

**LAPORAN HASIL  
PENELITIAN DASAR  
UNIVERSITAS LAMPUNG**



**PELAKSANAAN JUAL BELI PADA *PLATFORM GAME ONLINE STEAM*  
BERDASARKAN *STEAM SUBSCRIBER AGREEMENT***

Dewi Septiana, S.H., M.H.	0019800801	6680822
Wati Rahmi Ria, S.H., M.H.	0009046503	6176132
Kingkin Wahyuningdiah, S.H., M.H.	0026065909	6173816

**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2021**

**HALAMAN PENGESAHAN  
PENELITIAN DASAR UNIVERSITAS LAMPUNG**

1. Judul Penelitian : PELAKSANAAN JUAL BELI PADA PLATFORM GAME ONLINE STEAM BERDASARKAN STEAM SUBSCRIBER AGREEMENT
2. Kode/nama rumpun ilmu : Ilmu Hukum
3. Ketua PKMP
- a. Nama : Dewi Septiana, S.H., M.H.
  - b. NIDN : 0019800801
  - c. SINTA ID : 6680822
  - d. Jabatan Fungsional : Lektor
  - e. Program Studi : Ilmu Hukum Bagian Keperdataan
  - f. Nomor HP : 089672362373
  - g. Alamat surel (e-mail) : dewiseptiana80@yahoo.co.id
- Anggota (1)
- a. Nama : Wati Rahmi Ria, S.H., M.H
  - b. NIDN : 0009046503
  - c. SINTA ID : 6176132
  - d. Program Studi : Ilmu Hukum Bagian Keperdataan
- Anggota (2)
- a. Nama : Kingkin Wahyuningdiah, S.H., M.H.
  - b. NIDN : 0026065909
  - c. SINTA ID : 6173816
  - d. Program Studi : Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum
- Jumlah mahasiswa yang terlibat : Dua (2) orang
- a. Sonia Balqist (1712011146)
  - b. Ananda Melania (1812011277)
5. Lokasi Kegiatan : Bandar Lampung
6. Lama Kegiatan : 6 (enam) bulan
7. Biaya Kegiatan : Rp. 20.000.000,00 ( dua puluh juta rupiah)
8. Sumber Dana : DIPA BLU Unila 2021

Bandar Lampung, 11 Oktober 2021  
Ketua Tim Peneliti,

Mengetahui  
An Dekan Fakultas Hukum,  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan kerjasama



Dr. M. Fakih S.H., M.S  
NIP. 196412181988031002

Dewi Septiana, S.H., M.H  
NIP 198009192005012003

Menyetujui,  
Ketua LPPM Unila



Dr. Ir. Cusmelia Atriani, DEA  
NIP. 196505101993032008



## IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

- Judul penelitian : **PELAKSANAAN JUAL BELI PADA PLATFORM GAME ONLINE STEAM BERDASARKAN STEAM SUBSCRIBER AGREEMENT**
- Tim peneliti :
  1. Dewi Septiana, S.H., M.H
  2. Wati Rahmi Ria, S.H., M.H.
  3. Kingkin Wahyuningdiah, S.H., M.H.

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)
1	Dewi Septiana, S.H., M.H.	Ketua	Hukum Perikatan dan Perjanjian Kontrak	Ilmu Hukum	10 jam
2	Wati Rahmi Ria, S.H., M.H.	Anggota	Hukum Islam	Ilmu Hukum	10 jam
3	Kingkin Wahyuningdiah, S.H., M.H.	Anggota	Hukum Bisnis	Ilmu Hukum	10 jam

- Objek Penelitian (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian):  
Perjanjian Jual Beli *Game Online* di *Platform Steam*
- Masa pelaksanaan  
Mulai : Maret Tahun 2021  
Berakhir : September Tahun 2021
- Usulan biaya Rp. 20.000.000
- Lokasi penelitian: Bandar Lampung
- Instansi lain yang terlibat: -
- Kontribusi mendasar pada suatu bidang ilmu  
Kontribusi terhadap hukum perjanjian.
- Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran untuk setiap penerima hibah  
Jurnal 2<sup>nd</sup> UliCoss

## Ringkasan

Perkembangan internet yang cepat dan dinamis saat ini telah membawa pada beberapa perubahan, salah satunya pada bidang hiburan permainan. Hiburan Permainan telah banyak beralih ke digital atau biasa disebut sebagai *game online*. Perusahaan penyedia jasa layanan *game* juga ikut berkembang salah satunya adalah VALVE yang membuat sebuah platform *game* bernama steam. steam sebagai wadah yang menjual *game* dan juga *software non-game*. Namun terdapat permasalahannya yang muncul yaitu bagaimanakah pelaksanaan perjanjian jual beli berdasarkan steam subscriber agreement antara pengguna/*user* steam dengan steam itu sendiri? Dan apa saja hambatan yang terjadi dalam pelaksanaan perjanjian jual beli pada platform steam ini. Tujuan jangka panjang penelitian ini adalah, membentuk landasan kebijakan pemerintah yang sesuai dengan prinsip perjanjian jual beli. Landasan kebijakan dalam bentuk peraturan sangat dibutuhkan berkenaan dengan kendala yang dihadapi oleh para pengguna/*user platform game online*. Pengguna/*user platform game online* mengharapkan adanya perlindungan hukum dalam pelaksanaan perjanjian jual beli ini, karena selalu berada pada posisi yang lemah yang tidak memiliki *bargaining position*. Penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undang (*statute approach*). pendekatan perundang-undangan digunakan untuk memetakan landasan kewenangan pemerintah dalam mengatur mengenai perjanjian jual beli pada *platform game online steam* Urgensi penelitian ini adalah menganalisis isi perjanjian jual beli berdasar *steam subscriber agreement* dan penerapannya dalam praktik .

Kata Kunci : *Perjanjian jual beli, Platform game online, User*

## A. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini internet sudah hampir bisa dinikmati oleh semua orang karena hampir berada pada semua kegiatan mereka, mulai dari hal kecil sampai hal sulit dapat dibantu oleh internet dengan memanfaatkannya sebaik mungkin, dalam beberapa bidang tentu internet sangat membantu sebagai contoh dalam menambah wawasan penggunaannya, pengguna dapat mengakses berbagai sumber informasi publik yang dibutuhkan dan hal lain seperti melakukan transaksi menggunakan internet, meski tidak sepenuhnya pengguna internet bijak dalam menggunakannya, internet juga menyimpan banyak hal negatif. Salah satu yang ikut berkembang melalui internet adalah permainan, permainan di era modern ini telah mengalami perubahan, perubahan tersebut yakni telah adanya permainan yang di bentuk ke dalam digital atau biasa disebut sebagai *game online*.

Perkembangan *game online* yang terjadi sekarang ini tidak lepas dari pesatnya perkembangan teknologi yang ada sekarang, pada tahun 1950 *game* pertama kali lahir di Inggris dengan sebuah konsep *game* yang sangat sederhana lalu di tahun 1972 *game arcade* pertama lahir dengan nama pong lalu seiring berjalannya waktu perusahaan perusahaan *game* muncul dengan inovasi *game* yang dibuat lebih praktis agar semua orang bisa menikmatinya namun industri *game* juga pernah mengalami masa jatuhnya, perusahaan *game* dinilai tidak mampu membuat *game* berkualitas sehingga masyarakat berkurang minatnya untuk memainkan *game*. Di tahun 1980an industri *game* kembali bangkit mengusung konsep *game* konsol yang sampai saat ini terus berkembang dan terus berlanjut ke era digital dan mulai lahir game-game online yang terkoneksi oleh internet, dalam perkembangannya Indonesia juga sudah mulai menciptakan

*game-game* yang dipasarkan secara global. dimbangi dengan pesatnya pertumbuhan *game* para pemain *game online* pun tumbuh subur, sehingga permainan *game* yang dilakukan secara daring ini menimbulkan sebuah fenomena baru dalam dunia *game*, salah satunya adalah transaksi pada *game online*, transaksi pada *game* ini bertujuan untuk mendapatkan *virtual property* yang dilakukan baik dengan membayar dengan uang virtual maupun dengan mata uang sebenarnya<sup>1</sup>.

