

BAB II

TINJAUAN UMUM MENGENAI PERJANJIAN PADA UMUMNYA, JUAL-BELI, BENDA VIRTUAL DAN GAME

A. Tinjauan Umum Mengenai Perjanjian

1. Pengertian Perjanjian

Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Pasal 1313 perjanjian diartikan sebagai suatu perbuatan dimana satu orang atau lebih mengikatkan diri terhadap satu orang lain atau lebih. Namun terhadap pengertian dari perjanjian menurut Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata ini menurut Abdul Kadir Muhammad sebenarnya banyak mengandung kelemahan yang dapat diuraikan sebagai berikut:¹

- a. Hanya menyangkut sepihak saja, hal ini dapat dilihat dari kalimat “satu” orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih lainnya”. Kata mengikatkan diri bersifat satu pihak saja, tidak dari kedua belah pihak. Seharusnya perumusannya adalah saling mengikatkan diri sehingga ada konsensus di antara para pihak;
- b. Kata “perbuatan” juga mencakup tanpa consensus. Pengertian “perbuatan” termasuk juga tindakan melaksanakan tugas tanpa kuasa (*zaakwarming*). Tindakan melawan hukum (*onrechtmatige*

¹ Abdul Kadir Muhammad, *Hukum Perikatan*, Citra Adhitya Bhakti, Bandung, 1990, hlm. 78.

daad) yang tidak mengandung suatu konsensus seharusnya dipakai kata persetujuan;

- c. Pengertian perjanjian terlalu luas, pengertian perjanjian dalam pasal tersebut adalah terlalu luas karena mencakup juga perlangsungan perkawinan, janji kawin, yang diatur dalam lapangan hukum keluarga. Padahal yang dimaksud adalah hubungan antara debitur dan kreditur dalam lapangan harta kekayaan saja. Perjanjian yang bersifat kebendaan, bukan perjanjian yang bersifat personal;
- d. Perumusan pasal 1313 KUHPerdara tersebut di atas tidak disebutkan tujuan mengadakan perjanjian, sehingga para pihak tidak jelas mengikatkan diri untuk apa.

Beberapa Sarjana Hukum memberikan definisi mengenai perjanjian, menurut R. Setiawan “Perjanjian adalah suatu perbuatan hukum, di mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya atau saling mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih.”² Sedangkan menurut Subekti, perjanjian adalah suatu peristiwa dimana seseorang berjanji kepada orang lain atau dimana dua orang itu saling berjanji untuk melakukan sesuatu.”³

Berdasarkan pengertian perjanjian yang dikemukakan oleh para sarjana hukum tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perjanjian adalah suatu perbuatan hukum antara satu orang atau lebih mengikatkan dirinya dengan satu orang atau lebih, dalam aspek harta kekayaan dimana

² R. Setiawan, *Pokok-Pokok Hukum Perikatan*, Bina Cipta, Bandung, 1987, hlm. 4.

³ Subekti, *Hukum Perjanjian*, PT Intermasa, Jakarta 2006, hlm.1.

pihak yang satu berhak atas sesuatu dan pihak yang lainnya berkewajiban untuk memenuhi.

Perjanjian berdasarkan bentuknya dapat dibedakan menjadi 2 (dua) macam, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Perjanjian tertulis adalah perjanjian yang dibuat oleh para pihak dalam bentuk tulisan.
2. Perjanjian lisan adalah suatu perjanjian yang dibuat oleh para pihak wujud lisan (cukup kesepakatan para pihak).⁴

2. Syarat Sah Perjanjian

Syarat sahnya suatu perjanjian diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Yang mana Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata berbunyi sebagai berikut:

Supaya terjadi perjanjian yang sah, perlu dipenuhi empat syarat;

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

Unsur pertama dan unsur kedua merupakan syarat subjektif dimana dalam unsur tersebut mencakup adanya unsur kesepakatan secara bebas dari para pihak yang melakukan perjanjian dan kecakapan para pihak untuk melaksanakan suatu perjanjian, yang apabila unsur pertama dan kedua tidak terpenuhi mengakibatkan perjanjian yang dilakukan dapat dibatalkan. Artinya para pihak harus memenuhi unsur ini, dimana kesepakatan maupun

⁴ Salim HS.,H, *Perkembangan Hukum Kontrak Innominaat di Indonesia*, Sinar Grafika, Jakarta, 2003, hlm. 61.

unsur kecakapan harus dipenuhi, dapat dibatalkan membawa konsekuensi, bahwa perjanjian itu telah membawa akibat terhadap para pihak bahwa terhadap perjanjiannya sejak adanya gugatan atau putusan pengadilan terhadap suatu perjanjian itu menjadi dapat dibatalkan, karena adanya gugatan atau putusan pengadilan tersebut, dapat dimintakan pembatalan (*cancelling*) oleh salah satu pihak, misalnya untuk yang belum cakap menurut hukum diajukan oleh orang tua atau walinya, atau ia sendiri apabila sudah cakap.⁵

Unsur ketiga dan unsur keempat merupakan syarat objektif dimana dalam unsur tersebut meliputi keberadaan benda yang diperjanjikan dan juga benda yang diperjanjikan tidak boleh bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum dan kesusilaan. Konsekuensi tidak terpenuhinya salah satu unsur ketiga dan unsur keempat ini mengakibatkan perjanjian yang terjadi batal demi hukum.

Batal demi hukum ini membawa konsekuensi bahwa dari semula kontrak itu menjadi tidak membawa akibat hukum apa-apa, karena kontrak ini telah bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum maupun kesusilaan. Jadi secara yuridis dari semula tidak ada suatu perjanjian dan tidak ada pula suatu perikatan antara orang-orang yang bermaksud membuat

⁵ N. Ike Kusmiati, 2016, Undue Influence Sebagai Faktor Penyebab Cacat Kehendak Diluar Kuhperdata Dalam Upaya Mengisi Kekosongan Hukum, Jurnal Litigasi, Vo. 17, No.1.

perjanjian. Dengan demikian tidaklah dapat pihak yang satu menuntut pihak yang lain di depan hakim, karena dasar hukumnya tidak ada.⁶

Yang dimaksud dengan kesepakatan pada syarat pertama adalah persesuaian kehendak antara satu orang atau lebih dengan pihak lain. Pengertian sesuai disini adalah pernyataannya, karena kehendak itu tidak dapat dilihat/diketahui orang lain. Kehendak atau keinginan yang disimpan di dalam hati, tidak mungkin diketahui pihak lain dan karenanya tidak mungkin melahirkan sepakat yang diperlukan untuk melahirkan suatu perjanjian.⁷

Selanjutnya pada syarat yang kedua, dikatakan bahwa para pihak harus cakap untuk melakukan suatu perikatan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan cakap adalah sanggup melakukan sesuatu; mampu; dapat.⁸ Pasal 1329 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata hanya mengatakan bahwa tiap orang berwenang untuk membuat perikatan, kecuali jika ia dinyatakan tidak cakap.

Dalam Pasal selanjutnya yaitu Pasal 1330 disebutkan orang-orang yang tidak cakap untuk melakukan suatu perjanjian. Pasal 1330 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menyebutkan bahwa orang yang tidak cakap untuk melakukan suatu perjanjian adalah anak yang belum dewasa; orang yang ditaruh dibawah pengampuan dan perempuan bersuami. Akan

⁶ *ibid*

⁷ Firman Floranta Adonara, *Loc.Cit*

⁸ <https://kbbi.web.id/cakap>, diakses pada 26 Maret 2018, pukul 11.30

tetapi setelah berlakunya Undang-Undang Perkawinan No 1 Tahun 1974, Perempuan bersuami tidak lagi digolongkan tidak cakap untuk membuat suatu perikatan.

