

**TINJAUAN YURIDIS PERJANJIAN JUAL BELI AKUN GIM DARING
“POINT BLANK BEYOND LIMITS” DENGAN JASA REKENING
BERSAMA (REKBER)**

(Skripsi)

Oleh

**HANS MICHAEL
1912011208**



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

TINJAUAN YURIDIS PERJANJIAN JUAL BELI AKUN GIM DARING “POINT BLANK BEYOND LIMITS” DENGAN JASA REKENING BERSAMA (REKBER)

Oleh

HANS MICHAEL

Umumnya perjanjian jual beli secara daring hanya antara penjual dan pembeli, namun pada perkembangannya muncul pihak ketiga sebagai pemilik rekening bersama dalam perjanjian jual beli. Munculnya pihak ketiga bertujuan agar para pihak merasa aman dan tidak dirugikan, namun pada praktiknya pembeli mengalami kerugian akibat adanya rekening bersama. Sehingga rumusan masalah yang akan diteliti oleh penulis adalah apa saja syarat dan ketentuan dalam perjanjian jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits*, apa akibat hukum dari perjanjian jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits*, dan bagaimana perlindungan hukum bagi pihak pembeli yang dirugikan dalam perjanjian jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits* dengan jasa rekening bersama.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif empiris, dengan tipe penelitian deskriptif dan menggunakan pendekatan *non judicial case study*. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Metode pengumpulan data dilakukan dengan studi kepustakaan dan wawancara. Metode pengolahan data dilakukan dengan pemeriksaan data, klasifikasi data, rekonstruksi data, dan sistematika data, serta analisis data dilakukan secara kualitatif.

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa perjanjian jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits* harus memenuhi syarat dan ketentuan perjanjian yang ada dalam Pasal 1320 KUH Perdata. Akibat hukum dari perjanjian adalah timbulnya hak dan kewajiban dari para pihak berdasarkan Pasal 1473-1532 KUH Perdata dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Perlindungan hukum bagi pihak pembeli berupa perlindungan hukum preventif dan represif, dengan perlindungan hukum represif mencakup penyelesaian secara non-litigasi dan litigasi.

Kata Kunci: Jual Beli, Kerugian, Perjanjian

**TINJAUAN YURIDIS PERJANJIAN JUAL BELI AKUN GIM DARING
“POINT BLANK BEYOND LIMITS” DENGAN JASA REKENING
BERSAMA (REKBER)**

Oleh

Hans Michael

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA HUKUM**

Pada

**Bagian Hukum Keperdataan
Fakultas Hukum Universitas Lampung**



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi

**: TINJAUAN YURIDIS
PERJANJIAN JUAL BELI AKUN
GIM DARING “POINT BLANK
BEYOND LIMITS” DENGAN
JASA REKENING BERSAMA
(REKBER)**

Nama Mahasiswa

: Hans Michael

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1912011208

Bagian

: Hukum Keperdataan

Fakultas

: Hukum

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

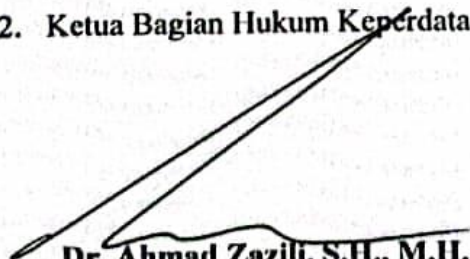


Dr. Sepriyadi Adhan S, S.H., M.H.
NIP 197309291998021001



Dewi Septiana, S.H., M.H.
NIP 198009192005012008

2. Ketua Bagian Hukum Keperdataan



Dr. Ahmad Zazili, S.H., M.H.
NIP 197404132005011001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Dr. Sepriyadi Adhan S, S.H., M.H.

.....

Sekretaris/ Anggota

: Dewi Septiana, S.H., M.H.

.....

Penguji

Bukan Pembimbing

: Moh. Wendy Trijaya, S.H., M.Hum.

.....

2. Dekan Fakultas Hukum



Dr. Muhammad Fakhri, S.H., M.S.
NIP 196412181988031002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 20 September 2024

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hans Michael
NPM : 1912011208
Bagian : Hukum Keperdataan
Fakultas : Hukum

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **TINJAUAN YURIDIS PERJANJIAN JUAL BELI AKUN GIM DARING “POINT BLANK BEYOND LIMITS” DENGAN JASA REKENING BERSAMA (REKBER)** adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan hasil plagiat sebagaimana telah diatur dalam Pasal 43 ayat (2) Peraturan Rektor Universitas Lampung Nomor 12 Tahun 2024.

Bandar Lampung, 20 September 2024

A red rectangular stamp from Universitas Lampung is visible. It contains the text 'UNIVERSITAS LAMPUNG' at the top, 'Fakultas Hukum' in the middle, and 'Kampus Sekeloa Timur' at the bottom. A handwritten signature in black ink is written over the stamp. To the left of the stamp, the number '10000' is printed vertically.

Hans Michael
1912011208

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Hans Michael. Penulis dilahirkan di Jakarta pada tanggal 10 September 2001, merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Tolhas M.P Lumbantobing dan Ibu Sensurita Simanjuntak. Penulis mengawali pendidikan di Taman Kanak-Kanak Mawar Mekar Jakarta pada tahun 2006, kemudian melanjutkan ke Sekolah Dasar Negeri 03 Utan Panjang hingga tahun 2013, lalu melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama Negeri 59 Jakarta hingga tahun 2016, dan dilanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi yaitu Sekolah Menengah Atas Negeri 40 Jakarta hingga tahun 2019.

Pada tahun 2019 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Lampung, program Pendidikan Strata 1 melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Penulis juga telah mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Mandiri Putra Daerah Periode I tahun 2022 selama 40 hari sejak bulan Januari hingga Februari di Jalan Menteng Tenggulun RW 001, Kelurahan Menteng, Kecamatan Menteng, Jakarta Pusat.

MOTO

“Takut akan TUHAN adalah permulaan pengetahuan, tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan”

(Amsal 1:7)

“Satu gagasan mengubah cara pandang, satu tindakan melahirkan perubahan”

-Penulis-

PERSEMBAHAN

Atas Penyertaan Tuhan Yesus Kristus dan segala ketulusan dan kerendahan hati

Kupersembahkan skripsi ini kepada:

Kedua Orang Tua Tercinta,

Tolhas M.P Lumbantobing dan Sensurita Simanjuntak

Terima kasih telah menjadi rumah yang hangat bagi penulis dan juga atas dukungan yang tidak pernah ada henti-hentinya, serta do'a terbaik yang selalu terucap untuk setiap langkah yang penulis ambil dalam kehidupan ini.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, atas karunia dan berkat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Tinjauan Yuridis Perjanjian Jual Beli Akun Gim Daring *“Point Blank Beyond Limits”* dengan Jasa Rekening Bersama”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fakhri, S.H., M.S., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Ahmad Zazili, S.H., M.H., selaku Ketua Bagian Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Lampung;
3. Bapak Moh. Wendy Trijaya, S.H., M.Hum., selaku Sekretaris Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Lampung dan Dosen Pembahas I yang sangat baik karena telah memberikan saran, koreksi dan masukan yang sangat membantu penulis dalam memperbaiki skripsi ini;
4. Bapak Dr. Sepriyadi Adnan S, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing I yang sangat baik karena telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan saran dan masukan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
5. Ibu Dewi Septiana, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing II yang sangat baik karena telah memberikan banyak membantu penulis dan meluangkan waktunya dalam membimbing, memberikan saran, masukan, dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik

6. Ibu Siti Nurhasanah, S.H., M.H., selaku Dosen Pembahas II yang sangat baik karena telah memberikan saran, koreksi dan masukan yang sangat membantu penulis dalam memperbaiki skripsi ini;
7. Bapak Dr. Ahmad Irzal Fardiansyah, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu atas arahan yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Lampung;
8. Seluruh dosen dan karyawan/i Fakultas Hukum Universitas Lampung yang penuh dedikasi dalam memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis, serta segala bantuan secara teknis maupun administratif yang diberikan kepada penulis selama menyelesaikan studi;
9. Kepada Informan dalam penulisan skripsi ini. Wawan selaku pembeli yang pengalamannya dituangkan dalam skripsi ini, Fajar Menyingsing selaku penyedia jasa rekber terpercaya, dan Popy selaku admin Reteen Jasa GB. Terima kasih atas waktu, bantuan, dan informasi yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Abang-abang penulis, Daniel Fernando dan Ivan Axel, terima kasih telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi.
11. Sahabat-sahabatku di Jakarta Sunjay, Abel, Anggra, Dimas, Habil, Kezia, dan Citra yang telah memberikan dukungan.
12. Sahabat-sahabat seperjuanganku, Aziz, Ghina, Milzasina, Anisa, Akbar, Berto, Biagi, Dimas, Novan, dan Irvan yang menjadi teman seperjuanganku semasa perkuliahan.
13. Teman-teman dari Kos Asrama Putra Zhafi dan Zhefa Bang Jefri, Bang Billy, William, Andre dan David, yang telah menemani dan memberikan dukungan serta berbagi pengalaman selama masa perkuliahan.
14. Teman-teman di Fakultas Hukum Universitas Lampung, yang telah memberikan dukungan dan bantuan semasa masa perkuliahan.
15. Almamater tercinta, Fakultas Hukum Universitas Lampung;
16. Pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga TUHAN, memberikan balasan atas jasa dan budi baik yang telah diberikan kepada penulis. Akhir kata, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam

penulisan skripsi ini dan masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi pengembangan ilmu hukum pada umumnya.

Bandar Lampung, 20 September 2024

Penulis

Hans Michael

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	5
1.5 Kegunaan Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Umum tentang Perjanjian	7
2.1.1 Pengertian dan Dasar Hukum Perjanjian	7
2.1.2 Unsur-Unsur Perjanjian	9
2.1.3 Asas-Asas Perjanjian	9
2.1.4 Jenis-Jenis Perjanjian	11
2.1.5 Prestasi dan Wanprestasi	12
2.1.5.1 Prestasi	12
2.1.5.2 Wanprestasi	13
2.2 Tinjauan Umum tentang Perjanjian Jual Beli	14
2.2.1 Pengertian dan Dasar Hukum Perjanjian Jual Beli	14
2.2.2 Unsur-Unsur Perjanjian Jual Beli	17
2.2.3 Hak dan Kewajiban dalam Perjanjian Jual Beli	18
2.2.4 Risiko dalam Jual Beli	20
2.2.5 Berakhirnya Jual Beli	21
2.3 Tinjauan Umum tentang Teknologi Informasi	21

2.3.1 Pengertian, Fungsi, dan Komponen-Komponen Teknologi Informasi	21
2.3.2 Media Digital sebagai Perkembangan dari Teknologi Informasi..	24
2.3.3 Gim Daring sebagai Produk dari Teknologi Informasi	28
2.4 Tinjauan Umum tentang Jual Beli Daring	29
2.4.1 Pengertian Jual Beli secara Daring	29
2.4.2 Objek dan Subjek Jual Beli secara Daring	30
2.4.3 Metode Transaksi Jual Beli secara Daring	31
2.5 Kerangka Pikir	32
III. METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Jenis Penelitian.....	34
3.2 Tipe Penelitian	34
3.3 Pendekatan Masalah.....	35
3.4 Data dan Sumber Data Penelitian	35
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	36
3.6 Metode Pengolahan Data	37
3.7 Metode Analisis Data.....	38
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Syarat dan Ketentuan dalam Perjanjian Jual Beli Akun Gim <i>Point Blank Beyond Limits</i>	39
4.1.1 Syarat dalam Perjanjian Jual Beli Akun Gim <i>Point Blank Beyond Limits</i>	39
4.1.2 Ketentuan dalam Perjanjian Jual Beli Gim <i>Point Blank Beyond Limits</i>	43
4.2 Akibat Hukum dari Perjanjian Jual Beli Akun Gim <i>Point Blank Beyond Limits</i>	44
4.3 Perlindungan Hukum bagi Pihak Pembeli yang Dirugikan dalam Perjanjian Jual Beli Akun Gim <i>Point Blank Beyond Limits</i> dengan Jasa Rekening Bersama.....	48
4.3.1 Perlindungan Hukum Preventif.....	51
4.3.2 Perlindungan Hukum Represif.....	53
V. PENUTUP.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Pikir.....	32
Gambar 2 Contoh Akun Gim PB.....	44

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi memunculkan internet. Bidang hiburan menjadi salah satu yang ikut berkembang dari lahirnya internet, kemudahan dalam mengakses internet ini merupakan awal dari munculnya gim. Sebelum berkembangnya gim daring, gim masih bersifat konvensional yang mana untuk memainkannya harus dengan cara bertatap muka secara langsung, contohnya seperti gasing. Gasing merupakan salah satu gim konvensional nusantara yang telah ada jauh sebelum penjajahan Belanda dan pertama kali dikenal pada tahun 1930-an di Sulawesi Utara.¹ Gasing pada masa sekarang sudah tersedia dalam bentuk modern yang dapat dimainkan di gawai setiap orang.

