau pandangan hukum Islam mengenai transaksi seperti ini.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian normatif yang teknik pengumpulan datanya menggunakan bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, bahan hukum tersier dan bahan nonhukum terkait dengan objek penelitian untuk mengkaji bagaimana kekuatan hukum dari transaksi jual beli akun *game online* (PUBG) *PlayerUnknown’s Battlegrounds*, serta untuk memberi penjelasan bagaimana transaksi jual beli seperti ini bisa terjadi dan mengapa banyak orang yang ingin membeli akun *game online*. Selanjutnya, bahan-bahan hukum dan nonhukum dikaitkan dan dianalisis dengan isu hukum yang dikaji secara kualitatif untuk memperoleh kesimpulan yang sistematis, faktual, akurat dan ilmiah dari hasil penelitian.

Adapun hasil penelitian ini, yaitu menunjukkan bahwa transaksi jual beli akun *game online* (PUBG) *PlayerUnknown’s Battlegrounds* merupakan transaksi yang sah menurut unsurnya dimana penulis menyatakan bahwa telah memenuhi tiga unsur perikatan *essensialia*, *naturalia* dan *accidentalialia* dan juga telah memenuhi syarat sah berdasarkan Pasal 1320 BW. Namun dalam melakukan transaksi ini pembeli harus lebih berhati-hati dan diperlukan ketelitian dalam melakukan transaksi ini karena rentannya penipuan yang terjadi kepada pembeli dikarenakan akun yang bermasalah.

**Kata Kunci:** *Game Online; PUBG; PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS.*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan limpahan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang Studi Strata Satu (S1) pada Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin dengan judul skripsi ***“Analisis Jual Beli Akun Game Online (PUBG) PlayerUnknown’s Battlegrounds (Kajian Perbandingan Hukum Positif dan Hukum Islam)”***.

Pada penyelesaian skripsi ini sejak penyusunan proposal, penelitian, hingga penyusunan skripsi ini penulis menghadapi berbagai macam kendala, rintangan dan hambatan, namun berkat bantuan, bimbingan maupun motivasi dari berbagai pihak pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, alhamdulillah. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada Rahijuddin Sahibe dan Maskani, sebagai orang tua penulis yang selama ini memberikan perhatian, dorongan serta doa yang tulus demi kesuksesan penulis selama proses pendidikan.

Selanjutnya, penulis sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Dwia Aries Tina Palubuhu, M.A, selaku Rektor Universitas Hasanuddin dan wakil Rektor Universitas Hasanuddin Prof. Dr. Ir.



- Muh. Restu, MP., Prof. Dr. Ir. Sumbangan Baja, M.Sc., Prof. Dr. Drg. A. Arsunan, M.Kes dan Prof. dr. Muh. Nasrum Massi, Ph.D.
2. Prof. Dr. Hj. Farida Patittingi, S.H., M.H., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin dan wakil Dekan Fakultas Hukum Prof. Dr. Hamzah, S.H., M.H., Dr. Syamsuddin Muchtar, S.H., M.H., Dr. Muhammad Hasrul, S.H., M.H.
  3. Ketua Program Studi S1 Ilmu Hukum Bapak Dr. Maskun, S.H., L.L.M.
  4. Dr. Winner Sitorus, S.H., M.H., L.L.M., selaku Ketua Departemen Hukum Keperdataan dan Dr. Aulia Rifai, S.H., M.H., selaku sekretaris Departemen Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
  5. Prof. Dr. Ahmadi Miru, S.H., M.H., selaku Pembimbing Utama dan kepada Bapak Achmad, S.H., M.H., selaku Pembimbing Pendamping yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pemikirannya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi dengan selalu sabar dan setiap saat dapat dihubungi.
  6. Prof. Dr. M. Arfin Hamid, S.H., M.H., selaku Penguji I dan Dr. Kahar Lahae, S.H., M.H., selaku Penguji II yang telah memberikan saran dan kritik yang bermanfaat demi kesempurnaan skripsi ini.
  7. Prof. Dr. Hj. Farida Patittingi, S.H., M.H., selaku Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan nasihat dan arahan selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.

8. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan pembelajaran yang diberikan kepada penulis selama dibangku kuliah.
9. Seluruh Staf dan Pegawai Akademik Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang telah banyak membantu selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
10. Saudara penulis Maghfirah, S.Ip., dan Diah Ayu Mediasha yang juga selalu memberikan semangat dan doa demi kesuksesan selama pendidikan.
11. Sahabat seperjuangan Muhammad Yusran, S.H., Andi Musafir Lukman, S.H., Saifullah S., S.H., yang telah memberikan dorongan, semangat dan doa kepada penulis untuk tetap menjaga dan optimis bahwa penulis bisa menyelesaikan studi di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin. Terimakasih atas semua bantuan yang telah teman-teman berikan selama ini.
12. Segenap pihak yang telah memberikan dukungan, kritikan, saran, serta doa, yang penulis tidak sempat sebutkan satu persatu. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala membalas kebaikan kita semua.

Atas segala bentuk dukungan, bantuan dan kerja sama yang telah diberikan dengan ikhlas kepada penulis selama menyelesaikan studi hingga rampungnya skripsi ini, tak ada kata yang dapat terucapkan selain terimakasih. Semoga amal kebajikan yang telah disumbangkan memperoleh balasan yang lebih baik dari Allah Subhanahu Wata'ala.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih mempunyai banyak kekurangan dari berbagai aspek yang disebabkan karena keterbatasan penulis yang masih dalam proses atau tahap belajar, sehingga penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini agar kiranya skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada kita semua khususnya bagi penulis sendiri dan terutama untuk perkembangan hukum di Indonesia dalam bidang transaksi *game online* agar ke depannya dapat bermanfaat untuk kepentingan umum.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Makassar, Juli 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
<b><u>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</u></b>	<b>ii</b>
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	iv
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Kegunaan Penelitian .....	9
E. Keaslian Penelitian.....	9
F. Metode Penelitian.....	11
<b>BAB II ANALISIS KEKUATAN HUKUM DARI TRANSAKSI JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) DALAM HUKUM POSITIF .....</b>	<b>15</b>
A. Hukum Perjanjian Nasional dan Jual Beli di Dunia Maya ( <i>E-commerce</i> ) .....	15
1. Umum.....	15
2. Pihak-pihak Dalam Perjanjian (Subjek) .....	16
3. Syarat-syarat Sahnya Perjanjian .....	18
4. Jual Beli di Dunia Maya ( <i>E-Commerce</i> ) .....	24
B. <i>Game Online</i> .....	33
1. Pengertian dan Sejarah Perkembangan <i>Game Online</i> .....	33

2. Gambaran Umum Mengenai <i>Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds</i> (PUBG).....	36
3. Model Transaksi dalam <i>Game Online</i> .....	46
4. Tipe <i>Game Online</i> .....	47
C. Analisis Kekuatan Hukum Transaksi Jual Beli Akun <i>Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds</i> (PUBG) Menurut Hukum Positif ...	51
<b>BAB III PANDANGAN HUKUM ISLAM TERKAIT JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) .....</b>	<b>64</b>
A. Hukum Perjanjian Islam.....	64
1. Pengertian Hukum Perjanjian Islam .....	64
2. Keabsahan Perjanjian Menurut Hukum Islam .....	65
3. Asas-Asas Hukum Perjanjian Islam .....	70
B. Pengertian, Landasan Hukum, Rukun dan Syarat Jual Beli Dalam Islam, dan Pendapat Ulama Mengenai Transaksi Jual Beli Akun <i>Game Online</i> .....	74
1. Pengertian Jual Beli dalam Islam .....	74
2. Landasan Hukum Jual Beli.....	78
3. Rukun dan Syarat Jual Beli dalam Hukum Islam .....	80
4. Pendapat Ulama Tentang Jual Beli Akun <i>Game Online</i> .....	87
C. Pandangan Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli Akun <i>Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds</i> (PUBG) .....	94
<b>BAB IV PENUTUP.....</b>	<b>109</b>
A. Kesimpulan.....	109
B. Saran.....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>112</b>
<b>Lampiran.....</b>	<b>117</b>

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Ajaran Islam populer juga disebut dengan *Dienul-Islam* merupakan salah satu agama samawi (langit), jika tidak mau dikatakan sebagai kelanjutan agama-agama samawi sebelumnya. Selain memiliki karakteristik yang berbeda dengan sejumlah agama yang berkembang di dunia, yang biasa dikenal dengan istilah agama *ardhi* (dunia). Juga memiliki cakupan keberlakuan yang universal dan menyeluruh kepada semua makhluk-makhluk Tuhan, tidak hanya sebatas kepada ciptaan Tuhan yang bernama manusia, melainkan semua makhluk ciptaan Tuhan yang mendiami bumi dan di langit. Tampaknya karakteristik ini sungguh membedakannya dengan sifat ajaran agama-agama lain yang dianut oleh manusia-manusia di seantero dunia. Karakteristik Islam demikian itu dipertegas dalam Alquran, *wama arsalnaka illa rahmatan lilalamin* (tiadalah risalah Islam ini diturunkan melainkan untuk kepentingan seluruh isi alam semesta).<sup>1</sup>

Seperti diketahui bahwa Alquran dan sunnah Rasulullah *Shallallahu 'alaihi wasallam* merupakan sumber tuntunan hidup bagi kaum muslimin untuk menapaki kehidupan fana di dunia ini dalam rangka menuju kehidupan kekal di akhirat nanti. Alquran dan sunnah

---

<sup>1</sup> H. M. Arfin Hamid, 2011, *Hukum Islam Perspektif Keindonesiaan*, PT. UMITOHA UKHUWAH GRAFIKA, Makassar, hlm. 1.

Rasulullah *Shallallahu 'alaihi wasallam* sebagai penuntun memiliki daya jangkau dan daya atur yang universal. Artinya, meliputi segenap aspek kehidupan manusia dan selalu ideal untuk masa lalu, kini, dan yang akan datang.<sup>2</sup>

Kegiatan ekonomi dalam pandangan Islam merupakan tuntutan kehidupan. Di samping itu juga merupakan anjuran yang memiliki dimensi ibadah. Hal itu dapat dibuktikan dengan ungkapan, “Sesungguhnya Kami telah menempatkan kamu sekalian di muka bumi dan Kami adakan bagimu di muka bumi itu (sumber) penghidupan. Amat sedikitlah kamu bersyukur.” (QS. Al-A'raf: 10). Pada kesempatan lain dikatakan, “Dialah yang menjadikan bumi itu mudah bagi kamu, maka berjalanlah (mencari rezeki kehidupanlah) di segala penjurunya dan makanlah sebagian dari rezeki-Nya. Hanya kepada-Nyalah kamu (kembali setelah) dibangkitkan.” (QS. Al-Mulk: 15). Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* berfirman, “Kami jadikan siang untuk mencari penghidupan.” (QS> An-Naba': 11).<sup>3</sup> Menurut Tafsir juz 'amma dari Shalih bin Fauzan al-Fauzan, maknanya: penghidupan manusia, waktu siang dalam mengais rejeki sesuai dengan kedudukan-kedudukan dan kondisi-kondisi mereka. Ini adalah di antara nikmat dari Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* kepada hamba-hamba-Nya.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Suhrawardi K. Lubis, 2000, *Hukum Ekonomi Islam*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 1.