Mulai berkembangnya dunia *game* baik *online* maupun *offline* dengan berbagai macam jenis yang masuk ke Indonesia, pemerintah telah mengambil tindakan dengan mengeluarkan peraturan menteri No 11 Tahun 2016 tentang klasifikasi permainan interaktif elektronik yang diundangkan pada 20 Juli 2016 yang dimana peraturan tersebut merupakan payung hukum pengaturan *game* yang ada di Indonesia terutama untuk *game online*, aturan ini mengklasifikasi *game online* berdasarkan konten dan kelompok usia pengguna. Jika berdasarkan konten diantaranya dilihat dari sisi kekerasan, penggunaan bahasa, dan lainnya. Sedangkan kelompok usia pengguna dimulai dari tiga tahun, tujuh tahun, 13 tahun, dan 18 tahun atau lebih, hingga semua umur, selain harus memenuhi unsur konten dan usia, penyedia *game online* harus menyediakan informasi nama permainan, platform distribusi, jenis, waktu rilis, versi, target kelompok usia, deskripsi singkat, *gameplay* berupa video atau cuplikan gambar dan lainnya. peraturan ini dinilai perlu karena pertumbuhan *game* di Indonesia sendiri cukup pesat tercatat pada tahun 2019 orang yang bermain *game* sampai menyentuh angka 52 juta orang dengan klasifikasi 56% pria dan 44% wanita. Kisaran umur pria paling banyak di angka 21-35 tahun dengan persentase 26% urutan kedua, diisi oleh pria dengan rentang umur 10-20 tahun sebesar 21% Sementara itu, untuk wanita yang paling banyak menjadi gamer (sebutan untuk orang yang bermain game) ada di umur 21-35 tahun sebesar 21%. Kemudian diikuti oleh wanita berumur 10-20 tahun dengan persentase sebesar 15% catatan tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara peringkat 6 dengan jumlah *gamer* terbanyak di Asia

---

<sup>1</sup> Desi Dwi Kristanto, M.Ds., Perdagangan Benda Virtual dalam MMORPG *Rising Force Online*, (Banten: Universitas Multimedia Nusantara, 2012), hlm. 165

dan peringkat 16 di dunia.<sup>2</sup>

Semakin berkembangnya *game* baik diluar negeri maupun di Indonesia para perusahaan penyedia jasa layanan *game* terus berkembang salah satunya adalah perusahaan pengembang dan penerbit permainan komputer asal Amerika yaitu VALVE yang membuat sebuah platform *game* bernama steam. Dimana di dalam steam ini merupakan sebuah wadah yang tidak saja memperjualkan *game* namun juga terdapat juga *software non-game*, steam terus berinovasi membangun platform nya dengan cara mengajak para pihak lain yang mana dalam hal ini adalah developer *game* lain untuk turut serta menempatkan atau menjual *game* nya di platform mereka. Steam sendiri merupakan platform *game* dengan jumlah pengguna terbanyak tercatat pada Februari 2020 pengguna jasa layanan ini tembus sampai 18 juta pengguna *online* yang mana data tersebut merupakan data global.<sup>3</sup> Pada perkembangannya sendiri *game* yang bersifat online lebih banyak diminati karena para *player* yang bermain *game* serupa dapat terhubung melalui koneksi internet tanpa batasan jarak berbeda dengan *game offline* yang kebanyakan di mainkan sendirian oleh *player* nya.

Umumnya sebuah platform *game* menjual sebuah benda yang tidak berwujud karena platform *game* adalah sebuah program yang terkoneksi pada jaringan internet hal tersebut dalam rangka mencakup penjualan yang luas harus bisa menyesuaikan hukum suatu negara melalui kontrak yang dibawanya atau dalam istilah dapat di sebut EULA (*end user license agreement*) atau *software license*.

Perdagangan di internet pada era ini bukanlah sesuatu yang asing lagi sejak ditemukan teknologi yang menunjang manusia seperti handphone maupun PC berbelanja di dunia maya bisa dilakukan dengan hanya meng-klik pada gambar yang di inginkan, melalui cara-cara tersebutlah para pengembang bisnis melakukan inovasi baru, mereka menciptakan berbagai macam *web* yang dapat digunakan untuk berbelanja secara *online*. Dengan semakin canggihnya internet dan juga *web* teknologi-teknologi ini meningkatkan kemampuan baik

---

<sup>2</sup> <https://nextren.grid.id/read/012284184/jumlah-gamer-indonesia> diakses pada 10 Agustus 2020 jam 13.40 WIB

<sup>3</sup> [eurogamer.net/articles/2020-02-02-steam-just-hit-a-record-breaking-18-8m-concurrent-users](http://eurogamer.net/articles/2020-02-02-steam-just-hit-a-record-breaking-18-8m-concurrent-users) diakses pada 14 November 2020 jam 23.00 WIB



per-orang maupun suatu perusahaan ataupun organisasi pengembang bisnis dan teknologi<sup>4</sup>.

Sistem elektronik menurut undang-undang ialah serangkaian perangkat dan prosedur dalam menyebarkan informasi elektronik<sup>5</sup>. Pengaturannya terdapat di dalam undang-undang benda juga di klasifikasikan berdasarkan bentuk dan asasnya, dimana ada benda yang berwujud maupun benda tidak berwujud sebagai contoh benda yang tidak berwujud adalah benda-benda yang terdapat dalam video *game* atau dalam istilah dikenal sebagai *virtual property*.

Perjanjian merupakan bagian dari jual beli, termasuk jual beli yang dilakukan di internet keabsahan suatu benda virtual dalam konteks perdagangan yang terjadi di sebuah platform *game* apakah sudah sesuai atau belum dengan hukum yang berlaku di Indonesia, karena benda-benda tersebut bukanlah benda yang berwujud yang hanya terhubung melalui dunia digital yang sewaktu-waktu benda tersebut pun bisa hilang atau beralih kepemilikannya. Karena tanpa disadari ada sebuah bentuk kontrak yang sering kali di abaikan oleh para *user*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah Pelaksanaan perjanjian jual beli berdasarkan *Steam Subscriber Agreement* antara pengguna/*user* steam dengan steam?
2. Apa sajakah Hambatan yang terjadi pada pelaksanaan perjanjian jual beli pada *platform* steam?

## **C. Tujuan Khusus Penelitian**

Penelitian ini diarahkan untuk mencapai beberapa tujuan/target penelitian seperti; (1) Menganalisa isi perjanjian beserta pelaksanaan perjanjian jual beli pada *platform game online steam* . (2) Menganalisa hambatan-hambatan yang terjadi pada pelaksanaan jual beli pada *platform game online steam* tersebut.

---

<sup>4</sup>Adi Nugroho, *e-Commerce (Memahami Perdagangan Modern Di Dunia Maya)*, Bandung: Informatika, 2006, hlm. 2-3

<sup>5</sup>Sunarso Sisiwanto. *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2009,hlm.16

#### **D. Urgensi Penelitian**

Adapun yang menjadi faktor penting dari penelitian ini adalah mengembangkan penerapan pelaksanaan perjanjian jual beli pada *platform game online steam* . Selain itu, dengan adanya partisipasi pemerintah diharapkan kebijakan pemerintah dapat diarahkan untuk memberikan perlindungan dalam melakukan kegiatan yang berkaitan dengan perkembangan game online di Indonesia

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pengertian dan Dasar Hukum Jual Beli**

##### **1. Pengertian Jual Beli**

Menurut KUHPerduta jual beli adalah suatu perjanjian timbal balik yang mana pihak yang satu si penjual berjanji untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang sedang pihak yang lain si pembeli berjanji untuk membayar harga yang terdiri atas sejumlah uang sebagai imbalan dari perolehan hak milik tersebut. Istilah yang mencakup dua kegiatan yang timbal balik itu adalah sesuai dengan istilah belanda “*koop en verkoop*” yang megandung pengertian bahwa pihak yang satu penjual (*verkoop*) sedang yang lainnya pembeli(*koop*).<sup>6</sup> Istilah perjanjian dalam hukum perjanjian merupakan padanan dari istilah *overeenkomst* dalam bahasa belanda atau *agreement* dalam bahasa inggris.<sup>7</sup> Perjanjian seperti ini diatur dalam pasal 1457 sampai dengan pasal 1540 Buku III KUHPerduta. Pengertian jual beli menurut pasal 1457:

*“suatu persetujuan, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan.”*

##### **2. Dasar Hukum Jual Beli**

Mengenai sifat dari perjanjian jual beli, menurut para ahli hukum Belanda, perjanjian jual beli hanya mempunyai sifat obligator, atau bersifat mengikat para pihak. Jual beli yang bersifat obligator dalam Pasal 1459 KUHPerduta menerangkan bahwa hak milik atas barang yang dijual belum akan berpindah tangan kepada pembeli selama belum diadakan

---

<sup>6</sup>R. Subekti, *Aneka Perjanjian*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 1995, hlm. 17.

<sup>7</sup>Diane eka rusmawati, *perlindungan konsumen dalam perspektif teknologi informasi*, Lampung. AURA, 2018, hlm 28.

penyerahanyuridis menurut Pasal 612, 613, dan 616 KUHPerduta. Dari sifat obligator tersebut dalam perjanjian jual beli, dapatdijabarkan menjadi beberapa hal yang pada intinya juga termasuk dalamsifat obligator tersebut. Hal ini dapat dilihat dari obyeknya (apa saja yang menjadi obyeknya), harga yang telah disepakati kedua belah pihak dalam perjanjian jual beli, dan yang terakhir adalah hak dan kewajiban para pihak. Menurut Pasal 1457 KUHPerduta, jual beli adalah suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan. Sedangkan menurut Abdulkadir Muhammad, perjanjian jual beli adalah perjanjian dengan mana penjual memindahkan atau setuju memindahkan hak milik atas barang kepada pembeli sebagai imbalan sejumlah uang yang disebut harga.<sup>8</sup>

Terdapat 2 unsur penting dalam jual beli, yaitu:

1. Benda/barang yang diperjual belikan

Bahwa yang harus di serahkan dalam persetujuan adalah benda berwujud benda/*zaak*.Barang adalah sesuatu benda yang dapat dijadikan objek harta benda atau harta kekayaan.

2. Harga

Harga berarti suatu jumlah yang harus dibayarkan dalam bentuk uang.Pembayaran harga dalam bentuk uang lah yang dikategorikan jual beli.Harga ditetapkan oleh para pihak<sup>9</sup>.

Pembayaran harga yang telah disepakati merupakan kewajiban utama dari pihak pembeli dalam suatu perjanjian jual beli.