Jumlah pemain gim konvensional sendiri sangat banyak dan tersebar di berbagai daerah di Indonesia, serta dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Transisi dari gim konvensional ke gim modern ditandai dengan kemunculan gim daring Nexia yang muncul pertama kali di Indonesia pada Maret tahun 2001. Nexia merupakan gim keluaran Nexus yang berasal dari Korea dengan grafik sederhana yang berbasis dua dimensi.² Perkembangan jumlah pemain gim daring terbilang sangat pesat, tahun 2019 sampai dengan tahun 2023 terjadi peningkatan jumlah pemain gim daring aktif di dunia, pada tahun 2019 terdapat 2.55 miliar pemain, 2020 terdapat 2.69 miliar pemain, tahun 2021 2.81 miliar pemain, tahun 2022 2.95 miliar pemain, dan

¹ Agnia Primasasti, *Gasing, Mainan Tradisional Anak-Anak yang Memiliki Sebutan Berbeda di Berbagai Daerah di Indonesia*, <https://surakarta.go.id/?p=28580> (diakses pada tanggal 25 Mei 2024, pukul 14.30).

² Virtinia Thionita, *Nostalgia, 5 Games Online Pertama di Indonesia, Ada yang Masih Eksis hingga Sekarang*, <https://www.finansialku.com/lifestyle/games-online-pertama/> (diakses pada tanggal 25 Mei 15.07).

pada tahun 2023 terdapat 3.07 miliar pemain.³ Jumlah pemain gim di Indonesia saat ini tercatat lebih dari 170 juta orang di berbagai platform berdasarkan Peta Ekojasa Industri Game Indonesia 2021, ponsel pintar menjadi gawai terpopuler untuk bermain gim yaitu sebanyak 84 persen, 43 persen menggunakan komputer desktop, 20 persen melalui notebook atau laptop, dan 9,5 persen memakai konsol.⁴

Point Blank Beyond Limits (selanjutnya disebut PB) merupakan salah satu gim daring *First Person Shooter* (FPS) dengan latar belakang perang dingin antara bangsa dimasa depan.⁵ Gim *First Person Shooter* merupakan salah satu genre video gim yang menggunakan sudut pandang orang pertama. Tampilan layarnya pun memunculkan apa yang dilihat oleh mata karakter di dalam gim. Ciri khas lain yaitu dari penggunaan senjata genggam jarak jauh.⁶ Gim PB diawali dengan perilisian oleh Gemscool di Indonesia pada tahun 2009, satu tahun setelah dirilis awal kali di dunia, di Korea Selatan oleh NCSoft. Taun 2015, PB diambil alih oleh Garena dari tangan Gemscool saat sebelum akhirnya dikembalikan lagi untuk dikelola oleh *developernya*, Zepetto diakhir tahun 2018.⁷

Sejak tahun 2009 hingga tahun 2024, PB memiliki total seratus juta pemain di dunia dan dimainkan di seratus negara. Untuk memainkan gim ini, pertama-tama calon pemain harus melakukan registrasi terlebih dahulu di laman resmi PB (pointblank.id). Pengisian data dalam registrasi tersebut mencakup nama identitas, kata sandi, dan *e-mail*. Proses pengisian data tidak memakan waktu lama dan jika sudah berhasil registrasi, calon pemain baru bisa mengakses game tersebut dengan

³ Newzoo dalam FinanceOnline, *Number of Gamers Worldwide 2022/2023: Demographics, Statistic, and Predictions*, <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/> (diakses pada tanggal 25 Mei 2024, pukul 15.10)

⁴ Admin Aptika, *IGDX 2022 Picu Daya Saing Pengembangan Game Lokal*, <https://aptika.kominfo.go.id/2022/10/igdx-2022-picu-daya-saing-pengembang-game-lokal/> (diakses pada tanggal 25 Mei 2024, pukul 15.26).

⁵ Pointblank.id, *Frequently Asked Questions*, <https://www.pointblank.id/faq/list?page=&category=1&keyword=> (diakses pada tanggal 25 Mei 2024, pukul 17.09).

⁶ Acer id, *Jangan Hanya Main, Kenali Apa itu Game FPS Lebih Jauh*, <https://www.acerid.com/jangan-hanya-main-kenali-first-person-shooter-lebih-jauh/> (diakses pada tanggal 25 Mei 2024, pukul 17.20).

⁷ Redaksi, *PB Indonesia, Game Point Blank dengan Segala Kisahnya*, <https://www.mediaipnu.or.id/2022/07/pb-indonesia-game-point-blank-dengan.html#:~:text=Perjalanan%20Point%20Blank,pada%20tahun%202011%2C%20ialah%20LostSaga.> (diakses pada tanggal 26 Mei 2024, pukul 20.43).

memasukkan nama identitas dan kata sandi yang telah dibuat sebelumnya pada laman resmi PB.

Melihat besarnya jumlah pemain PB, menjadikan PB sebagai kesempatan bisnis yang menggiurkan. Satu persatu pebisnis baik individu maupun grup muncul dari komunitas PB untuk menjual akun gim. Permintaan akun PB pun tidak sedikit dan terjadilah transaksi jual beli akun gim PB sampai sekarang. Transaksi jual beli akun PB bisa dilakukan dengan berbagai cara yang tersedia, mulai dari pembelian melalui lokapasar seperti Shopee ataupun dengan pembelian melalui grup jual beli akun PB menggunakan jasa rekening bersama. Rekening bersama (selanjutnya disebut rekber) merupakan transaksi yang dilakukan secara daring melalui bantuan dari perantara atau pihak ketiga. Dalam konsepnya, rekber merupakan perantara atau pihak ketiga yang membantu keamanan dan kenyamanan transaksi daring.⁸ Pemilihan transaksi jual beli akun PB dengan jasa rekening bersama memiliki tujuan untuk memberikan jaminan keamanan yang lebih baik, karena sebelum penjual menerima pembayaran dari pembeli, dana ditampung terlebih dahulu oleh pihak ketiga (rekber).

Rekber di Indonesia pertama kali dikenal di Jakarta pada awal 2006, ketika jual beli daring di Kaskus⁹ makin ramai yang juga diiringi dengan kasus yang menimbulkan kerugian. Oleh karena banyaknya kerugian yang ditimbulkan, dampaknya sangat signifikan, reputasi penjual di Kaskus menjadi hancur. Pembeli takut dan enggan mencari barang di Kaskus. Akhirnya, para penjual di Forum Jual Beli Kaskus (FJB) mencari solusi untuk menarik kembali kepercayaan pembeli. Dimulai dengan diskusi-diskusi intensif melalui sms, telepon dan konferensi di Yahoo! Messenger, para penjual dibantu dengan masukan dari pembeli-pembeli reguler di Kaskus akhirnya sepakat mengadakan rekber dalam FJB. Pemegang rekber direkomendasikan oleh teman-teman penjual dan pembeli, administrasi identitas para pemegang rekber dikumpulkan dengan rapi.¹⁰

⁸ Resa Raditio, 2014, *Aspek Hukum Transaksi Elektronik Perikatan Pembuktian dan Penyelesaian Sengketa*, Yogyakarta: Graha Ilmu, hlm. 79.

⁹ Salah satu website untuk berbagai hobi, berkomunitas, ataupun berbelanja dan berjualan.

¹⁰ Irsyad Afif dan Yudho Taruno Maryanto, *Tinjauan Penggunaan Rekening Bersama dalam Perjanjian Jual Beli Daring Melalui Tokopedia*, Jurnal Privat Law, Vol. 9 No. 2, Tahun 2021, hlm. 283.

Dari usaha yang dilakukan tersebut mendapatkan hasil yang sangat positif, pembeli mulai berdatangan dan transaksi jual beli di Kaskus pun marak kembali. Risiko kerugian juga dapat diturunkan, karena pembeli kerap menginginkan penggunaan rekber pada transaksinya dengan penjual. Rekber pun mempermudah penjual untuk membangun reputasinya, karena penjual baru di dunia daring kerap mendapatkan kesulitan untuk menjual barangnya karena tidak ada yang percaya padanya.¹¹

Salah satu kasus kerugian akibat penggunaan jasa rekber berasal dari salah satu anggota forum grup jual beli akun PB di Facebook, yaitu pembeli akun gim PB. Kronologi diawali dengan pembeli yang mencari akun gim PB untuk dibeli, lalu penjual menawarkan akun yang dia punya kepada pembeli, awalnya pembeli ingin melakukan transaksi melalui Shopee, namun penjual mengatakan tidak bisa. Penjual menyarankan untuk menggunakan jasa rekber orang yang ia kenal, pembeli dan penjual setuju. Transaksi dilaksanakan menggunakan jasa rekber rekomendasi penjual dan setelah uang di transfer ke pihak ketiga. Penjual memberikan data akun kepada pembeli yang ternyata data tersebut palsu dan tidak bisa diakses untuk masuk ke dalam gim, setelah itu pihak ketiga langsung memblokir nomor WhatsApp pembeli. Penjual juga menghilang dengan menghapus aplikasi chat yang digunakan. Pembeli mengatakan bahwa penjual dan pihak ketiga bersekongkol untuk menipu pembeli.

Dari kasus tersebut, transaksi jual beli akun PB dapat dibilang tidak sedikit dan masih banyak pengguna jasa rekber dalam bertransaksi, transaksi ini banyak dilakukan di forum Facebook, dari banyaknya transaksi dengan menggunakan jasa rekber tersebut muncul permasalahan-permasalahan seputar penggunaan jasa rekber, salah satu sengketa yang dapat terjadi adalah kerugian yang ditimbulkan oleh pihak penyedia jasa rekening bersama.

Dari penjelasan yang telah dijelaskan dalam latar belakang ini, maka penulis mengkaji dan meneliti yang selanjutnya akan dituangkan dalam bentuk skripsi berjudul **“TINJAUAN YURIDIS PERJANJIAN JUAL BELI AKUN GIM**

¹¹ *Ibid.*

DARING “*POINT BLANK BEYOND LIMITS*” DENGAN JASA REKENING BERSAMA (REKBER)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah Penulis uraikan pada latar belakang, ditetapkanlah perumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja syarat dan ketentuan dalam perjanjian jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits*?
2. Apa akibat hukum dari perjanjian jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits*?
3. Bagaimana perlindungan hukum bagi pihak pembeli yang dirugikan dalam perjanjian jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits* dengan jasa rekening bersama?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui, memahami, dan menganalisa syarat dan ketentuan dalam perjanjian jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits*.
2. Untuk mengetahui, memahami, dan menganalisa akibat hukum dari perjanjian jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits*.
3. Untuk mengetahui, memahami, dan menganalisa perlindungan hukum bagi pihak pembeli yang dirugikan dalam perjanjian jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits* dengan jasa rekening bersama.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dari penelitian ini terdiri dari ruang lingkup keilmuan serta ruang lingkup objek kajian. Ruang lingkup dalam bidang ilmu penelitian ini adalah hukum keperdataan khususnya hukum perjanjian, sedangkan dalam ruang lingkup objek kajian penelitian ini mencakup perlindungan hukum pihak pembeli yang dirugikan akibat dari jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits* dengan jasa rekening bersama.

