



Tanggung Jawab Penjual Atas Tindakan Wanprestasi Dalam Jual-Beli *Diamond Game Online Mobile Legends*

Putra Pamungkas^{1*}, Teng Berlianty², Sarah Selfina Kuahaty³

^{1,2,3}, Fakultas Hukum Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia.

@ : putrapamungkas073@gmail.com

ABSTRACT: *The dimension of e-commerce in ITE Law Number 19 of 2016 and ITE Law Number 19 of 2016, which requires everyone to provide complete information and prohibits everyone from spreading fake news. In everyday life, what often occurs is default on consumers who like to play online games, especially Mobile legend. In reality, many defaults occurred but consumers did not have access to sue Top Up Store accounts because consumers had been blocked. Therefore, Mobile Legends players who feel aggrieved due to Top-Up diamonds and Top Up Store not repairing or refusing compensation can file a lawsuit to receive compensation. A clear dispute resolution process must exist in the event of a default. The research methods used are normative legal research or library legal research. The type of research used is analytical descriptive research. The research approach carried out by the researcher is the conceptual approach and the legislative approach (Statue Approach). Legal materials include primary legal materials, secondary legal materials, and tertiary legal materials. The results of the research conducted by the researcher concluded that, based on the Civil Code, the force of binding diamond purchase and sale agreements by sellers other than official providers, it is clearly explained that between buyers and unofficial providers, it is absolutely binding. This is because there is an element of agreement between the two parties. In addition, the ITE Law in Article 9 also guarantees binding force between non-official providers and consumers. This can be seen as evidence of communication related to diamond buying and selling transactions on Mobile Online Games. The form of responsibility in this case for the seller for the default of buying and selling Mobile Legends Diamonds through the Top Up Store can be resolved through the Consumer Dispute Resolution Agency (BPSK).*

Keywords: *Responsibility; Online Trading; Default.*

ABSTRAK: Dimensi tentang e-commerce dalam UU ITE Nomor 19 Tahun 2016 dan UU ITE Nomor 19 Tahun 2016, yang mewajibkan setiap orang menyediakan informasi yang lengkap dan melarang setiap orang menyebarkan berita bohong. Dalam keseharian yang sering terjadi adalah wanprestasi pada konsumen-konsumen yang gemar memainkan game online terkhusus Mobile legend. Kenyataannya banyak wanprestasi yang terjadi tetapi konsumen tidak memiliki akses untuk menuntut akun-akun Top Up Store karena konsumen telah di blokir. Oleh karena itu, pemain Mobile Legends yang merasa dirugikan akibat Top-Up diamond dan Top Up Store tidak memperbaiki atau menolak ganti rugi dapat mengajukan gugatan untuk menerima ganti rugi. Proses penyelesaian sengketa yang jelas harus ada jika terjadi wanprestasi. Adapun Metode Penelitian yang digunakan adalah, penelitian hukum normatif atau penelitian hukum perpustakaan. Tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif analitis. Pendekatan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu, pendekatan konseptual (conceptual approach) dan pendekatan perundang-undangan (Statue Approach). Bahan hukum diantaranya ada bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, serta bahan hukum tersier. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti disimpulkan bahwa, berdasarkan KUHPerdara kekuatan mengikat perjanjian jual beli diamond oleh penjual bukan provider resmi, diuraikan jelas bahwa antara pembeli dengan provider tidak resmi, mutlak bersifat mengikat. Hal ini di karenakan ada unsur kesepakatan antara kedua belah pihak. Selain itu UU ITE pada Pasal 9 juga menjamin kekuatan mengikat antara provider bukan resmi dengan konsumen. Hal tersebut terlihat bukti komunikasi terkait transaksi jual beli diamond pada Game Online Mobile. Bentuk Tanggung Jawab dalam hal ini penjual atas Wanprestasi Jual Beli Diamond Mobile Legends Melalui Top Up Store dapat diselesaikan melalui Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK).