## **B.Tinjauan umum transaksi Elektronik**

### **1.Pengertian Transaksi Elektronik**

transaksi elektronik menurut Pasal 1 angka 2 UU ITE adalah “Perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya<sup>10</sup>.Jika disimpulkan dari definisi transaksi diatas, maka transaksi elektronik adalah sebuah persetujuan jual beli antara dua pihak yang dilakukan oleh media elektronik. Transaksi yang berarti adanya suatu hubungan hukum yaitu hubungan yang menimbulkan

---

<sup>8</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perjanjian*, Bandung: PT Alumni, 2010, hlm. 243

<sup>9</sup>M.Yahya Harahap, *Segi-Segi Hukum Perjanjian*, Bandung: PT Alumni, 1986, hlm. 182.

<sup>10</sup> Undang –undang No.11 tahun 2008 jo No.19 tahun 2016Tentang informasi dan Transaksi elektronik

akibat hukum antara dua pihak atau lebih yang dilakukan dengan menggunakan sarana komputer, jaringan komputer dan atau media elektronik lainnya. Transaksi tersebut menggunakan sarana komputer, jaringan komputer dan atau media elektronik. dalam hal alat elektronik yang biasa digunakan biasanya adalah perangkat komputer dengan bantuan sejumlah software yang memudahkan dalam penginputan nilai pembayaran.

## **2. Dasar Hukum Transaksi Elektronik**

Tentang pengaturan transaksi lebih lanjut diatur dalam undang-undang pada pasal UU ITE yang diatur pada pasal 17-18, berikut beberapa isi dari pasal tersebut:

### **Pasal 17**

- (1) Penyelenggaraan Transaksi Elektronik dapat dilakukan dalam lingkup publik ataupun privat.
- (2) Para pihak yang melakukan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib beritikad baik dalam melakukan interaksi dan/atau pertukaran Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik selama transaksi berlangsung.
- (3) Ketentuan lebih lanjut mengenai penyelenggaraan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

### **Pasal 18**

- (1) Transaksi Elektronik yang dituangkan ke dalam Kontrak Elektronik mengikat para pihak
- (2) Para pihak memiliki kewenangan untuk memilih hukum yang berlaku bagi Transaksi Elektronik internasional yang dibuatnya.
- (3) Jika para pihak tidak melakukan pilihan hukum dalam Transaksi Elektronik internasional, hukum yang berlaku didasarkan pada asas Hukum Perdata Internasional
- (4) Para pihak memiliki kewenangan untuk menetapkan forum pengadilan, arbitrase, atau lembaga penyelesaian sengketa alternatif lainnya yang berwenang menangani sengketa yang mungkin timbul dari Transaksi Elektronik internasional yang dibuatnya.
- (5) Jika para pihak tidak melakukan pilihan forum sebagaimana dimaksud pada ayat (4), penetapan kewenangan pengadilan, arbitrase, atau lembaga penyelesaian sengketa

alternatif lainnya yang berwenang menangani sengketa yang mungkin timbul dari transaksi tersebut, didasarkan pada asas Hukum Perdata Internasional.

(6) Transaksi elektronik juga diatur di dalam undang-undang perdagangan yang mana diatur di pasal 65-66.<sup>11</sup> sebagai berikut :

#### Pasal 65

- (1) Setiap Pelaku Usaha yang memperdagangkan Barang dan/atau Jasa dengan menggunakan sistem elektronik wajib menyediakan data dan/atau informasi secara lengkap dan benar.
- (2) Setiap Pelaku Usaha dilarang memperdagangkan Barang dan/atau Jasa dengan menggunakan sistem elektronik yang tidak sesuai dengan data dan/atau informasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1).
- (3) Penggunaan sistem elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib memenuhi ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- (4) Data dan/atau informasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) paling sedikit memuat: (a) identitas dan legalitas Pelaku Usaha sebagai produsen atau Pelaku Usaha Distribusi; (b) persyaratan teknis Barang yang ditawarkan; (c) persyaratan teknis atau kualifikasi Jasa yang ditawarkan; (d) d. harga dan cara pembayaran Barang dan/atau Jasa; dan (e) e. cara penyerahan Barang.
- (5) Dalam hal terjadi sengketa terkait dengan transaksi dagang melalui sistem elektronik, orang atau badan usaha yang mengalami sengketa dapat menyelesaikan sengketa tersebut melalui pengadilan atau melalui mekanisme penyelesaian sengketa lainnya.
- (6) Setiap Pelaku Usaha yang memperdagangkan Barang dan/atau Jasa dengan menggunakan sistem elektronik yang tidak menyediakan data dan/atau informasi secara lengkap dan benar sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dikenai sanksi administratif berupa pencabutan izin

Perjanjian pada transaksi elektronik perjanjian yang di pakai dalam aktivitas transaksi

---

<sup>11</sup> Undang-Undang No.7 tahun 2014 tentang Perdagangan

elektronik sama dengan perjanjian yang dilakukan dalam transaksi konvensional, akan tetapi perjanjian yang dipakai dalam transaksi elektronik merupakan perjanjian yang dibuat secara elektronik di dalam kontrak elektronik<sup>12</sup>.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Masalah**

Pendekatan masalah merupakan proses pemecahan atau penyelesaian masalah melalui tahap-tahap yang telah ditentukan, sehingga mencapai tujuan penelitian. Pendekatan masalah yang digunakan adalah pendekatan yuridis normatif dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi pokok bahasan, subpokok bahasan berdasarkan rumusan masalah;
2. Atas dasar setiap subpokok bahasan yang sudah teridentifikasi tersebut, diinventarisasi pula ketentuan-ketentuan hukum normatifnya;

Hasil implementasi, yaitu kesesuaian pemberian saran dan pertimbangan terhadap kebijakan pemerintah terhadap Peraturan Perundang-undangan

#### **B. Pengumpulan dan Pengolahan Bahan Hukum/Data**

Data yang dijadikan pedoman dalam penulisan penelitian adalah data sekunder, yaitu data yang sudah ada dalam bentuk jadi seperti peraturan perundang-undangan, literatur hasil penelitian, dan buku-buku ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pokok bahasan data sekunder terdiri dari:

##### **a. Bahan Hukum Primer**

Bahan hukum Primer adalah bahan hukum yang mempunyai kekuatan mengikat secara umum<sup>13</sup> seperti peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan penelitian ini, antara lain:

- (1) KUHPerdara
- (2) UU ITE
- (3) UU Perlindungan konsumen
- (4) Dokumen perjanjian Steam Subscriber agreement

##### **b. Bahan Hukum Sekunder**

Bahan hukum sekunder yaitu bahan-bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer berupa literatur-literatur mengenai penelitian ini, meliputi buku-buku

---

<sup>13</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Madmuji, 2010, Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm. 13.



ilmu hukum, hasil karya dari kalangan hukum, dan lainnya yang berupa, penelusuran internet, jurnal, surat kabar, dan makalah.<sup>14</sup>

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier yaitu bahan hukum yang memberi penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder berupa Kamus Besar Bahasa Indonesia, kamus hukum, ensiklopedia, media massa, jurnal, internet, dan informasi lainnya<sup>15</sup> yang mendukung penelitian ini tentang jual beli pada platform game online steam berdasarkan steam subscriber agreement

Berdasarkan masalah dan sumber data yang dibutuhkan, maka pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode yang terdiri dari:

a. Studi Pustaka

Cara ini dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan bahan-bahan teoritis dengan cara mengutip atau merangkum bahan-bahan pustaka yang berhubungan dengan obyek penelitian antara lain literatur-literatur yang berhubungan dengan obyek penelitian tentang jual beli pada platform game online steam berdasarkan steam subscriber agreement

b. Studi Dokumen

Studi ini dilakukan dengan cara membaca, menelaah dan mengkaji peraturan-peraturan yang terkait dengan pokok bahasan serta peraturan lainnya yang berkenaan dengan pokok bahasan khususnya dokumen mengenai platform game online steam yang menjadi objek kajian, sehingga memudahkan dalam proses pengolahan data tentang jual beli pada platform game online steam berdasarkan steam subscriber agreement

Tahap-tahap pengolahan data dalam penelitian ini adalah:

a. Identifikasi Data

Identifikasi data adalah menelaah data yang diperoleh untuk disesuaikan dengan pembahasan yang akan dilakukan tentang jual beli pada platform game online steam berdasarkan steam subscriber agreement

b. Seleksi Data

Seleksi data adalah memeriksa kembali apakah data yang diperoleh itu relevan dan sesuai dengan bahasan, selanjutnya apabila ada kesalahan pada data akan dilakukan perbaikan dan terhadap data yang kurang lengkap akan dilengkapi tentang jual beli pada platform game online steam berdasarkan steam subscriber agreement

---

<sup>14</sup> Sri Mamuji, 2006, Teknik Menyusun Karya Tulis Ilmiah, Jakarta: UI Pres, hlm. 12.