Dengan melihat Pasal 1330 maka dapat disimpulkan kata cakap yang dimaksud yaitu subjek sudah dewasa. Pada dasarnya setiap orang yang sudah dewasa atau akilbaliq dan sehat pikirannya adalah cakap menurut hukum.⁹ Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang dapat dikatakan sebagai dewasa adalah yang sudah mencapai umur genap dua puluh tahun.

Syarat yang ketiga yaitu suatu hal tertentu yang merupakan pokok perjanjian, yaitu prestasi yang perlu dipenuhi dalam suatu perjanjian, dan merupakan objek perjanjian.¹⁰ Yang dimaksud dengan suatu hal tertentu diatur dalam Pasal 1333 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Pasal 1334 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yaitu bahwa objek perjanjian harus tertentu, setidak-tidaknya harus dapat ditentukan jenisnya (Pasal 1333 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata) selain itu juga, barang-barang yang baru akan ada di kemudian hari pun dapat menjadi objek suatu perjanjian (Pasal 1334 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata).¹¹ Akan tetapi, dalam Pasal 1334 ditegaskan bahwa warisan yang belum terbuka atau menentukan suatu syarat dalam perjanjian mengenai warisan tidak diperbolehkan untuk

⁹ R. Subekti, *Hukum Perjanjian*, Citra Aditya Bakti, Jakarta, 1983, hlm. 17

¹⁰ Abdul Kadir, *op.cit*, hlm. 93.

¹¹ Djaja S. Meliala, *loc.cit*

dilepaskan sekalipun dengan persetujuan orang yang akan meninggalkan warisan yang menjadi pokok persetujuan itu.

Syarat yang ke empat yaitu kausa yang halal, tidak dijelaskan pengertian dari kausa yang halal dalam Pasal 1320, Wirjono Prodjodikoro menjelaskan bahwa perkataan kausa dalam hukum perjanjian adalah isi dan tujuan suatu persetujuan, yang menyebabkan adanya persetujuan itu.¹² dalam Pasal 1335 dikatakan bahwa suatu persetujuan tanpa sebab, atau dibuat berdasarkan suatu sebab yang palsu atau yang terlarang, tidaklah mempunyai kekuatan. Lebih lanjut lagi dalam Pasal 1337 dijelaskan mengenai kausa yang terlarang. Pasal 1337 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menjelaskan bahwa “suatu sebab adalah terlarang apabila bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan dan ketertiban umum.” Berdasarkan pasal 1337 dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kausa yang halal adalah suatu sebab yang tidak bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan dan ketertiban umum.

3. Asas-Asas Perjanjian

Dalam suatu perjanjian jual-beli terdapat asas-asas yang dapat diterapkan yaitu antara lain:

a. Asas Konsensualisme

Berasal dari kata konsensus yang berarti kesepakatan kata atau pemufakatan bersama (mengenai pendapat, pendirian, dan sebagainya) yang dicapai melalui kebulatan suara. Asas ini dapat ditemukan dalam

¹² Wirjono Prodjodikoro, *Azas-Azas Hukum Perjanjian*, Mandar Maju, Bandung, 2011, hlm. 37

Pasal 1320 angka (1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dimana perjanjian itu lahir cukup dengan adanya kata sepakat.

b. Asas Kebebasan Berkontrak

Asas Kebebasan Berkontrak berhubungan dengan isi perjanjian. Yaitu bebas dalam menentukan apa isi yang diperjanjikan dan dengan siapa perjanjian akan dilakukan. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata disimpulkan dalam Pasal 1338 ayat (1) yang berbunyi:

“Semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.” Menurut Absori, menjelaskan bahwa dengan mendasarkan kata semua, maka berarti semua orang bebas untuk mengadakan perjanjian yang memuat apa saja dan syarat-syarat perjanjian macam apapun (menentukan secara bebas apa yang menjadi hak, kewajiban dan tanggungjawab sepanjang tidak melanggar ketertiban umum) adalah suatu asas yang menyatakan bahwa setiap orang pada dasarnya telah membuat kontrak (perjanjian) yang berisi dan macam apapun asalkan tidak bertentangan dengan undang-undang dan ketertiban umum.¹³

c. Asas Itikad Baik

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata tidak memberikan definisi yang tegas dan jelas terhadap itikad baik. Pasal 1338 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata hanya menyatakan bahwa “Perjanjian-

¹³ Absori, *Hukum Ekonomi Indonesia (Beberapa Aspek Pengembangan Pada Era Liberalisme Perdagangan)*, Muhammadiyah University Press UMS, Surakarta, 2006, hlm. 85.

perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik.” Wirjono Prodjodikoro memberikan batasan itikad baik dengan istilah “dengan jujur” atau “secara jujur”.¹⁴ Itikad baik dalam pengertian yang sangat subjektif dapat diartikan sebagai kejujuran seseorang, yaitu apa yang terletak pada seseorang pada waktu diadakan perbuatan hukum. Sedangkan itikad baik dalam pengertian objektif yaitu bahwa pelaksanaan suatu perjanjian itu harus didasarkan pada norma kepatutan atau apa-apa yang dirasa sesuai dengan yang patut dalam masyarakat.¹⁵

Munir Fuady menjelaskan mengenai itikad baik bahwa:¹⁶

Rumusan dari Pasal 1338 ayat (3) KUHPerdara tersebut mengidentifikasikan bahwa sebenarnya itikad baik bukan merupakan syarat sahnya suatu kontrak sebagaimana syarat yang terdapat dalam Pasal 1320 KUH Perdata. Unsur itikad baik hanya diisyaratkan dalam hal “pelaksanaan” dari suatu kontrak, bukan pada “pembuat-an” suatu kontrak. Sebab unsur “itikad baik” dalam hal pembuatan suatu kontrak sudah dapat dicakup oleh unsur “kausa yang legal” dari Pasal 1320 KUHPerdara tersebut.

Secara teoritis, asas itikad baik dapat dibedakan menjadi 2 (dua), di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Itikad baik subjektif menurut Wirjono Prodjodikoro memahami itikad baik dalam anasir subjektif ini sebagai itikad baik yang ada pada waktu mulai berlakunya suatu hubungan hukum. Itikad baik pada waktu mulai berlakunya hubungan hukum biasanya berupa pengiraan dalam hati

¹⁴ Djaja S. Meliala, *loc.cit*

¹⁵ A. Qirom Syamsudin M, *Pokok-Pokok Hukum Perjanjian Beserta Perkembangannya*, Liberty, Yogyakarta, 1985, hlm. 20

¹⁶ Munir Fuady, *Hukum Kontrak (Dari Sudut Pandang Hukum Bisnis)*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, hlm. 81.

sanubari yang bersangkutan, bahwa syarat-syarat yang diperlukan bagi mulai berlakunya hubungan hukum itu sudah dipenuhi semua. Jika kemudian ternyata bahwa sebenarnya ada syarat yang tidak terpenuhi, maka pihak yang beritikad baik ini dianggap seolah-olah syarat tersebut telah dipenuhi semua, atau dengan kata lain pihak yang beritikad baik ini tidak boleh dirugikan sebagai akibat dari tidak dipenuhinya syarat tersebut.¹⁷