1.5 Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran dan perkembangan pengetahuan hukum perdata khususnya mengenai aktivitas jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits* dengan jasa rekening bersama.

b. Kegunaan Praktis

1. Memberikan komitmen yang layak kepada semua pihak yang terkait dengan aktivitas jual beli, khususnya jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits* dengan jasa rekening bersama.
2. Menambah pengetahuan bagi penulis mengenai ilmu bidang hukum khususnya berkaitan dengan syarat dan ketentuan dalam perjanjian jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits*, akibat hukum dari perjanjian jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits*, dan perlindungan hukum bagi pihak pembeli yang dirugikan dalam aktivitas jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits* dengan jasa rekening bersama.
3. Sebagai salah satu kebutuhan akademisi bagi penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum tentang Perjanjian

2.1.1 Pengertian dan Dasar Hukum Perjanjian

Dasar hukum perjanjian diatur pada Pasal 1313 KUH Perdata. Perjanjian merupakan suatu peristiwa di mana terdapat pihak yang berjanji kepada pihak lainnya kemudian saling mengikatkan diri untuk melaksanakan suatu hal. Dari peristiwa tersebut, timbul suatu hubungan antara dua orang yang dinamakan perikatan. Perjanjian itu menerbitkan suatu perikatan antara dua orang yang membuatnya.

Perikatan merupakan suatu hubungan hukum antara pihak satu dengan pihak lainnya, di mana pihak yang satu berhak menuntut sesuatu hal dari pihak lainnya (kreditur), lalu pihak yang berkewajiban untuk memenuhi tuntutan itu disebut dengan debitur.¹²

Hubungan hukum adalah hubungan antar subjek hukum menurut ketentuan hukum yang menimbulkan adanya ikatan hak dan kewajiban di antara pihak.¹³ Dalam hal perikatan, maka akan timbul hak dan kewajiban di antara kedua belah pihak. Dalam buku III KUH Perdata mengatur mengenai perikatan, berdasarkan KUH Perdata terdapat dua perikatan yaitu, perikatan yang lahir dari perjanjian atau kontrak dan perikatan yang lahir karena undang-undang.

Jika dibandingkan antara perikatan dan perjanjian, perjanjian merupakan sumber perikatan selain undang-undang, perikatan juga masih abstrak karena pihak-pihak

¹² I Ketut Oka Setiawan, 2020, *Hukum Perikatan*, Jakarta: Sinar Grafika, hlm 42.

¹³ Wahyu Sasongko, 2013, *Dasar-Dasar Ilmu Hukum*, Bandar Lampung: Universitas Lampung, hlm. 52.

dikatakan melaksanakan suatu hal, sedangkan perjanjian merupakan sesuatu yang konkret karena pihak-pihak dikatakan melaksanakan suatu peristiwa tertentu.¹⁴

Perjanjian memiliki banyak jenis seperti perjanjian jual beli, perjanjian tukar-menukar, perjanjian sewa menyewa dan lainnya. Perjanjian jual beli yang diatur dalam Pasal 1457-1540 KUH Perdata merupakan bentuk perjanjian yang dilakukan orang tiap harinya, hanya saja hal ini tidak disadari pengaturannya terdapat dalam KUH Perdata. Perjanjian jual beli adalah memindahkan hak milik atas suatu barang dengan imbalan atau kontraprestasi berupa uang. Jika dalam perjanjian itu kontraprestasinya bukan uang maka itu bukan lagi perjanjian jual beli tetapi perjanjian tukar menukar.¹⁵

Perjanjian memiliki dua bentuk yaitu perjanjian secara lisan atau tertulis. Perjanjian tertulis dapat digunakan sebagai alat bukti bila pihak-pihak dalam perjanjian mengalami perselisihan, selain itu perjanjian tertulis dapat digunakan untuk memenuhi syarat untuk adanya perjanjian itu.¹⁶

Dengan itu, perjanjian adalah sebuah kesepakatan hukum antara dua pihak atau lebih yang saling berjanji untuk melaksanakan suatu hal. Perjanjian menimbulkan hubungan hukum yang disebut perikatan, di mana satu pihak berhak menuntut sesuatu dari pihak lainnya, dan pihak lainnya berkewajiban untuk memenuhi tuntutan tersebut. Selain itu, perjanjian memiliki berbagai bentuk, seperti jual beli, sewa-menyewa, dan tukar-menukar, yang semuanya diatur dalam KUH Perdata. Perjanjian juga menjadi sumber utama perikatan, selain yang diatur oleh undang-undang, dan merupakan sesuatu yang konkret karena mengatur peristiwa tertentu yang dilakukan oleh para pihak.

¹⁴ I Ketut Oka Setiawan, *Loc. Cit.*

¹⁵ Ahmadi Miru, 2020, *Hukum Perjanjian Penjelasan Makna Pasal-Pasal Perjanjian Bernama KUH Perdata*, Jakarta: Sinar Grafika, hlm. 3.

¹⁶ I Ketut Oka Setiawan, *Op. Cit.*, hlm 43.

2.1.2 Unsur-Unsur Perjanjian

1. Unsur *Essensialia*

Unsur *essensialia* merupakan unsur yang harus ada dalam suatu perjanjian, tanpa adanya unsur ini suatu perjanjian dianggap tidak pernah terjadi.¹⁷ Contohnya dalam transaksi jual beli, harga dan barang yang telah disepakati antara pelaku usaha dan konsumen merupakan unsur *essensialia*.

2. Unsur *Naturalia*

Unsur *naturalia* merupakan unsur yang diatur dalam undang-undang, tetapi kedua belah pihak boleh menghapus atau menggantinya. Jadi unsur ini memiliki sifat dianggap ada tanpa perlu diperjanjikan secara khusus oleh para pihak yang melakukan suatu perjanjian.¹⁸ Misalnya, pelaku usaha wajib untuk menanggung biaya penyerahan atau konsumen wajib menanggung biaya pengambilan. Ketentuan ini diatur pada Pasal 1476 KUH Perdata yaitu “biaya penyerahan dipikul oleh pelaku usaha, sedangkan biaya pengambilannya dipikul oleh konsumen”. Berdasarkan pasal tersebut maka menunjukkan bahwa undang-undang mengatur mengenai kebolehan bagi para pihak (pelaku usaha dan konsumen) untuk menentukan kewajiban mereka berbeda yang disebutkan dalam undang-undang.¹⁹

3. Unsur *Accidentalialia*

Unsur *accidentalialia* ini sama dengan unsur *naturalia* dalam perjanjian yang sifatnya hanya tambahan dari para pihak. Undang-undang juga tidak mengatur tentang hal ini. Contohnya dalam suatu perjanjian jual beli, benda pelengkap tertentu dapat ditiadakan.²⁰

2.1.3 Asas-Asas Perjanjian

1. Asas Kebebasan Berkontrak

Asas kebebasan berkontrak merupakan salah satu asas yang penting sebagai perwujudan dari kehendak bebas dari hak manusia. Dalam asas ini seseorang bebas untuk melakukan perjanjian, bebas mengenai hal yang diperjanjikan, dan bebas

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ Lukman Santoso Az, 2019, *Aspek Hukum Perjanjian*, Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, hlm. 12.

¹⁹ I Ketut Oka Setiawan. *Op. Cit.*, hlm. 44.

²⁰ *Ibid.*

tentang menentukan bentuk dari kontraknya. Asas ini diatur dalam Pasal 1338 ayat (1) KUH Perdata yaitu, “semua persetujuan yang dibuat secara sah maka berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya”.²¹

2. Asas Konsensualisme

Dalam asas konsensualisme ditekankan bahwa suatu perjanjian lahir pada detik terjadinya kesepakatan atau persetujuan antara kedua belah pihak (konsensus) mengenai hal pokok yang menjadi objek perjanjian.²² Ketentuan mengenai asas ini dapat dilihat pada Pasal 1320 ayat (1) KUH Perdata mengenai kesepakatan antar belah pihak.

3. Asas Kepribadian

Asas kepribadian merupakan asas yang menentukan bahwa seseorang yang akan melakukan dan atau membuat kontrak hanya untuk kepentingan perseorangan.²³ Ketentuan ini dapat dilihat pada Pasal 1315 dan Pasal 1340 KUH Perdata.

4. Asas Kepastian Hukum

Dalam suatu perjanjian mengandung kepastian hukum, hal ini disebabkan kepastian ini terungkap dari kekuatan mengikat perjanjian. Perjanjian merupakan undang-undang bagi yang membuatnya. Ketentuan ini terdapat pada Pasal 1338 ayat (1) KUH Perdata yaitu, “semua perjanjian yang telah dibuat secara sah maka akan berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya”.²⁴

5. Asas Kepatutan

Dalam asas kepatutan ini tindakan yang dilakukan harus pantas dan patut. Ketentuan mengenai asas ini dapat dilihat pada Pasal 1339 KUH Perdata yaitu, “suatu perjanjian tidak hanya mengikat untuk hal tegas yang dinyatakan di dalamnya, tetapi untuk segala sesuatu yang menurut sifat perjanjian, diharuskan adanya kepatutan, kebiasaan atau undang-undang”.²⁵

²¹ Lukman Santoso Az *Op. Cit.*, hlm. 67-68.

²² I Ketut Oka Setiawan. *Op. Cit.*, hlm. 46.

²³ Lukman Santoso Az. *Op. Cit.*, hlm. 69.

²⁴ I Ketut Oka Setiawan. *Op. Cit.*, hlm. 48.

²⁵ *Ibid.*

2.1.4 Jenis-Jenis Perjanjian

1. Perjanjian Sepihak dan Timbal Balik

Perjanjian sepihak merupakan perjanjian yang hanya dinyatakan salah satu pihak, tetapi memiliki akibat terhadap dua pihak, artinya pihak yang mempunyai hak tagih disebut dengan kreditur dan yang dibebani kewajiban disebut debitur. Contoh dari perjanjian sepihak yaitu hibah dan wasiat. Sedangkan, perjanjian timbal balik merupakan perjanjian yang memuat hak kepada salah satu pihak dan hak itu sekaligus menjadi kewajiban bagi pihak lainnya. Contohnya yaitu perjanjian jual beli.²⁶

2. Perjanjian Bernama dan Tidak Bernama

Perjanjian bernama adalah perjanjian yang diberikan nama oleh undang-undang secara khusus, misalnya dalam KUH Perdata terdapat perjanjian jual beli, sewa menyewa, tukar menukar, dan lainnya. Pada Kitab Undang-Undang Hukum Dagang (KUHD) terdapat juga perjanjian Bernama, misalnya perjanjian wesel, asuransi, dan lainnya. Sedangkan, perjanjian tidak bernama mempunyai nama tertentu dalam sehari-hari, tetapi tidak diatur dalam undang-undang, misalnya perjanjian sewa beli.²⁷

3. Perjanjian Konsensual dan Riil

Perjanjian konsensual merupakan suatu perjanjian yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih yang telah mencapai persetujuan atau kesepakatan kehendak untuk melakukan perikatan. Sedangkan, perjanjian riil terjadi sebaliknya, yaitu perjanjian hanya berlaku sesudah barang diserahkan.²⁸ Jadi perjanjian riil terjadi bukan di saat terjadinya kesepakatan melainkan terjadi setelah barang diserahkan.

4. Perjanjian Obligatoir dan Kebendaan

Perjanjian obligatoir merupakan perjanjian yang membahas mengenai kesepakatan pihak-pihak untuk melakukan penyerahan suatu benda kepada pihak lainnya. Misalnya pada transaksi jual beli, meskipun konsensus telah tercapai mengenai barang dan harga, maka belum mengakibatkan beralihnya hak milik atas benda ke

²⁶ *Ibid.*, hlm. 49.

²⁷ *Ibid.*, hlm. 51.

²⁸ *Ibid.*, hlm. 52.

pihak lain. Sedangkan, perjanjian kebendaan yaitu perjanjian dengan pihak satu menyerahkan hak atas suatu benda kepada pihak lain. Jadi perjanjian tersebut membebaskan kewajiban suatu pihak untuk menyerahkan benda kepada pihak lain.²⁹

5. Perjanjian Pembuktian

Perjanjian pembuktian merupakan perjanjian yang memuat keinginan pihak-pihak untuk menetapkan alat bukti yang dapat digunakan nantinya sebagai alat bukti jika terjadi suatu perselisihan. Misalnya tanda terima uang (kuitansi).³⁰

6. Perjanjian Elektronik

Dalam perkembangan teknologi kini perjanjian dapat dilakukan secara elektronik, atau lebih sering disebut dengan kontrak elektronik. Berdasarkan Pasal 1 angka 17 UU ITE, kontrak elektronik adalah perjanjian para pihak yang dibuat melalui Sistem Elektronik.