<sup>15</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Madmuji, Op.Cit., hlm. 13.

c. Klasifikasi Data

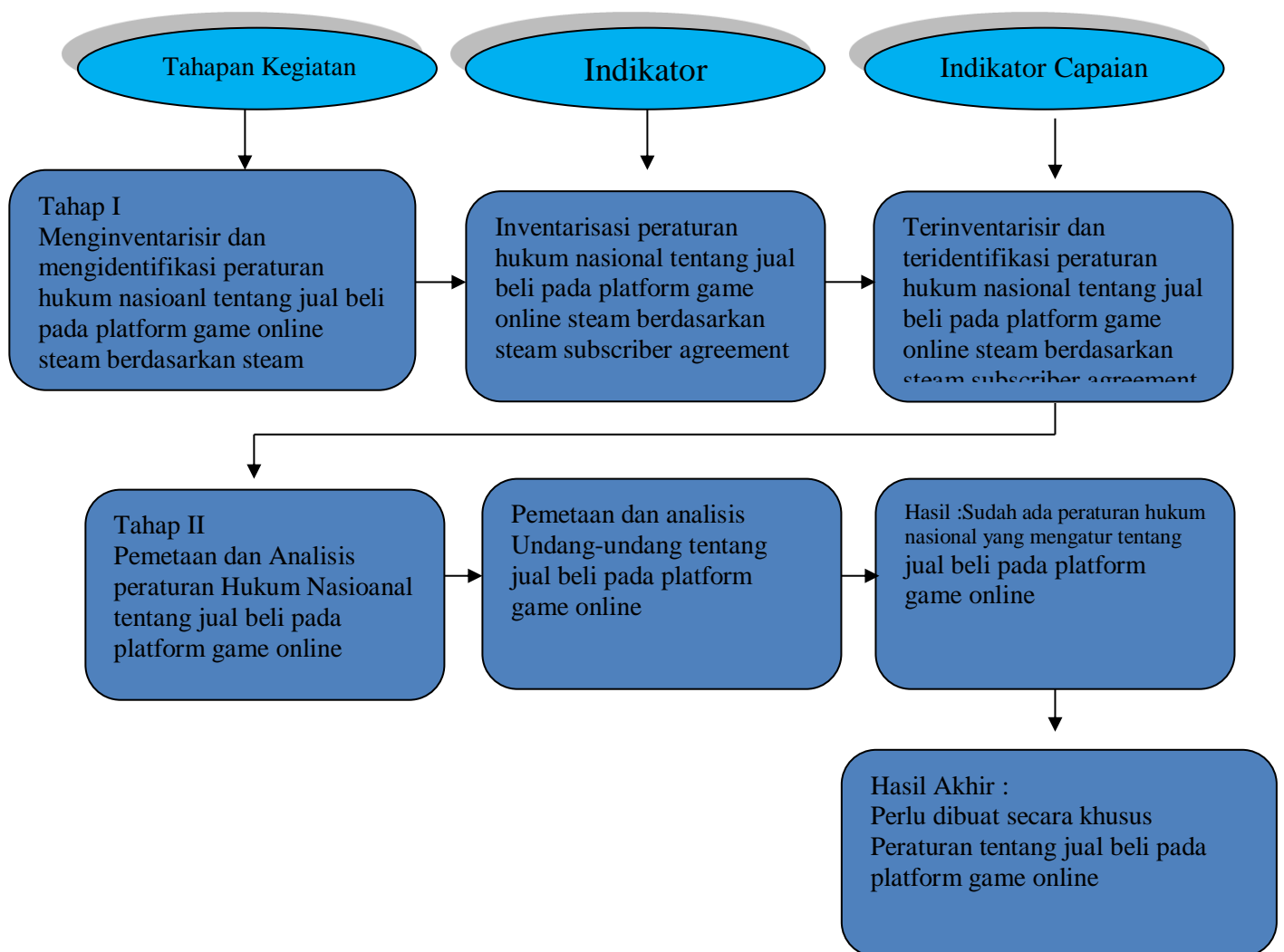
Klasifikasi data adalah pengelompokan data sesuai dengan pokok bahasan agar memudahkan pembahasan tentang jual beli pada platform game online steam berdasarkan steam subscriber agreement

d. Sistematika Data

Sistematika data adalah penelusuran data berdasarkan urutan data yang telah ditentukan sesuai dengan ruang lingkup pokok bahasan secara sistematis tentang jual beli pada platform game online steam berdasarkan steam subscriber agreement.<sup>16</sup>

### C. Tahap Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini meliputi beberapa tahapan dengan Input, Proses dan indikator capaian digambarkan dalam bagan alir berikut ini:



<sup>16</sup> Bambang Waluyo, 2008, Penelitian Hukum Dalam Praktek, Jakarta: Sinar Grafika, hlm. 72.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 1. Pelaksanaan perjanjian jual beli berdasarkan Steam Subscriber Agreement antara pengguna/user steam dengan steam

Steam merupakan distribusi *game* digital terbesar saat ini, mempunyai suatu perjanjian tertulis berupa dokumen elektronik yang bernama *Steam Subscriber Agreement*, yang secara umum dapat diakses oleh pengguna layanan platform steam melalui internet. Berdasarkan ketentuan Pasal 1320 KUHPERdata j.o Pasal 47 Peraturan Pemerintah No.82 Tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Transaksi Elektronik dijelaskan bagaimana suatu perjanjian akan sah jika memenuhi unsur-unsur berikut:

##### 1. Adanya kesepakatan para pihak

Dalam membuat suatu surat perjanjian, harus mencapai kesepakatan para pihak atas hal-hal yang diperjanjikan. Kesepakatan yang dimaksud di sini adalah kesepakatan tersebut lahir dari kehendak para pihak tanpa ada unsur kekhilafan, paksaan, ataupun penipuan. Dalam *Steam Subscriber Agreement* dijelaskan pada poin nomor 1 (satu) mengenai registrasi.

*"You become a subscriber of Steam ("Subscriber") by completing the registration of a Steam user account."*

bahwa seorang "pelanggan" menyatakan sepakat ketika mereka telah menyelesaikan pendaftaran akun pengguna steam yang selanjutnya disebut sebagai *user*.

##### 2. Kecakapan para pihak

Istilah kecakapan yang dimaksud dalam hal ini berarti wewenang para pihak untuk membuat perjanjian. KUHPERdata menentukan bahwa setiap orang dinyatakan cakap untuk membuat perjanjian, kecuali jika menurut undang-undang dinyatakan tidak cakap

Pelaksanaan perjanjian jual beli berdasarkan Steam Subscriber Agreement ini didasarkan pada 3 tahapan dalam perjanjian berdasarkan teori baru, yaitu:

- a. Tahapan pra kontraktual
- b. Tahapan kontraktual
- c. Tahapan post kontraktual

a. Tahap Pra kontraktual

Pada tahapan ini kedua belah pihak melakukan negosiasi atau penawaran dan penerimaan. Transaksi elektronik menurut Pasal 1 angka 2 UU ITE adalah “Perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya.<sup>17</sup> Steam Subscriber Agreement ini termasuk pada kontrak elektronik, dan telah terpenuhi syarat sahnya suatu perjanjian berdasarkan pasal 1320 KUHPdt yaitu:

1. Adanya kata sepakat bagi mereka yang mengikatkan dirinya.

Para pihak yaitu Pengguna/User dan Steam telah menyepakati perjanjian jual beli ini berdasarkan atas rasa kepercayaan yang dituangkan didalam suatu perjanjian elektronik.

2. Kecakapan para pihak untuk membuat suatu perikatan.

Para Pihak telah memenuhi unsur cakap hukum sehingga pada proses prakontraktual perjanjian jual beli ini dibuat dengan sadar tanpa ada tekanan dari pihak tertentu.

3. Suatu hal tertentu.

Suatu perjanjian harus memiliki objek yang jelas. Objek tersebut tidak hanya berupa barang dalam bentuk fisik, namun juga dapat berupa jasa yang dapat ditentukan jenisnya. Sesuai isi poin 1 huruf b : *”As a Subscriber you may obtain access to certain services, software and content available to Subscribers. The Steam client software and any other software, content, and updates you download or access via Steam, including but not limited to Valve or third-party video games and in-game content, software associated with Hardware and any virtual items you trade, sell or purchase in a Steam Subscription Marketplace are referred to in this Agreement as "Content and Services;" the rights to access and/or use any Content and Services accessible through Steam are referred to in this Agreement as "Subscriptions.”*<sup>18</sup> Yang mana pada dasarnya tujuan kita melakukan kesepakatan adalah untuk mendapat akses kepada game yang nantinya akan kita beli dan mainkan.

4. Kausa yang halal

Adalah berkaitan dengan isi perjanjian. Steam Subscriber Agreement memiliki dua belas (12) poin utama dalam isinya keseluruhan poin telah menjelaskan secara detail mengenai

---

<sup>17</sup> Undang –undang No.11 tahun 2008 jo No.19 tahun 2016 Tentang informasi dan Transaksi elektronik

<sup>18</sup> Steam Subscriber Agreement poin satu (1) huruf (b)

isi perjanjian tanpa adanya aturan yang melanggar undang-undang suatu negara.

Keempat syarat sah Pasal 1320 KUHPdata tersebut memiliki unsur syarat subjektif dan juga syarat objektif yang termasuk ke dalam syarat subjektif adalah kesepakatan dan kecakapan para pihak. Sedangkan adanya objek perjanjian dan sebab yang halal merupakan syarat objektif. Tidak dipenuhinya syarat sah perjanjian akan berujung pada batal nya perjanjian. Namun, pembatalan perjanjian ini dibagi menjadi 2 (dua) berdasarkan kategori syarat sah perjanjian. Apabila para pihak tidak memenuhi syarat subjektif, maka konsekuensinya adalah perjanjian yang telah dibuat dapat dibatalkan atau *voidable*. Artinya, salah satu pihak yang merasa dirugikan dapat mengajukan permohonan pembatalan kepada hakim. Namun, perjanjian tersebut tetap mengikat para pihak sampai adanya keputusan dari hakim mengenai pembatalan tersebut. Lain halnya jika para pihak tidak memenuhi syarat objektif, maka perjanjian tersebut akan dianggap batal demi hukum atau *null and void*. Artinya, perjanjian ini dianggap tidak pernah ada sehingga tidak akan mengikat para pihak.

