

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

1.1 Hubungan antara penyedia layanan permainan daring dengan pemain permainan daring merupakan suatu hubungan langsung yang didasarkan pada perjanjian, Perjanjian antara penyedia layanan permainan daring dengan pemain permainan daring terdapat dalam syarat dan ketentuan, maka dari itu pertanggungjawaban penyedia layanan permainan daring terhadap kerugian pemain permainan daring didasarkan pada pertanggungjawaban kontrak (*contractual liability*). Apabila terjadi sengketa konsumen dalam permainan daring yang mana penyedia layanan permainan daring berasal dari luar negeri dan pemain permainan daring berasal dari Indonesia, meskipun *choice of law* berasal dari hukum negara lain namun UUPK dalam hal ini sebagai sebuah *mandatory law* tidak dapat dikesampingkan dalam penyelesaian sengketa konsumen tersebut.

1.2 Melihat dari terdapat perbedaan atas pembatasan tanggung jawab oleh penyedia layanan permainan daring tersebut maka upaya hukum yang dilakukan oleh pemain juga tentu berbeda. Bagi penyedia layanan permainan daring yang menyatakan bertanggung jawab upaya hukum yang dilakukan oleh pemain permainan daring dapat mengajukan gugatan berdasarkan pasal 45 UUPK untuk meminta ganti rugi atas tidak dikirimnya benda virtual yang telah dibeli dan bagi penyedia layanan permainan daring yang menyatakan tidak bertanggung jawab atas klausula baku bersifat eksonerasi tersebut berdasarkan pasal 18 ayat (3) UUPK dinyatakan batal demi hukum dan dianggap tidak pernah terdapat

klausula tersebut, sehingga pemain permainan daring tetap memiliki hak untuk mengajukan gugatan ganti rugi berdasarkan pasal 45 UUPK.

2. Saran

2.1 bagi penyedia layanan permainan daring yang mencantumkan klausula baku berupa klausula eksonerasi mengenai pembatasan tanggung jawab sebaiknya menyesuaikan isi dari klausula tersebut karena pada dasarnya klausula tersebut dilarang oleh Undang-Undang dalam hal ini UUPK dan bagi penyedia layanan permainan daring yang menyatakan tanggung jawab dalam klausula baku tersebut sebaiknya dalam melakukan kegiatan usaha melakukan kegiatan usahanya berdasarkan itikad baik karena tidak menyerahkan benda virtual kepada pemain merupakan suatu perbuatan wanprestasi/ingkar janji yang dapat merugikan seorang pemain permainan daring. Kemudian lebih baik lagi apabila syarat dan ketentuan tersebut diletakkan dalam permainan daring tersebut sehingga pemain permainan daring tidak perlu mencari syarat dan ketentuan dalam *website* penyedia layanan permainan daring.

2.2 Bagi pemain permainan daring diharapkan untuk lebih teliti sebelum melakukan pembelian dalam permainan daring, diharapkan untuk membaca syarat dan ketentuan yang telah disediakan oleh penyedia layanan permainan daring dalam *website* resmi penyedia layanan permainan daring.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Abdul Halim Barkatulah, Hukum Perlindungan Konsumen (Kajian Teoretis dan Perkembangan Pemikiran), Nusa Media, 2008.

Abdulkadir Muhammad, Hukum Perdata Indonesia, Citra Aditya Bakti, 2000.

Ahmadi Miru, Prinsip-prinsip Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Di Indonesia, PT Rajagrafindo Persada, 2011.

Ahmadi Miru dan Sutarman Yodo, Hukum Perlindungan Konsumen, Raja Grafindo Persada, 2015.

Assafa Endeshaw, Hukum *E-Commerce* dan Internet dengan Fokus di Asia Pasifik, Pustaka Pelajar, 2007.

Az. Nasution, Hukum Perlindungan Konsumen Suatu Pengantar, Diadit Media, 2001.

Celina Tri Siwi Kristiyanti, Hukum Perlindungan Konsumen, Sinar Grafika, 2009.

Djaja S. Meliala, Perkembangan Hukum Perdata Tentang Benda dan Hukum Perikatan, Nuansa Aulia, 2015

Erman Rajagukguk et al, Hukum Perlindungan Konsumen, Mandar Maju, 2000.

Hikmahanto Juwana, Hukum Ekonomi dan Hukum Internasional, Lentera Hati, 2009.

Husni Syawali dan Neni Sri Imaniyati., Hukum Perlindungan Konsumen, Mandar Maju, 2000

Melwin Syafrizal, Pengantar Jaringan Komputer, Andi, 2005.

Moch. Isnaeni, Perjanjian Jual Beli, Refika Aditama, 2016.

Munir fuadi, Hukum Kontrak Dari Sudut Pandang Hukum Bisnis, PT.Citra Aditya Bakti, 2001.

M.Shidqon Prabowo, Perlindungan Hukum Jamaah Haji Indonesia, Rangkang, 2010.

Rachmat Setiawan, Tinjauan Elementer Perbuatan Melawan Hukum, Alumni, 1982.

Riduan Syahrani, Seluk-Beluk danAsas -Asas Hukum Perdata, Alumni, 1992

Riyeke Ustadiyanto, *Framework e-Commerce*, Andi, 2001.