2.1.5 Prestasi dan Wanprestasi

2.1.5.1 Prestasi

Prestasi merupakan kewajiban yang harus dipenuhi para pihak dalam suatu kontrak. Prestasi pokok tersebut dapat berwujud benda, tenaga atau keahlian, dan tidak berbuat sesuatu.³¹

Berikut syarat-syarat keabsahan perikatan dikaitkan dengan prestasi:

1) Prestasi itu harus dapat ditentukan (*bepaalbaar*)

Dalam hal ini prestasi harus dapat ditentukan tetapi syarat ini hanya penting untuk perikatan yang dilahirkan dari persetujuan. Suatu perjanjian tidak sah jika prestasinya tidak dapat ditentukan sama sekali. Misalnya perjanjian untuk membangun rumah tanpa keterangan lebih lanjut. Dalam menentukan prestasi tidak harus dilakukan seketika atau secara langsung, bisa juga ditentukan nanti.

2) Prestasi tidak boleh bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum dan kesusilaan yang baik.

²⁹ *Ibid.*, hlm. 53.

³⁰ *Ibid.*, hlm. 54.

³¹ Ahmadi Miru, 2020, *Hukum Kontrak dan Perancangan Kontrak*, Depok: Raja Grafindo, hlm 68.

Syarat mengenai hal ini dapat ditemukan dalam Pasal 1335 KUH Perdata “Suatu persetujuan tanpa sebab atau yang telah dibuat karena sesuatu sebab yang palsu atau terlarang tidak mempunyai kekuatan”. Prestasi yang bertentangan dengan suatu sebab terlarang diatur dalam Pasal 1337 KUH Perdata yang menyatakan bahwa “Suatu sebab adalah terlarang oleh undang-undang atau berlawanan dengan kesusilaan baik atau ketertiban umum”.

3) Tidak dapat diisyaratkan bahwa prestasi dapat dijalankan atau dipenuhi.

Prestasi memang dapat dilaksanakan atau dipenuhi dengan sendirinya namun untuk prestasi tertentu tidak mungkin. Sebagai contoh pengangkutan dengan kapal laut ke Manado dalam waktu 2 hari. Dalam hal ini dapat dikatakan tidak diperbolehkan untuk memperjanjikan suatu prestasi yang tidak mungkin dapat dijalankan atau dipenuhi.

4) Tidak dapat disyaratkan bahwa prestasi harus dapat dinilai dengan uang.

Sebagian ahli di bidang hukum berpendapat apabila debitur ingkar maka ia dapat dikenakan ganti kerugian berupa uang. Namun, ada pendapat dalam ilmu hukum yang mengatakan bahwa ganti rugi tidak selalu harus berupa uang, melainkan juga dapat berupa sesuatu yang memiliki nilai ekonomis.³²

2.1.5.2 Wanprestasi

Prestasi yang tidak terlaksana dinamakan dengan wanprestasi. Wanprestasi merupakan tidak terpenuhinya perjanjian yang terjadi secara sengaja maupun tidak sengaja. Wanprestasi yaitu kelalaian yang terjadi akibat tidak melaksanakan apa yang telah diperjanjikan sebelumnya atau melakukan sesuatu yang dilarang menurut perjanjian.³³

Berikut bentuk-bentuk dari wanprestasi menurut J Satrio:³⁴

1) Tidak memenuhi prestasi sama sekali.

Sehubungan dengan debitur yang tidak memenuhi prestasinya maka dikatakan debitur tidak memenuhi prestasi sama sekali.

³² I Ketut Oka Setiawan, *Op. Cit.*, hlm. 18.

³³ Ahmadi Miru, *Hukum Kontrak dan Perancangan Kontrak, Op.Cit.*, hlm. 74.

³⁴ J Satrio, 1999, *Hukum Perikatan*, Bandung: Alumni, hlm. 27.

2) Memenuhi prestasi tetapi tidak tepat waktunya.

Apabila prestasi debitur masih dapat diharapkan pemenuhannya, maka debitur dianggap memenuhi prestasi tetapi tidak tepat waktunya.

3) Memenuhi prestasi tetapi tidak sesuai atau keliru.

Debitur yang memenuhi prestasi tapi keliru, apabila prestasi yang keliru tersebut tidak dapat diperbaiki lagi maka debitur dikatakan tidak memenuhi prestasi sama sekali.

2.2 Tinjauan Umum tentang Perjanjian Jual Beli

2.2.1 Pengertian dan Dasar Hukum Perjanjian Jual Beli

Berdasarkan Pasal 1457 KUH Perdata jual beli adalah suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan.

R. Subekti berpendapat bahwa jual beli merupakan suatu perjanjian bertimbal balik dalam mana pihak yang satu (si penjual) berjanji untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang sedang pihak yang lainnya (si pembeli) berjanji untuk membayar harga yang terdiri atas sejumlah uang sebagai imbalan dari perolehan hak milik tersebut.³⁵

Menurut Wirjono Prodjodikoro menyatakan jual beli adalah suatu persetujuan di mana suatu pihak mengikat diri untuk wajib menyerahkan suatu barang dan pihak lain wajib membayar harga, yang dimufakati mereka berdua.³⁶

Selanjutnya menurut pendapat Volmar, sebagaimana dikutip oleh Suryodiningrat mengatakan bahwa: “jual beli adalah pihak yang satu penjual (*Verkopen*) mengikatkan dirinya kepada pihak lainnya pembeli (*Loper*) untuk memindah tangankan suatu benda dalam eigendom dengan memperoleh pembayaran dari orang yang disebut terakhir, sejumlah tertentu, berwujud uang”.³⁷

³⁵ R. Subekti, 1995, *Aneka Perjanjian*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, hlm 1.

³⁶ Wirjono Prodjodikoro, 1991, *Hukum Perdata Tentang Persetujuan-Persetujuan Tertentu*, Bandung: Sumur, hlm 17.

³⁷ R.M Suryodiningrat, 1996, *Perikatan-Perikatan Bersumber Perjanjian*, Bandung: Tarsito, hlm. 14.

Menurut Salim H.S, perjanjian jual beli adalah suatu perjanjian yang dibuat antara pihak penjual dan pihak pembeli. Di dalam perjanjian itu pihak penjual berkewajiban untuk menyerahkan objek jual beli kepada pembeli dan berhak menerima harga dan pembeli berkewajiban untuk membayar harga dan berhak menerima objek tersebut.³⁸

Menurut M. Yahya Harahap yang dimaksud dengan jual beli adalah: “suatu persetujuan yang mengikat pihak penjual dengan berjanji menyerahkan sesuatu barang/ benda (*zaak*) dan pihak lain bertindak sebagai pembeli mengikat diri dengan berjanji untuk membayar harganya”.³⁹

Jual beli dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak, seketika setelah kedua belah pihak mencapai kata sepakat tentang barang dan harganya, meskipun barang itu belum diserahkan maupun harganya belum dibayar, diatur dalam Pasal 1458 KUH Perdata.

Dua unsur penting yang terdapat dalam perjanjian jual beli, yaitu:

1. Barang atau benda yang diperjualbelikan

Bahwa yang harus diserahkan dalam persetujuan jual beli adalah barang berwujud benda/*zaak*. Barang adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan objek harta benda atau harta kekayaan. Menurut ketentuan Pasal 1332 KUH Perdata, hanya barang-barang yang biasa diperniagakan saja yang boleh dijadikan objek persetujuan.

KUH Perdata mengenal tiga macam barang dalam Pasal 503-Pasal 505 KUH Perdata, yaitu:

- 1) Ada barang yang bertubuh dan ada barang yang tak bertubuh.
- 2) Ada barang yang bergerak dan ada barang yang tak bergerak.
- 3) Ada barang yang bergerak yang dapat dihabiskan, dan ada yang tidak dapat dihabiskan; yang dapat dihabiskan adalah barang-barang yang habis karena dipakai.

³⁸ Salim H.S, *Op.cit.*

³⁹ M.Yahya Harahap, 1996, *Segi-Segi Hukum Perjanjian*, Cetakan Kedua, Bandung: Alumni, hlm. 6.

Penyerahan barang-barang tersebut diatur dalam KUH Perdata sebagaimana berikut:

- 1) Untuk barang bergerak cukup dengan penyerahan kekuasaan atas barang itu (Pasal 612 KUH Perdata).
- 2) Untuk barang tidak bergerak penyerahan dilakukan dengan pengumuman akta yang bersangkutan yaitu dengan perbuatan yang di namakan balik nama di muka pegawai kadaster yang juga dinamakan pegawai balik nama (Pasal 616 dan Pasal 620 KUH Perdata).
- 3) Untuk barang tidak bertubuh dilakukan dengan membuat akta otentik atau di bawah tangan yang melimpahkan hak-hak atas barang-barang itu kepada orang lain (Pasal 613 KUH Perdata).

2. Harga

Harga berarti suatu jumlah yang harus dibayarkan dalam bentuk uang. Pembayaran harga dalam bentuk uang lah yang dikategorikan jual beli. Harga ditetapkan oleh para pihak.⁴⁰ Pembayaran harga yang telah disepakati merupakan kewajiban utama dari pihak pembeli dalam suatu perjanjian jual beli. Pembayaran tersebut dapat dilakukan dengan memakai metode pembayaran sebagai berikut:

1) Jual Beli Tunai Seketika

Metode jual beli di mana pembayaran tunai seketika ini merupakan bentuk yang sangat klasik, tetapi sangat lazim dilakukan dalam melakukan jual beli. Dalam hal ini harga rumah diserahkan semuanya, sekaligus pada saat diserahkannya rumah sebagai objek jual beli kepada pembeli.

2) Jual Beli dengan Cicilan atau Kredit

Metode jual beli di mana pembayaran dengan cicilan ini dimaksudkan bahwa pembayaran yang dilakukan dalam beberapa termin, sementara penyerahan rumah kepada pembeli dilakukan sekaligus di muka, meski pun pada saat itu pembayaran belum semuanya dilunasi. Dalam hal ini, menurut hukum, jual beli dan peralihan hak sudah sempurna terjadi, sementara cicilan yang belum dibayar menjadi hutang piutang.

⁴⁰ *Ibid*, hlm. 182.

3) Jual Beli dengan Pemesanan atau *Indent*

Merupakan metode jual beli perumahan di mana dalam melakukan transaksi jual beli setelah indent atau pemesanan (pengikatan pendahuluan) dilakukan, maka kedua belah pihak akan membuat suatu perjanjian pengikatan jual beli yang berisi mengenai hak-hak dan kewajiban keduanya yang dituangkan dalam akta pengikatan jual beli.⁴¹

2.2.2 Unsur-Unsur Perjanjian Jual Beli

Terdapat empat unsur dalam perjanjian jual beli menurut Abdulkadir Muhammad, yaitu:⁴²

1. Subjek Jual Beli

Subjek jual beli adalah pihak-pihak dalam perjanjian. Sekurang-kurangnya ada dua pihak, yaitu penjual yang menyerahkan hak milik atas benda dan pembeli yang membayar harga dari benda tersebut. Subjek dari perjanjian jual beli adalah penjual dan pembeli, yang masing-masing pihak mempunyai hak dan kewajiban. Subyek yang berupa orang atau manusia ini telah diatur oleh undang-undang yaitu harus memenuhi syarat umum untuk dapat melakukan suatu perbuatan hukum antara lain, ia harus dewasa, sehat pikirannya, dan tidak dilarang atau dibatasi di dalam melakukan suatu perbuatan hukum yang sah oleh undang-undang.

2. Status Pihak-Pihak

Pihak penjual atau pembeli dapat berstatus pengusaha atau bukan pengusaha. Pengusaha adalah penjual atau pembeli yang menjalankan perusahaan, sedangkan penjual atau pembeli yang bukan pengusaha adalah pemilik atau konsumen biasa. Penjual atau pembeli dapat juga berstatus kepentingan diri sendiri, atau kepentingan pihak lain atau kepentingan badan hukum.

