

BAB II

TINJAUAN TEORITIS TENTANG KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI SECARA ELEKTRONIK DAN AKUN GAME ONLINE

A. Aspek Hukum Tentang Keabsahan Perjanjian Jual Beli Secara Elektronik

1. Pengertian Perjanjian

Perjanjian adalah suatu peristiwa dimana seorang berjanji pada seorang lain atau dimana dua orang atau lebih itu saling berjanji untuk melakukan atau melaksanakan sesuatu hal. Selain itu perjanjian merupakan sumber perikatan selain undang-undang, perikatan juga merupakan pengertian yang masih abstrak karena pihak-pihak dikatakan untuk melakukan atau melaksanakan sesuatu hal tertentu, sedangkan perjanjian sudah merupakan suatu pengertian yang kongret, karena pihak-pihak dikatakan melaksanakan suatu peristiwa tertentu¹⁵.

Perjanjian merupakan terjemahan dari istilah kata *overeenkomst* (bahasa Belanda) yang artinya persetujuan atau perjanjian. Buku ke III Pasal 1313 *BW* menjelaskan perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu pihak atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih. Menurut Subekti, perjanjian merupakan suatu peristiwa dimana seorang berjanji kepada orang lain, atau dimana dua orang saling berjanji untuk melaksanakan sesuatu hal¹⁶.

¹⁵I Ketut Oka Setiawan, *Hukum Perikatan*, Sinar Grafika, Jakarta, Hlm 43-44

¹⁶Subekti, 2003, *Pokok-pokok Hukum Perdata*, Intermedia, Jakarta, hlm 36.

Kemudian M. Yahya Harahap berpendapat bahwa perjanjian mengandung pengertian suatu hubungan hukum kekayaan atau harta benda antara dua orang atau lebih yang memberikan kekuatan hak pada suatu pihak untuk memperoleh prestasi dan diharuskan pihak lain untuk melunasi prestasi tersebut¹⁷.

2. Lahirnya Perjanjian

Prinsipnya, perjanjian akan batal jika salah satu pihak menolak untuk bersepakat, yaitu harus ada persesuaian kemauan dan menyetujui kehendak tanpa paksaan. Untuk mengetahui kapan kesepakatan itu terjadi berikut beberapa teori mengenai kesepakatan, yaitu¹⁸ :

a. Teori Pernyataan (*Uitings Theorie*)

Perjanjian telah lahir pada saat penawaran telah ditulis pada surat jawaban penerimaan. Artinya, perjanjian itu telah lahir pada saat pihak lain menyatakan penerimaannya dalam bentuk tertulis. Teori ini berpendapat ketika pernyataan kehendak dari pihak yang menawarkan dan pihak yang menerima tawaran saling bertemu.

Kelemahan dari teori ini adalah tidak dapat dipastikan kapan perjanjian lahir karena sulit membuktikan kapan penulisan surat jawaban penerimaan tersebut.

¹⁷ M Yahya Harahap, *Segi-Segi Hukum Perjanjian*, Alumni, Bandung, 1986, Hlm 6.

¹⁸ I Ketut Oka Setiawan, *Op.Cit*, hlm 71-21

b. Teori Pengiriman (*Verzendings Theorie*)

Teori ini mengajarkan pada saat pengiriman jawaban penerimaan merupakan saat lahirnya perjanjian. Teori ini relatif pasti, karena tanggal cap pos dapat dijadikan patokan saat lahirnya perjanjian dan sejak saat itu penerimaan tidak lagi memiliki kekuasaan atas jawaban penerimaan tersebut.

Kelemahan dari teori bahwa perjanjian tersebut sudah lahir atau telah mengikat pihak yang menawarkan pada saat ia sendiri belum tahu akan perjanjian tersebut.

c. Teori Pengetahuan (*Vernemings Theorie*)

Untuk mengatasi kelemahan teori pengiriman tersebut, maka digeserlah saat perjanjian hingga sampai pada jawaban penerimaan diketahui oleh orang yang menawarkan. Jadi, perjanjian itu lahir pada saat surat jawaban penerimaan diketahui isinya oleh pihak yang menawarkan.

Kelamahan teori ini walaupun terkesan baik dan adil, tetapi masih ada juga kelemahannya, yaitu dalam hal penerimaan surat jawaban penerimaan, tidak membuka isi surat itu maka ia tidak tahu isinya penerimaan.

d. Teori Penerimaan (*Ontvangs Theorie*)

Ajaran ini timbul sebagai upaya menutupi kekurangan teori pengetahuan yang disebutkan. Maka perjanjian itu lahir sejak saat

diterimanya jawaban, tidak peduli apakah surat tersebut dibuka atau dibiarkan tidak dibuka, yang pokoknya adalah surat itu sampai pada alamat si penerima surat.

3. Bentuk Perjanjian

Bentuk suatu perjanjian tidak ada ketentuan yang mengikat, namun karena perjanjian dapat dibuat secara lisan maupun tertulis, dalam hal dibuat secara tertulis, perjanjian mempunyai makna sebagai alat bukti bila pihak-pihak dalam perjanjian itu mengalami perselisihan¹⁹. Bentuk perjanjian terdiri dari :

a. Perjanjian Bentuk Lisan

Perjanjian lisan yaitu bentuk perjanjian yang paling sederhana dan biasanya dilakukan dalam kehidupan sehari-hari antara para pihak dalam hubungan-hubungan yang sifatnya sederhana.

b. Perjanjian Bentuknya Tertulis

Perjanjian tertulis biasa disebut dengan istilah kontrak. Perjanjian tertulis atau kontrak dibuat dalam bentuk akta yang terdiri dari :

1) Akta Otentik

Akta otentik yaitu akta yang dibuat oleh para pihak dihadapan saksi dan disahkan oleh pejabat yang berwenang

2) Akta di Bawah tangan

Akta dibawah tangan yaitu akta yang dibuat oleh para pihak dihadapan para saksi.

¹⁹ I Ketut Oka Setiawan, Ibid, Hlm 43

4. Prestasi dan Wanprestasi

a. Prestasi

Prestasi adalah sesuatu yang harus dan wajib dipenuhi oleh debitur dalam setiap perikatan, artinya prestasi adalah objek dari perikatan. Bentuk-bentuk prestasi diatur dalam ketentuan Pasal 1234 Buku ke III *BW*, yaitu :

1) Memberikan sesuatu

Untuk memberikan sesuatu dimaksudkan kewajiban dari debitur untuk menyerahkan kepemilikan, penguasaan atau kenikmatan dari suatu benda²⁰.

2) Berbuat sesuatu

Contoh perikatan untuk berbuat sesuatu atau melakukan sesuatu misalkan, membuat perjanjian, membuat kesepakatan, dan lain-lain.