- 2) Itikad baik objektif, yaitu pada saat pelaksanaan perjanjian harus sesuai dengan kepatutan dan keadilan dan dalam hal ini pun itikad baik nampak pada tindakan yang akan dilakukan oleh kedua belah pihak, khususnya tindakan sebagai pelaksanaan perjanjian, dan dalam melakukan tindakan inilah itikad baik harus berjalan dalam sanubari seseorang berupa selalu mengingat bahwa manusia itu sebagai bagian dari sebuah masyarakat harus jauh dari sifat merugikan pihak lain Kedua belah pihak harus selalu memperhatikan hal ini dan tidak boleh mempergunakan kelalaian pihak lain untuk menguntungkan diri sendiri atau dengan kata lain, itikad baik dalam melaksanakan hak dan kewajiban pada hubungan hukum bersifat lebih dinamis. Sedangkan sifat dari kejujuran pada waktu mulai berlakunya hubungan hukum lebih statis.¹⁸

¹⁷ Wiryono Prodjodikoro, *Asas-Asas Hukum Perjanjian*, Sumur, Bandung, 2006, hlm. 56.

¹⁸ *Ibid*, hlm. 61-62.

d. Asas Kepercayaan

Maksud dari asas ini yaitu para pihak harus menanamkan kepercayaan kepada pihak yang lainnya dalam melaksanakan suatu perjanjian jual-beli karena tanpa adanya kepercayaan dari para pihak, perjanjian jual-beli tidak mungkin akan terjadi.

e. Asas Kekuatan Mengikatnya Perjanjian

Asas ini dapat disimpulkan dari pasal 1338 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang menjelaskan bahwa segala perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai Undang-undang bagi mereka yang membuatnya. Pengertian berlaku sebagai Undang-undang bagi mereka yang membuatnya menunjukkan bahwa Undang-undang sendiri mengakui dan menempatkan posisi para pihak dalam kontrak sejajar dengan pembuat Undang-undang.¹⁹

f. Asas Kepatutan

Maksud dari asas ini yaitu isi dari perjanjian tidak hanya harus sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku tetapi juga harus sesuai dengan kepatutan. Diatur dalam Pasal 1339 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang berbunyi bahwa perjanjian tidak hanya mengikat apa yang dengan tegas ditentukan didalamnya, melainkan juga segala sesuatu yang menurut sifatnya perjanjian dituntut berdasarkan keadilan, kebiasaan, atau undang-undang.

¹⁹ Firman Floranta Adonara, *loc.cit*

4. Lahirnya Perjanjian

Lahirnya suatu perjanjian bukanlah pada saat negosiasi ataupun ketika para pihak melaksanakan kewajibannya. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dikenal dengan asas konsensualisme, sebagaimana telah diterangkan sebelumnya bahwa untuk melahirkan suatu perjanjian cukup dengan kesepakatan saja. Dengan adanya kesepakatan antara para pihak, perjanjian dengan seketika terlahir.

Menurut para ahli hukum, asas tersebut harus disempurnakan dari Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yaitu Pasal yang mengatur tentang syarat-syarat sahnya suatu perjanjian dan bukan dari Pasal 1338 ayat (1) yang berbunyi: “Suatu perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya”, maka apabila sudah mencapai sepakat antara para pihak yang membuat perjanjian, maka sahlah sudah perjanjian itu atau mengikatlah perjanjian itu atau berlakulah ia sebagai Undang-Undang bagi mereka yang membuatnya. Namun ada perjanjian-perjanjian yang lainnya tidak cukup hanya dengan adanya sepakat saja, tetapi disamping itu diperlukan suatu formalitas atau suatu perbuatan yang nyata.²⁰

Selain kesepakatan untuk lahirnya perjanjian juga haruslah dipegang teguh tentang adanya suatu persesuaian kehendak antara kedua belah pihak. Apabila kedua kehendak itu berselisih, tak dapatlah lahirnya

²⁰ Subekti *op.cit.* hlm. 4.

suatu perjanjian.²¹ Suatu perjanjian merupakan persesuaian kehendak antara para pihak. Kehendak atau keinginan ini harus dinyatakan, tidak dapat disimpan dalam hati karena dengan dinyatakan pihak lain akan mengetahui. Apabila disimpan dalam hati pihak lain tidak akan mengetahui dan karenanya tidak mungkin kesepakatan terlahir yang mana merupakan suatu syarat lahirnya perjanjian.

Menyatakan kehendak ini tidak terbatas pada mengucapkan perkataan namun dapat dicapai pula dengan memberikan tanda apa saja yang dapat menterjemahkan kehendak itu baik oleh pihak yang mengambil prakarsa yaitu pihak yang menawarkan maupun pihak yang menerima penawaran.

5. Berakhirnya Perjanjian

Undang-Undang menyebutkan sepuluh macam cara hapusnya perikatan:²²

a. Karena Pembayaran

Maksud dari karena pembayaran adalah bentuk pelunasan dan suatu perjanjian, atau perjanjian berakhir dengan adanya pembayaran sejumlah uang, atau penyerahan benda. Dengan dilakukannya pembayaran, pada umumnya perikatan/perjanjian menjaji hapus akan tetapi ada kalanya bahwa perikatannya tetap ada dan pihak ketiga menggantikan kreditur semula. Pembayaran dalam hal ini harus dilakukan oleh si berpiutang (kreditur) atau kepada seorang yang

²¹ *ibid*

²² R. Subekti, *op.cit.* Hlm. 152

dikuasakan olehnya atau juga kepada seorang yang dikuasakan oleh Hakim atau Undang-Undang untuk menerima pembayaran bagi si berpiutang.

b. Karena Penawaran pembayaran tunai diikuti oleh penyimpanan

Maksud dari karena penawaran yaitu pembayaran tunai diikuti oleh penyimpanan atau penitipan barang ini merupakan salah satu cara jika si berpiutang tidak ingin dibayar secara tunai terhadap piutang yang dimilikinya. Dengan sistem ini barang yang hendak dibayarkan itu diantaranya kepada si berpiutang. Selanjutnya penawaran tersebut harus dilakukan secara resmi, misalnya dilakukan di Kepaniteraan Pengadilan Negeri. Maksudnya adalah agar si berpiutang dianggap telah dibayar secara sah atau siberutang telah membayar secara sah.

c. Karena Pembaharuan utang

Maksud dari pembaharuan utang adalah suatu persetujuan yang menyebabkan hapusnya suatu perikatan dan pada saat yang bersamaan timbul perikatan lainnya yang ditempatkan sebagai pengganti perikatan semula, maksudnya bahwa pembaharuan hutang ini terjadi dengan jalan mengganti hutang lama dengan hutang baru, debitur lama dengan debitur baru atau kreditur lama dengan kreditur baru.

d. Karena Perjumpaan utang atau perhitungan hutang timbal-balik

Perjumpaan hutang ada apabila utang piutang debitur dan kreditur secara timbal balik dilakukan perhitungan. Dengan perhitungan ini

utang piutang lama berakhir; Adapun syarat suatu utang supaya dapat diperjumpakan yaitu:

- 1) Berupa sejumlah uang atau benda yang dapat dihabiskan dari jenis kualitas yang sama;
- 2) Hutang itu harus sudah dapat ditagih;
- 3) Hutang itu ditaksir dapat ditentukan atau ditetapkan jumlahnya.