3. Peristiwa Jual Beli

Peristiwa jual beli adalah saling mengikatkan diri berupa penyerahan hak milik dan pembayaran harga. Peristiwa jual beli di dasari oleh persetujuan dan kesepakatan

⁴¹ Munir Fuady, 2001, *Hukum Kontrak: Dari Sudut Pandang Hukum Bisnis*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, hlm. 25.

⁴² Abdulkadir Muhammad, 2000, *Perjanjian Baku dalam Praktik Perusahaan Perdagangan*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, hlm. 34.

antara penjual dan pembeli. Apa yang dikehendaki oleh penjual, itulah yang dikehendaki pembeli.

4. Objek Jual Beli

Objek jual beli adalah barang dan harga. Barang adalah harta kekayaan yang berupa benda material atau benda immaterial, baik bergerak maupun tidak bergerak. Sedangkan harga ialah sejumlah uang yang senilai dengan benda. Objek persetujuan jual beli adalah barang yang diperjualbelikan tersebut. karena barang adalah essensial pada perjanjian jual beli, maka tentunya tidak ada perjanjian jual beli, maka tentunya tidak ada perjanjian jual beli apabila tidak ada barang yang diperjualbelikan.

2.2.3 Hak dan Kewajiban dalam Perjanjian Jual Beli

Hak penjual dalam sebagai pelaku usaha diatur dalam Pasal 6 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (selanjutnya disebut UUPK), yaitu:

1. Hak untuk menerima pembayaran yang sesuai dengan kesepakatan mengenai kondisi dan nilai tukar barang dan/atau jasa yang diperdagangkan.
2. Hak untuk mendapat perlindungan hukum dari tindakan konsumen yang beritikad tidak baik.
3. Hak untuk melakukan pembelaan diri sepatutnya di dalam penyelesaian hukum sengketa konsumen.
4. Hak untuk rehabilitasi nama baik apabila terbukti secara hukum bahwa kerugian konsumen tidak diakibatkan oleh barang dan/atau jasa yang diperdagangkan.
5. Hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.

Kewajiban penjual diatur dalam Pasal 7 UUPK, yaitu:

1. Beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya.
2. Memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan.
3. Memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif.

4. Menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku.
5. Memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji, dan/atau mencoba barang dan/atau jasa tertentu serta memberi jaminan dan/atau garansi atas barang yang dibuat dan/atau yang diperdagangkan.
6. Memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan.
7. Memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.

Selain diatur dalam UUPK, mengenal kewajiban penjual juga diatur dalam KUH Perdata. Menurut Pasal 1473 KUH Perdata, seorang penjual diwajibkan menyatakan dengan tegas untuk apa ia mengikatkan dirinya dan segala janji yang tidak terang akan ditafsir untuk kerugiannya. Disamping kewajiban tersebut, menurut Pasal 1474 KUH Perdata, penjual mempunyai 2 kewajiban utama, yaitu:

1. Menyerahkan barangnya.
2. Menanggung barang yang dijual.

Penyerahan di sini berarti suatu pemindahan barang yang telah dijual ke dalam kekuasaan dan kepunyaan si pembeli diatur dalam Pasal 1475 KUH Perdata. Adapun penanggungan yang menjadi kewajiban si penjual terhadap si pembeli yaitu untuk menjamin dua hal, yaitu:

1. Menjamin penguasaan benda yang dijual secara aman dan tenteram.
2. Menjamin tidak adanya cacat barang yang tersembunyi.

Hak pembeli sebagai konsumen diatur dalam Pasal 4 UUPK, yaitu:

1. Hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa.
2. Hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan.
3. Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa.

4. Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan.
5. Hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut.
6. Hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen.
7. Hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif.
8. Hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya.
9. Hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.

Kewajiban pembeli diatur dalam Pasal 5 UUPK, yaitu:

1. Membaca atau mengikuti petunjuk informasi dan prosedur pemakaian atau pemanfaatan barang dan/atau jasa, demi keamanan dan keselamatan.
2. Beritikad baik dalam melakukan transaksi pembelian barang dan/atau jasa.
3. Membayar sesuai dengan nilai tukar yang disepakati.
4. Mengikuti upaya penyelesaian hukum sengketa perlindungan konsumen secara patut.

Kewajiban pembeli lain juga diatur dalam KUH Perdata, kewajiban utama si pembeli adalah membayar harga pembelian, pada waktu dan di tempat sebagaimana ditetapkan menurut perjanjian diatur dalam Pasal 1513 KUH Perdata. Jika pada waktu membuat perjanjian tidak ditetapkan tempat dan waktu pembayaran, maka si pembeli harus membayar di tempat dan pada waktu di mana penyerahan harus dilakukan diatur dalam Pasal 1514 KUH Perdata. Jika si pembeli tidak membayar harga pembelian, maka si penjual dapat menuntut pembatalan pembelian diatur dalam Pasal 1517 KUH Perdata.

2.2.4 Risiko dalam Jual Beli

Mengenai risiko dalam jual-beli ini dalam kitab undang-undang hukum perdata diatur sebagai berikut:

1. Jika kebendaan yang dijual itu berupa suatu barang yang sudah ditentukan, maka barang itu sejak saat pembelian adalah atas tanggungan si pembeli, meskipun penyerahannya belum dilakukan, dan si penjual berhak menuntut harganya diatur dalam Pasal 1460 KUH Perdata.
2. Jika barang-barang itu dijual menurut berat, jumlah atau ukuran, maka barang-barang itu tetap atas tanggungan si penjual hingga barang-barang tersebut ditimbang, dihitung atau diukur diatur dalam Pasal 1461 KUH Perdata.
3. Jika barang yang dijual menurut tumpukan, maka barang-barang itu adalah atas tanggungan si pembeli, meskipun belum ditimbang, dihitung atau diukur diatur dalam Pasal 1462 KUH Perdata. Biaya akta jual-beli dan lain-lain biaya tambahan dipikul oleh si pembeli, jika tidak telah diperjanjikan sebaliknya diatur dalam Pasal 1466 KUH Perdata.

2.2.5 Berakhirnya Jual Beli

Menurut Abdulkadir Muhammad, berakhirnya jual beli secara normal adalah setelah penjual dan pembeli memenuhi kewajiban masing-masing sesuai dengan kesepakatan mereka. Tetapi secara tidak normal ada beberapa hal yang dapat mengakibatkan perjanjian jual beli berakhir atau putus. Hal-hal tersebut adalah:⁴³

1. Segala hak dan kewajiban dari masing-masing pihak terpenuhi sesuai dengan perjanjian.
2. Kedua belah pihak sepakat untuk memutuskan perjanjian setelah adanya pengiriman atau penerimaan barang di tempat pembeli.
3. Pemutusan perjanjian secara sepihak.

2.3 Tinjauan Umum tentang Teknologi Informasi

2.3.1 Pengertian, Fungsi, dan Komponen-Komponen Teknologi Informasi

Abdul Kadir berpendapat bahwa teknologi informasi dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Perangkat keras menyangkut pada peralatan-peralatan yang bersifat fisik, seperti memori, printer, dan *keyboard*. Adapun perangkat lunak terkait dengan instruksi-

⁴³ *Ibid.*, hlm. 59.

instruksi untuk mengatur perangkat keras agar bekerja sesuai dengan tujuan instruksi-instruksi tersebut.⁴⁴

Warsita berpendapat teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (*hardware, software, useware*) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna.

Sedangkan, Haag and Keen, dalam Budiyanto menyatakan bahwa teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi.⁴⁵

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi mencakup berbagai aspek yang melibatkan penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak untuk memproses, menyimpan, dan mengirimkan informasi. Teknologi ini tidak hanya terbatas pada komputer, tetapi juga mencakup teknologi komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan informasi. Secara keseluruhan, teknologi informasi adalah sarana dan prasarana yang meliputi sistem dan metode untuk memperoleh, mengolah, menyimpan, dan menggunakan data secara efektif, membantu dalam berbagai tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi.

Fungsi teknologi informasi menurut Sutarman, yaitu:⁴⁶

1. Menangkap (*Capture*)
2. Mengolah (*Processing*)

Mengkompilasikan catatan rinci dari aktivitas, misalnya menerima input dari *keyboard, scanner, mic* dan sebagainya. Mengolah atau memproses data masukan yang diterima untuk menjadi informasi. Pengolahan atau pemrosesan data dapat berupa konversi (pengubahan data kebentuk lain), analisis (analisis kondisi), perhitungan (kalkulasi), sintesis (penggabungan) segala bentuk data dan informasi.

a) *Data processing*, memproses dan mengolah data menjadi suatu informasi.

⁴⁴ Abdul Kadir, 2018, *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*, Yogyakarta: Andi, hlm. 14.

⁴⁵ Eko Budiyanto, 2018, *Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia*, Yogyakarta: Graha Ilmu, hlm. 66.

⁴⁶ Sutarman, *Op. Cit*, hlm. 18.

- b) *Information processing*, suatu aktivitas komputer yang memproses dan mengolah suatu tipe atau bentuk dari informasi dan mengubahnya menjadi tipe atau bentuk yang lain dari informasi.
- c) *Multimedia system*, suatu sistem komputer yang dapat memproses berbagai tipe atau bentuk dari informasi secara bersamaan (simultan).

3. Menghasilkan (*Generating*)

Menghasilkan atau mengorganisasikan informasi ke dalam bentuk yang berguna. Contoh, grafik.

4. Menyimpan (*Storage*)

Merekam atau menyimpan dan informasi dalam suatu media yang dapat digunakan untuk keperluan lainnya. Misalnya disimpan ke *harddisk*.

5. Mencari Kembali (*Retrieval*)

Menelusuri, mendapatkan kembali informasi atau menyalin (*copy*) data dan informasi yang sudah tersimpan, misalnya mencari supplier yang sudah lunas dan sebagainya.

6. *Transmission*

Mengirimkan data dan informasi dari suatu lokasi ke lokasi lain melalui jaringan komputer. Misalnya mengirimkan data penjualan dari *user A* ke *user* lainnya.

Komponen-komponen teknologi informasi menurut Seesar terdiri dari:⁴⁷

1. Perangkat keras (*hardware*)

Merupakan perangkat fisik yang membangun sebuah teknologi informasi. Contohnya: monitor, keyboard, mouse, printer

2. Perangkat lunak (*software*)

- a) Merupakan program yang dibuat untuk keperluan khusus yang tersusun atas program yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh komputer. Perangkat lunak dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:
- b) Perangkat lunak sistem, merupakan perangkat lunak yang dibuat khusus untuk dapat mengontrol semua perangkat keras, sehingga semua perangkat keras

⁴⁷ Yolivia Astrianes Seesar, 2010, *Perbandingan Implementasi Insourcing, CoSourcing, dan Outsourcing dalam Pengembangan Sistem Informasi*, Majalah ilmiah IPB.

teknologi informasi dapat bekerja dengan kompak sebagai sebuah sistem yang utuh. Misalnya, sistem operasi windows.

- c) Perangkat lunak bahasa pemrograman, merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat program aplikasi maupun perangkat lunak sistem. Misalnya, Java.
- d) Perangkat lunak aplikasi, merupakan program jadi siap pakai yang dibuat untuk keperluan khusus. Misalnya, *windows media player*, *microsoft office*.

3. Manusia (*brainware*)

Merupakan personel-personel yang terlibat langsung dalam pemakaian komputer, seperti Sistem Analis, *Web Master*, *Web Designer*, *Animator*, *Programmer*, *Operator*, *User* dan lain-lain. Terdapat berbagai peran yang dapat dilakukan manusia dalam bagian sistem komputer, antara lain:

- a) Analis sistem, berperan melakukan analisis terhadap masalah yang dihadapi, serta merancang solusi pemecahannya dalam bentuk program komputer.
- b) *Programmer*, berperan menerjemahkan rancangan yang dibuat analis kedalam bahasa pemrograman sehingga solusi dapat dijalankan komputer.
- c) *Operator* berfungsi menjalankan komputer berdasarkan instruksi yang diberikan.
- d) Teknisi, bertugas merakit atau memelihara perangkat keras komputer, dan lain-lain.