#### b. Tahap kontraktual

Pada tahap kontraktual merupakan tahapan persesuaian pernyataan kehendak antara para pihak. Biasanya tahap kontraktual ditandai dengan penandatanganan suatu kontrak tertulis yang ditandatangani oleh kedua belah pihak. Pada perjanjian jual beli ini dilakukan secara elektronik sehingga tahapan kontraktual ditandai dengan kata sepakat antara kedua belah pihak melalui menekan tanda klik (setuju) pada bagian transaksi.

#### c. Tahap post kontraktual

Pada tahap post kontraktual merupakan tahapan pelaksanaan perjanjian yang telah disepakati oleh kedua belah pihak. Perjanjian akan berakhir pada tahapan post kontraktual. Berakhirnya perjanjian bisa dengan dua cara perjanjian selesai sesuai waktu yang ditentukan dalam perjanjian atau perjanjian tidak selesai karena salah satu pihak melakukan wanprestasi.

*Steam Subscriber Agreement* di dalam Steam merupakan suatu perjanjian tertulis yang berisi klausula-klausula baku yang mana dibuat secara sepihak oleh pengembang dalam hal ini adalah Valve secara tertulis melalui media internet, tentunya dalam mengeluarkan kontak

elektronik Valve yang merupakan perusahaan berasal dari Amerika telah memenuhi syarat sah nya suatu perjanjian menurut hukum kontrak amerika yang mana syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut:

1. adanya *offer* (penawaran) dan *acceptance* (penerimaan)
2. *metting of minds* (persesuaian kehendak)
3. *consideration* (prestasi), dan
4. *competent paries and legal subject matter* (kemampuan hukum para pihak dan pokok persoalan yang sah).

a. *offer* (penawaran) dan *acceptance* (penerimaan)

Setiap kontrak pasti dimulai dengan adanya *offer* (penawaran) dan *acceptance* (penerimaan).

Yang diartikan dengan *offer* (penawaran) adalah suatu janji untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu secara khusus pada masa yang akan datang, penawaran ini ditujukan kepada setiap orang. Penawaran yang disampaikan kepada orang banyak, akan menghasilkan dua macam kontrak, yaitu

- 1) kontrak bilateral, dan
- 2) kontrak unilateral.

Kontrak bilateral, yaitu kontrak yang diadakan antara dua orang. Dalam kontrak itu kedua belah pihak harus memenuhi janjinya. Sedangkan kontrak unilateral adalah penawaran yang membutuhkan tindakan saja, karena berisi satu janji dari satu pihak saja. *Acceptance* adalah kesepakatan dari pihak penerima dan penawar tawaran untuk menerima persyaratan yang diajukan oleh penawar. Penerimaan itu harus disampaikan penerima tawaran kepada penawar tawaran.

b. *Metting of minds* (persesuaian kehendak)

yang harus diperhatikan supaya kontrak itu dikatakan sah adalah adanya *metting of mind*, yaitu adanya persesuaian pernyataan kehendak antara para pihak tentang objek kontrak. Apabila objeknya jelas maka kontrak itu dikatakan sah. Persesuaian kehendak itu harus dilakukan secara jujur, tetapi apabila kontrak itu dilakukan dengan adanya penipuan (*fraud*),

kesalahan (*mistake*), paksaan (*durress*), dan penyalahgunaan keadaan (*undue influence*) maka kontrak itu menjadi tidak sah, dan kontrak itu dapat dibatalkan.

c. *Consideration* (prestasi)

Supaya kontrak dapat dikatakan sah dan mempunyai kekuatan mengikat, haruslah didukung dengan konsiderasi (*conclideration*). Konsiderasi disamakan artinya dengan prestasi, yaitu sebagai sesuatu yang diberikan, dijanjikan, atau dilakukan secara timbal balik.

d. *Competent Parties and Legal Subject Matter* (Kemampuan dan Keabsahan tentang Subjek)

*Competent parties* adalah kemampuan dan kecakapan dari subjek hukum untuk melakukan kontrak. Sedangkan *legal subject matter*, yaitu keabsahan dari pokok persoalan. Di dalam sistem hukum Amerika, pengadilan membedakan kemampuan tentang legalitas dari seorang untuk membuat kontrak. Orang yang dapat membuat kontrak harus sudah cukup umur. Masing-masing negara bagian tidak sama tentang umur kedewasaan. Ada yang menentukan 21 tahun untuk semua jenis kelamin dan ada juga negara Bagian yang menentukan 21 tahun untuk laki-laki dan 18 tahun untuk wanita.

masing-masing dari bentuk perjanjian memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. *user* dalam melakukan kegiatan dengan menggunakan produk atau jasa yang diberikan atau dibuat oleh Steam sebagai penyedia jasa. Transaksi jual-beli yang dilakukan oleh Steam dapat dikatakan sebagai transaksi yang legal apabila Steam tidak melakukan suatu perbuatan yang dapat mencederai atau merugikan *user* sebagai sebuah konsumen. Dengan adanya suatu perjanjian satu arah/sepihak yang ada di dalam Steam, tidak pula melepas Steam dari kewajiban sebagai perusahaan penyedia jasa.

Namun kita mengetahui bahwa dunia hiburan khususnya *game* tidak terlepas dari keberadaan anak-anak, pada syarat sah nya perjanjian pasal 1320 KUHPerdara telah tertulis dimana seseorang dianggap cakap melakukan perikatan apabila mereka sudah dikatakan dewasa yaitu sudah berumur diatas 18 tahun, sedangkan pihak steam selaku penyedia jasa layanan platform game menuliskan dalam *Steam Subscriber Agreement*:

*This Agreement takes effect as soon as you indicate your acceptance of these terms. You may not become a subscriber if you are under the age of 13. Steam is not intended for*

*children under 13 and Valve will not knowingly collect personal information from children under the age of 13.”*

Kaitan antara syarat subjektif sahnya suatu perjanjian dengan perjanjian *e-commerce* yang dilakukan oleh subjek hukum belum dewasa adalah bahwa perjanjian *e-commerce* itu dianggap tidak sah dan dapat dibatalkan oleh salah satu pihak apabila terbukti bahwa perjanjian *e-commerce* itu dibuat oleh mereka yang belum dewasa, dalam hal ini pihak yang dapat mengajukan pembatalan ialah pihak yang belum dewasa itu. Apabila tidak dimintakan pembatalan, maka perjanjian *e-commerce* itu akan tetap mengikat para pihak yang membuatnya<sup>19</sup>. Alasan mengapa steam membuat kontrak dengan syarat umur minimal 13 tahun adalah karena beberapa game memiliki rating untuk anak mulai dari umur 13 tahun keatas. Hal ini juga yang menjadi salah satu bentuk kelemahan dari perjanjian tertulis yang ada pada *e-commerce* saat ini, karena siapapun bisa mengakses meski masih di bawah umur yang telah di tentukan.

Dengan demikian Penulis berpendapat segala jenis kegiatan yang dilakukan oleh steam, melalui *Steam Subscriber Agreement* yang merupakan bentuk dari dokumen elektronik yang di terbitkan oleh steam telah sesuai dengan ketentuan-ketentuan Hukum di Indonesia yang mencakup syarat sah nya perjanjian Pasal 1320 Syarat Sah Perjanjian, Pasal 1338 Tentang Kebebasan Berkontrak, Undang-Undang ITE dan juga Undang-Undang Perlindungan Konsumen dan telah memenuhi syarat keabsahan yang berlaku di negara asalnya yaitu Amerika hal ini merupakan kegiatan hukum yang sesuai untuk dilakukan, dan juga Valve selaku perusahaan yang telah membuat platform steam juga merupakan sebuah perusahaan besar yang mana perusahaan adalah sebuah badan hukum yang diakui.

## **2. Hambatan yang terjadi pada pelaksanaan perjanjian jual beli pada flatform steam**

Steam subscriber agreement merupakan standar kontrak dimana kontrak elektronik ini dibuat secara sepihak oleh pihak yang lebih kuat yaitu Steam (penyedia jasa). User sebagai konsumen dalam melakukan kegiatan dengan menggunakan produk atau jasa yang diberikan

---

<sup>19</sup>Shinta Vinayanti Bumi & Anak Agung Sri Indrawati, *SYARAT SUBJEKTIF SAHNYA PERJANJIAN MENURUT KUH PERDATA DIKAITKAN DENGAN PERJANJIAN E-COMMERCE*, jurnal Hukum Bisnis Fakultas Hukum Universitas Udayana hlm.5



atau dibuat oleh Steam tidak memiliki kekuatan yang sama di kontrak tersebut. Pada praktiknya ini menjadi salah satu hambatan yang terjadi pada pelaksanaan perjanjian ini. User seringkali mengalami kerugian ketika menggunakan produk dari Steam, namun karena transaksi jual-beli yang dilakukan oleh Steam dapat dikatakan sebagai transaksi yang legal karena Steam tidak melakukan suatu perbuatan yang dapat mencederai atau merugikan user sebagai sebuah konsumen dan nilai kerugian pun tidak besar maka ini hanya merupakan hambatan yang bersifat minor. User sampai saat ini tetap menggunakan produk dari Steam ini. Hambatan selanjutnya yaitu ternyata User adalah orang yang belum cakap, anak-anak banyak menjadi user. Pasal 1320 KUHPerdara telah tertulis dimana seseorang dianggap cakap melakukan perikatan apabila mereka sudah dikatakan dewasa ,sedangkan pihak steam selaku penyedia jasa layanan platform game menuliskan dalam *Steam Subscriber Agreement: This Agreement takes effect as soon as you indicate your acceptance of these terms. You may not become a subscriber if you are under the age of 13. Steam is not intended for children under 13 and Valve will not knowingly collect personal information from children under the age of 13.*"Kaitan antara syarat subjektif sahnya suatu perjanjian dengan perjanjian e-commerce yang dilakukan oleh subjek hukum belum dewasa adalah bahwa perjanjian e-commerce itu dianggap tidak sah dan dapat dibatalkan oleh salah satu pihak apabila terbukti bahwa perjanjian e-commerce itu dibuat oleh mereka yang belum dewasa, dalam hal ini pihak yang dapat mengajukan pembatalan ialah pihak yang belum dewasa itu. Apabila tidak dimintakan pembatalan, maka perjanjian e-commerce itu akan tetap mengikat para pihak yang membuatnya.<sup>20</sup> Alasan mengapa steam membuat kontrak dengan syarat umur minimal 13 tahun adalah karena beberapa game memiliki rating untuk anak mulai dari umur 13 tahun keatas. Hal ini juga yang menjadi salah satu bentuk kelemahan dari perjanjian tertulis yang ada pada *e-commerce* saat ini, karena siapapun bisa mengakses meski masih di bawah umur yang telah di tentukan.