Dalam Pasal 1425 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata diterangkan, “Jika kedua orang saling berutang satu pada yang lain, maka terjadilah antara mereka suatu perjumpaan, dengan mana hutang-hutang antara kedua orang tersebut, dihapuskan.

e. Karena Pencampuran utang

Menurut Pasal 1436 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata pencampuran hutang terjadi apabila kedudukan seorang yang berpiutang (kreditur) dan orang yang berhutang (debitur) itu menjadi satu, maka menurut hukum terjadilah pencampuran hutang. Dengan adanya pencampuran itu, maka segala utang piutang tersebut dihapuskan. Misalnya: Debitur kawin dengan Krediturnya dalam suatu persatuan harta kawin, maka dapat terjadi pencampuran harta diantara mereka.

f. Karena Pembebasan utang

Pembebasan utang adalah perbuatan hukum dimana si kreditur melepaskan haknya untuk menagih piutang dari si debitur. Pembebasan utang ini dapat terjadi apabila kreditur dengan tegas menyatakan tidak

menghendaki lagi prestasi dari debitur dan melepaskan haknya atas pembayaran atau pemenuhan perjanjian, dengan pembebasan ini perjanjian menjadi berakhir. Pasal 1439 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menerangkan bahwa jika si berpiutang dengan sukarela membebaskan segala utang-utangnya si berhutang. Dengan adanya suatu pembebasan maka hal ini tidak dapat dipindah alihkan kepada hak milik.

g. Karena hapusnya barang yang dimaksud dalam perjanjian

Maksud dari hapusnya barang yang terhutang adalah objek yang diperjanjikan adalah merupakan barang tertentu dan barang tersebut musnah, maka tidak lagi dapat diperdagangkan atau hilang sama sekali, maka apa yang telah diperjanjikan adalah hapus/berakhir. Bahkan seandainya debitur itu lalai menyerahkan barang itu (misal: terlambat), maka iapun akan bebas dari perikatan bila dapat membuktikan bahwa hapusnya barang itu disebabkan oleh suatu kejadian yang diluar kekuasaannya dan barang tersebut juga akan menemui nasib yang sama meskipun sudah berada di tangan kreditur.

h. Karena pembatalan perjanjian

Menurut Subekti, meskipun disebutkan batal dan pembatalan, yang benar adalah pembatalan. Sesuai dengan ketentuan dari Pasal 1446 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata bahwa ketentuan-ketentuan disini semuanya mengenai pembatalan meminta pembatalan perjanjian

karena kekurangan syarat subjektif dapat dilakukan dengan dua acara yaitu

- 1) Secara aktif menurut pembatalan perjanjian yang demikian didepan hakim;
- 2) Secara pembelaan yaitu menunggu sampai digugat didepan hakim untuk memenuhi peranjia dan disitulah baru mengajukan kekurangannya perjanjian tersebut.

i. Karena berlakunya suatu syarat batal

Syarat batal diatur dalam Pasal 1265 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Pasal 1265 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata mengatakan bahwa:

Suatu syarat batal adalah syarat yang bila dipenuhi akan menghapuskan perikatan dan membawa sesuatu kembali pada keadaan semula, seolah-olah tidak pernah ada suatu perikatan. Syarat ini tidak menunda pemenuhan perikatan; ia hanya mewajibkan kreditur mengembalikan apa yang telah diterimanya, bila peristiwa yang dimaksud terjadi.

j. Karena lewat waktu atau kadaluarsa

Yang dimaksud dengan lewat waktu atau kadaluarsa diatur dalam Pasal 1946 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang mana Pasal tersebut menjelaskan bahwa suatu upaya untuk memperoleh sesuatu atau untuk dibebaskan dari suatu perikatan dengan lewatnya suatu waktu tertentu dan atas syarat-syarat yang ditentukan oleh Undang-Undang. Terkait lewatnya suatu waktu tertentu dituangkan dalam Pasal 1967 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang mana dalam Pasal tersebut dijelaskan bahwa semua tuntutan hukum, baik yang bersifat kebendaan

maupun bersifat perorangan, hapus karena lewat waktu dengan lewatnya waktu tiga puluh tahun.

B. Tinjauan Umum Mengenai Jual-Beli

1. Pengertian Perjanjian Jual-Beli

Jual beli yang dalam bahasa Inggris disebut dengan *Sale and Purchase*, atau dalam Bahasa Belanda disebut dengan *Koop en Verkoop* merupakan sebuah kontrak/perjanjian. Yang dimaksud dengan jual beli adalah suatu kontrak dimana 1 (satu) pihak, yakni yang disebut dengan pihak penjual, mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu benda, sedangkan pihak lainnya, yang disebut dengan pihak pembeli, mengikatkan dirinya untuk membayar harga dari benda tersebut sebesar yang telah disepakati bersama.²³

Djarmiko juga mengartikan perjanjian jual beli sebagai suatu perjanjian dimana pihak yang satu menyanggupi akan menyerahkan hak milik atas suatu barang, sedang pihak lainnya menyanggupi akan membayar sejumlah uang sebagai harganya.²⁴

Menurut Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, jual-beli diartikan sebagai: “suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan.”

²³ Munir Fuady, *Pengantar Hukum Bisnis*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2012, hlm. 25.

²⁴ R. Djarmiko D., *Pengetahuan Hukum Perdata dan Hukum Dagang*, Angkasa, Bandung, 1996, hlm. 160.

Dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik juga dijelaskan mengenai jual beli, namun dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik disebut sebagai Transaksi Elektronik. Pasal 1 ke 2 mengatakan bahwa: “Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.”

Perbedaan jual beli biasa dengan transaksi elektronik yaitu terletak dari cara melakukannya. Jual beli biasa atau disebut dengan jual beli konvensional dilakukan dengan cara bertatap muka langsung antara penjual dan pembeli, sedangkan dalam transaksi elektronik penjual dan pembeli tidak bertatap muka. Penjual dan pembeli dalam transaksi elektronik melakukan transaksi melalui media elektronik dengan bantuan konektivitas internet

2. Lahirnya Perjanjian Jual-Beli

Sesuai dengan asas konsensualisme yang menjiwai hukum perjanjian B.W. perjanjian jual beli sudah dilahirkan pada detik tercapainya sepakat mengenai barang dan harga. Begitu kedua belah pihak sudah setuju tentang barang dan harga, maka lahirlah perjanjian jual beli yang sah di antara kedua belah pihak tersebut, perjanjian yang dibuat

sebelumnya akan melahirkan suatu perikatan secara hukum yang akan mengikat kedua belah pihak.²⁵

Pasal 1458 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata mengatakan bahwa: “Jual beli dianggap terjadi antara kedua belah pihak, segera setelah orang-orang itu mencapai kesepakatan tentang barang tersebut beserta harganya, meskipun barang itu belum diserahkan dan harga belum dibayar.”

3. Hak dan Kewajiban Penjual dan Pembeli

Dalam perjanjian jual-beli para pelaku yang terkait didalamnya mempunyai hak dan kewajiban yang berbeda. Kewajiban penjual dalam suatu perjanjian jual beli yaitu sebagai berikut:

- a. Menyerahkan hak atas barang yang diperjual-belian.