Kata Kunci: *Tanggung Jawab; Jual Beli Online; Wanprestasi.*

PENDAHULUAN

Subjek hukum mempunyai kedudukan dan peranan yang sangat penting di dalam bidang hukum, khususnya hukum keperdataan, karena subjek hukum itulah nantinya yang dapat mempunyai wewenang hukum (*rechtsbevoegheid*) di dalam berbagai literature dikenal dua macam subjek hukum yaitu manusia dan badan hukum, Dalam upaya untuk mencukupkan kebutuhan hidup dilakukan lewat berbagai cara dan upaya.¹

Kegiatan jual beli *online* melalui internet yang dikenal dengan istilah *Electronic Commerce* atau *E-Commerce* yaitu suatu kegiatan yang banyak dilakukan oleh setiap orang, karena dalam transaksi jual beli secara elektronik ini membuat waktu menjadi efisien dan juga efektif sehingga seseorang dapat melakukan transaksi jual beli dengan setiap orang dimanapun dan kapanpun. *E-Commerce* pada dasarnya merupakan suatu transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. Hal ini tentunya mengubah kebiasaan yang sebelumnya melakukan transaksi jual beli secara langsung dengan tatap muka antara penjual dan pembeli, sekarang sudah berubah menjadi transaksi dapat dilakukan secara *online*.

Pasal 1457 KUHPerdara diatur tentang pengertian jual beli merupakan satu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan satu benda dan pihak lain membayar harga yang telah di janjikan. Dalam jual beli *online* yang digunakan oleh pihak bukan seperti layaknya perjanjian jual beli pada umumnya. Tetapi perjanjian jual beli *online* tersebut dapat dilakukan tanpa adanya pertemuan secara langsung antara kedua belah pihak, dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE) Pasal 1 Ayat 2 yang menyebutkan bahwa, transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Pada dasarnya Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) dan UU ITE Nomor 19 Tahun 2016, telah mampu memberikan perlindungan hukum yang memadai bagi konsumen dalam melakukan transaksi melalui *e-commerce*, perlindungan hukum tersebut terlihat dalam ketentuan- ketentuan UUPK dan UUTE.

Praktiknya tak jarang jual beli secara *online* dapat menimbulkan masalah. Salah satunya adalah penipuan, dalam hal menyepakati suatu perjanjian secara lisan tetapi salah satu pihak mengingkari perjanjian tersebut atau dapat dikatakan sebagai wanprestasi.² *Mobile Legends* merupakan salah satu *game online* yang berkembang akibat pesatnya perkembangan teknologi. *Game* ini bukan hanya untuk hiburan juga mengikuti ajang *Electronic Sports* selanjutnya disebut *E-Sports* di *SEA Games Vietnam 2021*. Kurensi *in-game* pada *game Mobile Legends* disebut dengan *diamond*. Kurensi *in-game* adalah mata uang virtual yang berfungsi sebagai alat pembayaran resmi di dalam *game*. *Diamond* dapat digunakan untuk membeli berbagai *item* dan konten premium yang akan meningkatkan pengalaman bermain. Salah satu tempat yang menyediakan layanan *top up diamond Mobile Legends* yang legal adalah *CodaShop*.³

Salah satu kasus wanprestasi *game mobile legend* yang benar-benar terjadi menimpa Abianto Dewabrata (22 Tahun) warga Taman Sulfat, Kota Malang yang harus kehilangan

¹ Sarah S. Kuahaty, Pemerintah Sebagai Subjek Hukum Perdata Dalam Kontrak Pengadaan Barang Atau Jasa, Jurnal Sasi, Vol 17, No 3, Juli-September 2011, h. 53.

² Saprida, "Legalitas Transaksi Jual Beli Online Di Indonesia, Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Ekonomi Syariah", vol. 8, no. 2, 2023, h. 318

³ Aprilianto, A., Dkk, "Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game Mobile Legends". Bangbang melalui Codashop. JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen, vol.2, no.1, 2022, h. 1769