---

<sup>20</sup> Shinta Vinayanti Bumi & Anak Agung Sri Indrawati, *SYARAT SUBJEKTIF SAHNYA PERJANJIAN MENURUT KUH PERDATA DIKAITKAN DENGAN PERJANJIAN E-COMMERCE*, jurnal Hukum Bisnis Fakultas Hukum Universitas Udayana hlm.5

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pelaksanaan perjanjian bagi hasil didasarkan pada tiga tahapan yaitu tahap pra kontraktual, kontraktual dan post kontraktual.  
Pra kontraktual diawali dari tahapan negoisasi antara para pihak. Setelah mendapatkan kata sepakat maka masuk pada tahapan kontraktual. Adapun post kontraktual adalah tahapan berakhirnya perjanjian.
2. Hambatan dalam pelaksanaan perjanjian jual beli berdasar Steam Subscriber Agreement ini adalah bersifat minor tidak mengurangi keabsahan dari kontrak elektronik. Para pihak tetap dapat melaksanakan perjanjian ini dengan baik. Hal-hal yang bersifat minor tersebut antara lain kontrak elektronik ini merupakan standar kontrak, *user* sebagai konsumen tidak memiliki kekuatan yang seimbang dengan pihak steam. Hambatan selanjutnya ternyata anak dibawah umur dapat menjadi *user*, hal ini disebabkan karena kontrak ini adalah kontrak elektronik. Penjual dan pembeli tidak bertemu langsung. Namun Steam sebagai penyedia jasa telah membuat batasan yang jelas terhadap pengguna/*user*.

## REFERENSI

### Buku-Buku

Ahmad Zein, 2009, Yahya. *Kontrak Elektronik & penyelesaian sengketa bisnis Ecommerce*. Bandung: Mandar Maju.

Candra Ahmadi dan Dadang Hermawan, 2013, *E-business & E-commerce*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Muhammad Abdulkadir, 2010, *Hukum Perjanjian*, Bandung: PT Alumni.

-----, 2012, *Hukum Perdata Indonesia*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung,

-----, 2004, *Hukum Dan Penelitian Hukum*, Bandung: Citra Aditya Bakti

Nugroho, Adi. 2006, *E-Commerce: Memahami Perdagangan Modern Di Dunia Maya*. Bandung: Informatika.

Onno W. Purbo dan Aang Arif Wahyudi. 2001. *Mengenai E-commerce*. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo

Roosdiyana, Fatma. 2010, *Keabsahan Kontrak Elektronik Dalam Penyelenggaraan Transaksi Elektronik*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Sutedjo Budi Dharma Oetomo, dkk, 2007, *Pengantar Teknologi Informasi Internet; Konsep dan Aplikasi* Yogyakarta: Andi

Sunarso Sisiwanto, 2009, *Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik*, Jakarta: PT. Raja Grafindo,

### Perundang undangan

Kitab undang-undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No 11 Tahun 2016

### Internet/website

Valve corporation , <https://half-life.fandom.com>

<https://www.pcgamer.com>

**BIODATA KETUA PENELITI**  
**DOSEN UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Lengkap : Dewi Septiana, S.H., M.H.  
Alamat Rumah (lengkap) : Jl. Dr.Susilo No.73 Kel.Sumur Batu Kec.Teluk Betung Utara  
Bandar Lampung – 35214  
Telepon Rumah : (0721) 255264  
Nomor Ponsel : 089672362373  
Alamat E-mail : [dewi.septian@fh.unila.ac.id](mailto:dewi.septian@fh.unila.ac.id)  
Alamat Kantor (lengkap) : Jl. Sumantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng,  
Bandar Lampung - 35145

**Riwayat Pendidikan**

Strata	Tahun Lulus	Perguruan Tinggi	Bidang Spesialisasi
S-1	2004	Universitas Lampung	Hukum Perdata
S-2	2012	Universitas Lampung	Hukum Ekonomi

**Nama Mata Kuliah yang Diampu**

No	Nama Mata Kuliah	Strata
1	Hukum Perdata	S-1
2	Hukum Perikatan	S-1
3	Hukum Acara dan Praktik Peradilan Perdata	S-1
4	Hukum Acara dan Praktik Peradilan Agama	S-1
5	Praktik Perancangan Kontrak	S-1
6	Hukum Telematika	S-1
7	Hukum Waris	S-1
8	Hukum Adat	S-1

9	Metodologi Penelitian Hukum	S-1
10	Pendidikan Agama Islam	S-1

#### Jumlah Mahasiswa yang Pernah Diluluskan

Strata	Jumlah
S-1	20 mahasiswa

#### Pengalaman Penelitian 5 (Lima) Tahun Terakhir

Tahun	Topik/Judul Penelitian	Sumber Dana
2015	Analisis Yuridis Akibat Penolakan Sebagai Ahli Waris Menurut KUHPerdara	DIPA Fakultas
2016	Implementasi Koordinasi Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Lembaga Penjamin Simpanan (LPS) serta Bank Indonesia (BI) terhadap Bank Bermasalah	DIPA BLU Fakultas
2017	Nagoya Protokol: Membangun Mekanisme Bagi Hasil dan Pembagian Keuntungan ( <i>Acces and Benefit Sharing</i> ) Atas Pemanfaatan Pengetahuan Tradisional yang Berkaitan dengan Obat-obatan Tradisional di Indonesia	DIPA BLU Fakultas
2017	Analisis Yuridis Media Sosial <i>Instagram</i> sebagai Sarana dalam Transaksi Jual Beli Elektronik	DIPA BLU Fakulta
2018	Analisis Yuridis Transaksi Elektronik dalam Perbankan	DIPA BLU Fakultas
2019	Pengembangan Prinsip-prinsip Perjanjian Kemitraan dalam Pelaksanaan Konsep <i>Creating Shared Value (CSV)</i> pada PT. Great Gian Pineapple (GGP) dan Petani di Tanggamus	BLU Unila
2019	Pelaksanaan Pelaporan dan Pengawasan Transaksi Keuangan Nasabah Bank (Studi Pada PT Bank Danamon)	BLU Unila

**Pengalaman Publikasi di Berkala Ilmiah 5 (Lima) Tahun Terakhir (tidak termasuk prosiding seminar)**

Nama	Tahun Terbit	Volume dan Halaman	Judul Artikel	Nama Berkala	Status Akreditasi	Penulis
Dewi Septiana	2016	Vol XIV No.1, Terbit Mei 2016 Hlm.111-120	<i>Kedudukan Memorandum Of Understanding (moU) Ditinjau dari Hukum Perjanjian</i>	Jurnal Legalita	ISSN : 1412-2480	Pertama
Dewi Septiana	2018	Vol 1, No 03 (2018) Hlm. 283 - 294	Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaksanaan Perjanjian Pembiayaan Konsumen dengan Menggunakan Lembaga Jaminan Fidusia (Studi pada PT. FIF Kota Bandar Lampung)	Pactum Law Journal	ISSN: 2615 - 7837	Ketiga

**Pengalaman Penerbitan Buku 10 (Sepuluh) Tahun Terakhir**

Nama (-nama) Penulis	Judul Buku	Tahun	Penerbit	ISBN
Dewi Septiana,S.H.,M.H.	Status Bayi Tabung Berdasarkan Hukum Islam (dalam Hukum Perdata Dalam Berbagai Perspektif)	2015	Harakindo Publishing	978-602-1689-71-4
Dewi Septiana,S.H.,M.H	Analisis Yuridis Sukuk Ritel sebagai Alternatif Investasi (dalam Buku	2019	PKKP-HAM FH Unila, Program Doktor Ilmu	978-623-211-024-3

