



P-ISSN : 2622-1276
E-ISSN: 2622-1284

The 5th Conference on Innovation and Application of Science and Technology (CIASTECH)

Website Ciastech 2022 : <https://ciastech.widyagama.ac.id>

Open Conference Systems : <https://ocs.widyagama.ac.id>

Proceeding homepage : <http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/ciastech/index>

PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KONSUMEN PENGGUNA JASA JOKI MOBILE LEGENDS

Nurfuady Rafi' Alfauznursy^{1*)}, Purnawan D. Negara²⁾, M. Ramadhana Alfaris³⁾

^{1,2,3)} Program Studi S1 Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Widyagama Malang

INFORMASI ARTIKEL

Data Artikel :

Naskah masuk, 10 Agustus 2022
Direvisi, 21 September 2022
Diterima, 2 Oktober 2022

Email Korespondensi :

nurfuady1@gmail.com

ABSTRAK

Hukum perlindungan konsumen pada dasarnya merupakan bagian terpenting dari hukum konsumen, sehingga tujuan hukum perlindungan konsumen adalah untuk mengatur dan melindungi konsumen secara khusus. Perlindungan konsumen sendiri diatur dalam Undang- Undang Perlindungan Konsumen Nomor 8 Republik Indonesia Tahun 1999. Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode kualitatif, guna mendeskripsikan perlindungan hukum dalam menggunakan jasa joki *Mobile Legends* yang diperoleh dengan wawancara dengan narasumber, mencatat kemudian menganalisis hasil dalam bentuk risalah. Penelitian ini membahas tiga pokok permasalahan, yaitu: Pertama, Bagaimana wanprestasi terhadap konsumen dalam menggunakan jasa joki *Mobile Legends*?, Kedua, Bagaimana perlindungan hukum terhadap konsumen dalam menggunakan jasa joki *Mobile Legends*?, Ketiga, Mengapa konsumen perlu dilindungi dalam menggunakan jasa joki *Mobile Legends*?. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis empiris dengan pendekatan yuridis sosiologis, yaitu suatu pendekatan dengan berdasarkan norma-norma dan peraturan yang mengikat. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Pertama, wanprestasi yang dilakukan oleh penjoki dalam menjalankan jasa joki *Mobile Legends* merupakan perbuatan yang merugikan untuk konsumen. Kedua, dalam menggunakan jasa joki *Mobile Legends* perlu adanya perlindungan hukum khususnya untuk konsumen. Konsumen berhak mendapatkan perlindungan hukum dan meminta ganti rugi jika penyedia jasa joki ataupun penjoki tidak jujur dan terlambat dalam mengerjakan akun konsumen. Ketiga, konsumen perlu dilindungi dalam menggunakan jasa joki *Mobile Legends* karena adanya data pribadi di dalam akun gmail konsumen

Kata Kunci : Hukum Perlindungan Konsumen, *Mobile Legends*, Jasa

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman sekarang ini tidak lepas dari kecanggihan teknologi yang hampir semua penduduk bumi ini gunakan untuk kemudahan dalam bekerja. Internet merupakan salah satu perkembangan teknologi yang paling banyak digunakan. Sejak tahun 1990, internet dikenal dan merupakan produk yang paling banyak digunakan oleh masyarakat. Internet menyediakan sumber informasi bagi penggunanya, yang melengkapi keberadaannya, mendukung aktivitas baik di dunia kerja maupun pendidikan, serta sarana untuk mencapai kesenangan sendiri. Oleh karena itu, tidak heran jika pengguna internet semakin meningkat setiap tahunnya [1].

Salah satu perkembangan teknologi di bidang komunikasi adalah adanya smartphone canggih seperti Android dan iOS. Teknologi ini tidak hanya untuk komunikasi tetapi juga dapat digunakan untuk keperluan lain seperti membuat video melalui Tiktok, video viva, video snack, capcut bahkan game online. Salah satu game yang sangat penting adalah game online yang banyak diminati oleh kalangan anak muda. Ada beberapa efek positif dalam game online yaitu peningkatan konsentrasi, dimana gamer membutuhkan konsentrasi yang tinggi saat bermain game online. Semakin sulit permainan, semakin banyak konsentrasi yang dibutuhkan. Baik hiburan, hiburan, penghilang stres. Pada dasarnya, seperti semua genre game lainnya, game online dirancang sebagai sarana hiburan dan penyegaran [2].

Game yang beredar di Indonesia ada *Mobile Legends*, *Clash Of Clans*, *PUBG Mobile*. Namun, game yang paling sering dimainkan oleh kalangan masyarakat yaitu *Mobile Legends*. *Mobile Legends* yaitu game MOBA yang diliris oleh Monton pada tahun 2016. Game tersebut dimainkan di platform android dan IOS. Game tersebut dimainkan dalam 1 pertandingan yang terdiri dari 2 tim masing-masing berisi 5 pemain. Game tersebut juga menyediakan berbagai macam hero yang bisa dibeli menggunakan battle point ataupun diamond [3].