uang sebesar Rp. 5 Juta Rupiah. Hal ini dilansir melalui *website @Jawapos.com*⁴ oleh editor Sari Hardiyanto pada tahun 2018 di Kota Malang Jawa Timur. Bahwasanya, Modus pelaku awalnya mengundang korban untuk bergabung di grup *WhatsApp* untuk kemudian ditawarkan membeli sebuah akun. Awalnya, Abianto mengaku tidak tertarik dengan tawaran itu. Namun karena kepepet kebutuhan, dia *pun* kemudian memutuskan untuk melakukan transaksi. “Saya menghubungi dia dan setelah berbincang, akhirnya sepakat dengan harga Rp 5 Juta Rupiah,” cerita Abianto. Setelah berhasil mentransfer uangnya, *diamond* yang sudah berhasil dibeli tersebut tidak kunjung dia terima. Ketika Abianto berusaha menanyakan, Burr beberapa kali mengelak. “Sejak saat itu, Burr tidak bisa dihubungi lagi. Kalau ada yang berhasil tertipu, dia langsung mengeluarkan orang-orang tersebut dengan alasan bersih-bersih”. Hal serupa terjadi pada saya. Baru pagi (07/03/2018) tadi saya di *kick* (keluarkan) dari grup,” imbuh Abianto.

Oleh karena itu, pemain *Mobile Legends* yang merasa dirugikan akibat *Top-Up diamond* dan *Top Up Store* tidak memperbaiki atau menolak ganti rugi dapat mengajukan gugatan untuk menerima ganti rugi. Proses penyelesaian sengketa yang jelas harus ada jika terjadi wanprestasi. Menurut UUPK, ada dua cara bagi pengguna *Mobile Legends* dan *Top Up Store* untuk menyelesaikan perbedaan mereka dan mencari kompensasi menyelesaikan masalah antara konsumen dan pelaku tanpa pergi ke pengadilan melalui entitas tertentu dan penanganan sengketa oleh pengadilan. Konsumen memiliki pilihan untuk memilih jenis penyelesaian sengketa konsumen yang dihadapinya, sesuai UUPK. Hal ini sesuai dengan Pasal 45 Ayat 2 UUPK yang mengatur bahwa sengketa konsumen dapat diselesaikan di dalam sistem hukum atau di luarnya, tergantung pada preferensi sukarela kedua pihak yang bersengketa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan adalah penelitian jenis normatif yang menggunakan analisis kualitatif yakni dengan menjelaskan bahan hukum yang ada dengan kata-kata atau pernyataan bukan dengan angka-angka.⁵ Pendekatan permasalahan yang digunakan adalah pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*) dan pendekatan konseptual (*Conceptual Approach*). Prosedur pengumpulan bahan hukum yang penulis gunakan yaitu, menelaah dan mengumpulkan bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, kemudian dikelompokkan, dipertimbangkan, dikaji dan dibandingkan dengan teori dan standar yang ditetapkan oleh para ahli, untuk akhirnya dianalisis secara normatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kekuatan Mengikat Perjanjian Jual Beli *Diamond* Oleh Penjual Bukan *Provider Resmi*

1. Praktik Penjualan *Diamond* Dalam Transaksi Jual Beli *Game Online*

Proses pembuatan sebuah perjanjian, termasuk perjanjian jual beli online atau transaksi elektronik haruslah didasari dengan itikad baik dari masing-masing pihak didalam perjanjian tersebut, baik dari pihak pelaku bisnis *online* maupun pihak konsumen. Asas itikad baik (*good faith*) menurut Subekti ‘merupakan salah satu sendi terpenting dalam hukum perjanjian. Asas itikad baik menjadi penting didalam pembuatan suatu perjanjian jual beli *online*, karena pada dasarnya pihak konsumen harus mendapatkan informasi yang

⁴ <https://www.jawapos.com/kasuistika/amp/0166931/garagara-mobile-legends-pemuda-ini-kena-tipu-rp-5-juta>. Diakses pada 5 Oktober

⁵ <https://idtesis.com/pengertian-penelitian-hukum-normatif>, diakses pada 3 Juni 2024.

⁶ Subekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Intermasa, Jakarta, 1996, h. 41.

sejelas-jelasnya terkait dengan barang yang ditawarkan oleh pihak *online shop* dan pihak *online shop* harus dengan itikad yang baik menjelaskan secara detail terkait barang yang akan dibeli oleh pihak konsumen, dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) juga mewajibkan pelaku usaha untuk memberikan informasi yang lengkap dan benar. Kewajiban tersebut termuat dalam Pasal 9 yang berbunyi: "Pelaku usaha yang menawarkan produk melalui sistem elektronik harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan".

