

# PENGATURAN KONTEN GAMES DAN TANGGUNG JAWAB PELAKU USAHA GAMES DEVELOPER

Komang Aditya Darma Putera, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail:

[tulalapong@gmail.com](mailto:tulalapong@gmail.com)

Made sarjana, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail:

[made\\_sarjana@unud.ac.id](mailto:made_sarjana@unud.ac.id)

doi: <https://doi.org/10.24843/KS.2020.v08.i08.p03>

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan memahami kedudukan hukum users dan games developer dalam pembelian konten pada King's Raid serta untuk mengetahui tanggung jawab games developer King's Raid dengan users terhadap pembatalan pembelian konten. Penelitian ini adalah penelitian yuridis normative yakni mengenai kekosongan norma dalam mengatur kebijakan Purchase Withdrawal & Purchase Refunds pada games online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedudukan hukum users dan games developer dalam pembelian konten pada King's Raid adalah proporsional dimana masing-masing pihak memiliki hak dan kewajiban yang seimbang berdasarkan Cyberspace Self-Governance pada kebijakan Purchase Withdrawal & Purchase Refunds. Tanggung jawab games developer King's Raid dengan users terhadap pembatalan pembelian konten adalah wajib mengembalikan pembayaran kepada users dan menjaga kerahasiaan data pribadi users dari pihak ketiga yang menyediakan sistem pembayaran sebagaimana yang dituangkan dalam kontrak elektronik.

**Kata Kunci:** Tanggung jawab perdata, games developer, konten, users

## ABSTRACT

This research aims to examine and comprehend the legal status of users and games developers in purchasing content on King's Raid and the responsibility of King's Raid game developers with users for canceling content purchases. This research is a normative juridical research which is about the void of norms in regulating Purchase Withdrawal & Purchase Refunds policies in online games. The study shows the legal status of users and games developers in purchasing content on King's Raid is proportional where each party has equal rights and obligations based on Cyberspace Self-Governance in the Purchase Withdrawal & Purchase Refunds policy. The responsibility of King's Raid game developers with users for canceling content purchases is the obligation to return payments to users and maintain the confidentiality of users' personal data from third parties who provide payment systems as outlined in the electronic contract.

**Key Words:** Civil liability, game developers, content, users.

## 1. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi telah mengubah perilaku dan pola interaksi manusia, termasuk para users (sebutan bagi pemain games), yang bukan hanya berkomunikasi secara langsung saja, melainkan juga dapat berkomunikasi melalui dunia maya. Sebelumnya para users hanya menikmati fasilitas games yang disediakan oleh bawaan perangkat keras atau membeli dalam bentuk Digital Versatile Disc (DVD), namun kini, para gamers dapat membeli aplikasi permainan dari games developer (pengembang permainan). Dewasa

ini, perkembangan teknologi memungkinkan *users* dan *games developer* untuk melakukan transaksi *online* dalam jual beli aplikasi *games*. Perkembangan transaksi ini tentu berakibat pada perkembangan hukum yang mengatur hubungan hukum antara *games developer* dengan *users*. Dalam jual beli aplikasi *games*, terdapat kemungkinan dimana *games developer* dengan *users* tunduk pada yurisdiksi hukum negara yang berbeda. Kondisi ini berakibat pada pilihan hukum yang disepakati oleh para pihak.

Perbedaan yurisdiksi negara menyebabkan banyak sistem hukum negara yang terlibat, mengingat *users* dapat berasal dari berbagai negara yang berbeda-beda. Hal ini menjadi problematika yuridis dalam mengatur hubungan hukum antara *games developer* dengan *users*. Sampai saat ini terdapat kekosongan hukum dimana tidak ada aturan yang menentukan hukum negara mana yang digunakan dalam transaksi elektronik. Transaksi elektronik memungkinkan jual beli dilakukan tanpa bertatap muka tanpa terhalang batas ruang.<sup>1</sup> Kondisi tersebut kemudian menimbulkan inisiatif untuk membuat pengaturan sendiri untuk perbuatan hukum di dunia maya. Mengenai hal tersebut, Agus Raharjo mengemukakan bahwa *Cyberspace Self-Governance* memandang bahwa ruang maya merupakan realitas dalam "*bottom-up private ordering*" yang dapat dan harus menggantikan birokrasi negara yang berjarak, lamban dan tidak responsive.<sup>2</sup>