Salim H.S, Pengantar Hukum Perdata Tertulis (BW), Sinar Grafika, 2003.

Salim H.S, Hukum Kontrak Teori dan Penyusunan Kontrak, Sinar Grafika, 2009.

Subekti, Aneka Perjanjian, PT. Citra Aditya Bakti, 1995.

Subekti, Hukum Perjanjian, PT Intermasa, 2001.

Sudikno Mertokusumo, Mengenal Hukum (Suatu Pengantar), Liberty, 1986.

Zulham, Hukum Perlindungan Konsumen, Kencana, 2013.

Makalah/Skripsi/Tesis:

Andi Astari Rasyida, Skripsi: Analisa Hukum Terhadap Klausula Baku Pada Kartu Studio Pass Di Trans Studio Makassar, Universitas Hasanuddin, 2015.

Bartle Richard A, *Pitfalls Of Virtual Property*, The Termis Group, 2004.

Bure Teguh Satria, Eksistensi Dan Akibat Hukum Klausula Eksonerasi, *Lex Privatum*, 2014.

- Chintya Indah Pertiwi, Implikasi Hukum Kontrak Bisnis Internasional Yang Dibuat Dalam Bahasa Asing, Jurnal Notarius Volume 11 Nomor 1, 2018.
- Dewa Gede Ari Yudha Bramanta, Hubungan Hukum Antara Pelaku Usaha Dengan Konsumen, Universitas Udayana, 2020.
- Dhaniswara K Harjono, Pemberlakuan Perjanjian Baku Dan Perlindungan Terhadap Konsumen, Universitas Kristen Indonesia, 2018.
- Dio Aresky, Skripsi: *Virtual Property* Dalam Hukum Benda Indonesia, Universitas Islam Indonesia, 2016.
- Hasan Teguh Ashomad, Skripsi: Analisis Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif, Universitas Islam Negeri Walisongo, 2019.
- Ismail, et.al, Pola Komunikasi Bisnis Dalam *Game Online* Dota 2 (Studi Pada Warnet Vegas Cyber Center Di Samarinda), Jurnal Ilkom Universitas Mulawarman, 2018.
- Keken Frita Vanri, *Permainan daring* dan Katarsis Virtual: Studi Kasus Dengan Analisis Psikoanalisis *Freud* Pada Kecenderungan Permainan *Game Point Blank* dan *Second Life*, UMN, 2011.
- Mahendra Adhi Purwanta, Tesis: Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan *Daring*, Universitas Indonesia, 2012.
- Mela melani, Skripsi: Analisis Jual Beli Akun *Game Online Clash of Clans* dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif, AIN Raden Intan, 2017.

- Mohamad Kharis Umardani, Jurnal : Jual Beli Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Hukum Islam (Al Qur'an – Hadist) Secara Tidak Tunai, Journal of Islamic Law Studies, FH UI, 2019.
- M.Syamsudin, Tanggung Jawab Hukum Pelaku Usaha Periklanan Atas Produk Iklan Yang Melanggar Etika Periklanan (Kajian Kritis terhadap UU Perlindungan Konsumen), Jurnal BPKN.
- Muhammad Iqbal, Skripsi; Analisis Hukum Jual-Beli Virtual Property Pada Permainan Dota 2 Yang diselenggarakan Oleh Valve Melalui Steam Community Market, , Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2015.
- Muh. Fauzun Arifudien, Skripsi: Jual Beli *Account Gane Online Clash of Clans* dalam Perpektif Hukum Islam”, IAIN, 2017.
- Puji Setiawan, Tesis: Implementasi Tanggung Jawab Pelaku Usaha Atas Produk Makanan Kemasan Berlabel Di Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia, 2008
- Renny Supriyatni Bachro, Product Liability Sebagai Salah Satu Alternatif Perlindungan Terhadap Keamanan Dan Keselamatan Konsumen, Jurnal Sosiohumaniora, 2003.
- Yudha Hadian Nur dan Ratna Anita Carolina, Klausula Baku Dalam Bidang Perumahan, Buletin Ilmiah Litbang Perdagangan, 2010.

Peraturan Perundang – undangan :

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem Dan Transaksi Elektronik.

Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 Tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik

Artikel Internet :

Herzfeld Oliver, What Is The Legal Status Of Virtual Goods?, <https://www.forbes.com/sites/oliverherzfeld/2012/12/04/what-is-the-legal-status-of-virtual-goods/#3050781b108a>, yang di unduh pada tanggal 27 Mei 2020 Pukul 18.19 WIB.

<https://business-law.binus.ac.id/2018/12/22/terminologi-konsumen-dalam-transaksi-online/>, yang diunduh pada tanggal 23 Desember 2020 Pukul 22.05 WIB.

<https://bpkn.go.id/uploads/document/1f9b427cce632a7db7a640daaf804c55ab3fc806.pdf>, diunduh pada tanggal 2 Januari 2021 Pukul 05.21 WIB.

<http://farid-wajdi.com/detailpost/konsep-perjanjian-baku>, diunduh pada tanggal 2 Januari 2021 Pukul 05.17 WIB.