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

<sup>4</sup> (<https://tafsirweb.com/11901-surat-an-naba-ayat-11.html>, Diakses pada 18 September 2019, 2019)

Selain itu, dalam sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Baihaqi dikemukakan “bahwa pada suatu waktu, beberapa orang sahabat Rasulullah *Shallallahu ‘alaihi wasallam* melihat seorang laki-laki rakus dalam mendapatkan hartanya. Kejadian itu diketahui Rasulullah, beliau bersabda bahwa sikap rakus yang demikian, jika dilakukan atas nama Allah tentulah akan memberikan kebaikan kepada orang tersebut. Selanjutnya, Rasulullah bersabda kepada sahabat-sahabatnya, “Ketahuilah bahwa jika dia berusaha (mendapatkan rezeki) untuk keperluan kedua orang tuanya atau salah seorang dari mereka, maka dia berusaha karena Allah. Jika dia berusaha untuk mendapatkan rezeki guna kepentingan orang-orang yang berada di bawah tanggung jawabnya (seperti anak, istri), dia berusaha karena Allah. Bahkan jika dia berusaha untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri, dia berusaha karena Allah. Allah Mahabesar dan Agung.”<sup>5</sup>

Perjanjian jual beli adalah suatu perjanjian pertukaran dimana kedua belah pihak menukarkan barang atau barang yang bernilai ekonomis secara sukarela tanpa ada bentuk intimidasi atau intimidasi dari pihak lain. ditukar dengan uang. Proses perjanjian jual beli harus memenuhi persyaratan, aturan dan hal-hal lain yang berkaitan dengan konteks penjualan, jika syarat dan ketentuan tidak terpenuhi, maka dapat dikatakan transaksi tidak sesuai dengan peraturan yang ditetapkan oleh pembeli dan penjual.

---

<sup>5</sup> *Ibid*, hal.2



Hukum pasal tersebut dapat berupa barang atau uang, dan sifat barang yaitu barang yang berharga harus dievaluasi, yang dapat dipertanggungjawabkan menurut syara`. Benda itu kadang-kadang bergerak (movable), kadang-kadang tetap (tidak bergerak), dapat dibagi-bagi, kadang-kadang tidak dapat dibagi-bagi, harta yang memuat fabel tidak sama dengan dirinya dan orang lain, dan benda itu dapat digunakan asalkan ada. tidak ada embargo di bawah syara'.

Pada hakikatnya, pada melakukan transaksi perjualbelian setiap orang yang melakukan transaksi wajib mengetahui kondisi & rukun yang harus dipenuhi sang ke 2 belah pihak, mencakup galat satunya yaitu obyek atau benda yang diperjualbelikan tadi wajib higienis atau suci (tidak diperkenankan dari obyek atau benda yang tergolong haram). Larangan memperjualbelikan barang atau benda yang haram itu tidak harus meliputi barang atau benda yang haram dikarenakan oleh zatnya tapi juga dikarenakan oleh sifatnya. Seseorang yang terlibat dalam bidang usaha memiliki kewajiban untuk tahu akan hal-hal yang bisa memberikan dampak jual beli itu boleh atau tidak (fasid).<sup>6</sup> Ini ditujukan untuk pelaksanaan muamalat yang berjalan sah dan semua perilaku dan tindakannya jauh dari kerugian yang tidak dibolehkan.

Salah satu kemajuan teknologi adalah penggunaan teknologi global virtual yang juga dikenal dengan penggunaan internet.

---

<sup>6</sup> Fasid menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang rusak atau busuk (tentang perbuatan, pekerjaan, isi hati). "Kamus Besar Bahasa Indonesia" (<https://kbbi.web.id/fasid.html>, Diakses pada 27 Maret 2019, 2019)

Berbagai jenis kegiatan dapat dilakukan melalui Internet, tidak hanya di tingkat lokal atau nasional, tetapi juga di tingkat internasional. Jadi aktivitas yang dilakukan melalui internet adalah aktivitas yang tidak terbatas, artinya selama orang ini terhubung dengan jaringan internet, orang tersebut dapat terhubung dengan siapa saja di dunia ini.

Pada masa sekarang ini *game online*<sup>7</sup> sangat banyak dimainkan di Indonesia, baik oleh anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Bukan hanya digemari di kota besar, tapi juga di pedesaan *game online* sudah sangat marak dimainkan. Game online tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer.

Dengan banyaknya orang yang memainkan *game online* tersebut maka banyak juga pihak yang memanfaatkan situasi ataupun kondisi tersebut agar memperoleh profit mau itu perusahaan penyelenggara game online dan game center atau pemain itu sendiri. Pada awalnya para *gamer* (sebutan untuk orang yang memainkan sebuah *game*) orang-orang yang bermain game online melakukannya hanya untuk kebahagiaan dan kepuasan batin, serta hiburan untuk mengisi waktu luang atau menghilangkan stres setelah seharian bekerja keras. Namun, banyak pemain saat ini memanfaatkan game online untuk

---

<sup>7</sup> Permainan Daring (*Online Games*) adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan computer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. "*Permainan Daring*" ([https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_daring](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring), Diakses pada 27 Maret 2019, 2019)

mendapatkan keuntungan dengan menjual akun game. Lainnya menggunakan layanan media sosial untuk memasarkan akun game milik orang yang ingin menjual akunnya, seperti Instagram, Facebook, dan jejaring sosial lainnya.

Cara memasarkan produk akun-akun *game* tersebut bermacam-macam, karena dalam menawarkan akun game online penjual dan pembeli tidak harus bertatap muka dalam satu waktu. Penjual menginstal akun-akun yang akan dijual dalam sebuah postingan di setiap sosial media yang mereka gunakan dengan memasang harga-harga sesuai dengan spesifikasi dan tingkatan level dari akun *game online* tersebut, kemudian para pembeli yang berminat terhadap salah satu dari sekian banyaknya akun yang diperjual belikan tersebut akan berkomunikasi dengan penjual akun *game* tersebut. Akun yang digunakan untuk dapat login game online meliputi atas ID dan password yang disimpan sebagai identitas dan data pemain. Akun ini digunakan sebagai objek dalam transaksi jual beli antar pemain yang memainkan *game online*.

Salah satu jenis permainan yang saat ini berkembang pesat adalah jenis Battle Royale. Jenis game battle royale ini sendiri dipelopori oleh Bomberman, game yang berasal dari Jepang. Bagi anak-anak yang lahir di tahun 90-an, tentu mengenal permainan bomberman yang mengiringi masa kecil. Game Nintendo ini dirilis pada tahun 1985 dan masuk ke seluruh Jepang pada tahun 1987.

Mengapa ada game battle royale di "Bomberman"? Mari kita lihat arti dari Battle Royale itu sendiri.

Battle Royale adalah permainan di mana pemain (atau bisa bergabung dengan skuad) harus bisa bertahan untuk menjadi yang terakhir. Game Bomberman juga termasuk dalam kategori ini, karena akan ada 4 Bomberman yang bertarung hingga menjadi karakter terakhir yang tersisa. Meskipun ukuran peta tidak sebesar PlayerUnknown's Battlegrounds (selanjutnya disebut PlayerUnknown's Battlegrounds) dan strategi perang yang berbeda, Bomberman adalah salah satu game Battle Royale pertama di industri video game.<sup>8</sup>

Salah satu game bergenre battle royale yang saat ini sedang diminati oleh banyak orang dan memiliki popularitas yang sangat besar adalah PUBG. PUBG Mobile dapat dikatakan sebagai game yang fenomenal. Bayangkan saja, sudah 200 juta lebih unduhan terdaftar setelah satu tahun perilisan game, hal ini menunjukkan bahwa respon pasar sangat baik untuk game ini. Game ini dapat dimainkan pada platform Android serta IOS.

Akan ada 100 pemain yang memperebutkan pemenang dalam permainan ini, pemain juga dapat memilih tunggal (solo), ganda (dua) atau tim (empat). Semua pemain akan memulai permainan dengan pesawat tempur, yang akan memaksa mereka menggunakan parasut untuk mendarat dengan bebas di peta permainan. Setelah berhasil

---

<sup>8</sup> (<https://dailyspin.id/esports/pubg-mobile/pubg-dan-free-fire-bukanlah-game-battle-royale-pertama-lho-ini-game-nya/>, Diakses pada 15 Maret 2021, 2021).

mendarat, pemain harus mendapatkan senjata, armor, dan berbagai alat pendukung kehidupan lainnya di dalam game melalui loot.<sup>9</sup>

Menurut penjelasan dari latar belakang yang tertera, penulis mencoba untuk melakukan penelitian dan pembahasan lebih lanjut dengan mengangkat judul “Analisis Jual Beli Akun *Game Online* (PUBG) *PlayerUnknown’s Battlegrounds* (Kajian Perbandingan Hukum Positif dan Hukum Islam)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Menurut latar belakang masalah yang sudah dijelaskan oleh penulis sebelumnya, lalu rumusan masalah yang ingin dijawab melalui penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kekuatan hukum dari transaksi jual beli akun *game online PlayerUnknown’s Battlegrounds* (PUBG) menurut hukum positif?
2. Bagaimana pandangan hukum Islam terhadap jual beli akun *game online PlayerUnknown’s Battlegrounds* (PUBG)?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>9</sup> (<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>, Diakses pada 15 Maret 2021, 2021).

1. Untuk mengetahui kekuatan hukum dari transaksi jual beli akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) menurut hukum positif;
2. Memahami sudut pandang hukum Syariah dalam perdagangan akun game online *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG).

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat memiliki dua manfaat yang nyata terkait bahasan yang diteliti, yaitu:

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang jual beli di dalam mu'amalah dari segi model dan ragamnya, dan memberikan kejelasan hukum mengenai transaksi dari *game online* tersebut, sehingga ke depan dapat menjadi dasar mengenai aman atau tidaknya model dari transaksi tersebut yang dilakukan oleh para pihak yang terkait dan masyarakat pada umumnya agar lebih memahami hal demikian;
2. Sebagai tambahan bagi khazanah pengetahuan di bidang hukum Islam dan memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat luas tentang jual beli akun *game online* dari pandangan hukum Islam.

#### **E. Keaslian Penelitian**

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan oleh penulis terhadap beberapa judul skripsi yang berkaitan dengan transaksi jual beli akun

*game online*, sebelumnya telah ada penelitian normatif yang mengangkat tema yang hampir sama, yakni skripsi yang ditulis oleh M. Khoirul Basyir, “Mahasiswa Fakultas Syari’ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2011” dengan mengangkat judul “Transaksi *Game Online* Ditinjau Dari Perspektif Hukum Islam”, kemudian ada juga skripsi lainnya yang ditulis oleh Arif Yusuf, “Mahasiswa Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto pada tahun 2018” dengan mengangkat judul “Jual Beli *Account Game Online* Dalam Perspektif Hukum Islam”. Meskipun terdapat kesamaan berupa kasus transaksi jual beli akun *game online* yang diangkat tetapi terdapat perbedaan antara skripsi yang ditulis oleh penulis dengan skripsi ini, yaitu permasalahan yang diangkat oleh penulis sebelumnya terfokus dalam sudut pandang hukum Islam saja.