Penjualan *games* dilakukan melalui *playstore* dan *IOS* yang memungkinkan *users* dari negara mana pun berkesempatan untuk mengunduh, membeli dan menikmati aplikasi *games* yang disukainya. Salah satu *games* yang dapat diunduh melalui dunia maya adalah "*King's Raid*." Hubungan hukum antara *games developer* dengan *users* pada *games King's Raid* dilandasi dari adanya perjanjian yang mengatur mengenai hak dan kewajiban dari para pihak. Dalam penggunaan aplikasi *games*, terdapat beberapa permasalahan yang bersifat teknis yang sering terjadi, salah satunya adalah konten pada aplikasi *games* yang telah dibayarkan ternyata tidak dapat dijalankan pada perangkat keras milik *user*. Hal ini tentu saja merugikan *user* sebagai konsumen yang telah melakukan pembayaran atas aplikasi *games* yang telah dibelinya. Bahkan kerugian dapat bertambah ketika pengoperasian item pada aplikasi *games* tersebut justru merusak perangkat keras dan perangkat lunak milik *user*. Pada dasarnya konsumen harus dilindungi dari kerugian ketika membeli atau memakai produk barang dan jasa.

Penelitian yang terkait dengan game online pernah dibahas oleh beberapa peneliti yakni "*Tanggung Jawab Seller Atas Kerugian Konsumen Akibat Pembelian Barang Elektronik Secara Online*" yang ditulis oleh I Made Widhyantara tahun 2017 pada Fakultas Hukum Universitas Warmadewa Denpasar. Penelitian ini mengkaji tentang bentuk perlindungan konsumen terhadap pembelian barang elektronik secara online dan tanggung jawab seller atas kerugian konsumen akibat pembelian barang elektronik secara online.<sup>3</sup> Yugas Apries Carnika, tahun 2016 meneliti tentang "*Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Sebagai Pengguna Jasa Game Online Terhadap*

---

<sup>1</sup> Cahyadi, Antonius Dwicki. "Yurisdiksi Transaksi Elektronik Internasional Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik." *Jurnal Wawasan Yuridika* 3, No.1 (2019): 23-40.

<sup>2</sup> Raharjo, Agus. *Anarki di Cyberspace Buku Pertama Filosofi dan Pengaturan Cyberspace* (Yogyakarta. Genta Publishing, 2016), 226.

<sup>3</sup> I Made Widhyantara, 2017, "*Tanggung Jawab Seller Atas Kerugian Konsumen Akibat Pembelian Barang Elektronik Secara Online*" *Skripsi* Fakultas Hukum Universitas Warmadewa, Denpasar, h. vii

Kerugian Akibat Layanan Penyedia Jasa Game Online” pada Fakultas Hukum Universitas Jember. Peneliti tersebut mengkaji tentang pengaturan penyedia jasa layanan game online dan pengguna jasa game online di Indonesia dan perlindungan hukum terhadap pengguna jasa layanan game online dari penggunaan sistem game di komputer.<sup>4</sup> “Agan Winullah meneliti tentang “Perlindungan Data Dalam Bentuk Akun Game Online ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik” yang membahas mengenai efektivitas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik untuk melindungi seluruh unsur-unsur data dalam bentuk akun game online dan perusahaan penyedia jasa layanan game online bertanggung jawab atas perlindungan data berupa akun game online.<sup>5</sup>

Dalam hubungan hukum antara *games developer* dengan *users* terdapat ketentuan yang sudah umum berlaku, yakni kebijakan “*Purchase Withdrawal & Purchase Refunds*” atau Penarikan Pembelian & Pengembalian Pembelian. Kebijakan “*Purchase Withdrawal & Purchase Refunds*” atau Penarikan Pembelian & Pengembalian Pembelian mengatur mengenai hak konsumen untuk mengajukan pembatalan pembelian konten dan di sisi lain *games developer* wajib melakukan pengembalian pembayaran. Mengingat kekosongan hukum yang mengatur mengenai ketentuan yang sama dalam perdagangan elektronik, sifat hukum kontrak, dan *Cyberspace Self-Governance*, maka tanggung jawab perdata *games developer* dilakukan berdasarkan pengaturan tersendiri yang berlaku dalam komunitas di dunia maya.

## 1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kedudukan hukum *users* dan *games developer* dalam pembelian konten pada *King's Raid*?
2. Bagaimanakah tanggung jawab *games developer King's Raid* dengan *users* terhadap pembatalan pembelian konten?