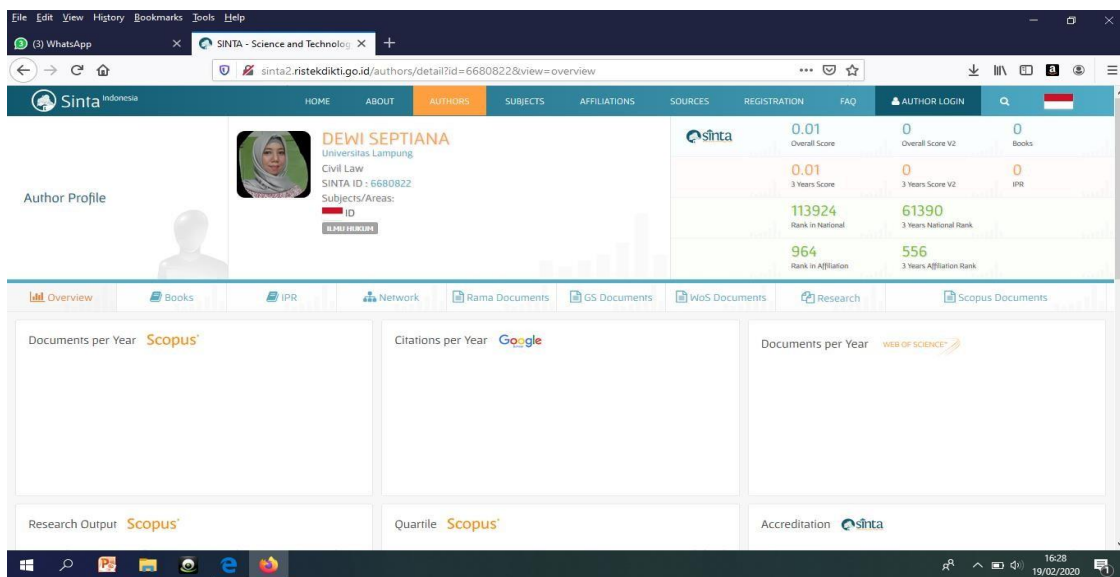
	Jalan Sunyi Sang Guru (Mendidik dengan Cinta – Membentuk Insan Hukum Bernurani)		Hukum Unila, dan CV. Anugrah Utama Raharja (AURA)	
--	--	--	--	--

Bandar Lampung, 1 Januari 2020

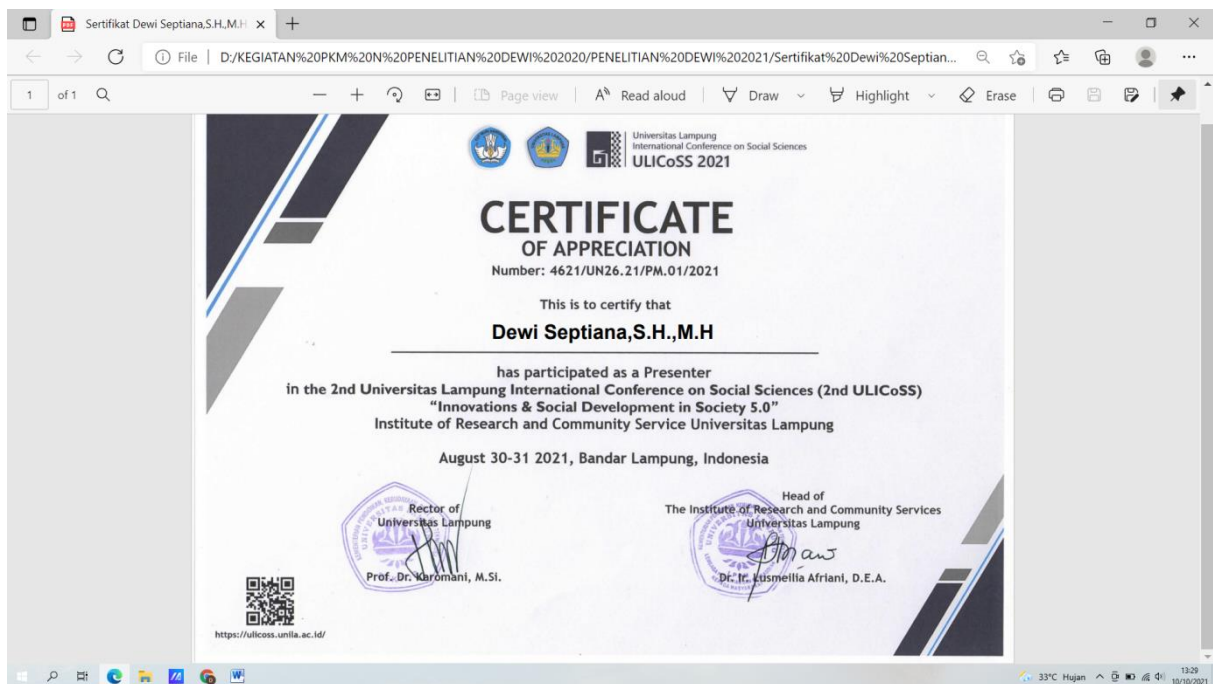
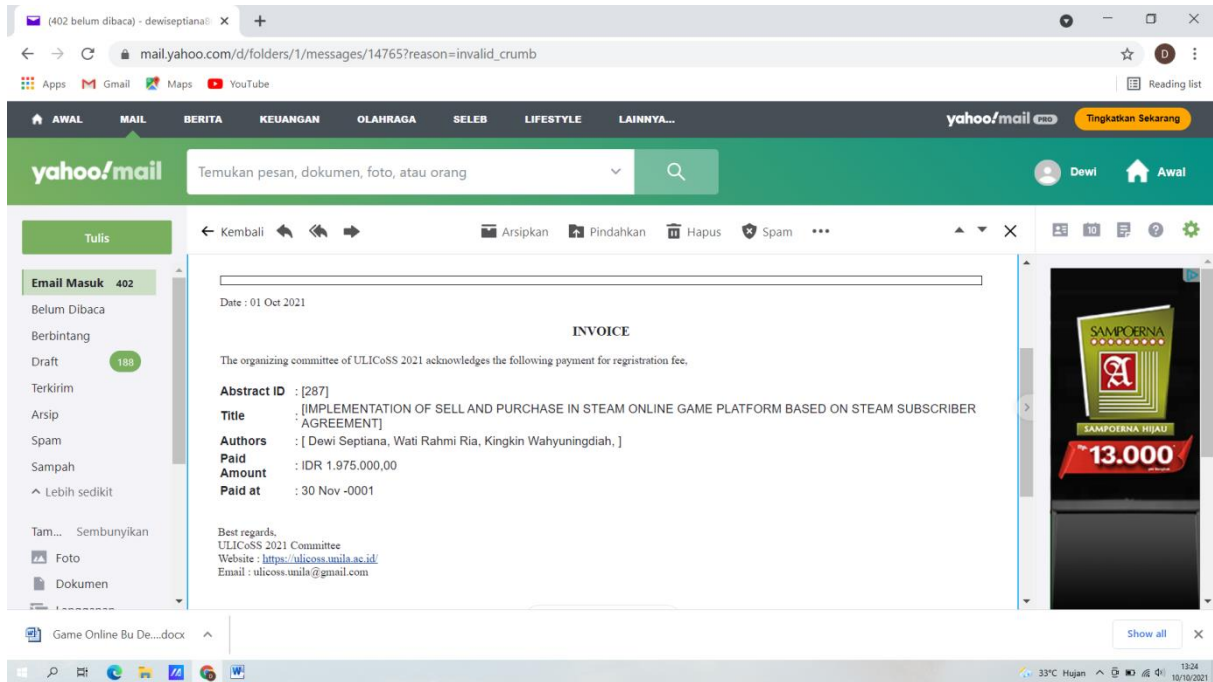
Yang menyatakan,

Dewi Septiana, S.H., M.H

NIP 198009192005012003



## BUKTI PAYMENT 2<sup>ND</sup> ULICOSS DAN SERTIFIKAT SEBAGAI PRESENTER





# IMPLEMENTATION OF SELL AND PURCHASE IN STEAM ONLINE GAME PLATFORM BASED ON STEAM SUBSCRIBER AGREEMENT

Dewi Septiana  
Law Faculty  
Lampung University  
Lampung, Indonesia  
dewisephtiana80@yahoo.co.id

Wati Rahmi Ria  
Law Faculty  
Lampung University  
Lampung, Indonesia  
watirahmi87@gmail.com

Kingkin Wahyuningdiah  
Law Faculty  
Lampung University  
Lampung, Indonesia  
kingkinshmh@gmail.com

**Abstract**— Many games entertainment has switch to digital or commonly called as online game. Game service providers are also developing, one of which is VALVE, which makes a game platform called Steam. Steam is a platform that sells games and non-game software. However, there are problem that arises. Which are, how is the implementation of the sale and purchase agreement based on the Steam Subscriber Agreement between Steam users and The Steam itself? And what are the obstacles that occur in the implementation of the sale and purchase agreement on this steam platform? The long-term goal of this research is to form the basis of government policies in accordance with the principles of buying and selling agreements. The policy basis in the form of regulations is needed regarding the obstacles faced by online game platform users. Users/users of online game platforms expect legal protection in the implementation of this sale and purchase agreement, because they are always in a weak position that does not have a bargaining position. This research uses a statutory approach. a statutory approach is used to map the basis of government authority in regulating sale and purchase agreements on the online game platform steam.

**Keywords**—*Sell and Purchase Agreement, Game Online Platform, User*

## Introduction (*Heading 1*)

One that is developing through the internet is the game. Games in this modern era have undergone changes, the change is that there have been games that have been shaped into digital or commonly referred to as online games. The development of games, both abroad and in Indonesia, game service providers also continued to grow, one of which is an American computer game developer and publisher company, VALVE, which makes a game platform called Steam. Where in this steam is a place that not only sells games but also non-game software. Steam continues to innovate to build its platform by inviting other parties, which in this case are other game developers, to

participate in placing or selling their games on their platform. Steam itself is a game platform with the highest number of users recorded in February 2020, users of this service have reached 18 million online users, which is global data.<sup>21</sup> In its own development, online games are more in demand because players who play similar games can connect via an internet connection without distance restrictions, unlike offline games which are mostly played alone by the players.