Sedangkan penulis saat ini meski mengangkat penelitian yang sama yakni penelitian normatif dengan judul “Analisis Jual Beli Akun *Game Online (PUBG) PlayerUnknown’s Battlegrounds* (Kajian Perbandingan Hukum Positif dan Hukum Islam Sebagai Perbandingan Hukum”, namun dengan sudut pandang objek *game online* yang berbeda dalam mengangkat masalah dari peneliti terdahulu. Adapun yang menjadi rumusan masalah penulis angkat adalah:

1. Bagaimana kekuatan hukum dari transaksi jual beli akun game online *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) menurut hukum positif?
2. Bagaimana pandangan hukum Islam terhadap jual beli akun *game online PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG)?

Oleh karena itu, dengan perbedaan sudut pandang dalam mengangkat rumusan masalah kajian yang diteliti serta kajian dengan lingkup atau jenis *game online* yang berbeda pula, maka keaslian penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan dan sesuai dengan asas-asas keilmuan yang harus dijunjung tinggi. Olehnya itu, maka penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, keilmuan dan terbuka untuk kritik yang bersifat membangun.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian hukum normatif, yaitu suatu prosedur penelitian ilmiah untuk menemukan kebenaran berdasarkan logika keilmuan dari sisi normatifnya. Sisi normatif disini tidak sebatas pada peraturan perundang-undangan saja. Hal tersebut sebagaimana dikatakan oleh Peter Mahmud, penelitian hukum adalah penelitian normatif namun bukan hanya meneliti hukum positif.

Berdasarkan pendapat tersebut penelitian hukum berupaya mencari kebenaran yang koheren, yaitu jika aturan hukum sesuai



dengan norma hukum dan jika norma hukum mengandung mengenai kewajiban dan sanksi tersebut sesuai dengan prinsip hukum atau norma hukum.<sup>10</sup>

## **2. Lokasi Penelitian**

Untuk menjawab rumusan masalah yang diangkat oleh penulis pada proposal ini, penulis akan melakukan penelitian di Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin dan Perpustakaan Pusat Universitas Hasanuddin, di tempat ini penulis memperoleh data berupa bahan pustaka dan informasi yang diperlukan yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam proposal ini guna mempermudah pembahasan dan proses penyelesaian penulisan.

## **3. Jenis dan Sumber Data**

Data yang terhimpun di dalam proposal penelitian ini terbagi ke dalam tiga jenis dan sumber data atau bahan hukum, yaitu:

1. Bahan hukum primer, merupakan bahan hukum yang berwibawa berupa peraturan perundang-undangan. Peraturan perundang-undangan yang digunakan adalah peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan;
2. Bahan hukum sekunder, yang dapat berupa pendapat hukum/doktrin/teori yang diperoleh dari literatur hukum, hasil penelitian, artikel ilmiah, dan website yang berhubungan dengan penelitian. Bahan hukum sekunder pada dasarnya digunakan untuk

---

<sup>10</sup> Peter Mahmud, 2005, *Penelitian Hukum*, Prenadamedia Group, Jakarta, hlm. 42-56.

memberikan penjelasan tentang bahan hukum primer. Dengan bahan hukum sekunder, peneliti akan terbantu untuk memahami/menganalisis bahan hukum primer.

3. Bahan hukum tersier, adalah bahan hukum yang memberikan penjelasan dan petunjuk atas bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Biasanya bahan hukum tersier diperoleh dari kamus hukum, kamus bahasa Indonesia, kamus bahasa Inggris, dan sebagainya.

#### **4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum**

Teknik pengumpulan bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan teknik studi kepustakaan (*Library Research*), yaitu mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara membaca, mengutip, mencatat dan memahami berbagai literatur, peraturan perundang-undangan dan peraturan lainnya baik buku-buku literatur ilmu hukum serta tulisan-tulisan hukum lainnya ataupun buku-buku lainnya yang relevan dan berkaitan langsung dengan permasalahan penulisan proposal ini.

#### **5. Metode Analisis Bahan Hukum**

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hal yang penting agar data yang sudah terkumpul dapat dipertanggungjawabkan dan menghasilkan jawaban dari

permasalahan. menurut Soerjono Soekanto analisis data pada penulisan hukum lazimnya dikerjakan melalui pendekatan kualitatif.<sup>11</sup>

Dalam penelitian ini, seluruh data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan metode induksi, yaitu prosedur penyimpulan logika ilmu pengetahuan yaitu proses berawal dari proporsi-proporsi khusus sebagai hasil pengamatan dan berakhir pada suatu kesimpulan.

---

<sup>11</sup> Soerjono Soekanto, 2003, *Metode Penelitian Hukum*, Rineka Cipta, Jakarta, hlm. 250.

**BAB II**  
**ANALISIS KEKUATAN HUKUM DARI TRANSAKSI JUAL BELI AKUN**  
***GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)***  
**DALAM HUKUM POSITIF**

**A. Hukum Perjanjian Nasional dan Jual Beli di Dunia Maya (*E-commerce*)**

**1. Umum**

**a. Pengertian**

Pasal 1313:

“Suatu persetujuan adalah suatu perbuatan dengan mana 1 (satu) orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap 1 (satu) orang lain atau lebih.”

Setiap ahli hukum perdata rata-rata berpandangan yaitu pengertian perikatan yang termuat di ketentuan-ketentuan tersebut tidak utuh kemudian juga sangat luas. Tidak utuh disebabkan karena kesepakatan sepihak. Pengertian ini disebutkan sangat luas karena bisa meliputi perbuatan-perbuatan di bidang hukum keluarga, contohnya ikrar perkawinan yang juga adalah perikatan, namun sifatnya tidak sama dengan perjanjian yang diatur oleh BW Buku III. Orang lain menggunakan uang untuk menilai.

**b. Bentuk**

Secara umum, kesepakatan tidak terikat dalam bentuk apapun dan dapat dicapai secara lisan. Jika dibuat secara tertulis, maka ini adalah bukti jika terjadi perselisihan.

Untuk beberapa perjanjian, undang-undang menetapkan bentuk tertentu, dan jika bentuk itu tidak diikuti, perjanjian itu tidak sah. Oleh karena itu, bentuk tertulis tidak hanya sebagai alat pembuktian, tetapi juga merupakan syarat adanya perjanjian (bestaan). Misalnya, perjanjian pendirian perseroan terbatas harus melalui akta notaris (pasal 38 KUHD).<sup>12</sup>

## 2. Pihak-pihak Dalam Perjanjian (Subjek)

Pihak-pihak dalam perjanjian diatur secara *sporadis*<sup>13</sup> di dalam BW, yaitu Pasal 1315, Pasal 1340, Pasal 1317, Pasal 1318. Mengingat bahwa hukum harus dipelajari sebagai 1 (satu) sistem, maka adalah penting untuk mencari kaitan-kaitan di antara Pasal-pasal tersebut.

Subyek perjanjian adalah para pihak yang terikat oleh diadakannya suatu perjanjian. BW membedakan 3 (tiga) kelompok yang terlibat dalam perjanjian yaitu:<sup>14</sup>

1. Pihak yang melakukan perjanjian itu sendiri;
2. Ahli waris mereka dan mereka yang memperoleh hak dari padanya.
3. Pihak ketiga.

---

<sup>12</sup> Mariam Darus Badruzaman (dkk.), 2001, *Kompilasi Hukum Perikatan*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 65-66.

<sup>13</sup> (<https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/sporadis.html>, Diakses pada 25 September 2019, 2019)

<sup>14</sup> Mariam Darus Badruzaman (dkk.), Op. Cit, hlm.69-71

Pasal 1315:

“Pada umumnya tak dapat mengikatkan perjanjian diri atas nama sendiri atau meminta ditetapkan suatu janji daripada untuk dirinya sendiri”.

Pasal 1340:

“Persetujuan-persetujuan hanya berlaku antara pihak-pihak yang membuatnya”.

Perjanjian ini tidak boleh merugikan pihak ketiga. Selain itu, pihak ketiga tidak dapat mengambil manfaat darinya, selain dalam hal yang diatur dalam Pasal 1317, yaitu:

“Lagipun diperbolehkan juga untuk meminta ditetapkannya suatu janji guna kepentingan seorang pihak ketiga, apabila suatu penetapan janji, yang dibuat oleh seorang untuk dirinya sendiri, atau suatu pemberian yang dilakukannya kepada seorang lain, memuat suatu janji: yang seperti itu.

Siapa yang telah memperjanjikan sesuatu seperti itu tidak boleh menariknya kembali, apabila pihak ketiga tersebut telah menyatakan hendak mempergunakannya”.

Pasal 1318:

“Jika seorang minta diperjanjikan sesuatu hal, maka dianggap bahwa itu adalah untuk ahli waris-ahli warisnya dan orang-orang, yang memperoleh hak daripadanya, kecuali jika dengan tegas

ditetapkan atau dapat disimpulkan dari sifat persetujuan tidak sedemikian maksudnya”.

Pada dasarnya suatu perjanjian berlaku bagi pihak yang mengadakan perjanjian itu sendiri. Asas ini merupakan asas pribadi (Pasal 1315 jo. 1340 BW). Para pihak tidak dapat mengadakan perjanjian yang mengikat pihak ketiga, kecuali dalam apa yang disebut janji guna pihak ketiga (*beding ten behoove van derden*) Pasal 1317 BW.

### **3. Syarat-syarat Sahnya Perjanjian**

Dalam Pasal 1320 pembuat Undang-undang memberikan kepada kita patokan umum tentang bagaimana suatu perjanjian lahir. Di dalamnya ditentukan perbuatan-perbuatan apa saja yang harus dilakukan oleh orang yang ingin melakukan sebuah perjanjian. Syarat-syarat tersebut bisa meliputi baik orang-orangnya maupun objeknya. Tetapi hendaknya kita mengingat, bahwa para pihak dalam perjanjian, umumnya hanya mengetahui akibat-akibat yang pokok saja dari perjanjian yang mereka buat.

Di samping itu, walaupun undang-undang sudah memberikan peraturan-peraturan yang relatif cukup banyak, masih ada saja kasus-kasus dalam praktek yang belum tercakup di dalam peraturan-peraturan yang ada. Belum lagi, perkembangan masyarakat ada kalanya membawa pengaruh timbulnya lembaga hukum baru, yang membutuhkan suatu pengaturan tersendiri,

karena belum tercakup dalam peraturan yang ada. Itulah sebabnya, dibutuhkan suatu ketentuan umum yang mengatur tentang syarat-syarat perjanjian.