Hingga saat ini masih banyak pelaku bisnis *online* yang tidak mengetahui mengenai kewajibannya sebagai pelaku usaha. Masih banyak *online shop* yang tidak mencantumkan alamat sebagai bentuk informasi kepada para konsumen dan tidak jelasnya deskripsi terkait barang yang ditawarkan, sehingga dapat berpotensi menimbulkan kerugian bagi pihak konsumen. Hal ini seperti yang dialami pada Abianto warga Taman Sulfat, Kota Malang yang harus kehilangan uang sebesar Rp. 5 Juta Rupiah. Abianto karena kepepet kebutuhan, dia pun kemudian memutuskan untuk melakukan transaksi. Setelah berhasil mentransfer uangnya, *diamond* yang sudah berhasil dibeli tersebut tidak kunjung dia terima. Ketika Abianto berusaha menanyakan kepada pihak penjual dan beberapa kali mengelak. Sejak saat itu, pihak penjual tidak bisa dihubungi lagi.

2. Prosedur Perjanjian Jual Beli Diamond

Dalam KUHPerdata telah diatur mengenai perjanjian dan bagaimana syarat-syarat sahnya sebuah perjanjian yaitu dalam Buku III KUHPerdata. Dimana dalam pasal 1313 KUHPerdata perjanjian merupakan suatu perbuatan dengan manasatu orang tau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih, dan syarat-syarat sahnya sebuah perjanjian diatur dalam pasal 1320 KUHPerdata.⁷ Dalam sebuah perjanjian perlu diperhatikan juga syarat-syarat yang menjadi dasar agar perjanjian tersebut sah dimata hukum. Syarat-syarat sahnya perjanjian diatur dalam pasal 1320 KUHPerdata. Hal ini sangat perlu dipahami agar tercipta sebuah perjanjian yang sah. Di dalam pasal 1320 KUHPerdata disebut empat syarat agar sebuah perjanjian itu dapat dikatakan sah, yaitu :

- 1) Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya;

Dimana para pihak yang mengadakan perjanjian tersebut harus sepakat dan setuju dengan apa yang akan diperjanjian tanpa adanya suatu paksaan atau kekhilafan.

- 2) Kecakapan mereka untuk membuat suatu perikatan;

Dimana para pihak harus memiliki kecakapan menurut hukum diantara sudah dewasa dan dalam keadaan sehat.

- 3) Suatu hal tertentu;

Dimana dalam perjanjian tersebut telah ditentukan objek dari perjanjian atau hal yang diperjanjikan.

- 4) Suatu sebab yang halal.

Dimana dalam perjanjian ini harus didasari dengan hal-hal yang tidak bertentangan dengan undang-undang yang berlaku.

⁷ Kartini Kartono, 1995, *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum*, Mandar Maju, Bandung, h. 58

Metode transaksi secara umum dengan *codashop.com*. *Codashop* adalah sebuah aplikasi penjualan *diamond* resmi yang dikeluarkan oleh *Game Mobile Legend*. Terdapat beberapa perbedaan jual beli *diamond* yang dilakukan di *marketplace* yang bukan *provider* dengan *codashop* perbedaan tersebut diantaranya terletak pada harga *diamond* dimana harga *diamond* yang dijual di *codashop* mahal, dibandingkan harga *diamond* yang dijual di yang bukan *provider*. Selain pada harga, perbedaan lainnya terletak pada proses pengiriman *diamond*. Contoh pembelian *diamond* melalui *marketplace* yang bukan *provider*, apabila pihak pembeli melakukan pembayaran *diamond* hari ini maka *diamond* yang dibeli akan dikirimkan dalam kurun waktu 1×24 jam. Kemudian jika pembelian dilakukan melalui *codashop* yang merupakan aplikasi resmi *Game Mobile Legend* maka setelah pihak pembeli memutuskan untuk membeli dan membayar *diamond* tersebut seketika *diamond* tersebut akan langsung masuk ke akun *game* milik pihak pembeli.⁸

Kendala lain yang timbul saat melakukan transaksi jual beli *diamond Game Mobile legend* di *marketplace* yang bukan *provider* adalah karena adanya faktor transaksi pembelian yang dapat merugikan konsumen. Diantaranya *diamond* tidak dapat dilihat secara jelas. Ketika konsumen membeli *diamond*, maka konsumen hanya bisa menerka apakah *diamond* itu akan sampai ke akun konsumen atau tidak. Ketika *diamond* tidak sampai ke akun konsumen dan akun penjual *diamond* tidak dapat diakses lagi maka sudah pasti konsumen telah mengalami penipuan. Hal ini menjadikan konsumen sulit menghubungi pihak penjual *diamond* untuk meminta ganti kerugian.