3) Tidak berbuat sesuatu

Perikatan untuk tidak melakukan berbuat atau melakukan sesuatu misalnya, A membuat perjanjian untuk membeli sesuatu barang dan sepakat dengan harga yang telah disepakati.

b. Wanprestasi

Pada umumnya hak dan kewajiban yang lahir dari perikatan dipenuhi oleh pihak-pihak baik debitur maupun kreditur. Akan tetapi

²⁰ I Ketut Oka Setiawan, *Ibid*, Hlm 17

dalam praktik kadang-kadang debitur tidak memenuhi apa yang menjadi kewajibannya dan inilah yang disebut dengan “wanprestasi”.

Bentuk dari wanprestasi, yaitu²¹ :

- 1) Memenuhi prestasi tetapi tidak tepat pada waktunya. Dengan kata lain, terlambat melakukan prestasi, artinya meskipun prestasi itu dilaksanakan atau diberikan, tetapi tidak sesuai dengan waktu penyerahan dalam perikatan. Prestasi yang demikian bisa disebut juga sebagai kelalaian.
- 2) Tidak memenuhi prestasi, artinya prestasi itu tidak hanya terlambat, tetap juga tidak bisa lagi dijalankan disebabkan karena :
 - a) Pemenuhan prestasi tidak mungkin lagi dilaksanakan karena barangnya telah musnah
 - b) Prestasi kemudian sudah tidak berguna lagi, karena saat penyerahan mempunyai arti yang sangat penting.
- 3) Memenuhi prestasi tidak sempurna, artinya prestasi diberikan, tetapi tidak sebagaimana mestinya.

c. Akibat Prestasi

Apabila seorang debitur wanprestasi, maka akibatnya yaitu :

- 1) Kreditur tetap berhak atas pemenuhan perikatan, jika hal itu masih dimungkinkan

²¹ *Ibid*

- 2) Kreditur juga mempunyai hak atas ganti kerugian baik bersamaan dengan pemenuhan prestasi maupun sebagai gantinya pemenuhan prestasi
- 3) Sesudah adanya wanprestasi, maka *overmacht* tidak mempunyai kekuatan untuk membebaskan debitur
- 4) Pada perikatan yang lahir dari kontrak timbal balik, maka wanprestasi dari pihak pertama memberi hak kepada pihak lain untuk meminta pembatalan kontrak kepada hakim, sehingga penggugat dibebaskan dari kewajibannya. Dalam gugatan pembatalan kontrak ini dapat juga dimintakan ganti kerugian.

5. Unsur-Unsur Perjanjian

Suatu perjanjian memiliki unsur yang dapat dikelompokkan menjadi, yaitu unsur *essensialia* dan bukan *essensialia*. Terhadap yang disebutkan belakangan ini terdiri atas unsur *naturalia* dan *accidentalialia*²² :

a. Unsur *Essensialia*

Eksistensi dari suatu perjanjian ditentukan secara mutlak oleh unsur *essensialia*, karena tanpa unsur ini suatu janji tidak pernah ada. Contohnya tentang “sebab yang halal”, merupakan *essensialia* akan adanya perjanjian. Dalam jual beli, harga dan barang yang disepakati oleh penjual dan pembeli merupakan unsur *essensialia*.

²² *Ibid*

b. Unsur *Naturalia*

Unsur ini dalam perjanjian diatur dalam undang-undang, tetapi para pihak boleh menyingkirkan atau menggantinya. Dalam hal ini ketentuan undang-undang bersifat mengatur atau menambah (*regelend* atau *aanvullendrecht*). Misalnya, kewajiban penjual menanggung biaya penyerahan atau kewajiban pembeli menanggung biaya pengembalian. Hal ini diatur dalam Pasal 1476 *BW* :

“biaya penyerahan dipikul oleh sipenjual, sedangkan biaya pengembalian dipikul oleh sipembeli, jika tidak telah diperjanjikan sebaliknya”

c. Unsur *accidentalialia*

Unsur ini sama halnya dengan unsur *naturalia* dalam perjanjian yang sifatnya menambah dari para pihak. Undang-undang sendiri tidak mengatur mengenai hal itu, contohnya dalam perjanjian jual beli, benda-benda pelengkap tertentu bisa ditiadakan.

6. Syarat Sahnya Perjanjian

Syarat sah perjanjian menurut Pasal 1320 Buku III *BW* adalah sebagai berikut :

a. Sepakat Mereka yang Mengikatkan Diri/Kesepakatan

Kesepakatan para pihak maksudnya harus ada persesuaian kehendak antara para pihak yang membuat perjanjian baik diungkapkan secara tegas maupun diam-diam²³. Kesepakatan menjadi tidak

²³ Hetty Hassanah, *Aspek Hukum Perdata di Indonesia*, Deepublish, Yogyakarta, 2014, Hlm 66

terpenuhi karena adanya paksaan (*dwang*), kekeliruan (*dwaling*), dan penipuan (*bedrog*) sebagaimana yang telah disebutkan dalam Pasal 1321 Buku III BW. Apabila kesepakatan timbul karena adanya paksaan, kekhilafan atau kekeliruan maka perjanjian dapat dibatalkan, dengan demikian kesepakatan ini merupakan salah satu syarat subjektif untuk sahnya suatu perjanjian. Berdasarkan asas konsensualisme perjanjian dianggap ada ketika setelah ada kata sepakat mereka yang mengikatkan diri meskipun perjanjian tersebut belum dituangkan secara tertulis.

b. Cakap Membuat Suatu Perjanjian

Kecakapan para pihak merupakan syarat umum untuk dapat melakukan perbuatan hukum yang sah²⁴. Subjek yang melakukan perjanjian harus²⁵ :

- 1) Dewasa (umur 18 tahun atau sudah menikah). Dalam Undang-Undang Perkawinan dewasa adalah 18 atau sudah menikah.
- 2) Sehat akal dan pikiran
- 3) Tidak dilarang dalam melakukan perbuatan hukum tertentu
- 4) Dalam perkembangannya, cakap hukum atau *rechbekwaam* dapat diartikan mampu melakukan perbuatan hukum tanpa bantuan orang lain atau disebut pula *capacity* artinya mampu melakukan perbuatan hukum secara mandiri dan mampu mempertanggung jawabkan perbuatannya tersebut.

²⁴ Hetty Hassanah, *Ibid*, Hlm 67.

²⁵ Bambang Daru Nugroho, *Hukum Perdata Indonesia*, Refika Aditama. Bandung, 2017, Hlm 110.

c. Suatu Hal Tertentu

Suatu hal tertentu dalam perjanjian maksudnya adalah objek suatu perjanjian yaitu benda yang dapat diperdagangkan sebagaimana yang diatur dalam Pasal 1332 BW. Menurut Pasal 1333 BW, benda yang menjadi objek suatu perjanjian harus tertentu atau setidaknya harus ditentukan jenisnya, sedangkan jumlah tidak perlu ditentukan asalkan saja kemudian dapat ditentukan atau diperhitungkan.