## 1.3. Tujuan Penulisan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dan memahami kedudukan hukum *users* dan *games developer* dalam pembelian konten pada *King's Raid* serta untuk menganalisis mengenai tanggung jawab *games developer King's Raid* dengan *users* terhadap pembatalan pembelian konten.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian yuridis normative. Dalam penelitian ini terdapat kekosongan norma yang mengatur mengenai ketentuan yang sama dalam perdagangan elektronik. Kajian dalam penelitian ini melihat pada sifat hukum kontrak, dan *Cyberspace Self-Governance* untuk menganalisis mengenai tanggung jawab perdata *games developer* dalam pembatalan pembelian konten yang diajukan *Users* pada *King's Raid*. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perundang-undangan dan

---

<sup>4</sup> Yugas Apries Carnika, 2016, “Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Sebagai Pengguna Jasa Game Online Terhadap Kerugian Akibat Layanan Penyedia Jasa Game Online” *Skripsi* Fakultas Hukum Universitas Jember, Jember, 12.

<sup>5</sup> Agan Winullah, 2016, “Perlindungan Data Dalam Bentuk Akun Game Online ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik” *Skripsi* Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, h. xi

konsep hukum. Bahan hukum dikumpulkan melalui studi kepustakaan. Analisis hukum dilakukan secara kualitatif dan disajikan secara deskriptif analitis.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Kedudukan Hukum *Users* Dan *Games Developer* dalam Pembelian Konten pada *King's Raid*

Perkembangan teknologi pada era globalisasi memungkinkan kegiatan perdagangan dilakukan melalui media elektronik yang sering disebut dengan *electronic commerce* atau *e-commerce*.<sup>6</sup> Internet service provider memiliki peranan yang besar dalam era digitalisasi.<sup>7</sup> Internet berperan sebagai sarana yang mempermudah perolehan *games*.<sup>8</sup> *Games* merupakan aktivitas hiburan yang dapat memotivasi.<sup>9</sup> Permainan *game online* memiliki kelebihan dibandingkan *game offline* karena *game online* dapat melibatkan lebih banyak pemain.<sup>10</sup> Dunia maya telah mempertemukan *users* dan *games developer* untuk melakukan transaksi *games online*. Kontrak elektronik dalam *games King's Raid* dibuat sepenuhnya oleh Vespa Inc. selaku *games developer*. Meskipun demikian Vespa Inc. selaku *games developer* telah meletakkan pertukaran yang adil dengan memuat kebijakan pembatalan yang menjadi hak pengguna. Perlindungan *user* selaku konsumen sangat diperlukan seiring dengan perkembangan transaksi elektronik.<sup>11</sup>

Dalam menyusun Syarat dan Ketentuan, *games developer* harus menampilkan Syarat dan Ketentuan terperinci di situs web atau layar aplikasi perusahaan. Dalam hal perusahaan memodifikasi Syarat dan Ketentuan, perusahaan harus memposting pengumuman di beranda resmi perusahaan, kafe, dan papan buletin aplikasi tentang modifikasi minimum 7 hari, maksimum 30 hari sebelum modifikasi. Apabila Syarat dan Ketentuan yang dimodifikasi mencakup perincian yang tidak menguntungkan, perusahaan harus memberi tahu perincian yang dimodifikasi kepada pengguna melalui salah satu metode yang tercantum: email, pesan aplikasi, jendela perjanjian *pop-up* saat masuk, dan memindahkan pesan teks.

Menurut Pasal 5 angka 1 kontrak elektronik menentukan bahwa *users* akan menerima Syarat & Ketentuan Layanan dengan menginstal aplikasi dan mencentang "*Vespa Game Service Terms & Conditions*". Selanjutnya dalam Pasal 5 angka 2

---

<sup>6</sup> Zein, Yahya Ahmad. *Kontrak Elektronik & Penyelesaian Sengketa Bisnis E- Commerce* (Bandung, Mandar Maju, 2009), 27-31.

<sup>7</sup> Dharmawan, Ni Ketut Supasti, Desak Putu Dewi Kasih, and Deris Stiawan. "Personal data protection and liability of internet service provider: a comparative approach." *International Journal of Electrical and Computer Engineering* 9, No. 4 (2019): 3175.

<sup>8</sup> Ardina, Yessica, Budi Santoso, and Rinitami Njatrijani. "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Diponegoro Law Journal* 5, No. 2 (2016): 1-13.

