

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digitalisasi ini, muncul berbagai macam cara-cara untuk melakukan jual-beli, seperti *e-commerce*. Penggunaan *e-commerce* di Indonesia sejak tahun 2020 terus meningkat, berdasarkan data Kementerian Perdagangan Republik Indonesia pengguna *e-commerce* di Indonesia di tahun 2020 sebanyak 38,72 juta pengguna dan terus meningkat sampai dengan tahun 2023 sebanyak 58,63 juta pengguna, dan diprediksi akan terus meningkat hingga tahun 2029 sebanyak 99,1 juta pengguna. Berbicara tentang *e-commerce*, identik dengan adanya tempat jual beli secara *online* atau *marketplace* yang disediakan suatu brand *e-commerce* tertentu, sehingga adanya penjual dan pembeli dalam *marketplace* tersebut, namun objek jual-beli dalam Community Server Dragon Nest Return tidak seluas *e-commerce*, namun mengerucut kepada barang-barang digital yang ada di dalam *game* Dragon Nest Return. Serupa dengan *e-commerce*, jual-beli yang dilakukan di Community Server Dragon Nest Return melalui aplikasi Discord juga menggunakan sistem *marketplace* yang mempertemukan penjual dan pembeli di dalam Community Server Dragon Nest Return. Seperti halnya *e-commerce* yang memiliki berbagai macam brand, jual-beli seperti yang dilakukan dalam Community Server Dragon Nest Return juga memiliki berbagai macam yang berpatokan pada *game* yang menjadi sumber dari objek jual-beli tersebut, seperti contoh RRagnarok-Origin (memperjualbelikan barang-barang digital yang ada di Ragnarok Origin), Gladius+ (memperjualbelikan barang-barang digital yang ada di Seal Online Gladius),

dll. Segala transaksi jual-beli yang dilakukan tersebut merupakan transaksi *online* dengan Discord sebagai wadah/*platform*.

Seiring dengan kemajuan teknologi, transaksi jual-beli mengalami perubahan dari transaksi secara langsung seperti langsung bertemu dengan penjual tersebut menjadi transaksi elektronik. Berdasarkan Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana yang telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 (untuk selanjutnya disebut "**UU 19/2016**"), transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Transaksi elektronik ini dapat dilakukan melalui beberapa *platform* salah satunya melalui Discord. Discord sendiri merupakan sebuah *platform* yang terpisah dari suatu game yang digunakan untuk berkomunikasi (seperti mengirim pesan, mengirim gambar, *audio*, *video*, dan berbagi layar), dalam Discord terdapat sebuah *server*, dan *channel* yang digunakan untuk berkomunikasi. Dalam hal ini *server* adalah suatu komunitas dalam Discord dimana pengguna dapat bergabung sesuai dengan minat mereka, dengan kata lain *server* merupakan sebutan dari suatu komunitas di dalam Discord. Sedangkan *channel* adalah sebuah ruang obrolan yang ada di dalam *server*. Terdapat dua jenis *channel*, yaitu *Text Channel*, dan *Voice Channel*. *Text channel* digunakan untuk mengirim pesan teks, gambar, video, dan dokumen. *voice channel* adalah sebuah *channel* yang digunakan untuk berbicara dengan pengguna lain melalui mikrofon, namun dalam *channel voice chat* juga terdapat fitur untuk mengirim pesan sama seperti *text channel*, pesan-pesan tersebut tetap terkirim dalam ruang obrolan *voice channel* tersebut.

Seperti halnya platform komunikasi lainnya, seperti WhatsApp, Telegram, Line, dll. Discord merupakan platform untuk berkomunikasi, berbagi informasi namun umumnya digunakan oleh *gamer*, selain untuk

berkomunikasi Discord juga digunakan untuk transaksi jual-beli *item*/barang *game* oleh para pengguna nya, salah satunya dalam *game* Dragon Nest Return (private server). Dragon Nest Return (private server) sendiri merupakan sebuah *private server game* yang merilis game nya pada tingkat beta atau dalam tahap *open beta* pada tanggal 1 Oktober 2022 hingga sekarang. Yang dimaksud dengan *game private server* adalah sebuah server *game* yang tidak terikat dengan Developer atau Publisher *official* dari *game* tersebut yang dikelola oleh individu atau kelompok. Jadi dalam hal ini, Dragon Nest Return (private server) berbeda dengan Dragon Nest (official server) dimana Dragon Nest merupakan game yang dikelola oleh pengembang permainan resmi, dan penerbit Dragon Nest yang sudah rilis di Indonesia sejak Maret 2010, dan tutup pada 3 Juli 2019.