Pasal 1334 ayat (1) Buku Ke III *BW* menentukan bahwa benda-benda yang baru akan ada dikemudian hari juga dapat menjadi objek perjanjian, sedangkan dalam pasal 1334 (2) *BW* disebutkan bahwa benda-benda yang menjadi warisan seseorang tidak dapat dijadikan objek suatu perjanjian karena dianggap melanggar kesusilaan kecuali apabila sebelumnya barang tersebut telah dihibahkan oleh calon pewaris kepada calon ahli warisnya. Perjanjian yang objeknya melanggar ketentuan-ketentuan tersebut diatas, sebagai syarat objektif untuk sahnya suatu perjanjian maka perjanjian batal demi hukum artinya sejak semula perjanjian dianggap tidak pernah ada sehingga tidak ada dasar untuk saling menuntut²⁶.

d. Suatu Sebab yang Halal

Suatu sebab yang halal merupakan syarat objektif lain untuk sahnya suatu perjanjian, dijelaskan dalam Pasal 1335 *BW* yaitu suatu

²⁶ Hetty Hassanah, *Ibid*, Hlm 68.

sebab perjanjian tanpa sebab, atau yang telah dibuat karena suatu sebab yang palsu atau terlarang, tidak mempunyai kekuatan. Suatu sebab dikatakan terlarang apabila melanggar peraturan perundang-undangan, ketertiban umum dan kesusilaan²⁷. Ada beberapa penjelasan terhadap kata “sebab” tersebut antara lain²⁸ :

- 1) Perkataan “sebab” sebagai salah satu syarat sahnya perjanjian merupakan sebab dalam pengertian ilmu pengetahuan hukum yang berbeda dengan pengertian sebab dalam ilmu pengetahuan lainnya.
- 2) Perkataan “sebab” ini juga bukan motif (desakan jiwa yang mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan tertentu) karena motif adalah masalah bathin yang tidak dipedulikan oleh hukum.
- 3) Perkataan “sebab” secara harfiah berasal dari kata “*oorzak*” (bahasa belanda) atau “*causa*” (bahasa latin), maksudnya adalah tujuan yaitu apa yang dimaksud oleh kedua belah pihak dengan mengadakan perjanjian dengan kata lain “sebab” adalah isi perjanjian itu sendiri.
- 4) Kemungkinan perjanjian tanpa sebab seperti disebutkan dalam Pasal 1335 *BW* merupakan kemungkinan yang tidak akan terjadi karena perjanjian adalah isi dan bukan tempat yang harus di isi.

²⁷ Bambang Daru Nugroho, *Op.cit*, Hlm 111

²⁸ Subekti dalam Hetty Hassanah, *Op.Cit*. Hlm 68.

7. Asas-Asas Perjanjian

Hukum perjanjian yang berlaku di Indonesia mengenal beberapa asas dalam perjanjian yaitu²⁹ :

a. Asas Kebebasan Berkontrak

Asas kebebasan berkontrak telah diatur dalam Pasal 1338 (1) Buku ke III *BW* bahwa setiap orang bebas untuk menentukan bentuk, macam dan isi perjanjian sepanjang tetap memenuhi syarat sahnya perjanjian, tidak bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum dan kesusilaan. Semua persetujuan yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya, akan tetapi ketentuan ini tidak lagi dapat diberlakukan secara mutlak, dikatakan demikian karena asas ini dikecualikan dalam hal-hal berikut, yaitu³⁰ :

- 1) Adanya keadaan memaksa (*overmacht* atau *force majeure*)
- 2) Berlakunya ketentuan Pasal 1339 Buku ke III *BW* yang menyebutkan bahwa “ suatu perjanjian tidak hanya mengikat untuk hal-hal yang dengan tegas dinyatakan didalamnya, tetapi juga untuk segala sesuatu yang menurut sifat perjanjian, diharuskan oleh kepatutan, kebiasaan atau undang-undang “.

²⁹ Hetty Hassanah, *Ibid*, Hlm 70.

³⁰ I ketut oka setiawa, *op.cit*, hlm 45-46.

b. Asas Konsensualisme

Asas Konsensualisme menganggap bahwa perjanjian telah ada sejak setelah ada kata sepakat dari para pihak, dalam Buku ke III BW asas ini disebutkan pada Pasal 1320 yang mengandung arti berdasarkan kemauan atau *will* para pihak untuk saling berpartisipasi untuk mengikatkan diri. Kemudian asas ini menekankan bahwa suatu perjanjian lahir pada detik terjadinya kesepakatan atau persetujuan antara kedua belah pihak. Apabila perjanjian dibuat dalam bentuk tertulis maka bukti tercapainya kesepakatan adalah saat ditandatangani perjanjian itu oleh kedua belah pihak.

c. Asas Kepercayaan

Para pihak yang mengadakan perjanjian harus dapat menumbuhkan kepercayaan antara kedua belah pihak dan untuk saling mengikatkan diri masing-masing dalam melaksanakan perjanjian.

d. Asas Kekuatan Mengikat

Asas kekuatan mengikat atau *pacta sun servanda* menekankan bahwa para pihak tidak hanya terikat pada isi perjanjian tetapi juga terhadap asas moral, kepatutan dan kebiasaan, setiap perjanjian yang dibuat secara sah akan mengikat bagi mereka yang membuatnya.

e. Asas Persamaan Hukum

Asas ini bahwa kedua belah pihak yang membuat perjanjian sama kedudukannya di depan hukum sehingga harus saling menghormati satu sama lain.

f. Asas Keseimbangan

Asas ini menghendaki bahwa para pihak wajib melaksanakan kewajibannya masing-masing dengan itikad baik dan melaksanakan perjanjian itu.

g. Asas Kepastian Hukum

Suatu perjanjian merupakan perwujudan hukum sehingga mengandung kepastian hukum. Hal ini tersirat pada Pasal 1338 ayat (1) Buku ke III *BW* bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi para pembuatnya.

h. Asas Moral

Asas ini dapat di temukan dalam perbuatan sukarela dari seseorang yang memberikan motivasi kepada pihak-pihak dalam melaksanakan perjanjian yang tidak hanya hal-hal dengan tegas dinyatakan didalamnya, tetapi juga kebiasaan dan kepatutan (moral).

i. Asas Kepatutan

Asas ini dapat di lihat dalam ketentuan Pasal 1339 Buku ke III *BW* yang menyebutkan bahwa

“Suatu perjanjian tidak hanya mengikat untuk hal-hal yang dengan tegas dinyatakan didalamnya, tetapi juga untuk segala sesuatu yang menurut sifat perjanjian, diharuskan oleh kepatutan, kebiasaan atau undang-undang”

Maksudnya hal yang dituangkan dalam Pasal 1339 Buku ke III BW, bahwa suatu perjanjian tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, kepatutan dan kesusilaan³¹.

j. Asas Kebiasaan

Diatur dalam Pasal 1339 *juncto* 1347 BW, bahwa suatu perjanjian tidak hanya menyangkut hal-hal yang telah diatur dalam peraturan perundang-undangan tetapi juga menyangkut kebiasaan yang lazim diikuti³².