2.3.2 Media Digital sebagai Perkembangan dari Teknologi Informasi

Dalam mengakses media digital, diperlukan terlebih dahulu akses internet. Internet berasal dari kata *International Networking* atau *net* yang merupakan kumpulan luas dari jaringan komputer yang saling terhubung di seluruh dunia, mulai dari komputer kecil (*Personal Computer/PC*) di rumah-rumah sampai komputer besar di perusahaan-perusahaan. Definisi lain adalah, internet bagaikan sebuah kota elektronik yang sangat besar di mana setiap penduduk memiliki alamat (*Internet Address*) yang dapat digunakan untuk berkirim surat atau informasi. Fasilitas internet yang paling terkenal, *World Wide Web (WWW)*, adalah bagian internet yang

relative baru, sedangkan fungsi seperti mengirim dan menerima *Electronic Mail (E-Mail)* sudah dimanfaatkan orang selama lebih dari tiga puluh tahun.⁴⁸

Pada perkembangannya, internet berawal dari jaringan komputer yang di bentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika di awal tahun enam puluhan melalui proyek ARPA (*Advanced Research Project Agency*) yang disebut ARPANET. Menggunakan *hardware* dan *software* komputer yang berbasis UNIX, mereka bisa melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon. Proyek ARPANET tersebut adalah merancang bentuk jaringan, menguji kendalanya, dan menguji seberapa besar informasi dapat dipindahkan. Pada akhirnya semua standar yang mereka buat menjadi cikal bakal untuk pengembangan protocol baru yang sekarang dikenal sebagai TCP/IP (*Transmission Control Protokol/Internet Protokol*).⁴⁹

ARPANET dibentuk oleh empat universitas besar di Amerika, yaitu Stamford Resarch Institute, University of California di Santa Barbara, University of California di Los Angeles, dan University of Utah. Mereka membentuk satu jaringan terpadu pada tahun 1969, dan secara umum di perkenalkan pada bulan Oktober 1972. Pada tahun 1981, jumlah kontemporer yang tergabung dalam proyek ARPANET berjumlah 213 komputer, kemudian di tahun 1986 bertambah menjadi 2.308 komputer, dan 1,5 juta komputer pada tahun 1993. Pada awal delapan puluhan, seluruh jaringan yang tercakup dalam proyek ARPANET di ubah menjadi TCP/IP, di karenakan proyek ARPANET sendiri sudah selesai. Jaringan TCP/IP inilah yang merupakan koneksi utama dari internet.

Proyek percobaan tersebut dilanjutkan dan dibiayai oleh NSF (*National Science Foundation*) yang merupakan suatu lembaga ilmu pengetahuan. NSF lalu mengubah nama jaringan TCP/IP menjadi NSFNET dimana koneksi utamanya memiliki kecepatan tinggi dan dihubungkan ke komputer-komputer yang ada di Universitas Tinggi dan lembaga penelitian yang tersebar di Amerika. Pada awal tahun 1990 pemerintah Amerika baru mengizinkan untuk tujuan komersial.

⁴⁸ Deni Dermawan, 2012, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Aplikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm. 97.

⁴⁹ Fairus NH, 2005, *Mahir Internet Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Ganeca Exact, hlm. 27.

Ternyata pada awalnya internet hanya digunakan sebagai wadah bagi para peneliti untuk saling bertukar informasi yang kemudian barudi mafaatkan oleh perusahaan-perusahaan sebagai sarana bisnis mereka. Saat ini pengguna tersebar di seluruh dunia, mencapai lebih dari 250 juta orang.

Media digital merupakan pengalaman media yang dimungkinkan oleh berkembangnya terutama teknologi digital yang dimediasi oleh komputer untuk keperluan hiburan maupun non-hiburan. Salah satu contoh dari media digital adalah gim elektronik.⁵⁰

Media digital juga dapat diartikan sebagai suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu terasji dengan lebih menarik.⁵¹

Media digital memiliki karakterisitk sebagai berikut:⁵²

1. Digital

Media digital tentunya bersifat digital. Maksudnya, semua data dan konten yang ada di dalam media digital sebenarnya merupakan datadata yang bersifat digital dan bukan fisik seperti layaknya media massa yang berupa koran, ataupun yang lainnya. Konten digital pada dasarnya adalah data komputer, atau data elektronik yang berupa angka-angka yang dapat diterjemahkan oleh komputer atau perangkat keras yang dapat mengubah data tersebut sehingga dapat dipahami oleh pengguna komputer.

2. Interaktif

Media digital ini merupakan media yang interaktif. Maksudnya, pada media ini memungkinkan semua orang, termasuk pembaca yang awam sekalipun dapat terlibat langsung dalam proses diskusi atau saling mengomentari sebuah konten atau sebuah komentar dari seseorang tertentu di dalam suatu berita tersebut. Tidak

⁵⁰ Insitut Teknologi Bandung, *Teknologi Dijital dan Game*, <https://stei.itb.ac.id/teknologi-elektro-dan-informatika/teknologi-media-dijital-dan-game/#:~:text=Contoh%2Dcontoh%20dari%20media%20digital,lingkungan%20virtual%20seper ti%20Second%20Life%20>. (diakses pada tanggal 5 Juli, pukul 16.48).

⁵¹ Munir, 2012, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, hlm. 2.

⁵² Stephanus Aranditio, *Media Baru dan Karakteristiknya*, <https://www.kompasiana.com/stephanusaranditio/54f8c48aa333115c378b46a6/media-baru-dan-karakteristiknya> (diakses pada tanggal 5 Juli 2024, pukul 17.23).

peduli apakah dia orang ahli atau bukan, tidak peduli apa profesinya, dan tidak peduli apakah dia sudah dewasa atau belum, ruang untuk terlibat dalam diskusi sangat luas karena terdapat fitur semacam komentar yang menyediakan akses untuk berinteraksi dengan media ataupun dengan orang lain selama mereka juga terhubung dengan jaringan internet.

3. Hipertekstual

Hipertekstual memiliki maksud bahwa pada media ini terdapat hiperteks-hiperteks yang memungkinkan pengguna untuk mengakses konten yang lain dengan cepat melalui mengklik teks tersebut dengan menggunakan perangkat mouse ataupun dengan disentuh langsung pada layar telepon genggam pintar. Adanya hiperteks (*link*) membuat orang dapat dengan mudah berpindah konten, melakukan pencarian konten, dan lain sebagainya.

4. Jaringan

Jaringan berarti di dalam media digital yang terhubung dengan internet, terdapat beberapa jaringan yang saling menguatkan untuk mempermudah orang menemukan dan menggunakan internet dalam mencari informasi. Jaringan-jaringan ini antara lain adalah *The World Wide Web* (www), *website* perusahaan/negara/pejabat, *website* edukasi, situs media sosial, *blog networks*, forum daring dan sebagainya. Jaringan ini merupakan pengklasifikasian jenis data atau informasi yang ada dalam internet. Semua konten/berita yang ada di dalamnya berbentuk digital yang di olah mesin komputer sehingga pengguna mudah untuk mengakses berbagai informasi.

5. Maya (*Virtual*)

Karakteristik ini menjadi karakteristik yang melemahkan bagi media digital, karena sifatnya yang maya sehingga dapat menimbulkan penyalahgunaan akun media digital, sumber belajar sehingga sumber tersebut tidak *valid* disebabkan mengambil referensi dari *website* yang tidak resmi, dan lain-lain.

6. Simulasi

Dalam media digital kita bisa meniru konten dari media lama (majalah, koran) yang masih bisa diangkat dimasukkan kedalam media digital. Simulasi atau peniruan tersebut berdampak pada kehidupan para penggunanya (dunia nyata) karena pengguna media digital juga akan meniru informasi yang dia dapat didalam media

digital. Simulasi berarti melakukan peniruan atau imitasi dari suatu hal kedalam kehidupannya sehingga dapat lebih berguna bagi dirinya.

2.3.3 Gim Daring sebagai Produk dari Teknologi Informasi

Salah satu produk dari media digital adalah gim daring. Gim berasal dari kata bahasa Inggris yaitu game yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). Gim juga biasa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauhmana gim itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. Dengan kata lain, segala bentuk kegiatan yang memerlukan pemikiran, kelincahan intelektual dan pencapaian terhadap target tertentu dapat dikatakan sebagai gim.

Klasifikasi gim berdasarkan usia dari pemainnya menurut ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) adalah sebagai berikut:⁵³

1. *Early Childhood (3+)* memiliki isi yang mungkin cocok untuk usia 3 keatas. Tidak mengandung materi yang tidak pantas seperti adegan kekerasan.
2. *Everyone (6+)* memiliki konten yang mungkin cocok untuk usia 6 keatas. Judul-judul dalam kategori ini mungkin berisi sedikit kartun, fantasi atau kekerasan ringan dan tidak jarang menggunakan bahasa yang ringan.
3. *Everyone (10+)* memiliki konten yang mungkin cocok untuk usia 10 keatas. Judul-judul dalam kategori ini mungkin berisi lebih banyak kartun, fantasi atau kekerasan ringan, bahasa ringan dan juga minimal tema sugestif.
4. *Teen (13+)* memiliki konten yang mungkin cocok untuk usia 13 keatas. Judul-judul dalam kategori ini mungkin mengandung kekerasan, tema sugestif, humor kasar, sedikit darah, simulasi perjudian, dan tidak jarang menggunakan bahasa yang kuat.
5. *Mature (17+)* memiliki konten yang mungkin cocok untuk orang usia 17 dan lebih tua. Judul-judul dalam kategori ini mungkin berisi intens kekerasan, darah, konten seksual dan bahasa yang kuat.

⁵³ ESRB, *Rating Guide*, https://www.esrb.org/ratings-guide/#rating_cat (diakses pada tanggal 5 Juli 2024, pukul 18.46.).

6. *Adults Only (18+)* memiliki konten yang hanya boleh dimainkan oleh orang-orang 18 tahun keatas. Judul-judul dalam kategori ini mungkin termasuk adegan yang intens, kekerasan dan juga mengandung konten seksual.
7. *RP (Rating Pending)* telah disampaikan kepada ESRB dan sedang menunggu penilaian akhir. (Simbol ini hanya muncul dalam iklan sebelum permainan dibebaskan).

Di Indonesia, mengenai pengklasifikasian gim berdasarkan konten dan usia pengguna diatur oleh *Indonesia Game Rating System (IGRS)* yang merupakan penerapan dari pemberlakuan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Klasifikasi berdasarkan kategori konten mencakup:

- A. Rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya
- B. Kekerasan
- C. Darah, mutilasi, dan kanibalisme
- D. Penggunaan bahasa
- E. Penampilan tokoh
- F. Seksual
- G. Penyimpangan seksual
- H. Simulasi judi
- I. Horor
- J. Interaksi daring (dalam jaringan)

Klasifikasi berdasarkan usia pengguna mencakup:

1. Kelompok usia 3+
2. Kelompok usia 7+
3. Kelompok usia 13+
4. Kelompok usia 18+
5. Kelompok pengguna semua usia

2.4 Tinjauan Umum tentang Jual Beli Daring

2.4.1 Pengertian Jual Beli secara Daring

Aktivitas bisnis berbasis internet dapat disebut sebagai *electronic commerce (e-commerce)* dan saat ini dalam pengertian bahasa Indonesia telah dikenal dengan

istilah “Perniagaan Elektronik”. Aktivitas *e-commerce* adalah suatu aktivitas perniagaan seperti layaknya perniagaan pada umumnya, hanya saja para pihak yang bertransaksi tidak bertemu secara fisik akan tetapi secara elektronik melalui media internet.⁵⁴

Dalam aktivitas *e-commerce* baik penjual maupun pembeli melakukan kegiatan yang sama dengan jual beli konvensional tetapi dengan bantuan media elektronik. Penjual bisa memberikan penawaran melalui sosial media, ataupun lokapasar, serta media lain secara daring. Pembeli dapat memilih sesuai dengan keinginan yang dikehendakinya, baik dari segi spesifikasi ataupun lainnya.