Sebagaimana yang tertuang di dalam Pasal 1320 :<sup>15</sup>

“Untuk sahnya persetujuan-persetujuan diperlukan 4 syarat :

1. Sepakat mereka yang mengikat dirinya;
2. Cakap untuk membuat suatu perikatan;
3. Suatu hal tertentu;
4. Suatu sebab yang halal”.

#### **a. Syarat Subjektif**

Dua syarat kesatu disebut syarat subyektif, disebabkan kedua syarat ini terkait dengan subyek perikatan. Sementara dua syarat terakhir adalah syarat objektif, disebabkan menyangkut objek perikatan.

Memperlakukan istilah perjanjian sebagai kesepakatan berarti kedua belah pihak harus memiliki kehendak bebas. Para pihak tidak akan memberikan tekanan untuk menyebabkan cacat dalam pelaksanaan wasiat.

Konsep perjanjian digambarkan sebagai *overreenstemende wilsverklaring* (*overreenstemende wilsverklaring*) antara kedua belah pihak. Pernyataan penawaran suatu pihak disebut penawaran. Penerimaan suatu

---

<sup>15</sup> *Ibid*, hal.73-81



pernyataan oleh pihak atas suatu penawaran disebut penerimaan. Ketika kedua belah pihak mencapai kesepakatan, ada beberapa doktrin/teori tentangnya, yaitu:

1. Teori kehendak (*wilstheorie*) mengajarkan bahwa kesepakatan terjadi pada saat kehendak pihak penerima dinyatakan, misalkan dengan menuliskan surat.
2. Teori pengiriman (*verzendingstheorie*) mengajarkan bahwa kesepakatan terjadi pada saat kehendak yang dinyatakan itu dikirim oleh pihak yang menerima tawaran.
3. Teori pengetahuan (*vernemingstheorie*) mengajarkan bahwa pihak yang menawarkan seharusnya sudah mengetahui bahwa tawarannya diterima.
4. Teori kepercayaan (*vertrouwenstheorie*) mengajarkan bahwa kesepakatan itu terjadi pada saat pernyataan kehendak dianggap layak diterima oleh pihak yang menawarkan.

Sehubungan dengan syarat kesepakatan mereka yang mengikatkan diri, dalam BW dicantumkan beberapa hal yang merupakan faktor yang dapat menimbulkan cacat pada kesepakatan tersebut, yaitu dalam Pasal 1321 disebutkan bahwa “tidak ada sepakat yang sah apabila sepakat itu diberikan karena kekhilafan atau diperolehnya dengan paksaan atau penipuan”. Kemudian di dalam Pasal 1322 juga

disebutkan bahwa kekhilafan tidak mengakibatkan batalnya suatu persetujuan selainnya apabila kekhilafan itu terjadi mengenai hakikat barang yang menjadi pokok persetujuan.

Kemudian kecakapan seseorang dalam membuat suatu perjanjian juga telah diatur di dalam Pasal 1329 yang berbunyi “setiap orang adalah cakap untuk membuat perikatan-perikatan jika oleh undang-undang tidak dinyatakan tidak cakap”. Kemudian dalam Pasal 1330 juga telah diatur siapa-siapa saja yang tidak cakap untuk melakukan perikatan-perikatan tersebut, yaitu:

1. Setiap orang yang belum cukup umur;
2. Setiap orang yang berada di bawah pengampuan;
3. Wanita, dalam hal-hal yang diatur oleh undang-undang, dan pada lazimnya setiap subjek yang dilarang undang-undang, melakukan perjanjian-perjanjian.

#### **b. Syarat Objektif**

Suatu perjanjian haruslah mempunyai objek (*bepaald onderwerp*) tertentu, sekurang-kurangnya dapat ditentukan bahwa objek tertentu itu dapat berupa benda yang sekarang ada dan nanti akan ada. Kemudian ada beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan terhadap barang-barang tersebut yang kemudian dapat dikategorikan sebagai barang, yaitu:

1. Barang itu adalah barang yang dapat diperdagangkan;
2. Barang-barang yang dipergunakan untuk kepentingan umum antara lain seperti jalan umum, pelabuhan umum, gedung-gedung umum dan sejenisnya tidaklah dapat dijadikan objek perjanjian;
3. Dapat ditentukan jenisnya;
4. Barang yang akan datang;
5. Barang yang akan ada.

### **c. Akibat Perjanjian**

Sebagaimana yang tertulis dalam Pasal 1338 BW mengatur yaitu,

“Semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.

Perjanjian-perjanjian itu tidak dapat ditarik kembali selain dengan sepakat kedua belah pihak, atau karena alasan-alasan yang oleh undang-undang dinyatakan cukup untuk itu.

Perjanjian-perjanjian harus dilaksanakan dengan iktikad baik.”

Pasal ini paling populer karena didasarkan pada prinsip kebebasan berkontrak, meskipun sebagian ulama mengandalkan pasal 1320, atau keduanya. Akan tetapi, jika

kita membaca pasal ini, khususnya ayat (1) atau ayat (1), sebenarnya mengandung tiga hal (asas) pokok, yaitu:<sup>16</sup>

- 1) kalimat “semua perjanjian yang dibuat secara sah” mengisyaratkan asas kebebasan berkontrak;
- 2) kalimat “berlaku sebagai undang-undang” mengisyaratkan asas kekuatan mengikat atau yang orang sebut asas *pacta sunt servanda*;
- 3) kalimat “bagi mereka yang membuatnya” menunjukkan asas personalitas.

Namun, kalimat adalah unit yang tidak dapat dibagi seperti yang disebutkan di atas. Jadi pemenggalan di atas hanya untuk melihat isi artikel.

Ayat (2) atau (2) pasal ini mengatur bahwa perjanjian ini tidak dapat diakhiri secara sepihak tanpa persetujuan pihak lain. Hal ini sangat wajar, sehingga melindungi kepentingan pihak lain, karena jika kedua belah pihak sepakat, maka pembatalan juga harus disepakati oleh kedua belah pihak. Selain itu, dapat dibatalkan secara sepihak hanya jika ada cukup alasan yang disediakan oleh undang-undang.

Ayat (3) atau (3) yang menjadi dasar asas itikad baik, yaitu setiap perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik.

---

<sup>16</sup> Ahmadi Mlru dan Sakka Pati, 2008, *Hukum Perikatan Penjelasan Makna Pasal 1233 sampai 1456 BW*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, hlm. 78-79.

#### 4. Jual Beli di Dunia Maya (*E-Commerce*)

Transaksi jual beli di dunia maya atau *e-commerce* merupakan salah satu produk dari internet yang merupakan sebuah jaringan komputer yang saling terhubung antara satu dengan yang lain melalui media komunikasi, seperti kabel telepon, serat optik, satelit, atau gelombang frekuensi. Dalam satu jaringan komputer tersebut terdapat satu rangkaian banyak terminal komputer yang bekerja dalam satu sistem komunikasi elektronik.<sup>17</sup>

*E-commerce* adalah kegiatan komunikasi komersial bisnis dan manajemennya yang dilaksanakan menggunakan metode-metode elektronik seperti halnya *electronic data interchange* dan *automated data-collection system*. *E-commerce* juga dapat meliputi transfer informasi secara elektronik antarbisnis, dalam hal ini menggunakan *Electronic Data Interchange (EDI)*.<sup>18</sup>

*E-commerce* atau transaksi elektronik adalah transaksi yang menggunakan sistem informasi. Perdagangan elektronik (*electronic commerce*) adalah kegiatan bisnis yang melibatkan konsumen dan produsen dengan menggunakan jaringan-jaringan computer (*computer network*) yaitu Internet. *E-commerce* sudah meliputi *spectrum* kegiatan komersial. Saat ini transaksi dalam *e-commerce* hampir seluruhnya dikerjakan menggunakan teknologi

---

<sup>17</sup> Imam Mustofa, 2012, "Transaksi Elektronik (*E-commerce*) dalam Perspektif Fikih", *Jurnal Hukum Islam*, STAIN Pekalongan, Volume 10, No. 2, Pekalongan, hlm. 159-160.

<sup>18</sup> Ridwan Sanjaya dan Wisnu Sanjaya, 2009, *Membangun Kerajaan Bisnis Online (Tuntunan Praktis Menjadi Pebisnis Online)*, Kompas Gramedia, Jakarta, hlm. 36.

berbasis web. Istilah *e-commerce* mengacu pada sebuah transaksi yang dilakukan melalui sebuah media elektronika seperti internet, meliputi web, internet, dan extranet.

Adanya hubungan langsung antara jaringan komputer dengan jaringan lain, yang memungkinkan terjadinya transaksi langsung melalui jaringan komputer tersebut. Jenis transaksi langsung inilah yang disebut dengan transaksi online. Menurut Arsyad Sanusi, setidaknya ada tiga jenis transaksi online, yaitu:<sup>19</sup>

1. Perjanjian melalui *chatting* atau *video conference*;
2. Perjanjian melalui *e-mail*;
3. Perjanjian melalui situs atau web.

Model transaksi jual beli di dunia maya saat ini berkembang sangat pesat. Cara bertransaksi juga menggunakan berbagai fasilitas yang tersedia di dunia maya. Transaksi di dunia maya umumnya menggunakan media sosial, seperti twitter, facebook, whatsapp, instagram dan media sosial lainnya. Dalam bertransaksi di dunia maya, para pihak yang bertransaksi tidak bertemu secara langsung, tetapi dapat berkomunikasi secara langsung, baik audio maupun visual. Selain itu, komunikasi antara keduanya bisa melalui tulisan, seperti inbox melalui Facebook, melalui Short Message Service/SMS, via *Direct Message Instagram*, via email dan media online lainnya yang telah tersedia.

---

<sup>19</sup> Arsyad Sanusi, 2001, *E-commerce Hukum dan Solusinya*, PT Mizan Grafika Sarana, Jakarta, hlm. 64.

Kontrak dalam transaksi elektronik di dunia maya berbeda dengan kontrak langsung. Transaksi elektronik biasanya menggunakan kontrak tertulis (email, SMS/layanan pesan singkat, WhatsApp, Line, pesan langsung Instagram, dll) atau menggunakan lisan (melalui telepon) atau penggunaan video, seperti panggilan konferensi.<sup>20</sup> Penjualan media elektronik adalah transaksi penjualan dan pembelian yang dilakukan oleh validitas yang disebutkan di atas, tergantung pada pilar dan kondisi yang disebabkan oleh pilar dan pembelian yang memuaskan atau dijual. Jenis transaksi ini berlaku ketika pilar dan kondisi terpenuhi. Ini berlaku sebagai transaksi yang mengikat dan tidak valid jika tidak teredam.<sup>21</sup>

Setiap transaksi yang terjadi telah diatur di dalam UU Nomor 11 Tahun 2008 dengan pembaruan dalam UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya disebut dengan UU ITE.

Sebagaimana yang dimuat dalam Pasal 2 UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menentukan bahwa, “Undang-undang ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-undang tersebut, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia

---

<sup>20</sup> Imam Mustofa, Op. cit, hlm.170-171.