Dengan semakin majunya era perkembangan teknologi, tidak dapat dipungkiri aplikasi game *Mobile Legends* merupakan kebutuhan teknologi yang perlu disikapi secara tegas. Hal ini untuk menghindari berbagai masalah yang tidak diinginkan seperti penjoki tidak mengembalikan akun konsumen ataupun hasil pengerjaan yang tidak sesuai keinginan konsumen. Untuk menghindari kejadian tersebut, pemerintah membuat Undang-Undang No.8 tahun 1999 tentang Undang-Undang Perlindungan Konsumen [4].

Undang-Undang tersebut dibuat untuk menjadi pelindung baik dari pelaku usaha maupun konsumen. Undang-undang perlindungan konsumen, pernyataan ini mengacu pada falsafah pembangunan nasional bahwa pembangunan nasional, termasuk pembangunan hukum perlindungan konsumen, berkaitan dengan pembangunan Indonesia seutuhnya berdasarkan falsafah nasional Negara Kesatuan Republik Indonesia serta UUD Pancasila dan Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945.

Pada dasarnya secara umum perlindungan hukum adalah berbagai upaya hukum yang harus diberikan aparat penegak hukum untuk memberikan ketenteraman mental dan fisik dari gangguan dan berbagai ancaman dari semua pihak. Perlindungan hukum adalah kumpulan aturan yang dapat melindungi satu sama lain. Hubungan dengan konsumen berarti bahwa hukum melindungi hak-hak konsumen dari segala sesuatu yang menyebabkan gagalnya hak-hak tersebut.

Dalam undang-undang perlindungan konsumen, terdapat beberapa asas yang dimaksud yaitu pertama asas manfaat yang dimaksudkan untuk mengamankan bahwa segala upaya yang dilakukan untuk melindungi kepentingan konsumen harus membawa manfaat yang sebesar-besarnya bagi kepentingan konsumen dan pemangku kepentingan pandangan umum usaha. Kedua, asas keadilan yang bertujuan untuk memastikan partisipasi yang maksimal oleh semua dan memberikan konsumen dan pelaku komersial kemampuan untuk mencapai hak dan kewajiban mereka bagian yang adil. Ketiga asas keseimbangan, asas ini berusaha untuk menyeimbangkan kepentingan konsumen, agen komersial, dan pemerintah dalam arti material atau spiritual.

Keempat asas keselamatan dan keamanan konsumen bertujuan untuk menjamin keselamatan dan keamanan konsumen dalam penggunaan, penggunaan dan penggunaan barang dan/atau jasa yang dikonsumsi atau digunakan. Yang kelima asas kepastian hukum adalah menjamin bahwa pelaku ekonomi dan konsumen menghormati hukum dan mencapai keadilan dalam penyelenggaraan perlindungan konsumen dan negara menjamin keutuhan hukum, kepastian hukum [5].

2. METODE PENELITIAN

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan deskriptif kualitatif, guna mendeskripsikan perlindungan hukum dalam menggunakan jasa joki *Mobile Legends*, yang diperoleh dengan wawancara dengan narasumber, mencatat kemudian menganalisis hasil dalam bentuk risalah, serta melakukan proses pengelolaan data dalam bentuk penyusunan dan penyajian dalam bentuk cerita.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat dijelaskan bahwa kasus AM, AW, DN, IS, BI merupakan bentuk wanprestasi yang telah diperbuat oleh penjoki yang mana telah "Melakukan apa yang diperjanjikan namun tidak tepat waktu (*terlambat*) dan mengambil hak mengambil hak milik orang lain tanpa sepengetahuan konsumen" yang berarti pihak penjoki dapat dikenakan sanksi berupa pembatalan perjanjian dari konsumen dan wajib meminta ganti rugi kepada pihak penyedia jasa joki *Mobile Legends* tanpa dikenakan hukuman karena bagaimanapun hal tersebut sepenuhnya kesalahan ada pada pihak penjoki yang mengalami keterlambatan akun dan mengambil akun konsumen tanpa sepengetahuan pemiliknya. Pihak penjoki dari J.K.K.F store dan K.ML store menyebabkan kerugian pada konsumen. Dan berdasarkan kerugian yang dialami oleh konsumen, tentunya berkaitan dengan teori perlindungan konsumen. Yang dimana menurut Sidobalok, perlindungan konsumen ialah keseluruhan peraturan dan hukum yang mengatur hak dan kewajiban konsumen dan produsen yang timbul dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhannya dan mengatur upaya untuk menjamin terwujudnya perlindungan hukum terhadap kepentingan konsumen.