<sup>9</sup> Alif Pradipta, D. A. M. A. R. A. "Penciptaan Game Edukasi Sejarah Seni Lukis Modern." *Jurnal Seni Rupa* 6, No. 01 (2018), 694.

<sup>10</sup> Dahren, Lovelly Dwina, and Afnan Rasyid. "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Game Online Terhadap Pihak Ketiga Sebagai Pembuat Program Modifikasi." *Eksekusi* 1, No. 2 (2019), 159.

<sup>11</sup> Akhmaddhian, Suwari, and Asri Agustiwi. "Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Transaksi Jual Beli Secara Elektronik Di Indonesia." *Unifikasi: Jurnal Ilmu Hukum* 3, No. 2 (2018): 40-60.

menyatakan bahwa Perusahaan harus menyetujui perjanjian pengguna untuk penggunaan layanan. Jika tidak ada masalah bisnis atau teknis selama perjanjian Syarat & Ketentuan Layanan sesuai dengan perjanjian pengguna yang dinyatakan pada Pasal 5 angka 1, perusahaan membuat aturan untuk menyetujui persetujuan penggunaan layanan. Tetapi perusahaan juga berhak untuk tidak menyetujui atau membatalkan perjanjian dalam kondisi sebagai berikut:

- 1) *Providing false personal information, provision of others personal information or in case a user did not provide necessary information.*
- 2) *Application under the purpose of activities that may hinder public order or customs*
- 3) *If a user has an intention to use the Service for purpose other than the Service's true intent.*
- 4) *If a user has intention to use the Service for other commercial purposes.*
- 5) *If a user has violated any one of the stated regulations*

Sebagai sebuah *games developer*, Vespa Inc. memiliki kewenangan untuk menentukan aturan main dalam penggunaan *games King's Raid* yang akan digunakan oleh *users*. Dalam Pasal 5 angka 3 kontrak elektronik disebutkan sebagai berikut:

*Company has rights to hold the approval until the issues are solved under stated subparagraphs*

- 1) *If company does not own enough equipment for stable service*
- 2) *If company is not capable of stable service due to unexpected business or technical issues*
- 3) *If there is any 'member' found who is capable of taking inappropriate actions*
- 4) *If there is any case of the company approves, declines, or holds the user's agreement on Terms & Service in accordance with the stated Article, the company has a duty to inform the fact to the user.*

Kesepakatan antara para pihak yakni *games developer* dan *users* dalam kontrak elektronik menjadi landasan bagi *users* untuk menjalankan permainan *Kings's Raid*. Ketentuan mengenai *Purchase Withdrawal & Purchase Refunds* diatur dalam Pasal 17 Kontrak Elektronik antara Vespa Inc. dengan *users*. Dalam ketentuan pertama disebutkan:

*Users reserve the right to make a withdrawal request (Purchase cancellation) regarding purchases that were made without commission via web payment site or application within 7 days of purchase or within 7 days of usable data. However, the withdrawal may be limited for some charged in accordance with Art. 18. Para. 2 of "Consumer Protection Law of e-commerce'." In case of purchase withdrawal limits, the Company has responsibility to take measures complying with the law by notifying Users of non-withdrawal detail.*

Sebagaimana ketentuan yang biasa berlaku dalam jual beli *games* di dunia maya, *users* memiliki hak untuk mengajukan pembatalan pembelian kepada *games developer*. Ketentuan ini tercantum pula dalam Kontrak Elektronik antara Vespa Inc. dengan *users*. Pembatalan pembelian tersebut hanya berlaku dalam waktu 7 hari setelah pembelian atau dalam 7 hari dari data yang dapat digunakan, apabila lewat dari jangka waktu tersebut, maka hak konsumen untuk meminta penarikan kembali gugur.

### 3.2 Tanggung Jawab Games Developer King's Raid dengan Users terhadap Pembatalan Pembelian Konten

Kebijakan *Purchase Withdrawal & Purchase Refunds* merupakan kebijakan yang disusun oleh *games developer King's Raid* dalam kontrak elektronik pada pembelian *games King's Raid*. Kebijakan tersebut memberikan kesempatan pada *users* untuk mengajukan pembatalan pembelian dan *users* berhak mendapatkan pengembalian uang atas konten yang sudah dibayarkan. Pengajuan *users* untuk pembatalan pembelian konten dan penarikan uang kembali disebabkan karena konten yang dibeli ternyata tidak beroperasi dengan baik pada perangkat elektronik yang digunakan. Pengajuan juga dapat dilakukan karena *users* tidak menyukai konten *games* yang dibelinya. Kebijakan *Purchase Withdrawal & Purchase Refunds* dapat dikatakan sebagai *free trial* bagi para pengguna. Pengajuan pembatalan pembelian dibatasi hanya berlaku dalam waktu 7 hari setelah pembelian atau dalam 7 hari dari data yang dapat digunakan.