<sup>21</sup> *Ibid.*

maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.”<sup>22</sup>

Kemudian juga telah diatur mengenai hal-hal apa saja yang dilarang dalam melakukan kegiatan Transaksi Elektronik (*E-Commerce*) yang telah tertuang dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Elektronik yang selanjutnya diatur dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 36, yaitu .<sup>23</sup>

1. Menyebarkan, mengirim, mengirimkan, dan menyebarkan informasi atau file elektronik yang melanggar martabat, perjudian, penghinaan, pencemaran nama baik, pemerasan dan ancaman.
2. Buat berita menyenangkan untuk kesalahpahaman yang merusak konsumen..
3. Penyebaran informasi yang dapat menimbulkan kebencian atau permusuhan terhadap orang atau kelompok yang bersifat ras (ras, agama, ras dan antar golongan).
4. Mereka yang tidak memiliki hak untuk memproduksi, menjual, membeli, menggunakan, mengimpor dan mendistribusikan secara ilegal.

---

<sup>22</sup> Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pasal 2

<sup>23</sup> Hasan Teguh Ashomad, 2019, “*Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*”, *Skripsi*, Sarjana Hukum, Fakultas Syari’ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang, hlm. 49-50.



5. Dengan sengaja melakukan perbuatan melawan hukum yang diatur dalam pasal 21 sampai dengan 34 UU Internet dan Teknologi Elektronik sehingga merugikan pihak ketiga.

## 5. Pengertian *Virtual Property*

Indonesia sebelumnya tidak memiliki definisi resmi tentang properti virtual. Namun, beberapa ahli hukum mendefinisikan properti virtual sebagai berikut:

1. *Joshua A. T. Fairfield* menjelaskan bahwa properti virtual adalah kode yang dibuat dengan pengoperasian sistem komputer dan Internet yang ada di dunia maya, bentuk dan perlakuan mereka sebagai objek dunia nyata.<sup>24</sup>
2. Menurut *Michael Meehan*, virtual property didefinisikan sebagai, "*those which are created within a virtual world and which do not have an external existence outside of that environment*".<sup>25</sup> Bila diartikan, virtual property ialah sebuah objek yang tercipta di dunia maya dan tidak ada keberadaannya di dunia nyata.
3. Menurut *Peter Brown* dan *Richard Raysman*, virtual property adalah aset atau properti yang berharga. Nilai di sini mengacu pada nilai ekonomi, yang dapat ditukar dengan uang nyata

---

<sup>24</sup> *Joshua A. T. Fairfield*, "Virtual Property" *Boston University Law Review*, Vol. 85:1047, hlm. 148

<sup>25</sup> *Michael Meehan*, 2006, *Virtual Property: Protecting bits in context*, 13 *Rich JL & Tech* 1, p.7.

melalui jual beli, atau melalui pertukaran antar benda maya.<sup>26</sup>

Properti virtual pengguna internet dianggap memiliki fungsi dan kegunaan yang sama dengan objek di dunia nyata, namun tentunya fungsi dan kegunaan tersebut hanya berlaku di dunia maya.<sup>27</sup>

4. Pada saat yang sama, menurut Dr. Richard A. Bartle, harta virtual adalah item virtual, karakter, mata uang virtual, aset virtual, akun, dll., Termasuk: izin, anggota, peta, dll.<sup>28</sup>

Menurut Susan dan David, properti virtual memiliki beberapa karakteristik, sehingga dapat disebut properti virtual, yaitu:<sup>29</sup>

1. Terbentuk dari seperangkat kode dalam komputer
2. Bisa dimiliki dalam satu entitas
3. Mempunyai hal pembedaan untuk subjek lain yang mengoperasikannya
4. Tidak lenyap saat website di tutup
5. Properti virtual dapat dijual ke entitas. Dalam hal ini, nama domain, URL, situs web, dan akun email menggambarkan karakteristik tertentu sebagai atribut virtual kode universal: keunikan, kegigihan, dan kemampuan transfer.

---

<sup>26</sup> Peter Brown dkk, "Property Right IN Cyberspace Gamers and Other and Novel Legal Issues in Virtual Property", (The Indian Journal of Law and Technology, Vol 2), p.89.

<sup>27</sup> *Ibid*, p.93.

<sup>28</sup> Richard A. Bartle, "Pitfalls of Virtual Property", Themis Group, 2004

<sup>29</sup> Susan H. Abramovitch dan David L Cummings, "Virtual, Real Law : The Regulation of Property in Video Games", Canadian Journal of Law and Technology, p.74.

Sedangkan benda maya dalam hukum materil di Indonesia menurut Buku II BW, benda dalam pengertian ilmu hukum adalah segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum, dan menurut pasal 499, objek BW adalah milik dan hak milik pemiliknya (objek hak milik).<sup>30</sup>

Pengertian hukum (zaak) dari suatu benda adalah segala sesuatu yang dapat dimiliki. Menurut terminologi objek sebelumnya, objek mengacu pada objek yang berlawanan dengan subjek hukum, yaitu orang dan badan hukum. Oleh karena itu, benda-benda yang dimaksud menurut undang-undang hanyalah benda-benda yang dapat dianggap sebagai hak milik atau boleh dimiliki oleh orang, sehingga segala sesuatu yang bukan milik orang tidak termasuk dalam pengertian benda dalam BW jilid kedua. , seperti bulan, bintang, lautan dan udara.<sup>31</sup>

Kemudian berdasarkan Pasal 503 sampai dengan Pasal 504 BW disebutkan bahwa benda dapat dibedakan menjadi 2 yaitu benda yang bersifat materil (materi) dan benda yang bukan materi (immateri).<sup>32</sup>

Objek material adalah objek yang dapat dilihat, diraba, dan dirasakan dengan panca indera. Pada saat yang sama,

---

<sup>30</sup> C.S.T. Kansil, 1995, *Modul Hukum Perdata (Termasuk Asas-asas Hukum Perdata)*, Pradnya Paramita, Jakarta, hlm. 157.

<sup>31</sup> Riduan Syahrani, 1992, *Seluk-Beluk dan Asas-asas Hukum Perdata*, Alumni, Bandung, hlm. 116.

<sup>32</sup> Elsi Kartika Sari (dkk), 2007, *Hukum Dalam Ekonomi*, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, hlm. 10.

immaterekegoederen (immaterekegoederen) adalah objek yang hanya dapat dirasakan oleh panca indera (tidak terlihat), yang keduanya dapat menjadi kenyataan, misalnya branding perusahaan, paten, kreasi musik, atau lagu.<sup>33</sup> Dengan kata lain, benda-benda yang tidak berwujud adalah benda-benda yang tidak berwujud/tidak berwujud.

Hukum hak milik telah membuat berbagai ketentuan tentang hubungan antara subjek hukum dan objek hukum, sehingga menimbulkan berbagai hak kebendaan.<sup>34</sup> Menurut Abdulkadir, dalam berbagai dokumen yang diidentifikasi dalam BW, ada beberapa cara untuk mendapatkan hak kebendaan, seperti yang dijelaskan di bawah ini:<sup>35</sup>

#### 1. Konsesi

Suatu benda yang tidak ada pada pemiliknya (res nullrurus) kemudian ditemukan oleh orang yang menemukannya dan diakui sebagai miliknya. Misalnya, memancing di laut atau mencari barang antik di kebun anda.

#### 2. Invensi

Carilah barang-barang milik orang lain yang di luar kendali, seperti mencari barang-barang yang hanyut terbawa

---

<sup>33</sup> *Ibid.*

<sup>34</sup> Muhammad Iqbal, 2015, "*Analisis Hukum Jual-Beli Virtual Property pada Permainan DOTA2 yang Diselenggarakan oleh Valve melalui Steam Community Market*", Skripsi, Sarjana Hukum, Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Depok, hlm. 59.

<sup>35</sup> Abdulkadir Muhammad, 2010, *Hukum Perdata Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 24.

banjir atau jatuh di jalan tanpa mengetahui siapa pemiliknya. Penemu benda dianggap sebagai pemilik karena ia menguasai benda tersebut (Pasal 1977 ayat 1 BW).

### 3. Pemberian

Hak kebendaan diperoleh melalui penyerahan berdasarkan hak-hak tertentu, seperti transaksi jual beli, bingkisan dan bingkisan. Karena terjadi peralihan hak milik atas benda tersebut kepada pihak yang menerimanya

### 4. Daluwarsa

Hak kebendaan didapatkan karena daluwarsa (lampau waktu).

### 5. Pewarisan

Menurut hukum waris yang berlaku, hak kebendaan diperoleh sebagai akibat dari pewarisan. Ada tiga hukum waris di Indonesia, yaitu hukum waris adat, hukum waris Islam, dan hukum waris BW.

### 6. Pendirian

Seseorang yang membuat objek baru mendapatkan hak kepemilikan atas ciptaan mereka. Membuat dapat didefinisikan sebagai membuat item baru dari objek yang sudah ada atau membuat objek baru yang sebelumnya tidak ada sama sekali. Misalnya membuat rumah, membuat paten, mengecat merek dan lainnya.

## 7. Ikutan atau Turunan

Selanjutnya atau turunan mengacu pada hak untuk berpartisipasi dalam perolehan atau kepemilikan objek. Misalnya, orang yang membeli seekor sapi hamil dan kemudian sapi itu melahirkan anak laki-laki. Pemilik sapi memperoleh kepemilikan sapi yang baru lahir.

## B. *Game Online*

### 1. Pengertian dan Sejarah Perkembangan *Game Online*

Pengertian *game online* adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet).<sup>36</sup> Game yang berbasis elektronik dan *visual* yang memanfaatkan teknologi media *visual* elektronik dan *game online* menyediakan *server* tertentu agar bisa menggerakkan *game*.

*Game online* sendiri tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Ledakan *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya perkembangan jaringan komputer yang dulunya merupakan jaringan lokal kecil ke internet dan terus berkembang pesat hingga sekarang.<sup>37</sup>

Histori *game online* diawali pada tahun 1969, saat *game* diperuntukkan oleh 2 (dua) orang diciptakan dengan landasan

---

<sup>36</sup> Revi Andhika, "Sejarah dan Perkembangan *Game Online*" (<https://www.google.com/amp/s/reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/amp>, Diakses pada 13 April 2019, 2019)

<sup>37</sup> *Ibid.*

mula studi. Kemudian pada awal tahun 1970-an, dibuatlah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut Plato untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan sesuai dengan waktu yang dibutuhkan. Dua tahun kemudian, PlatoIV muncul dengan kemampuan grafis baru, yang digunakan untuk membuat game multipemain.

Game online benar-benar berkembang setelah 1995, pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapus, memungkinkan akses ke seluruh domain Internet. Perusahaan yang meluncurkan game ini mencapai kesuksesan finansial, sehingga persaingan mulai meningkat, menyebabkan perkembangan game online saat ini.