Dalam hal ini, terjadi praktek jual-beli barang dalam *game* Dragon Nest Return antara sesama pengguna, melalui *Community Server* Dragon Nest Return di platform Discord. Hal ini menimbulkan adanya sebuah perikatan, perikatan ini timbul karena adanya suatu perjanjian. Perjanjian merupakan salah satu perbuatan hukum yang tercapai dari kata sepakat dari kehendak bebas beberapa pihak.¹ Dalam perjanjian Jual-beli juga memiliki unsur-unsur pokok yaitu adanya barang dan harga.²

Konsekuensi dari asas kebebasan berkontrak yang tersebut dalam Pasal 1338 ayat (1) KUHPerdata, banyak ditemukan berbagai jenis dan bentuk perjanjian dalam masyarakat.³ Seiring berjalannya waktu, perjanjian dalam prakteknya dapat dilakukan secara *online* tanpa adanya tatap muka antara para pihak yang bersangkutan, namun tetap didasari pada kesepakatan antara para pihak, dengan adanya perjanjian tersebut menimbulkan hubungan hukum

¹ Serlika Aprita, Mona Wulandari, *Hukum Perikatan*, 2023, Kencana, Jakarta, hlm. 1.

² Subekti, *Pokok pokok Hukum Perdata*, 1994, Intermasa, Jakarta, hlm. 2.

³ Hulman Panjaitan, et al., *Perlindungan Konsumen Dalam Bingkai Hukum*, 2019, UKI Press, Jakarta, hlm. 1.

antara produsen dan konsumen, dalam hal ini adanya hubungan langsung. Hubungan langsung adalah hubungan antara produsen dengan konsumen yang terikat secara langsung dengan perjanjian.⁴ Syarat sah suatu perjanjian sudah diatur dalam ketentuan Pasal 1320 KUHPerdara, yaitu

1. Kata sepakat mereka yang mengikatkan diri
2. Adanya kecakapan untuk mengadakan perikatan
3. Mengenai suatu objek tertentu
4. Mengenai causa yang dibolehkan

Namun dengan demikian, tidak cukup untuk memenuhi keempat syarat di atas untuk menjamin bahwa perjanjian tersebut sempurna karena masih ada ketentuan lain yang harus diperhatikan untuk menentukan apakah perjanjian tersebut sah tanpa alasan untuk dibatalkan, apakah perjanjian tersebut sah tanpa alasan untuk dibatalkan, atau apakah perjanjian tersebut mengikat sebagaimana undang-undang.⁵ Ketentuan yang dimaksud adalah kesempurnaan perjanjian, karena jika perjanjian dibuat dengan paksaan, kekhilafan, atau penipuan, perjanjian tersebut tidak sempurna dan masih dapat dibatalkan.⁶

Dalam praktek nya, tidak selalu perjanjian-perjanjian antar pihak yang bersangkutan dapat memberikan kepuasan bagi para pihak nya, sering terjadi adanya ketidaksesuaian barang atau jasa yang diterima oleh konsumen, atau adanya kelalaian/wanprestasi sehingga timbulnya kerugian kepada konsumen. Wanprestasi salah satu pihak dalam perjanjian merupakan kelalaian untuk memenuhi syarat yang tercantum dalam perjanjian.⁷

⁴ Ahmadi Miru, *Prinsip-prinsip Perlindungan Hukum Bagi Konsumen di Indonesia*, 2020, Rajawali Pers, Depok, hlm. 34.

⁵ *Ibid.* hlm.35.

⁶ *Ibid.*

⁷ *Ibid.* hlm. 2.

Berdasarkan penjelasan di atas Peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana perlindungan hukum konsumen dalam hal adanya jual-beli pada *community server* Dragon Nest Return di Discord tersebut apabila terjadi wanprestasi, dan bagaimana penyelesaian hukum jika terjadi suatu wanprestasi/ingkar janji dalam transaksi jual-beli tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hukum Pihak Konsumen/Pembeli dalam jual-beli barang pada *Community Server* Dragon Nest Return (Private Server) di Discord, apabila Pihak Penjual melakukan wanprestasi/cidera janji?
2. Bagaimana penyelesaian sengketa yang dapat dilakukan oleh Pembeli?

C. Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan batas ruang lingkup pada perlindungan hukum pihak konsumen dalam melakukan kegiatan jual-beli pada *Community Server* Dragon Nest Return (Private Server) dari aspek hukum perdata dalam hal terjadi wanprestasi.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

- 1) Untuk mengetahui bagaimana perlindungan hukum Pihak Konsumen/Pembeli dalam jual-beli barang pada *Community Server* Dragon Nest Return (Private Server) di Discord, apabila Pihak Penjual melakukan wanprestasi/cidera janji;
- 2) Untuk mengetahui bagaimana penyelesaian sengketa yang dapat dilakukan oleh Pembeli.

b. Tujuan Khusus

- 1) Sebagai pemenuhan Skripsi di Fakultas Hukum Universitas Kristen Indonesia.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Untuk menambah wawasan peneliti dan pembaca melalui penelitian Tinjauan Yuridis Perlindungan Konsumen dalam Jual-Beli Barang pada *Community Server* Dragon Nest Return (Private Server) di Discord;
- b. Untuk menjadi referensi pemerintah dalam membuat regulasi/kebijakan dan sebagai referensi untuk para akademisi untuk penelitian lanjutan atau penelitian lainnya, melalui penelitian Tinjauan Yuridis Perlindungan Konsumen dalam Jual-Beli Barang pada *Community Server* Dragon Nest Return (Private Server) di Discord.

E. Kerangka Teori dan Kerangka Konsep

1. Kerangka Teori

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, teori hukum yang digunakan antara lain:

a. Teori Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum pada dasarnya bertujuan untuk memberikan rasa nyaman, keamanan, dan keadilan kepada masyarakat.⁸ Perlindungan hukum juga dapat didefinisikan sebagai pengayoman yang diberikan pemerintah kepada seseorang atau komunitas untuk memberikan rasa aman, kepastian, dan keadilan terhadap hak-haknya, karena kata "perlindungan" itu sendiri berarti memberikan pengayoman kepada pihak yang lemah.⁹ Jadi inti dari teori ini adalah perlindungan hukum yang

⁸ Hulman Panjaitan, *Hukum Perlindungan Konsumen Reposisi dan Penguatan Kelembagaan Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen Dalam Memberikan Perlindungan dan Menjamin Keseimbangan Dengan Pelaku Usaha*, 2021, Jala Permata Aksara, Jakarta, hlm. 49.

⁹ *Ibid.*

diberikan kepada masyarakat.¹⁰ Selain itu, perlindungan hukum dapat didefinisikan sebagai perlindungan terhadap hak asasi manusia yang merugikan orang lain. Perlindungan ini memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk menikmati semua hak yang dijamin oleh hukum.¹¹ Berdasarkan penjelasan sebelumnya, teori perlindungan hukum adalah teori yang mengkaji bagaimana subjek dan objek yang harus dilindungi oleh hukum dilindungi.

b. Teori Penyelesaian Sengketa

Suatu upaya untuk mengembalikan hubungan antara pihak yang bersengketa ke keadaan semula dikenal sebagai penyelesaian sengketa.¹² Dengan kembalinya hubungan antara para pihak seperti semula maka para pihak dapat berhubungan baik, baik sosial maupun hukum sekaligus menjaga relasi di antara para pihak. Ada tiga suku kata yang terkandung dalam teori penyelesaian sengketa, yaitu teori, penyelesaian, dan sengketa.¹³

Penyelesaian adalah proses, tindakan, atau cara menyelesaikan. Menyelesaikan berarti menyudahkan, menjadikan berakhir, membereskan, memutuskan, memperdamaikan (perselisihan atau pertengkaran), atau mengatur atau meluruskan sesuatu sehingga menjadi baik..¹⁴ Sedangkan kata sengketa merupakan terjemahan dari bahasa inggris yaitu *dispute*, beberapa ahli merumuskan pengertian dari sengketa dengan kata-kata yang berbeda, Richard L. Abel menggunakan istilah sengketa, sedangkan Dean G. Pruitt dan Jeffrey Z. Rubin menggunakan

¹⁰ H. Salim HS, dan Erlies Septiana Nurbani, *PENERAPAN TEORI HUKUM PADA PENELITIAN TESIS DAN DISERTASI*, 2016, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 259.