Adapun rumusan masalah kedua, dapat dijelaskan bahwa apabila konsumen merasa dirugikan atas tindakan tersebut maka pelaku usaha memiliki kewajiban untuk memberikan ganti kerugian sesuai dengan ketentuan Pasal 7 huruf f undang-undang perlindungan konsumen, berisikan "*Memberikan kompensasi, ganti rugi dan/ atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan*". Ganti rugi yang disebabkan oleh pelaku usaha merupakan upaya hukum untuk mencegah terjadinya pelanggaran atas hak-hak yang dimiliki konsumen dan sebagai pertanggung jawaban hukum yang harus ditaati dan dilaksanakan oleh penyedia jasa joki dalam hubungannya dengan konsumen. Ganti rugi yang didapat oleh AW dan AW yaitu penjoki memainkan kembali akun mereka tanpa harus membayar lagi. Sedangkan DN, IS, dan BI mendapatkan ganti rugi berupa pemberian akun dari K.ML Store dengan spesifikasi hero dan winrate yang lebih tinggi dari akun asli mereka.

Selain rumusan masalah kedua, peneliti mendapatkan pembahasan dari rumusan masalah ketiga, peneliti dapat menjelaskan bahwa mengapa konsumen perlu dilindungi dalam menggunakan jasa joki *Mobile Legends*. Mereka berlima menjelaskan bahwa ketika menyerahkan akun gmail kepada penjoki, tanpa dia sadari mereka juga menyerahkan data pribadi ke penjoki, walaupun hanya bersifat sementara di penjokinya. Hal tersebut menunjukkan bahwa akun gmail yang dimiliki oleh konsumen sangatlah berharga, dan akun gmail tersebut terdapat proteksi tambahan seperti verifikasi dengan nomor telepon. Dengan adanya sesuatu yang berharga di dalam akun konsumen, maka penjoki harus melindungi data pribadi konsumen agar tidak disebarluaskan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis, kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yaitu wanprestasi yang dilakukan oleh penjoki dalam menjalankan jasa joki *Mobile Legends* merupakan perbuatan yang merugikan untuk konsumen. Perbuatan yang dimaksud yaitu, pertama penjoki mengerjakan akun konsumen tetapi tidak sesuai apa yang diinginkan konsumen seperti konsumen meminta dari grandmaster ke legend akan tetapi penjoki hanya mengerjakan dari grandmaster ke epic, kedua penjoki terlambat mengerjakan akun konsumen, ketiga penjoki menjual dan mengambil konsumen yang dikerjakan tanpa sepengetahuan konsumen, dan terakhir penjoki tidak sanggup mengerjakan akun joki karena kebanyakan order. Dalam menggunakan jasa joki *Mobile Legends* perlu adanya perlindungan hukum khususnya untuk konsumen. Konsumen berhak mendapatkan perlindungan hukum dan meminta ganti rugi jika penyedia jasa joki ataupun penjoki tidak jujur dan terlambat dalam mengerjakan akun konsumen. Penyedia jasa ataupun penjoki memiliki kewajiban untuk memberikan ganti kerugian sesuai dengan pasal 7 huruf F UUPK yang berisikan “*Memberikan kompensasi, ganti rugi dan/ atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan*”. Alasan konsumen perlu dilindungi dalam menggunakan jasa joki *Mobile Legends* yaitu adanya data pribadi di dalam akun gmail konsumen. Penjoki harus melindungi data pribadi di akun konsumen agar tidak disebarluaskan, dan pentingnya memberikan perlindungan data pribadi terhadap akun konsumen harus diterapkan seiring dengan meningkatnya jumlah pemain *Mobile Legends*.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada bapak Dr. Purnawan D. Negara, S.H., M.H. dan M. Ramadhana Alfari, S.S, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Dekan Fakultas Hukum Universitas Widyagama Malang dan Dosen Pembimbing ke II yang dengan penuh kesabaran dan kernalannya dalam meluangkan waktu untuk memberikan bimbingannya, nasehat serta petunjuk bermanfaat sehingga peneliti dapat menyelesaikan hingga selesai.

Terima kasih kepada dosen fakultas hukum Universitas Widyagama yang telah memberikan ilmu kepada saya sehingga peneliti dapat menyelesaikan hingga selesai.

6. REFERENSI

- [1] Junaidi A. 2015 . *Internet Of Things, sejarah teknologi dan penerapannya*. Bandung: FTIT. Universitas Widyatama Bandung
- [2] Agus Satria Adhitama, “ **Dampak Positif yang Bisa Diperoleh dari Bermain Game**”. dalam <https://www.kompasiana.com/agusadhitama/6199de6bc26b7744180d4f52/dampak-positif-yang-bisa-diperoleh-dari-bermain-game>, diakses pada tanggal 20 Mei 2022.
- [3] Sport, “**Apa Itu Mobile Legends Ini Cara Memainkannya**” dalam <https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-mobile-legends-ini-cara-memainkannya>, diakses pada tanggal 20 Maret 2022
- [4] Herianto DW. Habibaturahman. 2021. “**Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Transaksi Jual Beli Barang Flash Sale Ditinjau dari Pasal 11 Undang-Undang Nomer 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen**” dalam jurnal Fakultas Hukum Universitas Gresik, Vol 10, No 2/2021.