Kewajiban menyerahkan barang yang dimaksud yaitu segala perbuatan yang menurut hukum diperlukan untuk mengalihkan hak milik atas objek barang yang diperjual belikan dari penjual kepada pembeli.

- b. Kewajiban menanggung kenikmatan tentram dan menanggung cacat-cacat tersembunyi

Sebagaimana disebutkan dalam Pasal 1491 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang mengatakan bahwa penjual diwajibkan menjamin penguasaan barang yang dijualnya aman dan tentram, dan juga penjual wajib untuk menanggung cacat-cacat tersembunyi pada objek barang yang

²⁵ Deasy Soeikromo, *Pengalihan Hak Milik Atas Benda Melalui Perjanjian Jual Beli Menurut KUH Perdata*, Jurnal Vol. 1 No. 3

akan diperjual-belikan, yang menyebabkan barang tersebut tidak dapat dipakai oleh pembeli atau mengurangi kegunaan barang tersebut, sehingga pembeli mengetahui cacat-cacat tersebut.

Hak pembeli dalam suatu proses jual-beli pada umumnya dibagi menjadi 2 (dua) macam yaitu:²⁶

a. Pemindahan hak atas barang tertentu

Hak atas barang tertentu berpindah tergantung dari keinginan para pihak berdasarkan suatu perjanjian yang dibuat, dan untuk menentukan maksud dari para pihak tersebut, dengan memperhatikan dalam suatu syarat-syarat perjanjian.

b. Pemindahan hak atas barang tidak tentu

Apabila ada perjanjian untuk jual-beli barang tidak tentu, maka barang yang diserahkan dilakukan dengan perincian seperti jenis barang, berat barang, dan lain sebagainya, dan barang karena perincian itu diserahkan dengan perjanjian baik oleh penjual dengan persetujuan pembeli, maupun oleh pembeli dengan persetujuan penjual, kemudian hak atas barang itu berpindah ketika barang itu disesuaikan dengan perjanjian, yaitu disimpan atau sebaliknya dikenal, diberi e-tiket, dan sebagainya, sebagaimana yang telah diperjanjikan oleh para pihak.

²⁶ Mulyadi Nitisusantoro, *Perilaku Konsumen dalam Perspektif Kewirausahaan*, Alfabeta, Bandung, 2013, hlm 260.

4. Beralihnya Hak Milik dalam Jual Beli

Beralihnya hak milik atas benda dalam suatu jual beli yaitu pada saat penyerahan atas barang yang menjadi suatu objek jual beli tersebut dari pihak penjual kepada pihak pembeli. Sebagaimana dapat dilihat dalam Pasal 1459 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang berbunyi bahwa: “Hak milik atas barang yang dijual tidak pindah kepada pembeli selama barang itu belum diserahkan menurut Pasal 612, 613, dan 616.

Terhadap barang bergerak dan berwujud penyerahan dapat dilakukan secara nyata atau langsung oleh penjual selaku pemilik barang kepada pembeli, atau dapat menyerahkan kunci bangunan dimana benda yang merupakan objek jual beli tersebut disimpan. Terhadap penyerahan piutang atas nama dan barang tidak berwujud dilakukan dengan jalan membuat akta otentik atau dibawah tangan yang memuat isi hak-hak atas barang yang diperjual belikan kepada pembeli, sedangkan terhadap penyerahan benda tidak bergerak dilakukan dengan pengumuman akta yang bersangkutan dengan memindahkan salinan otentik yang lengkap dari akta tersebut atau surat keputusan Hakim ke kantor penyimpanan hipotik di tempat benda tidak bergerak yang harus diserahkan itu berada.

C. Tinjauan Umum Mengenai Benda Virtual

1. Benda Virtual

Benda virtual merupakan hal yang umum yang dapat dijumpai dalam suatu game. Terdapat berbagai macam benda virtual yang dapat ditemukan

dari sebuah game, salah satu contohnya yaitu suatu perlengkapan (*equip*), kostum, unit pemain, mata uang game, dan lain sebagainya. Sebelum mengartikan benda virtual, harus diketahui terlebih dahulu pengertian dari dunia virtual yang mana merupakan tempat berasalnya benda-benda virtual di dalamnya. Pengertian dunia virtual menurut Richard A Bartle yaitu:²⁷

“Virtual world are computer-simulated environment and, in one form or another, have been around since 1970s. They began life in the real of text based games.” (lingkungan yang disimulasikan melalui komputer, dalam suatu bentuk atau bentuk yang lain, telah ada sejak tahun 1970. Bermula dari jenis permainan yang berbasis teks.)

Pengguna dunia virtual dapat melakukan interaksi seperti layaknya kehidupan nyata melalui dunia virtual, bahkan pengguna dunia virtual dapat melakukan transaksi benda-benda dalam dunia virtual atau sering disebut juga benda virtual (*virtual property*).

Apabila diartikan secara sederhana, *virtual* berarti:²⁸ *“Not physically existing as such but made by software to appear to do so.”* berarti tidak terlihat secara fisik tetapi dibuat melalui software untuk hadir untuk melakukannya (program komputer).

²⁷ Richard A Bartle, *Designing Virtual Worlds*, New Riders, Indianapolis, 2004 at 3-5, Dalam jurnal Rumbles Wayne, *Theft in The Digital: Can You Steal Virtual Property*, hlm 356

²⁸ <https://en.oxforddictionaries.com/definition/virtual>, diakses pada 30 Maret 2018, pukul 17.21 Wib

Sedangkan *property* (benda) berarti:²⁹ “*A thing or things belonging to someone; possessions collectively.*” (benda atau benda-benda yang dimiliki seseorang; kepemilikan secara kolektif.)

Melihat pengertian *virtual* dan *property* maka dapat disimpulkan bahwa pengertian *virtual property* (benda virtual) adalah benda-benda yang dimiliki oleh seseorang yang mana benda tersebut tidak terlihat secara fisik namun benda tersebut ada dalam bentuk software.

Menurut David Nelmark, benda virtual diartikan sebagai:³⁰ “*Any property interest that is both intangible and exclusionary.*” (segala bentuk benda yang bersifat tidak berwujud dan eksklusif.)

Joshua A.T. Fairfield juga mengartikan benda virtual (*virtual property*), Pengertian benda virtual menurut Joshua A.T. Fairfield yaitu:

“*The space in cyberspace refers to something in particular: the rivalrousness, or spatial nature, of certain internet resources, like URLs, domain names, email account, virtual worlds, and more.*”³¹ (sebuah ruang di dalam ruang siber mengacu kepada sesuatu yang khusus: sifat rivalitas, atau sifat special, dari sumber daya internet tertentu, seperti URL, nama domain, akun email, dunia virtual dan lainnya.)

²⁹ <https://en.oxforddictionaries.com/definition/property>, diakses pada 30 Maret 2018, pukul 17.24 Wib

³⁰ David Nelmark, *Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interest such as Domain Names*, <https://scholarlycommons.law.northwestern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1025&context=njtip>, diakses pada 30 Maret 2018, Pukul 17.54 Wib.