3. Kekuatan Mengikat Perjanjian Jual Beli Diamond Bukan Oleh Provider Resmi

Menurut Pasal 1320 KUHPerdata, suatu perjanjian itu sah apabila terpenuhi 4 (empat) syarat, yaitu :⁹

- 1) Adanya kata sepakat;
- 2) Kecakapan untuk membuat perjanjian;
- 3) Adanya suatu hal tertentu;
- 4) Adanya causa yang halal.

Perjanjian baru terbentuk jika ada pertemuan atau persesuaian antara janji-janji yang ditujukan satu pihak terhadap pihak lainnya. Perjanjian tidak tertulis sebagai perjanjian yang sering dipilih atau digunakan dalam melakukan suatu kegiatan kesepakatan mengingat perjanjian tidak tertulis lebih mudah tidak membutuhkan waktu yang lama dalam menciptakan kesepakatan.¹⁰ Transaksi jual beli *diamond* pada *Game Online Mobile Legend* telah memenuhi unsur jual beli, yakni :

1. Penjual dan pembeli *diamond Mobile Legend* merupakan unsur para pihak;
2. *Diamond Mobile Legend* merupakan objek yang ditransaksikan;
3. Nominal harga *diamond Mobile Legend* yang dipromosikan para penjual *diamond* dalam server *Game Online Mobile Legend* menunjukkan bahwa telah memenuhi unsur "terdapat harga"; dan

Pembeli *diamond Mobile Legend* yang kemudian melakukan pembayaran melalui transfer bank sesuai harga *diamond Mobile Legend* yang telah disepakati menunjukkan bahwa

⁸ Ahmad Wardi Muslich, *Figh Muamalah*, Amzah, Jakarta, 2010, h. 177

⁹ Savitri, A. N.D, "Akibat Hukum Terhadap Obyek Gadai Ketika Pemberi Gadai Melakukan Wanprestasi Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Studi Kasus Kantor PT. Pegadaian (Persero)", Purwodadi, Doctoral disscrtation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2023, h. 2 5

¹⁰ Dede Indra Pratama, Dkk, "Kepastian Hukum Terkait Transaksi Jual Beli Diamond lock Pada *Game Online Growtopia*", Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 2024, Vol.10, No.7, DOI : <https://doi.org/10.5281/zenodo.11064441>

terpenuhinya unsur terdapat pembayaran dalam bentuk uang.

Hubungan pihak-pihak secara hukum pada transaksi *diamond Mobile Legend* yang diperjual belikan pada *Game Online Mobile Legend* ialah lahir atas perikatan sebagaimana ketentuan Pasal 1233 KUHPerdata, yang mana perikatan tersebut dilahirkan atas perjanjian ataupun peraturan perUndang-Undangan. Transaksi jual beli *diamond* pada *Game Online Mobile Legend* yang sesuai unsur Pasal 1457 KUHPerdata menunjukkan bahwa perikatan lahir sebagaimana ketentuan peraturan perundang-undangan tersebut sekaligus atas adanya perjanjian sebagaimana ketentuan Pasal 1313 KUHPerdata. Pasal 1313 mengatur perjanjian merupakan tindakan, yang terdapat pihak 1 ataupun lebih dari 1 untuk mengikat diri ke pihak lain.¹¹

Ketika melihat sisi pembuktian perjanjian tertulis yang bersifat mengikat, KUHPerdata tidak mengatur perjanjian atas transaksi melalui media elektronik. Sedangkan ketika menggali ketentuan, Pasal 1 Ayat (2) UU ITE, menyebutkan : "Transaksi elektronik merupakan perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer atau media elektronik lainnya". Pasal 1 Ayat (17) UU ITE juga mengatur tersendiri terkait definisi kontrak secara elektronik, yaitu merupakan perjanjian di mana pembuatannya dari sistem pada elektronik. Bukti komunikasi terkait transaksi jual beli *diamond* pada *Game Online Mobile Legend* dengan ini sebenarnya bisa dikategorikan sebagai kontrak elektronik, karena telah memenuhi unsur Pasal tersebut yaitu adanya perjanjian yang dibuat oleh penjual dan pembeli *diamond* melalui media elektronik.