2.4.2 Objek dan Subjek Jual Beli secara Daring

Dalam transaksi jual beli daring, penjual dan pembeli tidak bertemu langsung dalam satu tempat melainkan melalui dunia maya. Adapun yang menjadi subjek jual beli daring tidak berbeda dengan jual beli secara konvensional, yaitu pelaku usaha selaku penjual yang menjual barangnya dan pembeli sebagai konsumen yang membayar harga barang. Penjualan dan pembelian daring terkadang hanya dilandasi oleh kepercayaan, artinya pelaku jual beli daring kadang tidak jelas sehingga rentan terjadinya penipuan.

Adapun yang menjadi objek jual beli daring, yaitu barang atau jasa yang dibeli oleh konsumen, namun barang atau jasa tidak dilihat langsung oleh pembeli selaku subjek jual beli daring. Sangat berbeda dengan jual beli secara konvensional di mana penjual dan pembeli dapat bertemu dan melihat objek jual beli secara langsung, sehingga memungkinkan pembeli mendapatkan kepastian terkait dengan kualitas barang yang ingin dibelinya, sehingga sangat minim terjadi tindakan penipuan.

⁵⁴ Gemala Dewi, dkk. 2007, *Hukum Perikatan Islam Di Indonesia*, Jakarta: Kencana, hlm. 195.

2.4.3 Metode Transaksi Jual Beli secara Daring

Dalam melakukan kegiatan jual beli secara daring, terdapat beberapa jenis transaksi yang disediakan, yaitu:⁵⁵

1. Metode Transfer Bank

Metode pembayaran transfer bank adalah jenis transaksi daring yang paling umum dan sering digunakan dikalangan masyarakat. Transaksi ini dilakukan dengan cara pembeli mengirimkan sejumlah nominal sesuai dengan kesepakatan awal kemudian setelah dana masuk, penjual akan memproses dan mengirimkan barang. Jenis transaksi ini biasanya ditawarkan oleh situs *e-commerce* seperti Lazada, Tokopedia, BukaLapak dan lainnya.

2. Metode *Cash on Delivery* (COD)

Metode pembayaran *Cash on Delivery* (COD) adalah metode yang melibatkan penjual dan pembeli untuk bertemu secara langsung. Metode ini cukup populer dikalangan konsumen yang ingin melihat dan mengecek barang secara langsung. Kelemahan dari metode ini yaitu rawan terjadinya kejahatan baik pelaku maupun penjual. Adapun metode ini merupakan metode yang ditawarkan oleh situs Olx.

3. Metode Kartu Kredit

Kartu kredit merupakan alat pembayaran yang memberikan kemudahan secara langsung bagi para penggunanya. Metode ini dilakukan dengan cara membeli barang kemudian memverifikasi dengan kartu kredit yang dimiliki konsumen. Dengan kartu kredit, pembayaran dapat dilaksanakan dengan cara cicilan sesuai kesepakatan awal.

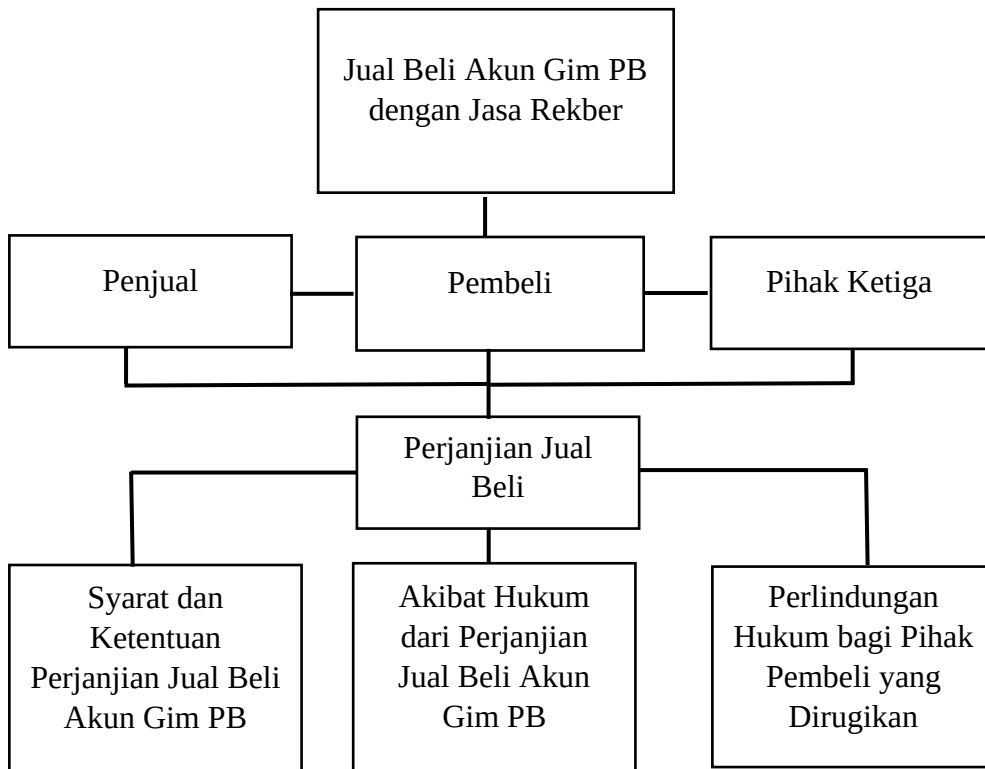
4. Metode Rekening Bersama (Rekber)

Rekening Bersama (rekber) adalah jenis pembayaran yang dilakukan dengan cara pembeli dan penjual sepakat untuk melakukan transaksi, kemudian meminta pihak ketiga (bank, layanan terpercaya) untuk memprosesnya. Ketika pembeli mengirimkan sejumlah uang kepada pihak ketiga, pihak ketiga akan mengkonfirmasi dana tersebut kepada pihak penjual, kemudian pihak penjual akan

⁵⁵ Sukma dalam Saprida dkk, *Jual Beli Daring Dalam Tinjauan Hukum Islam Pada Masjid Al-Mughtar Gotong Royong IV Kelurahan Suka Maju Kecamatan Sako Palembang*, Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 3 No. 1, Tahun 2022, hlm. 59.

mengirimkan barang kepada pihak pembeli. Metode ini juga merupakan salah satu cikal bakal berdirinya *e-commerce* diseluruh dunia.

2.5 Kerangka Pikir



Gambar 1 Kerangka Pikir

Keterangan:

Rekening bersama merupakan rekening keuangan untuk menyimpan dana di pihak ketiga sesuai dengan perjanjian kedua belah pihak. Jasa rekening bersama ini digunakan dalam aktivitas jual beli yang dalam hal ini adalah jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits*. Pihak penjual dan pembeli menggunakan jasa rekening bersama biasanya dikarenakan para pihak tersebut menginginkan transaksi menjadi lebih aman.

Pihak yang terlibat dalam jual beli dengan jasa rekening bersama ini adalah penjual, pembeli, dan pihak ketiga. Para pihak tersebut terikat dalam perjanjian walaupun perjanjian tersebut hanya sebatas perjanjian lisan yang melahirkan hak dan kewajiban. Dari perjanjian tersebut memunculkan apa saja syarat dan ketentuan

yang harus dilakukan baik sebelum transaksi, pada saat transaksi, ataupun sesudah transaksi jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits* dilakukan, kemudian dari syarat dan ketentuan tersebut timbul pula akibat hukum dari adanya perjanjian jual beli yang mengikat para pihak yang terlibat. Apabila terdapat pihak yang tidak menjalankan kewajibannya dalam transaksi tersebut akan menimbulkan kerugian, dalam hal ini pihak yang sering dirugikan adalah konsumen, sehingga karena kerugian tersebut diperlukan perlindungan hukum bagi pihak konsumen.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian normatif-empiris (terapan), yaitu penelitian hukum yang mengkaji pelaksanaan atau implementasi ketentuan hukum positif (perundang-undangan) dan kontrak secara faktual dalam setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.⁵⁶ Jenis penelitian ini dipilih dikarenakan pelaksanaan dari perjanjian dari judul terkait masih menimbulkan masalah, yaitu kerugian bagi pihak pembeli.

Hukum tertulis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hukum yang berkaitan dengan aktivitas jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits* yang dilakukan dengan penggunaan jasa rekening bersama baik secara langsung maupun tidak langsung.

3.2 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian hukum deskriptif bersifat pemaparan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran (deskripsi) yang lengkap tentang keadaan hukum yang berlaku di suatu tempat dan waktu tertentu, mengenai fenomena yuridis yang ada, atau peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat.⁵⁷ Kajian ini bertujuan untuk menggambarkan mengenai pengaturan terkait jual beli yang disepakati dengan pihak ketiga menurut hukum positif di Indonesia dan perlindungan bagi pihak pembeli yang dirugikan

⁵⁶ Abdulkadir Muhammad, 2004, *Hukum Dan Penelitian Hukum*, Cetakan ke-I, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, hlm. 53.

⁵⁷ *Ibid.*, hlm. 50.

dalam aktivitas jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits* dengan jasa rekening bersama.

3.3 Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat normatif-terapan yaitu menggunakan pendekatan *Non Judicial Case Study*. Pendekatan ini merupakan pendekatan studi kasus hukum tanpa adanya konflik sehingga tidak ada akan campur tangan dengan pengadilan.⁵⁸

Kasus hukum yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengenai aktivitas jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits* dengan jasa rekening bersama. Maka penelitian yang dilakukan ini didasarkan pada perundang-undangan, beserta pengkajian hukum berkonsep nyata sebagai gejala sosial.

3.4 Data dan Sumber Data Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder yaitu data yang diambil atau dikumpulkan dengan cara kepustakaan/studi pustaka dengan cara mengumpulkan data seperti peraturan perundang-undangan yang berlaku sebagai hukum positif yang memuat ketentuan tentang hukum perjanjian dan jurnal ilmiah serta internet yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.⁵⁹ Data sekunder dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Bahan hukum primer yaitu bahan hukum yang mengikat seperti peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan penelitian ini antara lain:
 - 1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
 - 2) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.
 - 3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Teknologi Elektronik.
 - 4) Peraturan Pemerintah No. 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik.

⁵⁸ *Ibid.*, hlm. 149.

⁵⁹ *Ibid.*, hlm. 151.

2. Bahan hukum sekunder yaitu semua publikasi tentang hukum yang merupakan dokumen yang tidak resmi. Publikasi tersebut terdiri atas buku-buku teks yang membicarakan suatu dan/atau beberapa permasalahan hukum, termasuk skripsi, tesis dan disertasi hukum, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum dan komentar-komentar atas putusan hakim. Publikasi tersebut merupakan petunjuk atau penjelasan mengenai bahan hukum primer.⁶⁰
3. Bahan hukum tersier yaitu bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, contohnya adalah kamus ensiklopedia, indeks kumulatif dan seterusnya.⁶¹

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah pengkajian informasi tertulis mengenai hukum yang berasal dari berbagai sumber dan dipublikasi secara luas serta dibutuhkan dalam penelitian hukum normatif.⁶² Studi kepustakaan dilakukan untuk memperoleh data sekunder berupa buku, jurnal, hasil penelitian hukum, kutipan peraturan perundang-undangan dan pustaka lainnya yang berhubungan dengan permasalahan penelitian yang dibahas yaitu aktivitas jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits* dengan jasa rekening bersama.

2. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah kegiatan pengumpulan data yang bersumber langsung dari responden penelitian di lapangan.⁶³ Dalam wawancara ada informasi yang didapatkan seperti:⁶⁴

- 1) Pengetahuan, pengalaman, perasaan, perlakuan, Tindakan, dan pendapat responden mengenai gejala yang ada atau peristiwa hukum yang terjadi
- 2) Subjek pelaku dan objek perbuatan dalam peristiwa hukum yang terjadi

⁶⁰ Zainuddin Ali, 2011, *Metode Penelitian Hukum*, Cetakan ke-3, Jakarta: Sinar Grafika, hlm. 53.

⁶¹ Soerjono Soekanto, 2020, *Pengantar Penelitian Hukum*, Cetakan ke-3, Jakarta: UI Publishing, hlm. 52.

⁶² Abdulkadir Muhammad, *Op Cit*, hlm 81.

⁶³ *Ibid*, hlm 86.

⁶⁴ *Ibid*, hlm 86-87.