8. Jenis-Jenis Perjanjian

Secara umum ilmu hukum perdata mengatur tentang berbagai jenis perjanjian secara umum yaitu :

a. Perjanjian Timbal Balik

Perjanjian timbal balik adalah perjanjian yang menimbulkan hak dan kewajiban pada kedua belah pihak (contohnya seperti jual beli).

b. Perjanjian Sepihak

Perjanjian sepihak adalah perjanjian yang hanya menimbulkan kewajiban pada satu pihak lainnya (contohnya seperti hibah).

c. Perjanjian atas Beban

Perjanjian atas beban adalah perjanjian yang menyatakan prestasi dari pihak yang satu selalu terdapat prestasi dari pihak lawannya dan antara kedua prestasi itu ada hubungannya atas suatu titel tertentu.

³¹ *Ibid*

³² Hetty Hassanah, *Op.Cit*, Hlm 70.

d. Perjanjian Kebendaan

Perjanjian kebendaan yaitu suatu perjanjian dengan mana seseorang menyerahkan haknya atas suatu benda kepada pihak lain, atau suatu perjanjian yang membebankan kewajiban pihak, untuk menyerahkan benda tersebut kepada pihak lain.

e. Perjanjian Obligatoir

Perjanjian *obligatoir* adalah perjanjian yang hanya menyoalkan kesepakatan para pihak untuk melakukan penyerahan suatu benda kepada pihak lain, misalnya seperti jual beli, walau telah tercapai kesepakatan antara kedua belah pihak tentang barang dan harga, belumlah mengakibatkan beralihnya hak milik atas benda itu dari tangan penjual kepada tangan pembeli.

f. Perjanjian Konsesual

Perjanjian konsesual adalah perjanjian yang dilakukan oleh kedua belah pihak atau lebih, dimana bila mencapai persesuaian dalam hal ini persetujuan kehendak untuk mengadakan suatu perikatan. Berdasarkan Buku ke III *BW* Pasal 1338 (1), perjanjian tersebut sudah mempunyai kekuatan yang mengikat dan bermakna undang-undang bagi mereka yang membuatnya.

g. Perjanjian Bernama

Perjanjian bernama adalah perjanjian-perjanjian yang dikenal nama dengan nama tertentu dan mempunyai pengaturannya secara khusus. Misalnya yaitu :

1) Perjanjian Jual Beli (*koop en verkoop*).

Berdasarkan Pasal 1457 Buku ke III *BW*, yaitu :

“Jual beli adalah suatu persetujuan atau perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lainnya untuk membayar harga yang telah dijanjikan”

2) Perjanjian Tukar-Menukar (*van ruiling*).

Berdasarkan Pasal 1541 Buku ke III *BW*,

“Perjanjian tukar-menukar ialah suatu persetujuan atau perjanjian, dengan mana kedua belah pihak mengikatkan diri untuk saling memberikan suatu barang secara timbal balik sebagai ganti suatu barang lain”

Barang-barang yang dapat ditukar menurut perjanjian ini adalah semua barang yang dapat diperjual belikan, subjek dari perjanjian tukar-menukar ialah para penukar barang, yang secara timbal balik memberikan barang sebagai ganti suatu barang yang lain³³.

3) Perjanjian Sewa-Menyewa

Berdasarkan Pasal 1548 Buku ke III *BW*,

“perjanjian sewa-menyewa adalah suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk memberikan kepada pihak yang lainnya kenikmatan dari suatu barang, selama waktu tertentu dan dengan bayaran suatu harga, yang oleh pihak tersebut belakangan telah disanggupi pembayarannya”

³³ Bambang Daru Nugroho, *Op.Cit.* Hlm 112.

4) Perjanjian Hibah

Berdasarkan Pasal 1666 Buku ke III *BW* :

“Penghibah adalah suatu persetujuan atau perjanjian dengan mana seorang penghibah meyerahkan suatu barang secara cuma-cuma , tanpa dapat menariknya kembali, untuk kepentingan seseorang yang menerima penyerahan barang itu”

5) Perjanjian Untung-untungan.

Berdasarkan Pasal 1774 Buku ke III *BW* :

“Suatu persetujuan untung-untungan ialah suatu perbuatan yang hasilnya, yaitu mengenai untung ruginya baik bagi semua pihak maupun bagi sementara pihak, tergantung pada suatu kejadian yang belum pasti”

h. Perjanjian Tak Bernama

Perjanjian tidak bernama adalah perjanjian yang tidak mempunyai nama tertentu, jumlah tidak terbatas dan namanya disesuaikan pada kebutuhan pihak-pihak yang mengadakannya. Perjanjian tak bernama tidak diatur dalam Buku *BW*³⁴. Contoh perjanjian tak bernama :

- 1) Perjanjian Kerjasama
- 2) Perjanjian Pemasaran
- 3) Perjanjian Pengelolaan
- 4) Perjanjian Waralaba atau Franchise
- 5) Perjanjian Bagi Hasil

³⁴ Titik Triwulantutik, *Hukum Perdata dalam Sistem Hukum Nasional*, Kencana, Jakarta, 2008, Hlm.232.

9. Pihak-Pihak Dalam Perjanjian

Pihak-pihak yang dimaksud dalam perjanjian adalah siapa saja saja yang terlibat dalam suatu perjanjian. Pihak-pihak yang dimaksud adalah para pihak yang mengadakan perjanjian itu sendiri mampu bertanggung jawab atas namanya sendiri, serta pihak-pihak ketiga yang sebagaimana telah diatur oleh Buku ke III *BW*.

Pasal 1315 Buku ke III *BW* mengatakan bahwa pada umumnya tiada seorang pun dapat mengikatkan diri atas nama sendiri atau meminta ditetapkannya suatu janji, melainkan untuk dirinya sendiri.

Maksud mengikatkan diri disini ditujukan untuk memikul kewajiban atau menyanggupi untuk melakukan sesuatu. Adapun penetapan suatu janji, ditujukan pada unsur memperoleh hak atas sesuatu atau dapat menuntut. Memang sudah semestinya suatu perjanjian hanya mengikatkan orang-orang yang mengadakan perjanjian itu sendiri, bukan mengikatkan orang lain.

10. Perjanjian Jual Beli

Istilah jual beli dalam Hukum perjanjian Indonesia diadopsi dari istilah *koop en verkoop* dalam bahasa Belanda, Hukum Belanda juga mengikuti konsep *emptio vendito* yang berasal dari hukum Romawi³⁵. *Emptio* bermakna membeli, kemudian *venditio* bermakna sebagai penjual³⁶.

³⁵ Ridwan Khairandy, *Perjanjian Jual-Beli*, FH UII Press, Yogyakarta, 2016, hlm 1.