Game online adalah permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer (LAN atau Internet) sebagai medianya. Game online biasanya diberikan sebagai layanan tambahan dari penyedia layanan online, atau dapat langsung diakses melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menyediakan game tersebut.

Game online memiliki banyak jenis, mulai dari game sederhana berbasis teks hingga game yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan. Dalam game

online terdapat dua elemen utama yaitu server dan client. Server melakukan administrasi game dan menghubungkan klien, sedangkan klien adalah pengguna game yang menggunakan kemampuan server.<sup>38</sup>

Setelah game online "Warcraft" keluar pada November 2004, kejayaan game tersebut mulai muncul kembali. Kesuksesan "World of Warcraft" datang dari Blizzard, dan Blizzard telah memproduksi game yang memberikan pengalaman bermain yang unik. Seiring berjalannya waktu, banyak perusahaan game online mulai memberikan pengalaman bermain game yang berbeda.

Di Indonesia sendiri, game online diluncurkan oleh BisaGame pada tahun 2001 dengan nama Nexia Online. Dengan berkembangnya Internet, berbagai media dan jenis permainan yang menarik telah muncul. Mulai dengan game PC, game konsol, game genggam, dan game seluler. Salah satu jenis game yang paling populer adalah game PC, yang biasanya dilengkapi dengan berbagai aksesoris, mulai dari keyboard, headset, webcam hingga monitor gaming.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> (<https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2DOC/2014-2-02249-DS>, Diakses pada 13 April 2019, 2019)

<sup>39</sup> Ayu Miranti, "*Jangan Main Doang, Kenali Juga Sejarah Perkembangan Game Online*" (<https://m.kapanlagi.com/plus/jangan-main-doang-kenali-juga-sejarah-perkembangan-game-online-be0e04.html>), Diakses pada 13 April 2019, 2019)



## 2. Gambaran Umum Mengenai *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*

Salah satu jenis *game online* yang sedang banyak dimainkan oleh para gamers pada saat ini adalah *game online* yang berjenis mobile game dengan genre game battle royale, dimana game online jenis ini bisa dimainkan oleh banyak pemain dalam satu waktu sekaligus sehingga pemain bisa berinteraksi dengan banyak pemain lainnya.

Dari sekian banyak game online yang berbasis battle royale, game teratas yang paling banyak dimainkan dan telah didownload oleh banyak pemain yaitu *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* yang selanjutnya disebut dengan PUBG. *Game online* ini memiliki pengguna yang banyak, dilansir dari GMRPC, saat ini jumlah pemain dari PUBG Mobile yang tercatat di seluruh dunia mencapai total 734 juta pemain. Jumlah ini sendiri terakhir kali dicatat sejak bulan Juli tahun 2020 berdasarkan data analisis yang dikeluarkan oleh Sensor Tower. Walaupun mencapai jumlah yang sangat fantastis untuk total unduhan, namun nyatanya jumlah total player aktif yang bermain setiap harinya bahkan tidak mencapai setengahnya. Tercatat hanya terdapat 50 juta pemain aktif setiap harinya yang memainkan PUBG Mobile seperti dilansir dari *indianexpress*.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> (<https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/total-players-ff-pubg-mobile-legend>, Diakses pada 3 Maret 2021, 2021)



Sumber : <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>

Dalam game bertipe Battle Royale ini, pemain akan merasakan gameplay yang sangat seru. Semua pemain akan bertarung satu sama lain sampai hanya satu pemain yang memenangkan pertempuran.

PUBG Mobile merupakan game battle royale yang dirancang oleh Brendan Greene. Secara resmi game ini dirilis secara global pada bulan Maret 2018. Pada dasarnya, PUBG memiliki tiga versi yang berbeda berdasarkan platform bermainnya. Awalnya, game ini tersedia untuk platform PC Windows melalui Steam. Sampai akhirnya tersedia untuk Xbox One ke seluler seperti sekarang ini. Versi mobile ini benar-benar mampu menembus pasar global secara merata, terutama di kawasan Asia. Di dalam game akan ada 100 pemain yang bersaing untuk menjadi pemenang. Pemain dapat memilih tunggal (solo), ganda (dua) atau tim (empat).

Semua player akan memulai game dengan pesawat tempur, yang mewajibkan mereka menggunakan parasut untuk mendarat dengan bebas di peta permainan. Setelah mendarat, pemain harus menjarah senjata, baju besi, dan berbagai alat penunjang kehidupan lainnya. PUBG Mobile disebut sebagai game yang berat, dan Anda membutuhkan smartphone kelas atas untuk memainkan game ini dengan lancar. Namun, masalah ini bisa teratasi dengan adanya PUBG Mobile Lite. Ini adalah versi lite dari PUBG Mobile.

### **1. Sejarah**

Karakter di balik pembuatan game PUBG tidak sembarangan. Dia adalah Brendan Greene atau juga dikenal sebagai PlayerUnknown. Awalnya, orang ini aktif di komunitas modifikasi, berulang kali memodifikasi berbagai game. Dari hasil modifikasi ini, kita dapat melihat bahwa DayZ adalah pelopor PUBG Mobile. Awalnya, PUBG Corporation yang dipimpin oleh Brendan hanya mengembangkan konsol game dan PC. Setelah memecahkan rekor unduhan Steam, PUBG mendapatkan respon besar dari penggemar game dan memenangkan penghargaan Game of the Year.

Kedua versi tersebut berhasil, dan PUBG kemudian tertarik untuk merancang versi seluler. Perusahaan memilih Tencent Games, penerbit game asal China, untuk bersama-

sama mengembangkan PUBG Mobile. Berbagai developer yang juga berpartisipasi dalam PUBG Mobile antara lain Lightspeed dan Quantum Studio Group. Pada bulan Maret 2018, PlayerUnknown's Battlegrounds secara resmi diluncurkan, mendominasi pasar e-sports game mobile untuk sementara waktu.

Game ini merupakan salah satu best seller di Google Play store, dengan lebih dari 100 juta unduhan. Keberhasilan ini tidak terlepas dari peran Tencent Games. Tencent Games terus berinovasi untuk meningkatkan PUBG Mobile.<sup>41</sup>



Sumber : <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>

## 2. Metode Game PUBG Mobile

Saat permainan dimulai, semua pemain berkumpul di satu area untuk bersiap. Setelah itu, hingga 100 pemain akan naik

---

<sup>41</sup> (<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>, Diakses pada 4 Maret 2021, 2021)

pesawat. Di posisi ini, pemain bisa berkoordinasi dengan rekan satu tim lainnya untuk menentukan posisi pendaratan. Setelah posisi pendaratan ditentukan, pemain dapat melompat ke area pertempuran dan membuka parasut ketika mendekati tanah.

Setiap pemain akan memiliki lokasi yang strategis untuk mendarat di peta. Saat berhasil mendarat, para pemain akan langsung bubar untuk mencari perlengkapan perang. Tahap ini disebut penjarahan. Akan lebih baik jika Anda adalah pemain pertama yang mendarat, karena Anda dapat menjarah lebih bebas. Dalam posisi loot, bergerak secepat mungkin untuk menyisir bangunan di sekitarnya.



Sumber : <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>

Sesaat sesudah mendarat, sebuah lingkaran kecil akan muncul di Play Zone. Area bermain akan menyusut seiring waktu dan pemain harus bergegas untuk menghindari

meninggalkan area tersebut. Ketika pemain keluar dari area bermain, pemain secara otomatis terluka setiap detik dan dapat membuat hidup melayang. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk memperhatikan area bermain selama pertandingan.

Semakin kecil area bermain, semakin besar tekanan permainan. Jika di awal permainan setiap pemain masih memiliki jangkauan gerakan yang luas untuk dijarah atau disembunyikan, maka area permainan yang lebih kecil justru mengumpulkan pemain untuk baku tembak. Jika pemain mati dalam pertempuran (HP = 0), pemain yang mati akan meninggalkan kotak warisan untuk diambil oleh pemain lain yang masih hidup.

Jika anda beruntung, anda akan menemukan senjata dan berbagai item yang dapat membantu anda bertahan dalam pertempuran ini. Bermain dalam mode squad akan lebih seru dan bertahan lebih lama. Pasalnya, pemain yang terbunuh masih bisa diselamatkan oleh rekan satu tim. Permainan tidak harus berakhir dalam mode pemain tunggal. Tim atau pemain yang berhasil bertahan tanpa lawan berhak menyandang gelar "Chicken Dinner". Ayam adalah nama pemenang game seluler PlayerUnknown's Battlegrounds.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> *ibid*



Sumber : <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pubg-mobile/>

### 3. Map PUBG Mobile

Map dalam game PUBG Mobile saat ini terdiri atas 5 map yang telah dirilis oleh pihak Tencent Games, yaitu;<sup>43</sup>

#### 1.1. Erangel



Sumber : <https://esportsku.com/hal-yang-perlu-kamu-ketahui-dari-4-maps-di-pubg-mobile/>

Di permulaan game, pemain dapat menggunakan peta ini untuk memainkan PUBG Mobile. Di peta ini, kita dapat dengan mudah menemukan bangunan kecil. Jika

---

<sup>43</sup> *ibid*



ingin pergi jauh, harus menggunakan kendaraan. Ada juga koneksi jembatan skala kecil antar pulau.

### 1.2. Miramar



Sumber : <https://esportsku.com/hal-yang-perlu-kamu-ketahui-dari-4-maps-di-pubg-mobile/>

Miramar adalah peta kedua dalam game PUBG Mobile. Berukuran 8x8 km, peta ini sangat luas untuk dijelajahi. Di map Miramar, pemain akan disuguhkan dengan suasana perkotaan yang padat. Berbagai senjata bisa ditemukan di map ini, mulai dari AKM, M24, AWM, M414 dan masih banyak lagi.

### 1.3. Vikendi





Sumber : <https://esportsku.com/hal-yang-perlu-kamu-ketahui-dari-4-maps-di-pubg-mobile/>

Peta Vikendi unik, di mana tema pasirnya adalah salju. Pemain harus waspada saat mencari lawan. Banyak bebatuan yang sering dijadikan tempat persembunyian lawan. Di peta ini, ada 11 kota yang bisa digunakan untuk mendarat.

#### 1.4. Sanhok



Sumber : <https://esportsku.com/hal-yang-perlu-kamu-ketahui-dari-4-maps-di-pubg-mobile/>

Berbeda dengan peta Vikendi, peta Sanhok terlihat hijau dan indah. Banyaknya pohon yang hadir menjadikan permainan seolah-olah seperti di hutan.

#### 1.5. Livik



Sumber : <https://gamebrott.com/pubg-mobile-5-hal-yang-wajib-kamu-ketahui-dari-map-tebaru-livik>

Livik adalah peta baru yang disediakan di PUBG Mobile. Di map ini, pemain bisa menemukan kendaraan baru berupa truk monster yang tidak ada di map lain. Fitur unik lainnya adalah air terjun, yang akan menambah kesan realistis pada peta. Di beberapa area, pemain akan melihat animasi rumput saat melewati rumput.