B. Bentuk Tanggung Jawab Penjual Atas Tindakan Wanprestasi Dalam Perjanjian Jual Beli *Diamond Mobile Legend* Melalui *Top Up Store*

1. Kedudukan *Top Up Store* Dalam Transaksi Perdagangan Online

Top Up Store sendiri merupakan tempat untuk melakukan *Top Up* atau pengisian ulang saldo, seperti saldo *e-money*, *e-wallet*, atau *voucher game*. Dalam praktiknya *Top Up Game*, terdapat berbagai metode pembayaran yang digunakan oleh pemain untuk menambahkan dana ke akun mereka. Beberapa metode pembayaran umum termasuk kartu kredit/debit, transfer bank, dan layanan pembayaran digital seperti *PayPai*, *Google Pay*, atau *Apple Pay*. Pengguna juga dapat menggunakan *voucher game* atau kartu hadiah untuk melakukan *top up*, yang biasanya tersedia di toko-toko fisik atau *online*. Selain itu, transfer bank juga merupakan metode pembayaran yang populer untuk *Top Up Game*.

Oleh karena itu, kedudukan *Top Up Store* dalam transaksi perdagangan *online* telah membawa pengaruh yang cukup besar khususnya di Indonesia. *Top Up Store* menjadi sumber pendapatan yang signifikan bagi pengembangnya terutama pada layanan *Game Online*, sementara pemain dapat meningkatkan tingkat kesenangan dan prestasi dalam permainan. Namun, praktik ini juga telah menimbulkan berbagai pertanyaan tentang keadilan dalam permainan, penyalahgunaan sistem, dan dampaknya terhadap pengalaman bermain.

4. Bentuk Wanprestasi Dalam Jual Beli *Diamond Mobile Legend*

Wanprestasi terdapat dalam pasal 1243 KUH Perdata, yang menyatakan bahwa:¹² "penggantian biaya, rugi dan bunga karena tidak dipenuhinya suatu perikatan, barulah mulai diwajibkan, apabila si berutang, setelah dinyatakan lalai memenuhi perikatannya,

¹¹ [http://ikakhairunnisasimanjuntak.blog.uma.ac.id/wpcontent/uploads/sites/646/2020/06/PER\[ANJIAN-JUAL-BELI.pdf](http://ikakhairunnisasimanjuntak.blog.uma.ac.id/wpcontent/uploads/sites/646/2020/06/PER[ANJIAN-JUAL-BELI.pdf), Diakses pada 7 Oktober 2024.

¹² Ahmadi Miru dan Sakka Pati, *Hukum Perikatan*, Rajawali Pers, Jakarta, 2008, h. 12

tetap melalaikannya, atau jika sesuatu yang harus diberikan atau dibuatnya, hanya dapat diberikan atau dibuatnya, hanya dapat diberikan atau dibuat Dalam tenggang waktu yang telah dilampaukannya". Kata lain wanprestasi juga dapat diartikan suatu perbuatan ingkar janji yang dilakukan oleh salah satu pihak yang tidak melaksanakan isi perjanjian, isi ataupun melaksanakan tetapi terlambat atau melakukan apa yang sesungguhnya tidak boleh dilakukannya.¹³

Para pihak yang melakukan transaksi elektronik "harus menggunakan sistem elektronik yang telah disepakati", bunyi dari Pasal 19 UU ITE No. 11 Tahun 2008. Pasal 19 UU ITE No. 11 Tahun 2008. menjelaskan tentang subjek atau pelaku dalam transaksi elektronik serta sarana yang digunakan untuk melakukan transaksi tersebut. Pada kenyataannya, internet berfungsi sebagai saluran elektronik tempat transaksi antara toko isi ulang melalui *e-wallet*. Konsumen yang mengunjungi halaman media sosial *Top Up Store* dengan leluasa menerima informasi barang yang ditawarkan *Top Up Store* tersebut.