Trading on the internet in this era is not something foreign since the discovery of technology that supports humans such as cellphones and PCs shopping in cyberspace can be done by simply clicking on the desired image, it is through these ways that business developers make new innovations, they created a variety of websites that can be used to shop online. With the increasing sophistication of the internet and the web, these technologies increase the ability of both individuals and companies or organizations to develop business and technology.<sup>22</sup> The electronic system according to the law is a set of tools and procedures for disseminating electronic information.<sup>23</sup> The arrangements contained in the object law are also classified based on their form

<sup>21</sup> [eurogamer.net/articles/2020-02-02-steam-just-hit-a-record-breaking-18-8m-concurrent-users](https://eurogamer.net/articles/2020-02-02-steam-just-hit-a-record-breaking-18-8m-concurrent-users) diakses pada 14 November 2020 jam 23.00 WIB

<sup>22</sup> Adi Nugroho, e-Commerce (Memahami Perdagangan Modern Di Dunia Maya), Bandung: Informatika, 2006, hlm. 2-3

<sup>23</sup> Sunarso Sisiwanto. Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2009, hlm.16

and principle, where there are tangible objects or intangible objects, for example, intangible objects are objects contained in video games or in terms known as virtual property.

The agreement is part of buying and selling, including buying and selling carried out on the internet the validity of a virtual object in the context of trading that occurs on a game platform whether or not it is in accordance with applicable law in Indonesia, because these objects are not tangible objects that only exist. connected through the digital world where at any time these objects can be lost or change ownership. Because without realizing there is a form of contract that is often ignored by users.

Based on the background described, the problems to be solved in this research are:

1. How is the implementation of the sale and purchase agreement based on the Steam Subscriber Agreement between Steam users and The Steam itself? And
2. What are the obstacles that occur in the implementation of the sale and purchase agreement on this steam platform?

### Study Method

The research method uses a case study method with various data collection techniques such as observation, historical tracing, key informant interviews. This study uses a qualitative approach. Strauss and Corbin (2013) define qualitative research as a research method whose findings are not obtained through statistical procedures or other forms of calculation. Data analysis used qualitative analysis. Operationally, qualitative research data analysis is the process of compiling data (categorizing it into themes or categories) so that it can be interpreted or interpreted. Data collection and analysis activities in this study are not separate from each other.

This research is conducted within 6 months and will result in the identification of dynamic capability variables that have been and have the potential to be carried out by the parties in entering into an agreement. Dissemination of research results is very important, so that the parties and the general public will know how the position of the agricultural land agreement claimed by these parties is.

## Discussion

### The Implementation of The Sale and Purchase Agreement based on The Steam Subscriber Agreement between Steam Users and The Steam itself.

The implementation of the sale and purchase agreement based on the Steam Subscriber Agreement is based on 3 stages in the agreement based on the new theory, namely:

- a. Pre-Contractual Stage
- b. Contractual Stage
- c. Post Contractual Stage

#### A. Pre-Contractual Stage

At this stage, both parties negotiate or offer and accept. Electronic transactions according to Article 1 number 2 of the ITE Law are "legal acts carried out using computers, computer networks, and/or other electronic media"<sup>24</sup>. This Steam Subscriber Agreement is included in an electronic contract, and the legal requirements of an agreement based on article 1320 of the Criminal Code have been fulfilled, namely:

1. There is an agreement for those who bind themselves.

The parties, namely the User and Steam, have agreed on this sale and purchase agreement based on the trust set forth in an electronic agreement.

2. The ability of the parties to enter into an engagement.

The parties have fulfilled the elements of legal competence so that in the pre-contractual process this sale and purchase agreement was made consciously without any pressure from certain parties.

3. A Certain Thing.

An agreement must have a clear object. The object is not only in the form of goods in physical form, but can also be in the form of services that can be determined by type. According to the contents of point 1 letter b: As a Subscriber you may obtain access to certain services, software and content available to Subscribers. The Steam client software and any other software, content, and updates you download or access via Steam, including but not limited to Valve or third-party video games and in-game content, software associated with Hardware and any virtual items you trade, sell or purchase in a Steam Subscription Marketplace are referred to in this Agreement as "Content and Services;" the rights to access and/or use any Content and Services accessible through Steam are referred to in this Agreement as "Subscriptions."<sup>25</sup>

<sup>24</sup> Undang –undang No.11 tahun 2008 jo No.19 tahun 2016 Tentang informasi dan Transaksi elektronik

<sup>25</sup> Steam Subscriber Agreement poin satu (1) huruf (b)

Which is basically our goal of making a deal is to get access to games that we will later buy and play.

#### 4. Lawful Cause.

It is related to the content of the agreement. The Steam Subscriber Agreement has twelve (12) main points in its contents, all of which have explained in detail the contents of the agreement without any rules that violate the laws of a country.

#### B. Contractual Stage

The contractual stage is the stage of conforming the statement of will between the parties. Usually, the contractual stage is marked by the signing of a written contract signed by both parties. The sale and purchase agreement carried out electronically so that the contractual stage is marked by an agreement between the two parties by pressing the click (agree) on the transaction section.

#### C. Post Contractual Stage

The post-contractual stage is the stage of implementing the agreement that has been agreed upon by both parties. The agreement will end at the post contractual stage. The end of the agreement can be in two ways, the agreement is completed according to the time specified in the agreement or the agreement is not completed because one of the parties is in default.

### **The Obstacles that Occur in The Implementation of The Sale and Purchase Agreement on this Steam Platform.**

Steam subscriber agreement is a standard contract where this electronic contract is made unilaterally by a stronger party, namely Steam (service provider). Users as consumers in carrying out activities using products or services provided or created by Steam do not have the same power in the contract. In practice this is one of the obstacles that occur in the implementation of this agreement. Users often experience losses when using products from Steam, but because the buying and selling transactions carried out by Steam can be said to be legal transactions because Steam does not do anything that can injure or harm the user as a consumer and the value of the loss is not large so this is only a minor obstacle. Users are still using this product from Steam. The next obstacle is that users are people who are not yet proficient, many children become users. Article 1320 of the Civil Code has written that a person is considered capable of engaging in an engagement when they are said to be adults, while Steam as a game platform service provider writes in the Steam Subscriber Agreement: This Agreement takes effect as soon as you indicate your acceptance of these terms. You may not become a subscriber if you are under the age of 13. Steam is not

intended for children under 13 and Valve will not knowingly collect personal information from children under the age of 13. - commerce carried out by minor legal subjects is that the e-commerce agreement is considered invalid and can be canceled by one of the parties if it is proven that the e-commerce agreement was made by those who are not yet mature, in this case the party who can apply for cancellation is the immature party. If no cancellation is requested, the e-commerce agreement will still be binding on the parties who made it.<sup>26</sup> The reason why Steam makes a contract with a minimum age requirement of 13 years is because some games have ratings for children from 13 years old and above. This is also one of the weaknesses of the written agreement that exists in e-commerce today, because anyone can access it even if they are under the specified age.

## **Conclusion**

Based on study result and discussion that already done by the researcher, the conclusion are:

1. The Implementation of Sale and Purchase Agreement that based on Steam Subscriber Agreement has been done by the agreement valid conditions on 1320 KUHPdt. As for the stages in this agreement is done based on the stages in the new theory according to van dune which are pre-contractual, contractual, and post-contractual.
2. The obstacle in this agreement is when the user of the game online didn't have the bargaining power to this sale and purchase of online game in steam agreement. It's because this agreement is in a standard form with a 'take it or leave it' concept. The next obstacle is many user parties are still underage, and that is because of the form of the agreement which is an electronic contract where the buyer and seller don't meet directly.

## References

- [1] Ahmad Zein, 2009, *Yahya. Kontrak Elektronik & penyelesaian sengketa bisnis Ecommerce*. Bandung: Mandar Maju.
- [2] Candra Ahmadi dan Dadang Hermawan, 2013, *E-business & E-commerce*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

---

<sup>26</sup> **Shinta Vinayanti Bumi & Anak Agung Sri Indrawati, SYARAT SUBJEKTIF SAHNYA PERJANJIAN MENURUT KUH PERDATA DIKAITKAN DENGAN PERJANJIAN E-COMMERCE, jurnal Hukum Bisnis Fakultas Hukum Universitas Udayana hlm.5**

- [3] Muhammad Abdulkadir, 2010, Hukum Perjanjian, Bandung: PT Alumni.
- [4] Nugroho, Adi. 2006, E-Commerce: Memahami Perdagangan Modern Di Dunia Maya. Bandung: Informatika.
- [5] Onno W. Purbo dan Aang Arif Wahyudi. 2001. Mengenai E-commerce. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo
- [6] Roosdiyana, Fatma. 2010, Keabsahan Kontrak Elektronik Dalam Penyelenggaraan Transaksi Elektronik. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- [7] Sutedjo Budi Dharma Oetomo,dkk, 2007, Pengantar Teknologi Informasi Internet; Konsep dan Aplikasi Yogyakarta:Andi
- [8] Sunarso Sisiwanto, 2009, Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik, Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- [9] Kitab undang-undang Hukum Perdata
- [10] Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- [11] Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
- [12] Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No 11 Tahun 2016
- [13] Valve corporation ,<https://half-life.fandom.com>
- [14] <https://www.pcgamer.com>