Tanggung jawab perdata *games developer* dalam pembatalan pembelian konten harus dilaksanakan dengan itikad baik. Itikad baik justru harus ada sejak awal. Mengenai hal tersebut, Huala Adolf mengatakan bahwa dalam penyusunan hingga pelaksanaan perjanjian diperlukan itikad baik untuk menghindari kecurangan dan potensi wanprestasi nantinya. Prinsip itikad baik (*good faith*) harus ada sejak negosiasi, pelaksanaan perjanjian hingga penyelesaian sengketa. Prinsip resiprositas mensyaratkan adanya hubungan timbal balik dimana para pihak dalam perjanjian harus melaksanakan hak dan kewajibannya masing-masing secara timbal balik.<sup>12</sup> Hak dan kewajiban para pihak ini dituangkan dalam kontrak elektronik.

Kewajiban Vespa Inc. selaku perusahaan *games developer* menjadi dasar dalam tanggung jawab keperdataan dari Vespa Inc. itu sendiri. Kewajiban perusahaan sendiri diatur dalam Pasal 6 Kontrak Elektronik yang mengatur sebagai berikut:

1. *The company has the obligation not to hinder any of stated Terms & Conditions and constantly try their best to provide stable service,*
2. *The company must make it a rule to provide stable service for 24 hours a day throughout the year, unless the company has business or technical issues. However, the company also has right to stop or limit the service in accordance with Art. 8 Para.8.*
3. *The company ought to try their best to protect user's personal information (Including credit information) for stable service, hence complying with Privacy Statement is a must*
4. *The company must try their best to construct and to maintain their system and manpower for processing user's discontent and loss recovery request at any time. If the user's opinion or complaints are objectively admitted, they ought to handle the issue within the reasonable period, but if its going to take longer than expected, the company must inform the user of the reason and further process schedule.*

Tanggung jawab perdata Vespa Inc. dalam pembatalan pembelian yang diajukan oleh *users* merupakan tanggung jawab mutlak. Prinsip ini menjerat produsen yang memasarkan produk yang merugikan konsumen, dimana fokus pertanggungjawaban bukan pada perilaku produsen melainkan kepada produk. Produk yang dimaksud

---

<sup>12</sup> Supeno, Supeno, Muhtar Dahri, and Hafid Zakariya. "Kedudukan Asas Hukum dalam Penyelesaian Sengketa Melalui Arbitrase Berdasarkan Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999." *Wajah Hukum* 3, No. 1 (2019): 51-59.

adalah konten *games* yang dijual oleh Vespa Inc. selaku *games developer*. Konten yang sudah dibeli memiliki kemungkinan tidak dapat diinstalasi karena perangkat elektronik yang digunakan oleh *users* tidak sesuai dengan spesifikasi dan jenis konten yang dibeli, akibatnya konten tidak dapat digunakan oleh *user*. Dalam kondisi seperti ini, *users* tentu harus dilindungi dan diberikan kesempatan untuk membatalkan pembelian. Kondisi ini juga tidak merugikan *games developer* karena konten yang dibeli memang belum digunakan oleh *users*.

Sepanjang *users* memenuhi semua persyaratan dalam kebijakan *Purchase Withdrawal & Purchase Refunds*, maka perusahaan *games developer* wajib melakukan pengembalian pembayaran dan berkoordinasi dengan perusahaan sistem pembayaran yang digunakan oleh *users*. Tanggung jawab perdata *games developer* bukan hanya dalam hal pengembalian pembayaran kepada *users* saja namun juga dalam menjaga kerahasiaan informasi pribadi *users* yang dibutuhkan dalam rangka pengembalian pembayaran. Apabila *games developer* tidak melaksanakan tanggung jawab perdata kepada *user*, maka penyelesaian sengketa dilakukan berdasarkan kontrak elektronik antara para pihak.