³⁶ Ridwan Khairandy, *Ibid*, Hlm 1.

Berdasarkan istilah tersebut bersifat timbal balik antara dua pihak yang melakukan perbuatan hukum, pihak yang satu melakukan tindakan hukum untuk menjual dan pihak yang lain melakukan tindakan untuk membeli. Di Indonesia suatu perjanjian didasari pada Pasal 1457 *BW*, jual beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk meyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain membayar harga yang telah dijanjikan, yang dijanjikan oleh pihak yang satu (pihak penjual), menyerahkan atau memindahkan hak miliknya atas barang yang ditawarkan, sedangkan yang dijanjikan pihak lain membayar harga yang telah disetujuinya³⁷.

Hartono Soerjopratiknjo, perjanjian jual beli secara historis dan logis merupakan *species* dan *genus* perjanjian tukar menukar dimana salah satu prestasinya terdiri atas sejumlah uang dalam arti alat pembayaran yang sah³⁸.

Secara tegas bahwa suatu perjanjian itu tak lain isinya adalah janji untuk mengikatkan diri, sehingga karena itu sesuai Pasal 1233 Buku ke III *BW*, dari perjanjian yang dimaksud akan segera timbul perikatan, isi perjanjian tersebut adalah perikatan yang memanggulkan hak dan kewajiban dipundak masing-masing, kewajiban yang diikrarkan sebagai janji itulah berakibat para pihak menjadi terikat³⁹.

³⁷ Subekti, *Hukum Perjanjian*, Intermasa, Jakarta, 2002, Hlm 79

³⁸ Hartono Soerjopratiknjo dalam Subekti, *Ibid*, hlm 80

³⁹ Moch Isnaeni, *Perjanjian Jual Beli*, Refika Aditama, Bandung, 2016, hlm 25.

Menurut Subekti, jual beli dikatakan suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan⁴⁰. Pihak penjual berjanji untuk menyerahkan atau memindahkan hak milik atas barang yang ditawarkan, sedangkan pihak pembeli menjanjikan membayar harga yang telah disepakati. Kemudian walaupun undang-undang tidak menyebutkan harga itu harus berupa sejumlah uang, karena jika bukan uang melainkan barang, maka tindakan tersebut bukan lagi disebut jual beli, tetapi tukar menukar.

Perkataan jual beli menunjukkan bahwa satu pihak melakukan perbuatan yang dinamakan menjual, sedangkan pihak yang lainnya dinamakan melakukan perbuatan membeli.

11. Obyek Jual Beli

Obyek dari jual beli adalah suatu prestasi, artinya debitur berkenaan atas suatu prestasi dan kreditur berhak atas suatu prestasi⁴¹. Ujud dari prestasi adalah memberi sesuatu, berbuat sesuatu dan tidak berbuat sesuatu (Pasal 1234 BW).

12. Terjadinya Jual Beli

Proses terjadinya jual beli dalam Pasal 1458 KUH Perdata, antara lain⁴²:

⁴⁰ Subekti dalam I Ketut Oka Setiawan, *Op.Cit*, hlm 158

⁴¹ Purwahid Patrik, *Dasar-Dasar Hukum Perikatan*, Mandar maju, Semarang, 1994, hlm 3.

⁴² C.S.T. Kansil, *Hukum Perdata Termasuk Asas – Asas Hukum Perdata*, Pradnya Paramita, Jakarta 1991, hlm 236

- a. Apabila kedua belah pihak telah sepakat mengenai harga dan barang, walaupun barang tersebut belum diserahkan dan harganya pun belum dibayar, perjanjian jual beli ini dianggap sudah jadi.
- b. Jual beli yang memakai masa percobaan dianggap terjadi untuk sementara. Sejak disetujuinya perjanjian jual beli secara demikian, penjual terus terikat, sedang pembeli baru terikat kalau jangka waktu percobaan itu telah lewat dan telah dinyatakan setuju.
- c. Sejak diterima uang muka dalam pembelian dengan pembayaran uang muka. Kedua belah pihak tak dapat membatalkan perjanjian jual beli itu, meskipun pembeli membiarkan uang muka tersebut pada penjual, atau penjual membayar kembali uang muka itu kepada pembeli.

13. Pengertian *E-Commerce*

Electronic Commerce atau disingkat *E-Commerce* merupakan suatu kegiatan-kegiatan yang menyangkut dengan konsumen (*consumer*), manufaktur (*manufacturers*), *service providers*, dan pedagang perantara (*intermediaries*) dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (*computer networks*), yaitu *E-commerce* sudah meliputi seluruh spektrum kegiatan komersial⁴³.

Julian Ding dalam bukunya yang berjudul *law dan practice*, mengemukakan bahwa *e-commerce* sebagai suatu konsep yang tidak

⁴³ Niniek Suparni, *E-Commerce Tinjauan dari Perspektif Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2009, Hlm 30

didefinisikan, *e-commerce* memiliki arti yang berbeda bagi orang yang berbeda⁴⁴.

E-commerce merupakan salah satu bidang yang multidisipliner (*multidisiplinary field*) yang mencakup bidang-bidang teknik seperti jaringan dan telekomunikasi, pengamanan, penyimpanan, dan pengambilan data (*retrieval*) dari multi media, bidang-bidang bisnis seperti pemasaran (*marketing*), pembelian dan penjualan (*procurement and purchasing*), penagihan dan pembayaran (*billing and payment*), manajemen jaringan distribusi dan aspek-aspek hukum lainnya dibidang teknologi⁴⁵.

14. Jenis-Jenis Transaksi Elektronik Commerce

Pada dasarnya, perdagangan/transaksi *e-commerce* dapat dikelompokkan menjadi 2 (dua) bagian yaitu transaksi *business to business* (B to B), dan *business to consumer* (B to C), dua kelompok inilah yang menyelubungi hampir semua transaksi *e-commerce* yang ada⁴⁶.

Rayport dan Jaworski berpendapat bahwa ada 4 (empat) jenis-jenis transaksi elektronik, yaitu⁴⁷ :

a. *Business to Business* (Perusahaan ke Perusahaan)

E-commerce business to business merujuk antara perusahaan dengan perusahaan yang meliputi aktifitas-aktifitas seperti

⁴⁴ Julian Ding dalam Niniek Suparni, *Ibid*, Hlm 30

⁴⁵ Niniek Suparni, *Ibid*, Hlm 30.

⁴⁶ Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Refika Aditama, Bandung, 2009, Hlm150-151.