¹¹ Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, 2000, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm.54.

¹² *Ibid.* hlm, 135.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ *Ibid.*

istilah konflik. Pengertian sengketa atau konflik menurut Dean G. Pruitt dan Jeffrey Z. Rubin adalah, suatu persepsi mengenai perbedaan kepentingan (perceived divergence of interest) atau perbedaan kepentingan para pihak, atau suatu kepercayaan bahwa aspirasi pihak-pihak yang bersengketa tidak dicapai secara simultan (secara serentak).¹⁵

Dalam hal ini, sengketa dikonstruksikan sebagai suatu perselisihan/pertentangan.¹⁶ Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa teori penyelesaian sengketa adalah teori yang mempelajari jenis konflik atau pertentangan yang muncul di masyarakat, hal-hal yang menyebabkan konflik muncul, dan bagaimana konflik dapat diselesaikan.¹⁷ Dalam teori penyelesaian sengketa ada beberapa ruang lingkup, yaitu jenis-jenis sengketa, faktor penyebab timbulnya sengketa, dan strategi di dalam penyelesaian sengketa.¹⁸ Sengketa seperti sengketa tanah, sengketa pilkada, sengketa saham, sengketa perkawinan, dan lainnya diklasifikasikan menjadi kategori sengketa.¹⁹ Faktor penyebab sengketa didefinisikan sebagai upaya untuk mengungkapkan hal-hal yang memicu atau menyebabkan sengketa.²⁰ Strategi dalam penyelesaian sengketa seperti mediasi, rekonsiliasi, negosiasi, dan sebagainya adalah cara untuk menyelesaikan konflik di antara para pihak.²¹

2. Kerangka Konsep

a. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

¹⁵ Dean G. Pruitt dan Jeffrey Z. Rubin, *Konflik Sosial*, 2004, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, hlm. 9-10.

¹⁶ H. Salim HS, dan Erlies Septiana Nurbani, *op.cit*, hlm. 137.

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ *Ibid.*

²¹ *Ibid.*

- 1) Konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan/atau jasa tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan.
- 2) Perlindungan Konsumen adalah segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen.
- 3) Barang adalah setiap benda baik berwujud maupun tidak berwujud, baik bergerak maupun tidak bergerak, dapat dihabiskan maupun tidak dapat dihabiskan, yang dapat untuk diperdagangkan, dipakai, dipergunakan, atau dimanfaatkan oleh konsumen.

b. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Jual beli adalah suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan.

c. *Community Server*

*There is no single uncontested definition of 'public' or 'community'.²² (tidak ada satupun pengertian dari public atau community yang tidak menjadi perdebatan). Meskipun demikian community memiliki kesamaan definisi dengan virtual community, menurut Schuber dan Ginsburg *There are many close dependencies between authors, editors, reviewers, publishers, and the readership. In other words, these actors form a virtual community, in the sense of it being a union between individuals or organizations who share common values and interests**

²² Lindsey J. McEwen, 2011, *Literature Review: Embedding Public/Community Engagement in the Curriculum: An Example of University-Public Engagement*, National Coordinating Centre for Public Engagement, Edition 1, hlm. 4. available from: https://www.researchgate.net/publication/224880720_Literature_Review_Embedding_PublicCommunity_Engagement_in_the_Curriculum_An_Example_of_University-Public_Engagement, diakses pada 12 Juni 2024

*using electronic media to communicate within a shared semantic space on a regular basis.*²³ (ada banyak koneksi ketergantungan antara para penulis, editor, reviewer, penerbit, dan para pembaca. Dengan kata lain, aktor-aktor ini membuat suatu komunitas virtual, dengan menjadi suatu kesatuan antara individu-individu dan organisasi yang memiliki kepentingan yang sama dengan menggunakan media elektronik untuk berkomunikasi dengan berbagi *semantic space* dalam kehidupan sehari-hari). *Server* sendiri memiliki pengertian *The server is the spirit and heart of the network. In information technology, a server is a computer system that provides services to other computing systems (clients) over a computer network. The server automatically organizes everything, queues requests and sets priorities.*²⁴ (Server adalah jiwa dan hati dari sebuah sistem komputer yang menyediakan berbagai service kepada sistem-sistem komputer yang lain melalui jaringan komputer. Server secara otomatis mengatur semuanya, memasukan semua permintaan atau perintah ke dalam antrian dan mengatur prioritas-prioritas nya). Namun dalam hal ini, *server* dalam platform discord memiliki definisi tersendiri. “*Server*” *here does not refer to the hardware hosting these channels, but is what different communities on Discord are called.*²⁵ (Dalam hal ini server tidak merujuk kepada perangkat keras yang menyediakan channel-channel, namun merupakan bagaimana komunitas-komunitas dalam Discord dinamakan). *The level of organization and moderation on each server is entirely dependent on the*