Hukum kebendaan dan hukum perikatan yang terdapat dalam KUHPdata dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 ITE adalah salah satu Undang-Undang yang mengatur *Top Up Diamond Mobile Legends*. Karena memenuhi syarat perjanjian menurut ketentuan Pasal 1320 KUHPdata, maka *Top Up diamond*, perjanjian jual beli yang dibuat oleh pengguna *Mobile Legends*, adalah sah. Karena *Top Up Store* sebagai pelaku usaha telah mengoperasikan jasa pengisian ulang komoditas *digitalgame online* dengan memakai perantara komunikasi dan transaksi yang legal, maka transaksi *Top Up diamond* juga dilakukan secara sah.

5. Tanggung Jawab Penjual Atas Tindakan Wanprestasi Jual Beli *Diamond Mobile Legend*

Berdasarkan KUHPdata bahwa *diamond* adalah hal milik yang wajib di terima oleh konsumen jika telah dilakukannya kesepakatan dan transaksi pembayaran melalui media elektronik, maka pihak *provider* wajib bertanggung jawab jika tidak dilaksanakan prestasi yang telah di sepakati. Wanprestasi seorang *provider* dapat berupa 4 (empat) macam yaitu:¹⁴

1. Sama sekali tidak memenuhi prestasi, artinya debitur sama sekali tidak memenuhi perikatan atau dengan kata lain debitur tidak melaksanakan isi perjanjian sebagaimana mestinya.

2. Tidak tunai memenuhi prestasi atau prestasi dipenuhi sebagian, artinya bahwa debitur telah memenuhi prestasi tetapi hanya sebagian saja, sedangkan sebagian yang lain belum dibayarkan atau belum dilaksanakan.

3. Terlambat memenuhi prestasi, bahwa debitur tidak memenuhi prestasi pada waktu yang ditentukan dalam perjanjian walaupun ia memenuhi prestasi secara keseluruhan.

4. Keliru memenuhi prestasi, artinya bahwa debitur memenuhi prestasi dengan barang atau objek perjanjian yang salah. Kata lain prestasi yang dibayarkan bukanlah yang ditentukan dalam perjanjian ataupun bukanlah yang diinginkan oleh kreditur.

Pasal 21 ayat (2) huruf a UU ITE yaitu: Jika dilakukan sendiri, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab para pihak yang bertransaksi. Demikian dalam transaksi elektronik, pihak yang bertanggung jawab adalah pihak yang melakukan wanprestasi yang dalam hal ini dilakukan oleh penjual online atau pelaku usaha. Menurut Undang-Undang perlindungan konsumen Pasal 45 ayat (2), penyelesaian

¹³ <https://repository.uin-suska.ac.id/7130/4/BAB%20III.pdf>, Diakses pada 8 Oktober 2024

¹⁴ Cahaya Keadilan, "Penyelesaian Sengketa Dalam Perjanjian Jual Beli Secara *Online*", Vol. 5, No. 2, 2018, h. 79.

sengketa konsumen dapat diselesaikan melalui pengadilan atau diluar pengadilan berdasarkan pilihan para pihak yang sedang bersengketa. Berdasarkan pasal 45 ayat (2), ada dua cara penyelesaian sengketa konsumen yaitu di dalam pengadilan atau di luar pengadilan. Apabila dipilih penyelesaian sengketa melalui pengadilan, cara penyelesaian sengketa konsumen melalui pengadilan harus sesuai dengan ketentuan peradilan umum yang berlaku di Indonesia. Berdasarkan penjelasan dari undang-undang perlindungan konsumen Pasal 45 ayat (1) ialah, penyelesaian sengketa konsumen bisa melalui dua cara, yaitu secara damai tau melalui instansi berwenang.¹⁵

Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK) adalah salah satu instansi berwenang di luar peradilan umum yang dapat digunakan konsumen untuk menyelesaikan sengketa. Berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Konsumen Pasal 47, tujuan dari BPSK ialah untuk mencapai kesepakatan mengenai bentuk dan besarnya ganti rugi dan/atau mengenai tindakan tertentu untuk menjamin tidak akan teridi kembali atau tidak akan terulang kembali kerugian yang diderita oleh konsumen. Wilayah hukum untuk mengajukan tuntutan sengketa konsumen di BPSK didasarkan pada tempat tinggal domisili konsumen. Ketika konsumen mereka dirugikan atas kerusakan, pencemaran ataupun kerugian yang terjadi akibat mengkonsumsi barang dan/atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan oleh pelaku usaha, untuk itu berdasarkan ketentuan Undang-undang perlindungan konsumen Pasal 19 yaitu, konsumen dapat menuntut ganti rugi. Tuntutan ganti rugi yang dilakukan oleh konsumen, sebagaimana pelaku usaha dapat memenuhinya dalam tenggang waktu 7 hari setelah tanggal transaksi.