Dalam hukum perjanjian dikenal asas kebebasan berkontrak, maksudnya adalah setiap orang bebas mengadakan suatu perjanjian berupa apa saja, baik bentuknya, isinya dan pada siapa perjanjian itu ditujukan. Salah satu substansi dalam kebebasan berkontrak diantara para pihak adalah dengan menentukan pilihan hukum dan pilihan forum yang digunakan untuk menyelesaikan sengketa dikemudian hari. Penentuan tentang hukum mana yang berlaku dan atau pilihan *forum*, sebenarnya termasuk ke wilayah hukum publik (hukum acara), namun pilihan hukum dan pilihan forum penyelesaian sengketa merupakan salah satu dari substansi dalam hukum publik yang boleh dilanggar oleh para pihak dalam kontrak. Forum yang berwenang dalam penyelesaian sengketa transaksi bisnis internasional yang menggunakan e-commerce adalah forum yang dipilih atas dasar kesepakatan para pihak.<sup>13</sup>

Kontrak yang mengandung unsur asing memiliki konsekuensi pada penentuan pilihan hukum.<sup>14</sup> Pilihan hukum ini didasarkan pada asas kebebasan berkontrak tadi.<sup>15</sup> Pilihan hukum menjadi patokan untuk menentukan hukum yang akan dipergunakan dalam mengatur kontrak yang bersangkutan.<sup>16</sup> Dalam hal tidak adanya pilihan hukum dalam suatu kontrak, maka hal yang terpenting adalah menemukan hukum yang berlaku bagi kontrak tersebut. Pilihan hukum perlu dituliskan secara tegas dalam klausula kontrak, namun dalam hal tidak ditegaskan dalam kontrak, maka pilihan hukum yang digunakan dapat merujuk pada beberapa teori tadi.

Selain pilihan hukum, dalam kontrak juga perlu diatur mengenai pilihan forum yakni forum yang nantinya dipandang memiliki kewenangan dalam penyelesaian

---

<sup>13</sup> Syahrin, Muhammad Alvi. "Penentuan Forum Yang Berwenang Dan Model Penyelesaian Sengketa Transaksi Bisnis Internasional Menggunakan E-Commerce: Studi Kepastian Hukum Dalam Pembangunan Ekonomi Nasional." *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional* 7, No. 2 (2018): 207-228.

<sup>14</sup> Ali, Moh. "Prinsip Pilihan Hukum Dalam Penyelesaian Sengketa pada Kontrak E-Commerce Transnasional." *ADHAPER: Jurnal Hukum Acara Perdata* 2, No. 2 (2017): 329-348.

<sup>15</sup> Syahrin, M. Alvi. "Refleksi Teoretik E-Contract: Hukum yang Berlaku dalam Sengketa Transaksi Bisnis Internasional yang Menggunakan E-Commerce." *Lex Librum: Jurnal Ilmu Hukum* 3, No. 2 (2017), 186.

<sup>16</sup> Khairandy, Ridwan, Nandang Sutrisno, dan Jawahir Thontowi/ *Pengantar Hukum Perdata Internasional Indonesia* (Yogyakarta, Gama Media, 2015), 116.

sengketa. Pilihan forum terdiri dari pemilihan forum penyelesaian sengketa melalui litigasi dan non litigasi. Litigasi merupakan proses penyelesaian sengketa di pengadilan, di mana semua pihak yang bersengketa saling berhadapan satu sama lain untuk mempertahankan hak-haknya di muka pengadilan. Hasil akhir dari suatu penyelesaian sengketa melalui litigasi adalah putusan yang menyatakan *win-lose solution*.<sup>17</sup> Penyelesaian sengketa di luar pengadilan dapat dilakukan dengan negosiasi, mediasi, rekonsiliasi, dan arbitrase. Mekanisme penyelesaian sengketa ini menarik perkara dari ruang publik (pengadilan) ke ruang privat.<sup>18</sup> Paradigma penyelesaian sengketa ini adalah untuk mencari keadilan secara consensus.<sup>19</sup>

Kontrak Elektronik antara *games developer King's Raid* dengan *users* telah mengatur pilihan hukum dan pilihan forum dalam penyelesaian sengketa dikemudian hari. Pilihan hukum dan pilihan forum tersebut dapat dilihat pada ketentuan dalam Pasal 24 yang menyatakan mengenai *Governing Law & Jurisdiction* (Hukum & Yurisdiksi yang Berlaku). Ketentuan Pasal 24 selengkapnya menyatakan sebagai berikut:

1. *All contradictions happened between the company and the user regarding the service must come to a peaceful and satisfactory settlement under an agreement from both parties.*
2. *If the contradiction cannot be closed as stated in Para, 1 each party reserves a right to send dispute conciliation to a content dispute resolution commite in accordance with the cultural industry promotion basic act. Conflicts that arise from the service or conflicts between users and the company related to the service will be governed primarily under the exclusive jurisdiction of a competent court.*
3. *In the event of all contradictions between the company and users of korea/asia/America/Europe servers, both parties shall follow the governing law of korea.*
4. *In the event of all contradictions between the company and japan server users, both parties shall follow the governing law of japan.*
5. *In the event of all contradictions between the company and TW, HK, MO server users, both parties shall follow the governing law of Taiwan.*
6. *In casethere is any article that cannot be applied nor be enforced in accordance with legal judgment, it will be regarded as not valid. However, other articles will still be in effect.*

Pilihan hukum dalam penyelesaian sengketa antara Vespa Inc, selaku *games developer* dari *King's Raid* tercantum secara tegas dalam kontrak elektronik. Menurut Pasal 24 Kontrak Elektronik, ada tiga pilihan hukum yang digunakan yakni:

1. Hukum Korea terhadap para pengguna server yang berasal dari Korea / Asia / Amerika / Eropa.
2. Hukum Jepang terhadap para pengguna server yang berasal dari Jepang.
3. Hukum Taiwan terhadap para pengguna server yang berasal dari Taiwan, Hongkong dan Makau.

---

<sup>17</sup> Wiguna, Made Oka Cahyadi. "Peluang Penyelesaian Sengketa Perdata Tentang Tanah Melalui Alternative Dispute Resolution Dengan Asas-Asas Hukum Perjanjian Di Dalamnya." *Jurnal Hukum & Pembangunan* 48, No. 3 (2018): 509.

<sup>18</sup> Diah, Marwah M. "Prinsip dan Bentuk-Bentuk Alternatif Penyelesaian Sengketa Di Luar Pengadilan." *Jurnal Ilmiah Hukum dan Dinamika Masyarakat* 5, No. 2 (2016): 111.

<sup>19</sup> Maharani, Ni Made Intan, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, and Luh Putu Suryani. "Penyelesaian Sengketa Para Pihak Yang Telah Terikat Dalam Perjanjian Arbitrase (Studi Kasus Di Pengadilan Negeri Denpasar)." *Jurnal Analogi Hukum* 2, No. 1 (2020): 119-123.

Dalam hal terjadi sengketa, *users* yang berasal dari Indonesia akan berhadapan dengan Vespa Inc. dengan menggunakan Hukum Korea. Ketentuan dalam Kontrak Elektronik antara Vespa Inc. dengan *users* mencantumkan pula pilihan forum dalam penyelesaian sengketa. Forum yang diutamakan adalah penyelesaian yang damai dan memuaskan berdasarkan perjanjian dari kedua belah pihak. Apabila tidak dapat diselesaikan maka masing-masing pihak berhak untuk mengirimkan konsiliasi sengketa ke komite penyelesaian sengketa konten sesuai dengan undang-undang dasar promosi industri budaya. Penyelesaian secara non litigasi diharapkan dapat memberikan solusi hukum bagi para pihak, namun apabila gagal, maka para pihak dapat membawa peselisihan tersebut secara litigasi pada yurisdiksi eksklusif pengadilan yang kompeten.

#### 4. Kesimpulan

Kedudukan hukum *users* dan *games developer* dalam pembelian konten pada *King's Raid* adalah proporsional dimana masing-masing pihak memiliki hak dan kewajiban yang seimbang berdasarkan *Cyberspace Self-Governance*. Keseimbangan tersebut dapat dilihat pada kebijakan *Purchase Withdrawal & Purchase Refunds* yang memberikan kesempatan kepada *users* untuk mengajukan pembatalan pembelian dan penarikan kembali terhadap pembayaran yang telah diberikan sesuai dengan syarat dan ketentuan yang berlaku. Tanggung jawab *games developer King's Raid* dengan *users* terhadap pembatalan pembelian konten adalah wajib mengembalikan pembayaran kepada *users* sepanjang pembatalan pembelian konten tersebut tidak melanggar persyaratan dalam kontrak elektronik dan menjaga kerahasiaan data pribadi *users* dari pihak ketiga yang menyediakan sistem pembayaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### Buku

- Khairandy, Ridwan, Nandang Sutrisno, dan Jawahir Thontowi/ *Pengantar Hukum Perdata Internasional Indonesia* (Yogyakarta, Gama Media, 2015).
- Raharjo, Agus. *Anarki di Cyberspace Buku Pertama Filosofi dan Pengaturan Cyberspace* (Yogyakarta. Genta Publishing, 2016).
- Zein, Yahya Ahmad. *Kontrak Elektronik & Penyelesaian Sengketa Bisnis E- Commerce* (Bandung, Mandar Maju, 2009).