³¹ Joshua A.T. Fairfield, *Virtual Property*, Indiana University School of Law, 2005, hlm. 1052

Terdapat beberapa kategori benda virtual yang dapat ditemukan. Jeniffer Z. Gong mengkategorikan benda virtual (*virtual property*) kedalam empat area yaitu:³²

a. *Avatar*

Avatar adalah representasi pengguna dari suatu entitas individual yang dapat digunakan di dalam game online, forum, dan dunia. Umumnya sebuah representasi yang nyata, yang diidealkan, atau yang menipu – dari para pemain, sebuah *avatar* dapat juga merepresentasikan persona pihak ketiga. Kegunaan dari suatu avatar banyak sekali. Di dalam suatu forum internet misalnya, suatu avatar dapat berupa suatu gambar yang sederhana yang berhubungan dengan pengguna.

b. *Domain Name*

Nama domain suatu server (DNS) menampung bank yang berisi nama domain yang terhubung dengan alamat IP. Router menggunakan bank untuk menghubungkan nama dari suatu alamat ketika mengirimkan paket suatu data. Ketika suatu ISP (*internet service provider*) menutup akses penggunanya, ISP membuang informasi dari bank dan dari router, sehingga pengguna tidak dapat menggunakan alamat IP miliknya untuk online karena alamat tersebut secara efektif menjadi suatu *island*

c. *Virtual Chattles*

³² Jennifer Z. Gong, *Defining And Addressing Virtual Property In International Treaties*, https://www.bu.edu/jostl/files/2015/02/Gong_Web_171.pdf, diakses pada 02 April 2018, pukul 12:32 Wib

Virtual chattles (barang-barang virtual) ada dalam *service provider* dan tidak dalam *physical server*. *Virtual Chattles* dapat mewakili apapun dari konten *user-generated*, untuk dijadikan peralatan dalam *game*, sampai tanah dan bangunan di suatu dunia virtual oleh *developer*. Barang-barang virtual yang didapat melalui sistem *gacha* juga termasuk kedalam kategori *virtual chattles*.

d. *Intelectual Property*

i. *Trademark* (Merk Dagang)

Mirip seperti avatar, Merk dagang adalah sebuah representasi afiliasi suatu produk dan servis dengan sumber-sumber. Seperti avatar, merk dagang online tidak terbatas di wilayah geografis pengguna, membuatnya merk-merk yang dikenal yang belum diakui oleh hukum berlaku di seluruh dunia karena sifat internasional dalam lingkup pengguna yang berarti pengguna dapat memperluas secara global. Membatasi merk dagang online hanya ke satu negara saja mengabaikan realita bahwa merk dagang digunakan tanpa batas wilayah, tanpa batas negara seperti internet.

ii. *Copyright*

Terdapat konten yang berbeda-beda yang dapat dilindungi oleh hak cipta. Contohnya buku, puisi, lagu film, dan karya seni. Di zaman modern, perlindungan hak cipta diperluas untuk website dan konten online lainnya. Setiap konten original yang dipublikasikan dalam website terlindungi oleh hukum hak cipta.

Joshua A.T. Fairfield menjelaskan bahwa benda virtual (*virtual property*) memiliki tiga kesamaan karakteristik seperti dengan benda di dunia nyata yaitu *rivalrous* (eksklusif), *Persistent* (tetap) dan *Interconnected* (saling berhubungan).³³

a. *Rivalrous* (eksklusif)

Rivalrous atau eksklusif maksudnya yaitu benda tidak dapat digunakan oleh orang lain selain si pemilik, dalam hal ini yaitu pemilik benda virtual. Contoh sifat *rivalrous* dalam benda virtual yaitu sebuah perlengkapan dalam akun *game*. Orang yang dapat menggunakan perlengkapan tersebut hanyalah pemilik akun *game* tersebut yang memiliki *password* akun *game*. Selain pemilik akun, tidak ada orang lain yang bisa membuka akun *game* dan menggunakan perlengkapan tersebut terkecuali pemilik akun tersebut menyerahkan *password-nya* kepada orang lain.

b. *Persistent* (tetap)

Yang dimaksud dengan *Persistent* atau tetap yaitu benda-benda virtual tetap akan ada dan tidak berubah. Contoh dari tetap ada dan tidak berubah dapat dilihat dalam perlengkapan dalam akun *game*, apabila seorang pemilik akun *game log out* (keluar) dari akun miliknya dan mematikan komputernya, perlengkapan dalam *game* tersebut tidaklah hilang. Data dari perlengkapan *game* tersebut dapat digunakan lagi tanpa ada yang

³³ Joshua A.T. Fairfield, *op.cit*, hlm 1053

berubah sedikitpun ketika pemilik akun *log in* menggunakan akun *game* miliknya.

c. *Interconnected* (saling berhubungan)

Yang dimaksud dengan *Interconnected* atau saling berhubungan yaitu benda-benda virtual memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya dan saling memberikan pengaruh terhadap satu sama lain. Contohnya yaitu dalam suatu *e-mail*, *e-mail* pengguna yang satu dengan yang lainnya saling berhubungan ketika digunakan untuk berkomunikasi.

2. *Gacha* (Mesin Penjual Otomatis)

Gacha merupakan sistem dalam suatu *game* yang memberikan *Virtual Chattles* atau barang-barang virtual kepada para pemain *game* yang membeli dan menggunakan sistem *gacha*, *gacha* berasal dari Bahasa Jepang *gashapon*.

James Purewal mengartikan *gacha* sebagai: “*Gacha is a game mechanic by which you pay real money in return for a random (physical or virtual) item*”³⁴ (*gacha* adalah sebuah mekanisme dalam *game* yang mana kamu membayar menggunakan uang asli dengan imbalan berupa barang (berwujud atau virtual) secara acak.)

Akiko Shibuya, Mizuha Teramoto dan Akiyo Shoun juga mengartikan *gacha*. Mereka mengartikan *gacha* sebagai: “....*similar in screen appearance to vending machines that dispense children’s toys, and*

³⁴ James Purewal, *loc.cit*

lucky player can win valuable gaming items this way.”³⁵ (seperti penampakan pada layar yang menyerupai mesin penjual otomatis yang mengeluarkan mainan anak-anak, dan pemain yang beruntung dapat memenangkan barang-barang berharga game dengan cara ini.)

Selain James Purewall, Akiko Shibuya, Mizuha Teramoto dan Akiyo Shoun, Toshihiko Yamakami juga memberikan penjelasan mengenai *gacha*, Toshihiko mengatakan bahwa: “*Gacha is a mechanism to provide a randomly picked item, sometimes free and sometimes as paid items.*”³⁶ (gacha merupakan sebuah mekanisme untuk menghasilkan benda terpilih secara acak, terkadang benda gratis dan terkadang benda berbayar.)