- 3) Proses terjadi dan berakhirnya suatu peristiwa hukum
- 4) Solusi yang dilakukan oleh pihak-pihak, baik tanpa konflik maupun dalam hal terjadi konflik
- 5) Akibat yang timbul dari peristiwa hukum yang terjadi.

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi dengan sumber data, yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan baik langsung maupun tidak langsung. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan konsumen yang mengalami kerugian akibat dari penggunaan jasa rekening bersama dalam transaksi jual beli akun gim *Point Blank Beyond Limits*.

Wawancara dilakukan oleh para pihak, yaitu:

1. Wawan sebagai informan sekaligus pembeli yang mengalami kasus kerugian dari transaksi jual beli akun gim PB.
2. Popy sebagai informan sekaligus admin Reeten Jasa GB sebagai penjual akun gim PB terpercaya. Akun Instagram Reeten Jasa GB mempunyai tiga belas ribu pengikut,
3. Fajar Menyingsing sebagai informan sekaligus penyedia jasa rekber terpercaya. Akun Fajar Menyingsing mempunyai sembilan belas ribu pengikut di Facebook.

3.6 Metode Pengolahan Data

Data yang telah terkumpul diolah melalui cara pengolahan data dengan cara-cara sebagai berikut: ⁶⁵

1. Pemeriksaan data

Pembenaran apakah data yang terkumpul melalui studi pustaka dan dokumen sudah dianggap lengkap, relevan, jelas, tidak berlebihan, tanpa kesalahan sehingga data yang terkumpul benar-benar bermanfaat untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini. Memperbaiki tulisan apabila sekiranya masih terdapat kesalahan dalam penulisan, dan pemeriksaan yang relevan dan data yang sesuai agar diseleksi mana yang tidak sesuai atau relevan dengan data yang diinginkan.

⁶⁵ *Ibid*, hlm 126.

2. Klasifikasi data

Mengelompokkan data berdasarkan hak yang dibahas untuk mempermudah data untuk dianalisis dan penyesuaian dengan aturan yang telah ditetapkan dalam permasalahan agar dapat diperoleh data yang sebenarnya.

3. Rekonstruksi data

Menyusun ulang data secara teratur, berurutan, logis sehingga mudah dipahami dan diinterpretasikan.

4. Sistematika data

Menyusun atau menempatkan data menurut kerangka sistematika bahasan berdasarkan urutan masalah.

3.7 Metode Analisis Data

Data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis secara kualitatif, yaitu menguraikan data secara bermutu dalam bentuk kalimat yang disusun dengan teratur, runtun, logis, tidak bertumpukan, dan efektif agar memudahkan interpretasi data dan pemahaman hasil analisis.⁶⁶ Kemudian, analisis data dalam penelitian hukum ini memiliki sifat deskriptif, yaitu memberikan penjelasan atau pemaparan atas subyek dan obyek penelitian sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan apa adanya tanpa melakukan justifikasi terhadap hasil penelitian.

⁶⁶ *Ibid.*, hlm. 127.

V. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Syarat sahnya dari perjanjian jual beli akun gim PB adalah para pihak sepakat untuk mengikatkan diri untuk melakukan jual beli akun gim PB, setiap pihak harus cakap hukum, yaitu orang yang sudah dewasa dan tidak berada di bawah pengampuan, objek perjanjian merupakan akun gim PB, dan perjanjian jual beli akun PB tersebut merupakan sebab yang tidak dilarang. Unsur-unsur yang harus ada dalam sebuah perjanjian, yaitu subjek dari perjanjian jual beli tersebut adalah penjual, pembeli, dan pihak ketiga, status pihak-pihak dalam perjanjian jual beli merupakan pihak bukan pengusaha, kesepakatan yang terjadi adalah jual beli akun gim PB, terdapat harga yang telah ditentukan dan pembayaran dilakukan dengan transfer bank, serta yang menjadi objek perjanjian adalah akun gim PB.
2. Akibat hukum yang muncul dari perjanjian jual beli akun gim PB adalah timbulnya hak dan kewajiban dari para pihak, yaitu pembeli, penjual, dan pihak ketiga sebagai pemilik rekber yang diatur dalam KUH Perdata dan UUPK, dan berdasarkan metode dari rekber itu sendiri, serta ganti rugi yang timbul akibat dari kerugian yang dilakukan oleh penjual dan pihak ketiga.
3. Perlindungan hukum bagi pihak pembeli yang dirugikan dapat berupa perlindungan hukum preventif dan perlindungan hukum represif. Perlindungan hukum represif dibagi menjadi dua, yaitu penyelesaian secara non-litigasi dan litigasi. Penyelesaian non-litigasi mencakup, konsultasi, negosiasi, mediasi, konsiliasi, dan arbitrase. Penyelesaian secara litigasi dapat dilakukan ke pengadilan tingkat pertama. Negosiasi menjadi cara penyelesaian yang paling sesuai dengan kasus atas pertimbangan kerugian yang tidak terlalu besar.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Ali, Zainuddin. 2011. *Metode Penelitian Hukum*, Cetakan ke-3. Jakarta: Sinar Grafika.
- Az, Lukman Santoso. 2019. *Aspek Hukum Perjanjian*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.
- Badruzaman, Mariam Darus. 2005. *Aneka Hukum Bisnis*. Bandung: Alumni.
- Budiyanto, Eko. 2018. *Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Dermawan, Deni. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Aplikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Gemala, dkk. 2007. *Hukum Perikatan Islam di Indonesia*. Jakarta: Kencana.
- Fuady, Munir. 2001. *Hukum Kontrak: Dari Sudut Pandang Hukum Bisnis*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- H.S, Salim. 2008. *Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hadjon, Philipus M. 1987. *Perlindungan Hukum bagi Rakyat di Indonesia*. Surabaya: PT Bina Ilmu.
- Harahap, M. Yahya. 1996. *Segi-Segi Hukum Perjanjian*. Cetakan Kedua. Bandung: Alumni.
- , 2008. *Hukum Acara Perdata*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hernoko, Agus Yudha. 2010. *Hukum Perjanjian (Asas Proporsionalitas dalam Kontrak Komersial)*. Jakarta: Kencana.
- Kadir, Abdul. 2018. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.
- Miru, Ahmadi. 2020. *Hukum Kontrak dan Perancangan Kontrak*. Depok: Raja Grafindo.

- , 2020. *Hukum Perjanjian Penjelasan Makna Pasal-Pasal Perjanjian Bernama KUH Perdata*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Muhammad, Abdulkadir. 2000. *Perjanjian Baku dalam Praktik Perusahaan Perdagangan*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti.
- , 2021. *Hukum dan Penelitian Hukum*, Cetakan ke-3. Bandung: PT Citra Aditya Bhakti.
- Muljadi, Kartini dan Gunawan Widjaja. 2005. *Perikatan yang Lahir dari Undang-Undang*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- NH, Fairus. 2005. *Mahir Internet Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Ganeca Exact.
- Nugroho, Susanti Adi. 2009. *Alternatif Penyelesaian Sengketa di Luar Pengadilan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Projodikoro, Wirjono. 1991. *Hukum Perdata tentang Persetujuan-Persetujuan Tertentu*. Bandung: Sumur.
- Raditio, Resa. 2014. *Aspek Hukum Transaksi Elektronik Perikatan Pembuktian dan Penyelesaian Sengketa*. Yogyakarta: Graha Ilmu,
- Raharjo, Satjipto. 2003. *Sisi-Sisi Lain dari Hukum di Indonesia*. Jakarta: Kompas.
- Rante Rerung, Rintho. 2018. *E-commerce Menciptakan Daya Saing melalui Teknologi Informasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Rusli, Hardijan. 1996. *Hukum Perjanjian dan Common Law*, Cetakan ke-2. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Sasongko, Wahyu. 2007. *Dasar-Dasar Ilmu Hukum*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Satrio, J . 2001. *Perikatan yang Lahir dari Perjanjian Buku I*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Seesar, Yolivia Astrianes. 2010. *Perbandingan Implementasi Insourcing, CoSourcing, dan Outsourcing dalam Pengembangan Sistem Informasi*. Majalah ilmiah IPB.
- Setiawan, I Ketut Oka. 2020. *Hukum Perikatan*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Soekanto, Soerjono. 2020. *Pengantar Penelitian Hukum*, Cetakan ke-3. Jakarta: UI Publishing.
- Subekti, R. 1995. *Aneka Perjanjian*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

Suryodiningrat, R.M. 1996. *Perikatan-Perikatan Bersumber Perjanjian*. Bandung: Tarsito.

Ustadiyanto, Riyeke. 2002. *Frame Work E-Commerce*. Yogyakarta: Andi.

Zebeh Aji, Chandra. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.

B. Jurnal

Afif, Irsyad dan Yudho Taruno Maryanto. 2021. *Tinjauan Penggunaan Rekening Bersama dalam Perjanjian Jual Beli Online Melalui Tokopedia*. Jurnal Privat Law Vol. 9 No. 2.

Hidayatullah, M. Syarif. 2019. *Penggunaan Jasa Rekening Bersama (Rekber) Perspektif Islam*. Jurnal El-Qist Vol. 9 No. 1.

Maramis, Stephanie Nathnania, dkk. 2023. *Kajian Hukum tentang Keabsahan Jual Beli Online pada Aplikasi Facebook*. Lex Privatum Vol. 11 No. 4.

Muntasir. 2020. *Kedudukan Alat Bukti Elektronik dalam Hukum Acara Perdata*. HUT IKAHI IXVII No. 4.

Putra, I Putu Gede Indra Pradana dan Made Aditya Pramana Putra. 2023. *Implikasi Asas Pacta Sunt Servanda pada Perjanjian Hutang Tidak Tertulis (Non Kontraktual) dalam Hukum Perjanjian Indonesia*. Jurnal Kertha Desa Vol. 11 No. 8.

Sukma dalam Saprida dkk. 2022. *Jual Beli Daring dalam Tinjauan Hukum Islam pada Masjid Al-Muchtar Gotong Royong IV Kelurahan Suka Maju Kecamatan Sako Palembang*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol. 3 No. 1.

Firdaus, Yusnizal. 2018. *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*. Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya Vol 2 No. 2.

C. Website

Acer id. *Jangan Hanya Main, Kenali Apa itu Game FPS Lebih Jauh*, <https://www.acerid.com/jangan-hanya-main-kenali-first-person-shooter-lebih-jauh/>.

Aptika, Admin. *IGDX 2022 Picu Daya Saing Pengembangan Game Lokal*, <https://aptika.kominfo.go.id/2022/10/igdx-2022-picu-daya-saing-pengembang-game-lokal/>.

Aranditio, Stephanus. *Media Baru dan Karakteristiknya*, <https://www.kompasiana.com/stephanusaranditio/54f8c48aa333115c378b46a6/media-baru-dan-karakteristiknya>

ESRB. *Rating Guide*, https://www.esrb.org/ratings-guide/#rating_cat

Fatmawati, Nurul. *Tata Cara Penyelesaian Perkara di Pengadilan Negeri*, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/15136/TATA-CARA-PENYELESAIAN-PERKARA-PERDATA-DI-PENGADILAN-NEGERI.html>

Newzoo dalam FinanceOnline. *Number of Gamers Worldwide 2022/2023: Demographics, Statistic, and Predictions*, <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>

Pointblank.id. *Frequently Asked Questions*, <https://www.pointblank.id/faq/list?page=&category=1&keyword=>.

------. *Pemberitahuan Pengelolaan Game*, <https://www.pointblank.id/eula/policy>

Primasasti, Agnia. *Gasing, Mainan Tradisionak Anak-Anak yang Memiliki Sebutan Berbeda di Berbagai Daerah di Indonesia*, <https://surakarta.go.id/?p=28580>.

Redaksi. *PB Indonesia, Game Point Blank dengan Segala Kisahnya*, <https://www.mediaipnu.or.id/2022/07/pb-indonesia-game-point-blank-dengan.html#:~:text=Perjalanan%20Point%20Blank,pada%20tahun%202011%2C%20ialah%20LostSaga>

Virtinia, Thionita. *Nostalgia, 5 Games Online Pertama di Indonesia, Ada yang Masih Eksis hingga Sekarang*, <https://www.finansialku.com/lifestyle/games-online-pertama/>.