### **3. Model Transaksi dalam *Game Online***

Model transaksi dalam dunia game online dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:<sup>44</sup>

#### **a. Transaksi antara *farmer* dengan *gamer***

Transaksi ini biasanya dilakukan oleh petani yang bermain game online hanya untuk mendapatkan keuntungan. Banyak dari grup ini mempromosikan barang atau jasa mereka melalui jejaring sosial, situs web atau melalui fasilitas obrolan yang terdapat dalam permainan.

Petani harus mengetahui permintaan pasar, misalnya menaikkan level game setinggi mungkin yang kemudian ditawarkan kepada gamer atau menjual aset dalam game tertentu. Setelah permainan menarik minat pemain, langkah selanjutnya adalah pemain mentransfer uang yang telah disepakati melalui ATM (Anjungan Tunai Mandiri atau Anjungan Tunai Mandiri).

#### **b. Transaksi Gamer di dalam Permainan**

Transaksi dalam model ini biasanya dilakukan oleh pemain, seperti pembelian item, karakter game, dan pasar atau aset lain yang terdapat dalam game online.

---

<sup>44</sup> Iyan Supiyan Haris, 2015, "*Perlindungan Konsumen Bagi Pengguna Game Online: Studi Komparatif Antara Hukum Islam dan Undang-undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen*", Skripsi, Sarjana Hukum, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri, Malang, hlm. 87-88.

Untuk melakukan transaksi jenis ini, pemain dapat melakukannya dengan dua cara, baik dengan menggunakan poin maupun tunai. Jika pemain ingin menggunakan poin untuk membeli item, maka ia harus mengumpulkan poin sebanyak mungkin, dan jika ingin menggunakan uang tunai, pemain dapat membelinya dengan uang tunai dari agen yang menyediakannya. Untuk membeli item dengan uang tunai, pemain akan memasukkan kode yang terdapat dalam uang tunai. Setiap game online memiliki uangnya sendiri dan nama yang berbeda.

#### **4. Tipe Game Online**

Berdasarkan pada jenis permainan, ada beberapa macam kategori dari permainan *game online* yang ada sekarang ini, yaitu :<sup>45</sup>

##### **a. Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)**

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, reflex, dan lainnya.

---

<sup>45</sup> Yoandriatur Barita Tampubolon, 2012, "*Pengaruh Nilai Pengalaman dan Gaya Hidup Bermain Game Online Terhadap Kepuasan Konsumen*", Skripsi, Sarjana Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta, hlm. 10-13.

Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Namun seiring berkembangnya *game online* maka ada banyak kategori *game* yang lain, selain dari pada *setting* peperangan tersebut. Contoh permainan jenis ini antara lain, *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*, dan masih banyak yang lainnya.

b. Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)

Jenis permainan ini menekankan strategi hebat pemain. Permainan memiliki fungsi, pemain harus mengelola dunia maya dan mengembangkan strategi setiap saat. Di RTS, tema game bisa berupa sejarah (seperti seri *Age of Empires*), fantasi (seperti *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (seperti *Star Wars*).

c. Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)

Sebuah permainan di mana pemain memainkan karakter fiksi dan bekerja sama untuk menenun cerita. Role-playing game biasanya lebih tentang kerjasama sosial daripada kompetisi. Secara umum, dalam permainan role-playing, pemain termasuk dalam

kelompok. Contoh game jenis ini adalah Lord of the Rings Online: Shadow of Angmar, Final Fantasy, DotA.

d. Cross-platform online play

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online menggunakan perangkat yang berbeda. Saat ini konsol game sudah mulai menjadi komputer yang dilengkapi dengan jaringan open source, seperti Dreamcast, Playstation, Xbox dan komputer lain dengan fungsi online, seperti "Need for Speed Underground", yang dapat dimainkan secara online di PC dan Xbox.

e. Massively Multiplayer Online Browser Game

Game yang dimainkan di browser seperti Mozilla Firefox, Opera atau Internet Explorer. Game online single player sederhana dapat dimainkan di browser menggunakan teknologi scripting HTML dan HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafis berbasis web seperti Flash dan Java telah menyebabkan game yang disebut "Flash games" atau "game Java" menjadi sangat populer. Game sederhana seperti PacMan bahkan dapat dibuat ulang menggunakan plugin di web. Game browser baru menggunakan teknologi jaringan, seperti Ajax, yang memungkinkan interaksi multipemain.

f. Game Simulasi

Jenis permainan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman melalui simulasi. Ada banyak jenis game simulasi, termasuk game simulasi kehidupan, game simulasi konstruksi dan manajemen, dan simulasi kendaraan. Dalam permainan simulasi kehidupan, pemain bertanggung jawab atas satu atau lebih karakter dan memenuhi kebutuhan karakter seperti dalam kehidupan nyata, tetapi di dunia virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan yang sama dengan manusia, seperti pekerjaan, interaksi sosial, makanan, belanja, dll. Karakter-karakter ini biasanya hidup di dunia maya yang penuh dengan karakter yang diperankan oleh pemain lain. Beberapa contoh game adalah "Second Life", "The Sims", dan sebagainya.

g. Massively Multiplayer Online Games (MMOG)

Pemain bermain di dunia yang besar (>100 pemain), dan setiap pemain dapat berinteraksi secara langsung seperti di dunia nyata. MMOG muncul dengan berkembangnya akses internet broadband di negara maju, memungkinkan ratusan pemain untuk bermain bersama. Ada banyak jenis MMOG itu sendiri, seperti:

- a) MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)
- b) MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy)
- c) MMOFPS (Massively Multiplayer Online First-Person Shooter)
- d) MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game)

**C. Analisis Kekuatan Hukum Transaksi Jual Beli Akun *Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) Menurut Hukum Positif**

*PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) sebagai satu dari sekian banyak game yang pada hari ini digemari oleh banyak orang di seluruh dunia tidak hanya dimainkan oleh anak-anak, remaja hingga dewasa sebagai sarana hiburan, akan tetapi dibuat menjadi profesi seperti atlet *e-sports* dan serta peluang ekonomi untuk meraup sebuah keuntungan dengan cara menjual item sampai akun permainan tersebut.

Penggunaan media online menempati posisi yang sangat penting dalam promosi transaksi komersial umum, terutama dalam proses perdagangan bebas. Melalui teknologi informasi, segala aktivitas komunikasi dapat dilakukan dengan lebih mudah, sehingga aktivitas manusia di berbagai bidang telah mengalami banyak perubahan, termasuk perdagangan yang sebenarnya telah menjadi perdagangan,



elektronik atau yang biasa kita sebut dengan perdagangan online saat ini.

Transaksi jual beli online hampir sama dengan transaksi jual beli di dunia nyata. Perbedaan tipis antara keduanya adalah bahwa dalam perdagangan online, penjual dan pembeli sering tidak bertemu satu sama lain. Ini adalah mekanisme perdagangan akun game online PUBG yang umum saat ini:<sup>46</sup>

1. Penjual telah masuk grup atau terdaftar pada admin jual beli akun *game online* PUBG yang terdapat di sosial media seperti grup facebook, media penjualan akun game itemku.com dan dapat lewat akun ig selaku objek pemasaran
2. Penjaja memposting akun yang akan dijual, harap sertakan screenshot akun dan sertakan deskripsi detail akun yang akan dijual, berikan informasi kontak dan harga yang diberikan
3. Setelah penjual menagih akun untuk menjual, tunggu komentar atau balasan dari calon pembeli yang tertarik untuk membeli akun tersebut
4. Negosiasi harga antara penjual dan pembeli dilakukan melalui jejaring sosial facebook, whatsapp atau cara lain untuk menentukan kesepakatan harga, cara transfer rekening antara penjual dan pembeli, dan sebaliknya

---

<sup>46</sup> Hasan Teguh Ashomad, 2019, "*Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif*", *Skripsi*, Sarjana Hukum, Fakultas Syari'ah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang, hlm. 84-85.

5. Setelah pembeli dan penjual mencapai kesepakatan, pembeli akan melakukan pengiriman uang atau metode pembayaran lainnya dengan harga yang disepakati
6. Setelah itu, penjual mengirimkan akun PUBG dan kata sandi yang sudah dibayar pembeli
7. Pembeli memverifikasi jika akun sesuai dengan deskripsi yang diunggah oleh penjual, kemudian pembeli akan memastikan bahwa akun tersebut aman dan kemudian mengkonfirmasi kepada penjual bahwa akun telah diterima dengan benar dan sesuai dengan deskripsi.

Namun, metode ini lebih rentan terhadap penipuan, yang tidak jarang terjadi pada transaksi elektronik tertentu, dan pembeli dan penjual lebih bersedia untuk bertemu secara langsung untuk menghindari penipuan.

Metode pembelian dan penjualan individu rentan terhadap penipuan. Tidak jarang pihak menggunakan jasa perantara yang disebut rekber/pulber untuk menjamin keamanan. Biasanya layanan rekber/pulber adalah pengelola media sosial. Hak untuk memilih cara transaksi jual beli juga dilindungi oleh pemerintah dalam bentuk peraturan perundang-undangan.

Pasal 21 (1) Undang-Undang "UU Informasi dan Transaksi Elektronik" Nomor 11 Tahun 2008 mengatur: "Pengirim atau penerima dapat melakukan transaksi elektronik sendiri, melalui pihak yang

berwenang, atau melalui agen elektronik.” Dalam Ba`i as Salam, mungkin juga ada pihak ketiga, seperti saksi atau wakil, yang bahkan sangat dianjurkan dalam setiap transaksi non-moneter untuk menghindari hal-hal yang tidak perlu.

Sistem perjualbelian menerapkan jasa rekber/pulber sebagai berikut:<sup>47</sup>

1. Kemufakatan menerapkan jasa pihak ketiga

Penjual dan pembeli telah mencapai kesepakatan penggunaan jasa rekber/pulber, yang biasanya dilakukan oleh pengurus grup Facebook dan pemilik pos media elektronik yang bertindak sebagai agen elektronik.

2. Kemufakatan nilai jual

Setelah pembeli dan penjual mencapai kesepakatan harga, kedua belah pihak juga harus menentukan harga, tetapi juga dapat dikirim ke pihak ketiga sehingga mereka dapat memberikan harga.

3. Pengiriman dana oleh pembeli

Pembeli akan mentransfer nominal uang ke akun administrator sebagai penyedia layanan atau pengelola akun dengan harga yang disepakati bersama dengan biaya sewa layanan. Sewa juga merupakan kesepakatan antara pembeli dan

---

<sup>47</sup> *Ibid*, hlm. 86-87.

penjual tentang siapa yang akan menanggung biaya sewa jasa bau/pipa sebagai pihak ketiga penyedia jaminan keamanan.

4. Penyerahan akun oleh penjual

Penjual kemudian mengirimkan atau memberikan akun game mereka, yang diverifikasi dan dilindungi oleh pihak ketiga sebelum memberikannya kepada penjual.

5. Verifikasi konsumen

Konsumen kemudian mengkonfirmasi penyerahan dan keamanan akun permainan via mengubah kata sandi atau hal lain yang dianggap penting bagi pihak ketiga.