Maksud dari benda gratis diatas yaitu dalam suatu game, terdapat benda-benda virtual yang dapat diperoleh hanya dengan memainkan game tersebut tanpa harus menggunakan uang asli untuk memperolehnya.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, *gacha* mempunyai banyak jenis. Masing-masing game menggunakan sistem *gacha* yang berbeda-beda. Beberapa jenis *gacha* yang ditemukan dan 5 jenis *gacha* yang paling dikenal sebagai penghasil terbaik yaitu.³⁷

1. *Kompu Gacha (complete gacha)*

The “outlaw” in the world of Japanese mobile games banned by the government in 2012 after game developer made a lot of money killing with it. Kompu gacha is a type that promises a grand prize to a player who complete a set of less valuable items, also through gacha. It was banned due to its close-to-gambling principle. There are documented cases of single

³⁵ Akiko Shibuya, Mizuha Teramoto dan Akiyo Shoun, *Systematic Analysis of In-game Purchases and Social Features of Mobile Social Game in Japan*, DiGRA Conference, 2015

³⁶ Toshihiko Yamakami, *Historical View of Mobile Social Game Evolution in Japan: Retrospective Analysis of Success Factors*, ICACT, 2013

³⁷ Renatus, *loc.cit*

players spending thousands of dollars within one game to win the grand prize. (“penjahat” di dalam dunia permainan game mobile Jepang dilarang oleh pemerintah pada tahun 2012 setelah game developer memperoleh banyak uang dari kompu gacha. Kompu gacha adalah tipe yang menjanjikan hadiah utama kepada pemain game yang menyelesaikan kumpulan barang yang kurang berharga, yang melalui gacha. Kompu gacha dilarang karena memiliki kemiripan dengan prinsip perjudian. Terdapat kasus yang didokumentasikan yang mana satu pemain game menghabiskan ribuan dolar dalam satu game untuk mendapatkan hadiah utama.)

2. *Box/Package Gacha*

This Variety appeared soon after the kompu gacha was recognized as illegal. The box or package gacha had a major difference in it: player was offered a box with a fixed amount of prizes inside, and the box got ‘emptier’ after each gacha draw so player was able to estimate the odds of winning the item he is after. More importantly, knowing the total amount of box items and the cost of each gacha spin he was able to calculate the damage to his pocket. (jenis ini muncul setelah kompu gacha diakui illegal. Box atau package gacha memiliki perbedaan yang jauh d: pemain ditawarkan box dengan jumlah hadiah yang pasti di dalamnya, dan box akan semakin ‘habis’ setiap penarikan gacha sehingga pemain game dapat memperkirakan kemungkinan memenangkan barang yang diincar. Yang lebih penting, mengetahui jumlah total barang dari box dan harga dari setiap pemutaran gacha pemain dapat mengkalkulasikan resiko terhadap keuangannya.

3. *Step-up gacha*

Another effective hook for heavy spenders in mobile games, which has a step by step structure. Every time Players pays for gacha draw, he ‘step up’ to unlock next gacha with bigger odds of winning a rare item. This trick is that this type of gacha monetization is time-limited, so your overall spend in the game doesn’t count. (salah satu penarik perhatian yang efektif untuk pemboros di mobile game, yang mana memiliki struktur langkah demi langkah. Setiap pemain membayar untuk melakukan gacha, pemain ‘melangkah maju’ untuk membuka gacha selanjutnya yang memiliki kesempatan yang lebih besar untuk mendapatkan item langka. Trik dalam hal ini adalah jenis monetisasi gacha ini memiliki waktu yang terbatas, jadi keseluruhan pengeluaran di dalam game tidak dihitung.

4. *Sugoroku Gacha*

Based on a traditional Japanese board game, this variety of gacha consist in moving a character across a board with

squares. There is a prize in each square (the biggest prize is naturally seated in the last one), so player should play gacha to move his character forward and collect prizes. With each gacha draw, player gets a right to spin slot, roll dice or do any other luck-based action that will determine how many steps a character can move from that point on. (berasal dari papan permainan tradisional Jepang, jenis *gacha* ini memiliki unsur utama menjalankan karakter dalam papan yang memiliki kotak-kotak di dalamnya. Ada hadiah dalam masing-masing kotak (hadiah yang paling besar biasanya berada di kotak terakhir), yang maka dari itu pemain harus memainkan *gacha* untuk memajukan karakternya dan mengumpulkan hadiahnya. Dengan tiap penarikan *gacha*, pemain mendapatkan hak untuk melakukan pemutaran slot, pengocokan dadu atau melakukan hal lain yang berbasis keberuntungan yang akan menentukan berapa banyak langkah suatu karakter dapat berpindah dari tempatnya.

5. *Scratch Gacha and Consecutive Gacha*

Scratching boxes isn't exactly a type of gacha mechanic, but it works quite well in pair with what is called 'consecutive gacha'. The player gets a scratch card with prize concealed in boxes and can earn 'scratch point' for buying gacha roll sets (i.e. not single gachas but 5/10 more consecutive gachas automatically rolled in a row). (penggosokan box bukan benar-benar termasuk dalam tipe mekanik *gacha*, tapi ini bekerja cukup baik dihubungkan dengan apa yang dikenal '*gacha* beruntun'. Pemain mendapatkan kartu gosok dengan hadiah yang tersembunyi di dalam suatu box dan akan mendapatkan 'poin gosok' untuk membeli set *gacha roll* (contoh bukan satu *gacha* tetapi 5/10 lebih *gacha* beruntun secara otomatis diacak berturut-turut).

Gacha tidak diatur dalam hukum Indonesia, Indonesia hanya memiliki aturan hukum mengenai pengklasifikasian game saja. pengaturan pengklasifikasian game yang berlaku di Indonesia terdapat dalam PERATURAN MENTERI Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Peraturan Menteri ini berisi pengkategorian umur yang dilakukan oleh *IGRS (Indonesia Game Rating Board System)* terhadap suatu game yang beredar di Indonesia.

D. Tinjauan Umum Mengenai *Game*

1. Pengertian *Game*

Game merupakan suatu permainan yang saat ini kerap dimainkan oleh semua orang, baik dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Menurut kamus Merriam Webster, *game/video game* di definisikan sebagai berikut:³⁸

“an electronic game in which players control images on a video screen”.
(sebuah permainan elektronik yang mana para pemain mengontrol gambar pada layar monitor)

Menurut *Oxford Dictionaries*, *game/video game* diartikan sebagai:³⁹
“A game played by electronically manipulating images produced by a computer program on monitor or other display.” (sebuah permainan yang dimainkan dengan memanipulasikan gambar secara elektronik yang diciptakan melalui program komputer dalam suatu monitor atau layar lainnya)

2. Sejarah *Game*

Game yang dimainkan pada peralatan elektronik pertama kali lahir diciptakan oleh William Higinbotham pada tahun 1958. Pada bulan Oktober 1958, William Higinbotham seorang ahli fisika menciptakan apa yang dianggap sebagai *video game* pertama. *Game* tersebut merupakan *game*

³⁸ <https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>, diakses pada 26 Maret 2018 pukul 11:56 Wib.

³⁹ https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game, diakses pada 26 Maret 2018 pukul 12:00 Wib.

tenis sederhana, mirip seperti *game* Pong klasik tahun 1970, dan *game* tersebut cukup sukses di *Brookhaven National Laboratory open house*.⁴⁰

Game tenis sederhana yang diciptakan oleh William Higinbotham dinamai Tennis for two, yang mana cara memainkan *game* tersebut sangatlah mudah, pemain hanya diharuskan untuk memindahkan suatu bola dari suatu gambar yang seperti lapangan tenis yang dilihat dari samping dengan menggunakan alat pengendali berupa kenop dan tombol. Pengunjung *Brookhaven National Laboratory open house* menyukainya meskipun *game* yang diciptakan oleh William Higinbotham sederhana.

3. Genre Game

Genre *game* dibagi kedalam beberapa klasifikasi. Namun, pengklasifikasian jenis *game* tidaklah semudah pengklasifikasian genre suatu musik atau suatu film, karena perkembangan genre *game* yang terus maju dapat menyebabkan suatu *game* dengan genre yang baru lahir.