KESIMPULAN

Berdasarkan Pasal 1338 ayat (1) KUHPerdara kekuatan mengikat perjanjian jual beli *diamond* oleh penjual bukan *provider* resmi, diuraikan jelas bahwa antara pembeli dengan *provider* tidak resmi, mutlak bersifat mengikat. Hal ini dikarenakan ada unsur kesepakatan antara kedua belah pihak. Selain itu UU ITE pada Pasal 9 juga menjamin kekuatan mengikat antara *provider* bukan resmi dengan konsumen. Hal tersebut terlihat bukti komunikasi terkait transaksi jual beli *diamond* pada *Game Online Mobile*. Bentuk Tanggung Jawab dalam hal ini penjual atas Wanprestasi Jual Beli *Diamond Mobile Legends* Melalui *Top Up Store* dapat diselesaikan melalui Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK) yaitu salah satu instansi berwenang di luar peradilan umum yang dapat digunakan konsumen untuk menyelesaikan sengketa. Pasal 19 UU ITE yaitu, konsumen dapat menuntut ganti rugi. Tuntutan ganti rugi yang dilakukan oleh konsumen, sebagaimana pelaku usaha dapat memenuhinya dalam tenggang waktu 7 hari setelah tanggal transaksi. Begitu juga sebaliknya apabila pelaku usaha menolak atau tidak memberikan tanggapan atau tidak membayar ganti rugi seperti yang dituntut oleh konsumen, maka konsumen dapat mengajukan penyelesaian sengketa terhadap pelaku usaha dalam hal ini provider bukan resmi melalui BPSK dengan nilai kerugian tidak lebih dari 200 juta rupiah.

REFERENSI

Jurnal

Aprilianto, A., Dkk, Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game Mobile Legends: Bangbang melalui Codashop. *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen*, 2, no 1, (2022).

¹⁵ Kurniawan, *Hukum Perlindungan Problematika Kedudukan dan Kekuatan Putusan BPSK*, UB Press, Malang, h. 134

Cahaya Keadilan, Penyelesaian Sengketa Dalam Perjanian Jual Beli Secara Online, 5, no 2, (2018).

Pratama Dede Indra, Dkk," Kepastian Hukum Terkait Transaksi Jual Beli Diamond lock Pada Game Online "Growtopia", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10, no. 7 (2024),

Saprida, Legalitas Transaksi Jual Beli Online Di Indonesia, *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Ekonomi Syariah*, 8, no 2, (2023).

Savitri, A. N.D, *Akibat Hukum Terhadap Obyek Gadai Ketika Pemberi Gadai Melakukan Wanprestasi Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Studi Kasus Kantor PT. Pegadaian (Persero), , Purwodadi*, Doctoral disscrtation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, (2023).

Sarah S. Kuahaty, Pemerintah Sebagai Subjek Hukum Perdata Dalam Kontrak Pengadaan Barang Atau Jasa, *Jurnal Sasi*, 17, no 3, (2011).

Buku

Muslich Ahmad Wardi, *Figh Muamalah*, Jakarta, Amzah, 2010.

Kartini Kartono, *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum*, Bandung, Mandar Maju, 1995.

Kurniawan, *Hukum Perlindungan Problematika Kedudukan dan Kekuatan Putusan BPSK*, UB Press, Malang.

Subekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Jakarta, Intermasa, 1996.

Website

<https://www.jawapos.com/kasuistika/amp/0166931/garagara-mobile-legends-pemuda-ini-kena-tipu-rp-5-juta>.

<http://ikakhairunnisasimanjuntak.blog.uma.ac.id/wpcontent/uploads/sites/646/2020/06/PERJANJIAN-JUAL-BELI.pdf>.