⁴⁷ Hetty Hassanah, *Op.Cit*, Hlm96-97.

pembeli dan penjual, *supplier management*, *inventory management*, *channel management*, *payment management*, serta *service* dan *support*.

b. *Business to Consumer* (Perusahaan ke Konsumen)

E-commerce Business to Consumer merujuk kepada pertukaran yang terjadi antara perusahaan dengan konsumen, yang meliputi aktifitas-aktifitas penjualan, pencarian konsumen serta pelayanan dan dukungan bagi para konsumen.

c. *Consumer to Consumer* (Konsumen ke Konsumen)

Pertukaran *Consumer to Consumer* ini mencakup transaksi-transaksi yang terjadi antara dan diantara konsumen dengan konsumen yang melibatkan atau tidak melibatkan pihak ketiga.

d. *Consumer to Business* (Konsumen ke Perusahaan)

Hubungan konsumen dengan perusahaan ini maksudnya adalah yang dapat mengikatkan diri secara bersama-sama untuk membentuk dan menjadi diri mereka sebagai kelompok pembeli untuk suatu perusahaan yang berorientasikan ekonomi atau sosial.

Commerce Net juga menyatakan bahwa jenis-jenis *E-commerce* antara lain⁴⁸ :

a. *E-Commerce* dari Perusahaan ke Perusahaan (B2B)

⁴⁸ Hetty Hassanah, *Ibid*, Hlm 96

Internet dapat saling menghubungkan antara perusahaan yang satu dengan perusahaan yang lain, dimanapun lokasi atau posisi perusahaan-perusahaan tersebut. *Business to business* merupakan sistem komunikasi bisnis *online* antar pelaku bisnis, dilihat dari karakteristiknya, transaksi *e-commerce* B to B mempunyai karakter sebagai berikut⁴⁹:

- 1) *Trading Partners* yang sudah saling mengetahui dan antara mereka sudah terjalin hubungan yang berlangsung cukup lama. Pertukaran informasi hanya terjadi antara mereka yang sudah saling kenal, maka pertukaran informasi tersebut dilakukan atas dasar kebutuhan dan kepercayaan.
 - 2) Pertukaran data dilakukan secara berulang-ulang dan berskala dengan format data yang telah disepakati.
 - 3) Salah satu pelaku tidak harus menunggu *partner* mereka lainnya untuk mengirim data.
 - 4) Model yang umum digunakan adalah *peer to peer*, dimana *processing intelligence* dapat di distribusikan dikedua pelaku bisnis.
- b. *E-commerce* perusahaan ke onsumen (B2C), pada aplikasi *e-commerce* kategori ini, terjadi transaksi antara penjual atau perusahaan kepada konsumen.

⁴⁹ Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Op.Cit*, Hlm 156.

- c. *E-commerce* di dalam perusahaan. Sarana-sarana baru yang biasa digunakan dalam *e-commerce* seperti konektivitas TCP/IP yang pada akhirnya dipergunakan untuk membangun, menyebarluaskan dan memanfaatkan informasi-informasi yang ada didalam perusahaan.

15. Pihak-Pihak dalam Transaksi Elektronik *E-Commerce*

Transaksi e-commerce melibatkan beberapa pihak, baik yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung, mulai dari proses terjadinya transaksi sampai dengan pembayaran. Budhiyanto mengidentifikasi pihak-pihak yang terlibat terdiri dari⁵⁰ :

- a. Penjual (*merchant*), yaitu perusahaan/atau produsen yang menawarkan produknya melalui media internet. Untuk menjadi *merchant*, maka seseorang harus mendaftarkan diri sebagai *merchant account* pada sebuah bank, tentunya ini dimaksudkan agar *merchant* dapat menerima pembayaran dari *customer* dalam bentuk sebuah *credit card*.
- b. Konsumen / (*card holder*), yaitu orang-orang yang ingin memperoleh produk (barang atau jasa)melalui pembelian secara *online*. Konsumen yang akan berbelanja di internet berstatus perorangan atau perusahaan, apabila konsumen merupakan perorangan, maka yang perlu diperhatikan dalam transaksi

⁵⁰ Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, Ibid, hlm 152.

elektronik adalah bagaimana sistem pembayaran yang dipergunakan.

- c. *Acquirer*, yaitu pihak perantara penagihan (antara penjual dan penerbit) dan perantara pembayaran (antara pemegang dengan penerbit . perantara penagihan adalah pihak yang meneruskan tagihan kepada penerbit berdasarkan tagihan yang masuk kepadanya yang diberikan oleh penjual barang/jasa. Pihak perantara pembayaran (antara pemegang dan penerbit) adalah bank dimana pembayaran kredit dilakukan oleh pemilik kartu kredit, selanjutnya bank yang menerima pembayaran ini akan mengirimkan uang pembayaran tersebut kepada penerbit.
- d. *Issuer*, perusahaan *credit card* yang menerbitkan kartu.
- e. *Certification Authorities* pihak ketiga yang netral memegang hak untuk mengeluarkan sertifikasi kepada *merchant*, kepada *issuer* dan dalam beberapa hal diberikan pula kepada *card holder*.

16. Perlindungan Hukum dalam Transaksi Perdagangan Melalui Elektronik *Commerce*.

Produk-produk yang ditawarkan internet banyak ragamnya seperti halnya dalam zaman millennial perkembangan transaksi sangat pesat, dalam halnya produk barang dan jasa para pihak baik konsumen maupun produsen menginginkan adanya kepuasan terhadap perkembangan teknologi. Keinginan kedua belah pihak tersebut akan mudah dicapai

apabila keduanya melaksanakan kewajibannya secara benar dan berlandaskan itikad baik.

Apabila kita melihat sudut pandang konsumen, ada beberapa hal yang diinginkan oleh konsumen pada saat hendak membeli suatu produk, diantaranya⁵¹ :

- a. Diperolehnya informasi yang jelas mengenai produk yang akan dibeli
- b. Keyakinan bahwa produk yang dibeli berbahaya baik bagi kesehatan maupun keamanan jiwanya
- c. Produk yang dibeli cocok dan sesuai keinginannya, baik dari segi kualitas, ukuran, harga dan sebagainya
- d. Konsumen mengetahui cara penggunaanya
- e. Jaminan bahwa produk yang dibelinya dapat berguna dan berfungsi dengan baik.
- f. Jaminan bahwa apabila barang yang dibeli tidak sesuai atau tidak dapat digunakan maka konsumen memperoleh penggantian baik berupa produk maupun uang.

Pada kenyataanya pembeli atau disebut konsumen seringkali tidak memperoleh apa yang diharapkan atas barang atau jasa yang diperoleh.

⁵¹ Dikdik M. Arief Mansur dan Elisatris Gultom, *Op.Cit*, hlm156-157.

B. Teori-Teori Tentang Akun Game Online

1. Sejarah *Game Online*

Hadirnya *game online* untuk pertama kalinya pada tahun 1960, pada saat itu *game online* hanya bisa dimainkan oleh 2 (dua) orang. Tahun 1970 hadir sebuah sistem yang bernama plato, yaitu sebuah sistem yang mempunyai kemampuan time sharring , kemampuan dari sistem tersebut adalah setiap komputer yang aktif bisa terhubung secara bersamaan antara satu sama lain. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya di lepas lalu di komersialkan oleh *sony*, *microsoft* dan *nintendo* *game-game* yang dikeluarkan oleh pembuat ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang .

Seiring dengan perkembangan teknologi komputer dan jaringannya *game online* tersebar hingga negara-negara lain termasuk Indonesia. Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001 , yaitu dengan hadirnya *game online* Nexia sebuah permainan RPG yang dikeluarkan oleh pengembang Boleh *Game* dengan menampilkan yang sederhana berbasis 2D. Semakin berkembangnya dunia teknologi di Indonesia membuat para pembuat *game* berlomba-lomba untuk bersaing di dunia industri gaming Indonesia, seperti ditahun 2004 muncul sebuah *game*.

yang bergenre RPG yaitu *game online* Ragnarok atau yang disebut oleh para gamers RO. Permainan yang keluar ditahun 2003 ini sempat

menghebohkan dunia gamers karena kehadirannya sudah dinantikan dengan penuh antusiasme, karena sebelumnya sudah sangat melegit dimanca negara. Pada saat itu permainan langsung banyak dimainkan oleh banyak orang sehingga membuat koneksi Internet di Indonesia kacau dikarenakan *bandwidth* yang dipakai masih sangat rendah.

Semakin berkembangnya dunia *gaming* di Indonesia membuat beberapa *platform* seperti Windows, Mobile, Java, Apple Ios, Symbian, Google Android, Blackberry dan masih banyak lagi menghadirkan sebuah konsep *game* yang dapat dimainkan di *handphone*. Pada saat tahun 2000 *game* yang sangat terkenal di beberapa *platform* adalah *game snake*, *game* yang sangat populer diseluruh negara bahkan setiap orang yang memiliki *Handphone* pernah memainkan *game snake*.

Majunya trending pengguna internet di Indonesia mengundang pengembang-pengembang *game online* internasional masuk ke Indonesia. Ini menjadikan perkembangan *game online* di Indonesia semakin berkembang. Di Awal tahun 2013 hadir sebuah *game online* yang bernama *Clash Of Clans* atau COC menjadikan dunia *game* semakin berkembang, puncaknya adalah ketika ditahun 2018 sebuah *game online* yang bernama *mobile legends* sebuah *game* yang berkonsep *multiplaye online battle arena* atau yang kita kenal MOBA menjadikan perkembangan *game* sampai pada puncaknya, karena mulai diakui oleh pemerintah dan terbentuk nya sebuah komunitas *player game online*.

2. Pengertian *Game*

Game jika diartikan kedalam bahasa Indonesia adalah permainan, yaitu kegiatan kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *gameplay*, dan budaya. Sebuah permainan adalah sistem dimana pemain terlibat konflik yang dibuat dan pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik yang telah dibuat⁵². Definisi *game* yang dikeluarkan oleh para ahli, *Game* adalah sebetuk karya seni di mana peserta, yang disebut Pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan⁵³.

Menurut Jhon C Beck dan Mitchell Wade, *Game* adalah penarik perhatian yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi⁵⁴.

Samuel Henry berpendapat, *Game* merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak⁵⁵. Selain itu dalam memainkan sebuah game ada beberapa *platform* yang dipakai sebagai media untuk menggunakan pengaplikasian dari game, sebagai berikut⁵⁶ :

⁵² Wahyu Pratama, *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*, Jurnal *Telematika* Vol. 7 No. 2, 2014, hlm 17

⁵³ Kurniawan Teguh Marnoto, *Pengembangan Game dengan Menggunakan Game Engine dan Game Maker*, jurnal *sistem komputer-Vol 5, No 1, 2015*, hlm 23.

⁵⁴ Ma'ruf Harsono, *Pengaruh bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*, Jurnal *Teknologi dan Masyarakat*, 2014, hlm 3

⁵⁵ Ma'ruf Harsono, *Ibid*, hlm 4

⁵⁶ Kurniawan Teguh Marnoto, *Op.Cit.* hlm 24.

a. *Arcade Games*

yaitu di Indonesia sering disebut ding-dong, biasanya berada di daerah atau tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video games tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa “masuk” dan “menikmati”, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil.

b. *Pc Games*

Personal Computer games atau yang disebut permainan komputer adalah sebuah permainan yang dimainkan melalui komputer, pc game dibuat dengan banyak spesialisasi yang dibuat oleh banyak seniman kemudian didistribusikan melalui media dvd dan cd.

c. *Console Games*

Console Games merupakan sebuah mesin yang memiliki sistem komputer hasil penyesuaian yang menghasilkan gambar berupa sinyal, kemudian diterjemahkan oleh perangkat display seperti TV menjadi video game, dan dilengkapi dengan alat pengendalinya yang disebut joystick atau controller. Lebih mudahnya, konsol game adalah mesin yang dirancang khusus untuk memainkan video game. Dari masa ke masa *console games*

mengalami perkembangan, berikut perkembangan *console games*⁵⁷ :

1) *Magnovax odyssey, pong, coleco telstar*

Pada tahun 1978 ini merupakan generasi pertama dari sebuah *game console*, pada saat itu banyak orang belum mengetahui *game console*

2) *Fairy channe f, Atari 2600 odyssey, Intellivision*

Pada tahun 1980 beberapa produsen *console* mulai muncul dan mengambil atari sebagai konsep dasar dari sebuah game yang terkenal dengan game dengan nama *space invaders*.

3) *Nintendo Entertainment System (NES)*

Pada tahun 1983, perusahaan asal Jepang melakukan gebrakan dengan menciptakan nintendo entertainment system. Konsol ini menampilkan gambar, animasi, dan resolusi yang tinggi.

4) *Mega Drive Neo Geo Super Nes*

Pada tahun 1988, ini merupakan generasi keempat yang mana mendapatkan sambutan yang meriah dari masyarakat dunia, konsol ini dikenal dengan sega yang mana menghadirkan animasi yang lebih halus dibandingkan dengan NES.

5) *Play Station Satu*

⁵⁷ Ma'ruf Harsono, *Op.Cit*, hlm 17

Pada tahun 1990-1994, beberapa perusahaan merilis permainan konsol yang menghadirkan *display* yang lebih halus dan beresolusi tinggi, dengan kehadiran *play station* beberapa permainan konsol sebelumnya sudah tidak mampu lagi bersaing.

6) *Play Station Dua*

Generasi ini pertama kali muncul pada tahun 1998, dimana nintendo meluncur *game consule cube*, namun pada tahun 2007 *game consule* ini tidak lagi dilanjutkan produksinya.

7) *Xbox 360 Wii Play Station 3*

Game ini dikenal dengan PS 3, yaitu menghadirkan resolusi Blu-Ray dimana pemain merasakan sensasi yang lebih nyata lagi.