6. Pencairan uang

Setelah memverifikasi barang atau rekening telah masuk oleh pembeli, maka selanjutnya pencairan dana akan secepatnya dilaksanakan kepada penjaja.

Untuk menggunakan jasa perekrut atau kru pemoles biasanya dikenakan biaya atau biaya jasa. Dalam transaksi ini, serangkaian biaya diberikan kepada akuntan sebagai imbalan atas jasanya, biasanya dibebankan kepada pembeli. Berikut adalah cakupan biaya reber:

1. Transaksi akun harga di bawah Rp.199.000,- tagihan biaya jasa sebesar Rp.10.000,-
2. Penjualan akun harga Rp.200.000–Rp.499.000,- tagihan biaya jasa sebesar Rp.20.000,-

3. Penjualan akun harga Rp.500.000–Rp.999.000,- tagihan biaya jasa sebesar Rp.30.000,-
4. Penjualan akun harga Rp.1.000.000–Rp.2.500.000,- tagihan biaya jasa sebesar Rp.100.000,-
5. Transaksi akun harga Rp.2.500.000–Rp.5.000.000,- tagihan biaya jasa sebesar Rp.150.000,-



Sumber : Screenshot akun Instagram kynostore.market

Sebelumnya, game online tidak hanya digunakan sebagai tempat untuk mencari hiburan, tetapi juga untuk memproduksi iklan lupid untuk pemain. Pemain biasanya membosankan dan malas, atau ada

banyak akun lain yang pemain, jadi pemain dapat menjual akunnya untuk menjual akunnya untuk mendapatkan uang saya menjual.<sup>48</sup>

Dari pandangan konsumen, banyak player yang berbelanja sebuah akun game online PUBG dikarenakan pembeli biasanya malas untuk memainkan game dari awal dengan level akun yang rendah dengan segala kekurangan item yang tidak dimiliki dari awal seperti senjata, pakaian tempur dan lainnya yang dapat menunjang di dalam permainan dan kepuasan dari pemain itu sendiri, sehingga mereka mengambil jalan untuk membeli akun yang telah memiliki level akun yang tinggi dengan berbagai macam item di dalamnya sekalipun harus mengeluarkan uang untuk mendapatkannya.

Dalam Hukum Positif jual beli Pasal 1457 BW mengatur, “Jual Beli merupakan suatu perjanjian dengan mana satu pihak mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan”

Transaksi jual beli online dapat menimbulkan beberapa potensi pelanggaran menurut Hukum Positif, sehingga perlu bagi masing-masing pihak untuk berhati-hati dalam melakukan jual beli akun game online PUBG. Hukum Positif memberikan asas-asas tentang jual beli sebagaimana tercantum dalam Pasal 2 UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen mengatur “Perlindungan konsumen

---

<sup>48</sup> *Ibid*, hlm. 88.

berdasarkan manfaat, keadilan, keseimbangan, keamanan dan keselamatan konsumen, serta kepastian hukum”.

Dalam hal ini undang-undang memberikan kepastian hukum kepada konsumen terhadap kerugian, yang membuat penjual wajib memberikan informasi mengenai rekening yang dijualnya, termasuk kepemilikan rekening, kejujuran dan keamanan rekening. Hal ini dapat digunakan dengan aman.

Pada jual beli online, undang-undang juga mengatur transaksi antara 2 (dua) belah pihak. Pasal 17 ayat 2 “UU Transaksi Elektronik” mengatur bahwa para pihak yang terlibat dalam transaksi elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat 1) harus berinteraksi atau bertukar informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dengan itikad baik selama transaksi. Dalam hal ini, kedua belah pihak harus mematuhi aturan sesuai dengan hukum yang telah ada.

Suatu perjanjian jual beli dapat disebut boleh apabila mencakupi syarat-syarat sahnya sebuah perjanjian sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu :<sup>49</sup>

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

---

<sup>49</sup> Ahmadi Miru dan Sakka Pati, 2008, *Hukum Perikatan Penjelasan Makna Pasal 1233 sampai 1456 BW*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, hlm. 67-69.

Pasal 1320 ini, merupakan pasal yang sangat populer karena menjelaskan syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk terciptanya suatu perjanjian. Syarat-syarat tersebut baik mengenai para pihak yang membuat perjanjian atau yang biasa disebut syarat dan ketentuan subjektif terkait perikatan itu sendiri (isi dari perjanjian) atau umum diketahui sebagai syarat objektif.

Kesepakatan yang dimaksud dalam pasal ini adalah kesepakatan kehendak antara para pihak, yaitu bertemunya suatu penawaran dan suatu perikatan. Kesepakatan dapat dicapai dengan berbagai cara, baik secara tertulis maupun lisan. Dikatakan tidak tertulis maupun lisan, karena kesepakatan dapat terjadi dalam bentuk tertulis dan non-verbal, tetapi bahkan hanya melalui penggunaan simbol-simbol atau sarana non-verbal lainnya.

Sedangkan kapasitas adalah kemampuan untuk melakukan perbuatan hukum (perjanjian) sesuai dengan hukum. Tanda kemampuan ini adalah berusia 21 tahun atau sudah menikah, meskipun usia Anda belum mencapai 21 tahun.

Apalagi bagi orang yang menikah sebelum usia 21 tahun, bahkan jika mereka bercerai sebelum ulang tahun ke-21, mereka masih merasa mampu. Oleh karena itu, meskipun berusia di bawah 21 tahun, seorang janda atau duda masih dianggap mampu.

Ukuran keterampilan didasarkan pada usia 21, tetapi tidak semua orang yang mencapai usia 21, sehingga orang dapat mencapai usia



mereka, sehingga dapat menikah 21 tahun atau menikah, tetapi masih untuk kegilaan atau limbah.

Mengenai hal-hal tertentu, sebagai syarat ketiga untuk sahnya perjanjian ini, dijelaskan bahwa harus ada objek perjanjian yang jelas. Jadi suatu perjanjian tidak dapat dilakukan tanpa adanya objek tertentu. Jadi seseorang tidak bisa menjual “sesuatu” (tidak pasti) dengan harga seribu rupiah, misalnya karena kata sesuatu tidak menunjukkan sesuatu yang pasti, melainkan sesuatu yang tidak pasti.

Syarat keempat mengenai sebab yang halal, ini juga merupakan syarat isi perjanjian. Kata halal di sini tidak dimaksudkan untuk bertentangan dengan kata haram dalam hukum Islam, tetapi yang dimaksudkan disini adalah bahwa isi perjanjian tersebut tidak dapat bertentangan dengan undang-undang kesusilaan dan ketertiban umum.

Ketetapan lain saat pengelolaan transaksi akun game online PUBG menurut Undang-undang ITE seperti disebutkan yaitu:

1. Perdagangan online yang disebutkan di dalam perjanjian online mensyaratkan para pihak (Pasal 18 ayat 1 Undang-undang ITE).
2. Semua pihak yang melaksanakan kegiatan jual beli elektronik wajib menggunakan cara yang sudah sepakat (Pasal 19 Undang-undang ITE).

Penjual dan pembeli akun menawarkan berbagai metode untuk digunakan saat berdagang. Salah satu metode yang ditunjuk adalah metode pembayaran, cash on delivery (Pay on the Spot) atau transfer uang atau bentuk mata uang virtual lainnya. Hal ini juga termasuk dalam persyaratan dalam BW Pasal 1320 (1) bahwa para pihak setuju untuk terikat, dan pembeli dan penjual harus menyetujui cara yang telah dilaksanakan dan ditaati.

3. Pembeli dan penjual dapat melakukan transaksi elektronik sendiri, melalui orang yang berwenang atau melalui agen elektronik (Pasal 21 Ayat 1 UU ITE).

Ketentuan ini, setiap pihak yang memutuskan untuk melaksanakan transaksinya mengadakan perjanjian dan jual beli tanpa kehadiran pihak ketiga. Lalu cara lainnya yaitu dengan memakai rekber atau jasa pihak ketiga selaku penanggung keselamatan, biasanya pengelola media sosial yang memiliki postingan jual beli tersebut.

Menurut uraian analisis hukum positif bisa dibuat kesimpulan bahwa transaksi jual beli akun *game online* PUBG telah memenuhi syarat sahnya sebuah perjanjian, yaitu:

1. Pembeli dan Penjual sepakat untuk melakukan transaksi elektronik berupa jual beli akun game online PUBG.

2. Sejauh menyangkut keterampilan para pihak, diperlukan ketelitian yang lebih besar, dalam hal ini mereka yang melakukan transaksi perdagangan secara elektronik.
3. Obyek penjualan adalah milik pribadi yang dapat dialihkan. Dalam kasus ini, muncul spekulasi bahwa akun tersebut adalah kekayaan intelektual Tencent Games. Dalam hal ini, Tencent Games dilarang menjual tanpa izin Tencent Games. Namun, sebagai pengguna yang membuat atau membuat akun, pemilik akun memiliki kepemilikan atas akun yang mereka buat.
4. Untuk alasan halal atau tidak untuk dilarang merupakan unsur terakhir dalam syarat akad. Sebagai penjual, pemilik akun game online PUBG hanyalah pengguna layanan konten pengguna Tencent Games dan memiliki kepemilikan, sehingga ia berhak untuk membeli dan menjual properti yang dibuatnya. Tidak ada batasan pemerintah atau peraturan khusus tentang game online, sehingga akun dapat berdagang.

Pembelian dan penjualan akun game online PUBG juga memenuhi unsur dasar perjanjian yaitu barang memiliki harga. Menurut asas konsensual yang memberi vitalitas pada hukum kontrak dalam BW, perjanjian jual beli lahir ketika tercapai kesepakatan mengenai barang dan harga. Setelah kedua belah pihak menyepakati produk dan harga, perjanjian jual beli yang efektif dibuat. Pasal 1458

BW menekankan sifat jual beli yang bersifat sukarela, yang berbunyi: “Pembeli dan penjual dianggap telah melakukan penjualan setelah mereka mencapai kesepakatan tentang barang dan harga, meskipun barang itu belum dibeli. disampaikan atau harga belum dibayar.”<sup>50</sup>

Selanjutnya penjual dan pembeli menentukan sendiri cara melakukan transaksi secara online atau pembayaran langsung oleh penjual dan pembeli sesuai dengan Pasal 21 ayat (1) UU ITE, cara pertama adalah melakukan transaksi sendiri, cara ini mempunyai risiko penipuan karena tidak adanya penjamin keamanan. pada transaksi elektronik. Cara kedua yang lebih direkomendasikan adalah dengan menggunakan jasa pihak ketiga yang disebut rekber atau pulber untuk menjamin keamanan transaksi elektronik, walaupun terkadang cara ini tidak lepas dari kemungkinan penipuan yang akan terjadi.

---

<sup>50</sup> <https://jasahukumbali.com/artikel/jual-beli-menurut-kuhperdata>, Diakses pada tanggal 31 Mei 2021.