Berdasarkan genrenya, *game* dapat dibagi menjadi:⁴¹

a. *Action* (Aksi):

Mekanik utama dalam *game* aksi berkisar seputar akurasi, pergerakan, keputusan cepat, reflex, dan waktu.

b. *Adventure* (Petualangan)

Game petualangan menekankan pemain mengalami cerita melalui dialog dan penyelesaian puzzle.

⁴⁰ This Month in Physics History, <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm>, diakses pada 26 Maret 2018 pukul 12:26 Wib

⁴¹ Genre Definition, <http://www.mobygames.com/glossary/genres/>, diakses pada 26 Maret 15:45

c. *Compilation* (Kompilasi):

Menunjukkan paket apapun yang berisi kombinasi judul game. “Kompilasi” adalah dua atau lebih *game* dalam seri (prequel/sekuel) atau jenis serupa. “Solveaware” adalah istilah yang diberikan untuk *game* yang berbeda yang dikemas bersama-sama, biasanya dengan harga rendah, untuk mencoba mengganti laba yang hilang atau merosot.

d. *DLC/Add-on (Downloadable Content)*:

Expantions atau add-on adalah konten tambahan yang dibuat untuk *game* yang dirilis. Game dengan konten DLC diterapkan pada *game* utama dan diharuskan untuk memainkannya terlebih dahulu, karena konten DLC tidak dapat dimainkan secara terpisah. Konten dapat berupa perluasan penuh dari game yang sudah ada, tetapi bisa juga penambahan kecil seperti mata uang, musuh, ekstra (elemen non-*game* seperti *soundtrack*, *wallpaper*, akses beta), mode permainan, item, peta, pakaian/kostum, *player unit*, dan sebagainya.

e. *Educational* (Edukasi)

Game edukasi mencoba untuk mengajarkan pemain melalui bermain. Biasanya ditunjukkan untuk anak-anak yang lebih muda, *game* edukatif menawarkan cara yang menyenangkan dan tidak langsung untuk melatih mata pelajaran yang tidak menyenangkan seperti ejaan, matematika, sejarah dan lain-lain. Permainan edukasi sering disebut *Edutainment*.

f. *Puzzle*

Game puzzle berfokus murni pada pemecahan teka-teki, biasanya tanpa banyak narasi. Puzzle ada dalam beberapa ragam: strategi, taktis, logis, trivia, teka-teki kata, dan lain-lain.

g. *Racing/Driving*

Game balapan/mengemudi memungkinkan pemain untuk balapan, atau mengendarai kendaraan dengan cara yang santai. *Racing* dapat dilakukan dengan kendaraan, tunggangan, dengan berjalan kaki, atau dengan grafik yang terbilang abstrak. *Game* dengan jenis ini harus memiliki konten *racing/driving* dalam sebagian besar *game*, bukan hanya sebagai rangkaian pendek.

h. *Role-Playing*

Game Role-Playing (RPG) termasuk jenis permainan yang bervariasi yang berfokus pada pengembangan suatu karakter. Aspek-aspek tambahan yang sering dijumpai dalam RPG adalah pengumpulan kekayaan, cerita, dan pertempuran taktis.

i. *Simulation* (Simulasi)

Game simulasi bisa menjadi satu dari banyak jenis simulasi. Apa yang semua simulasi miliki secara umum adalah *game* simulasi lebih realistis dimodelkan seperti situasi dunia nyata dan variabel daripada kebanyakan *game*. *Game* simulasi dapat memodelkan berbagai situasi dan variabel yang berbeda, yang paling umum adalah:

- 2) Bisnis/transaksi simulasi;
- 3) Simulasi konstruksi;

- 4) Simulasi kehidupan;
- 5) Simulasi management;
- 6) Simulasi olahraga;
- 7) Simulasi kendaraan dan pertarungan kendaraan;
- 8) Simulasi perang.

j. *Special Edition* (Edisi spesial)

Edisi khusus yang berisi permainan dasar dengan konten-konten tambahan, biasanya dirilis bersamaan dengan *game* edisi standar.

k. *Sport* (Olahraga)

Game olahraga adalah *game* di mana pemain mengontrol orang atau manager dari suatu olahraga baik yang fiksi maupun yang nyata.

l. *Strategy/Tactics* (Strategi/Taktik)

Game strategi/taktik berkisar di sekitar penggunaan sumber daya secara strategis dan/atau taktis sering kali muncul dalam scenario *game* pertempuran atau manajerial.

4. Konektivitas Game

Terdapat dua jenis konektivitas dalam suatu game yaitu offline game dan online game. Kedua jenis konektivitas tersebut memiliki perbedaan yang sangat jelas yaitu

a. Offline Game

Offline game merupakan *game* yang hanya dapat dimainkan tanpa harus menggunakan koneksi internet. *Game* dengan konektivitas offline seperti

ini dapat dimainkan sendiri ataupun bersama-sama dengan menggunakan satu perangkat *game* yang sama.

b. Online Game

Online game merupakan *game* yang membutuhkan koneksi internet untuk dimainkan. *Game* yang membutuhkan konektivitas internet untuk dimainkan biasanya mengandung unsur permainan multiplayer di dalamnya. Pemain yang menggunakan koneksi internet tidak perlu berbagi perangkat *game* dengan pemain yang lainnya, pemain cukup menghubungkan perangkat *game*-nya dengan internet dan dapat bermain bersama dengan pemain lainnya yang menggunakan perangkat *game* dan permainan yang sama. Sistem *game* online seperti ini menghubungkan para pemain dengan menggunakan server yang mana para pemain tersebut menggunakan koneksi internet untuk memasuki server *game* yang akan dimainkan. Online game dibedakan lagi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. MMOG

MMOG merupakan singkatan dari *Massive Multiplayer Online Game* yaitu suatu *game* dalam komputer yang dimainkan oleh banyak orang. Disebut juga “*massive multiplayer online*” (MMO), MMOG berbeda dengan *game* multiplayer yang biasa karena lingkungannya abadi.⁴² Apabila satu pemain berhenti memainkan *game*, permainan tetap

⁴² <https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/56862/mmog>, diakses pada 03 April 2018, pukul 10.16

berlanjut bagi pemain-pemain yang masih memainkannya karena server *game* tersebut tetap aktif selama 24 jam.

2. MOG

MOG merupakan singkatan dari *Multiplayer Online Game*, mempunyai kesamaan dengan MMOG yang mana MOG juga merupakan *game* dalam komputer yang dimainkan oleh banyak orang namun perbedaannya yaitu terletak dalam jumlah pemain di dalamnya. MMOG dapat menampung hingga ribuan pemain di dalam satu server sedangkan MOG maksimal hanya dapat menampung hingga puluhan pemain saja.

3. Online Browser Game

Dikenal juga dengan sebutan *browser based game* yaitu sebuah *game* yang dimainkan sepenuhnya dalam suatu *web browser* daripada melalui konsol *video game* atau peralatan lainnya.⁴³ *game* dengan jenis ini dapat dimainkan di perangkat mana saja tanpa harus menggunakan suatu konsol *game* khusus, pemain hanya memerlukan komputer konektivitas internet saja agar dapat memainkan *game* dengan jenis ini.

⁴³ Tara Barnett, *What is Browser-Based Game*, <http://www.wisegeek.com/what-is-a-browser-based-game.htm>, diakses pada 03 April 2018, pukul 10.38 Wib.