8) *Xbox One Wii Play Station 4*

Konsul ini merupakan generasi setelah *play station 3*, menghadirkan animasi 3D, *display High Definition* (HD) dan alat tambah lainnya, *game* ini paling sukses di digenerasi saat ini.

d. *Handheld Games*

Handheld games adalah sebuah *game* yang dimainkan melalui *consule games* yang dapat dibawa kemana saja, contoh dari *console* ini seperti *pxp* dan sebagainya.

e. *Mobile Games*

Mobile games adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan atau khusus *mobile phone*.

3. *Genre Game*

Secara umum ada banyak jenis-jenis *game* yang dikategorikan disetiap *genre game*, yaitu⁵⁸ :

a. *Action Games*

Permainan aksi (*Action games*) memerlukan pemain untuk menggunakan refleks, akurasi, dan waktu yang tepat untuk menyelesaikan sebuah tantangan disebuah *game*. *Genre* ini merupakan dasar dari sebuah permainan, dan yang memiliki permainan terbanyak.

b. *Shooter*

Shooter games (menembak), adalah permainan dari *sub genre* aksi, jenis permainan ini membutuhkan ketepatan dan reaksi yang akurat dan mendorong pemain untuk karakter yang dipakai melanjutkan tantangan dengan menggunakan senjata seperti pistol, senapan atau senjata jarak jauh lainnya tanpa mati.

c. *Racing*

Racing games (balap) merupakan jenis permainan yang menuntut pemain untuk mengemudikan dalam sebuah kompetisi

⁵⁸ https://id.wikipedia.org/wiki/Genre_permainan_video, diakses pada tanggal 26 Mei 2018, jam 05.03 WIB

balap-membalap, jenis permainan ini membutuhkan keterampilan mengemudi.

d. Sport

Sport (olahraga) merupakan jenis permainan yang menuntut pemain untuk melakukan permainan yang berjenis olahraga secara *virtual*, contohnya seperti *game* pertandingan sepak bola, bola basket dan sebagainya.

e. Adventure

Game adventure merupakan gabungan unsur-unsur jenis *game* seperti *adventure* dan *action*, *game* ini menampilkan rintangan yang berjangka waktu panjang dan tantangan tertentu yang harus dilewati menggunakan alat-alat dan item sebagai alat bantu untuk menyelesaikan rintangan tersebut.

f. Fighting

Game fighting mempunyai ciri pertarungan dengan karakter lainnya, dimana salah satu dari karakter tersebut dikendalikan secara *otomatis* oleh komputer.

4. *Game Offline*

Game offline adalah game yang hanya bisa dimainkan oleh satu pemain, dimana pemain tidak bisa berhubungan atau berinteraksi dengan pemain lainnya. Berikut jenis-jenis game *offline*⁵⁹ :

⁵⁹ Ma'ruf Harsono, *Op.Cit, Hlm 24-28*

1. *Fun Games*

Fun games adalah permainan seperti : *Skate Board, Bilyard, Catur, Puzzle, Tetris, Golf, Windows Entertainment Pack Games* dan semua permainan yang animasinya sedikit dan pembuatannya relatif mudah. Permainan semacam ini terlihat mudah dari segi grafiknya tetapi biasanya sulit dalam algoritma. *Game* ini juga sangat baik untuk meletih otak karena permainannya yang sederhana tapi membutuhkan pemikiran yang cukup ekstra.

2. *Arcade Games*

Arcade games adalah semua permainan yang mudah dimengerti, menyenangkan dan grafiknya bagus walau biasanya sederhana. Pengertian mudah dimengerti dan menyenangkan dikarenakan permainan ini hanyalah berkisar pada hal-hal yang disenangi umum seperti pukul memukul, tembak menembak, tusuk menusuk, kejar mengejar dan semua yang mudah dan menyenangkan. Yang termasuk kedalam permainan jenis ini adalah *Prince of Persia, Street Fighter, Golden Axe, Grand Prix, Robocop*.

3. *Strategic Games*

Strategic games biasanya permainan strategi perang atau bisa juga permainan lain tetapi tetap saja memerlukan strategi untuk memenangkannya seperti strategi bisnis dan strategi politik.

4. *Adventure Games*

Adventure games terbagi atas tiga macam yaitu petualangan biasa (*Multi Layered Adventur*), *Dungeon-Underworld Adventure (3D Adventure)* dan *Roll Playing Game Adventure*. Biasanya algoritma untuk membuat game ini adalah sedang-sedang saja sampai sulit. Tapi grafik jenis permainan ini benar-benar sulit. Contoh beberapa permainan jenis ini adalah *Space Quest IV, Labyrinth of Word, War II, CRASH BANDICOOT 3 WARPED* dan *Diablo*.

5. *Simalation Games*

Adventure games terbagi atas tiga macam yaitu petualangan biasa (*Multi Layered Adventur*), *Dungeon-Underworld Adventure (3D Adventure)* dan *Roll Playing Game Adventure*. Biasanya algoritma untuk membuat *game* ini adalah sedang-sedang saja sampai sulit. Tapi grafik jenis permainan ini benar-benar sulit. Contoh beberapa permainan jenis ini adalah *Space Quest IV, Labyrinth of Word, War II, CRASH BANDICOOT 3 WARPED* dan *Diablo*.

5. *Game Online*

Online Game jika diterjemahkan secara bebas adalah permainan daring. Kata permainan memiliki arti sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama.

Menurut Burhan dan Tsharir mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet⁶⁰. Pada wikipedia *game online* merupakan jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer, jaringan yang dimaksud adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel⁶¹. Di dalam permainan *game online* ada 2 (dua) unsur utama yang mengatur yaitu *server* dan *client*. *Server* sebagai administrasi permainan yang menghubungkan kepada *client*, sedangkan *client* adalah pengguna atau pemain *game online* yang memakai *server*. Berdasarkan jenis permainan *online*, *game online* memiliki berbagai jenis, yaitu⁶² :

a. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games* (MMOFPS)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer.

⁶⁰ Burhan dan Tsharir dalam jurnal Drajat Edy Kurniawan, Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, *jurnal Konseling Gusjigang Vol.3, No.1*, Hlm 98.

⁶¹ https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring, di akses pada tanggal 16 Juni 2018 pukul 18.10 Wib.

⁶² *Ibid*

b. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategic Games (MMORTS)*

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

c. *Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORP)*

Sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *Dota*

d. *Massively Multiplayer Online Browser Games (MMOB)*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan

permainan yang dikenal dengan "Flash games" atau "Java games" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti *Pac-Man* bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman *web*. *Browser games* yang baru menggunakan teknologi *web* seperti *Ajax* yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.

e. *Cross Platform Online play*

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi *online*. misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara online dari *PC* maupun *Xbox 360*.

f. *Simulation Games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah *virtual*. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja,

bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia *virtual* yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*

g. *Massively Multiplayer Online Games (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet *broadband* di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:

1. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*)
2. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*)
3. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*)
4. MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*)