##### Jurnal

- Akhmaddhian, Suwari, and Asri Agustiwi. "Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Transaksi Jual Beli Secara Elektronik Di Indonesia." *UNIFIKASI: Jurnal Ilmu Hukum* 3, no. 2 (2018): 40-60.
- Ali, Moh. "Prinsip Pilihan Hukum Dalam Penyelesaian Sengketa pada Kontrak E-Commerce Transnasional." *ADHAPER: Jurnal Hukum Acara Perdata* 2, No. 2 (2017).
- Alif Pradipta, D. A. M. A. R. A. "Penciptaan Game Edukasi Sejarah Seni Lukis Modern." *Jurnal Seni Rupa* 6, No. 01 (2018).

- Ardina, Yessica, Budi Santoso, and Rinitami Njatrijani. "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Diponegoro Law Journal* 5, No. 2 (2016).
- Cahyadi, Antonius Dwickly. "Yurisdiksi Transaksi Elektronik Internasional Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik." *Jurnal Wawasan Yuridika* 3, No.1 (2019).
- Dahen, Lovelly Dwina, and Afnan Rasyid. "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Game Online Terhadap Pihak Ketiga Sebagai Pembuat Program Modifikasi." *Eksekusi* 1, No. 2 (2019).
- Dharmawan, Ni Ketut Supasti, Desak Putu Dewi Kasih, and Deris Stiawan. "Personal data protection and liability of internet service provider: a comparative approach." *International Journal of Electrical and Computer Engineering* 9, No. 4 (2019).
- Diah, Marwah M. "Prinsip dan Bentuk-Bentuk Alternatif Penyelesaian Sengketa Di Luar Pengadilan." *Jurnal Ilmiah Hukum dan Dinamika Masyarakat* 5, No. 2 (2016).
- Maharani, Ni Made Intan, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, and Luh Putu Suryani. "Penyelesaian Sengketa Para Pihak Yang Telah Terikat Dalam Perjanjian Arbitrase (Studi Kasus Di Pengadilan Negeri Denpasar)." *Jurnal Analogi Hukum* 2, No. 1 (2020).
- Supeno, Supeno, Muhtar Dahri, and Hafid Zakariya. "Kedudukan Asas Hukum dalam Penyelesaian Sengketa Melalui Arbitrase Berdasarkan Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999." *Wajah Hukum* 3, No. 1 (2019).
- Syahrin, M. Alvi. "Refleksi Teoretik E-Contract: Hukum yang Berlaku dalam Sengketa Transaksi Bisnis Internasional yang Menggunakan E-Commerce." *Lex Librum: Jurnal Ilmu Hukum* 3, No. 2 (2017).
- Syahrin, Muhammad Alvi. "Penentuan Forum Yang Berwenang Dan Model Penyelesaian Sengketa Transaksi Bisnis Internasional Menggunakan E-Commerce: Studi Kepastian Hukum Dalam Pembangunan Ekonomi Nasional." *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional* 7, No. 2 (2018).
- Wiguna, Made Oka Cahyadi. "Peluang Penyelesaian Sengketa Perdata Tentang Tanah Melalui Alternative Dispute Resolution Dengan Asas-Asas Hukum Perjanjian Di Dalamnya." *Jurnal Hukum & Pembangunan* 48, No. 3 (2018).

### **Skripsi**

- Widhyantara, I Made, 2017, "Tanggung Jawab Seller Atas Kerugian Konsumen Akibat Pembelian Barang Elektronik Secara Online" Skripsi Fakultas Hukum Universitas Warmadewa, Denpasar.
- Carnika, Yugas Apries, 2016, "Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Sebagai Pengguna Jasa Game Online Terhadap Kerugian Akibat Layanan Penyedia Jasa Game Online" Skripsi Fakultas Hukum Universitas Jember, Jember.

Winullah, Agan, 2016, "Perlindungan Data Dalam Bentuk Akun Game Online ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik" Skripsi Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

**Peraturan-perundang-undangan**

Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.