²³ Aldo de Moor & Sjef van Erp, 2004, *Community Dynamics in an Online Law Journal*, Proc. of the 17th Bled eCommerce Conference, Bled, Slovenia. available from: https://www.researchgate.net/publication/241869732_Community_Dynamics_in_an_Online_Law_Journal, diakses pada 12 Juni 2024

²⁴ Abeer El Hadi El Zein El Nahas, 2008, Tesis, *Server Hardware ,Software and Architecture*, University of Khartoum, Khartoum, hlm. 3.

²⁵ Jason G, *et.al.*, *Discord Community Challenges, Tools, and Strategies*, 2021, Connected Learning Lab, hlm. 1. available from: <https://connectedlearning.uci.edu/> , diakses pada 12 Juni 2024

*server owner, who can assign roles, give permissions, and make server- and channel-wide rules, add, delete, and customize channels, invite and ban other users, and bestow those same abilities on other server members.*²⁶ (Level suatu organisasi dan moderasi dalam setiap server sepenuhnya bergantung pada pemilik server yang dapat memberikan peran, memberi izin, membuat peraturan terhadap server dan channel dalam skala besar, menambahkan, menghapus, merubah channel, mengundang, dan memblokir orang lain, dan memberikan hak yang sama kepada anggota server lain atau dengan kata lain menjadikan seseorang admin dalam server tersebut). Berdasarkan website *support discord*, memberikan definisi untuk *community server*, yaitu *Community Servers are invite-only spaces designed for people to share, connect, and learn from others all over the world who share common interests.*²⁷ (Komuniti server adalah tempat yang dapat dimasuki hanya dengan undangan, yang ditujukan untuk orang-orang berbagi, saling terhubung, dan belajar dari orang lain dari seluruh dunia yang memiliki kepentingan yang sama).

d. Dragon Nest Return

Dragon Nest merupakan *online game* dengan genre *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG). MMORPG sendiri memiliki arti, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) is a game genre where players would assume the role of a character to interact and collaborate with one another simultaneously to complete goals within an online virtual three-dimensional (3D) gaming*

²⁶ *Ibid.*

²⁷ Buffy, *Clarifying Server Types*, (2023), Support Discord, available from: <https://support.discord.com/hc/en-us/articles/14078261239831-Clarifying-Server-Types>, diakses pada 12 Juni 2024,

environment.²⁸ (MMORPG adalah sebuah genre permainan, dimana para pemain akan mengasumsikan diri sesuai dengan peran dari suatu karakter dalam permainan tersebut untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan pemain lain secara terus menerus untuk menyelesaikan suatu *goals* atau tujuan dalam suatu lingkungan virtual berbasis *online* 3 dimensi (3D) *game*). Dragon Nest sudah rilis di Indonesia sejak Maret 2010 dan tutup pada 3 Juli 2019, namun setelah itu masih banyak server-server Dragon Nest *official* yang masih buka seperti contohnya Dragon Nest North America (NA), Dragon Nest South East Asia (SEA), dan beberapa *private server* seperti Dragon Nest Return.

e. *Private Server*

*The term 'private server' refers to unauthorized MMORPGs video game servers that operate in parallel to official game servers.*²⁹ (Istilah *private server* merujuk kepada server *video game* yang tidak sah, yang servernya beroperasi secara paralel dengan server *official* nya). *Private servers are set up and operated by individuals who do not pay licensing fees and use leaked, stolen or hacked source code to run games.*³⁰ (Server privat dioperasikan oleh orang-orang yang tidak membayar lisensi dan menggunakan sumber yang dicuri, dibocorkan, atau kode yang sumber dari kegiatan meretas untuk menjalankan suatu permainan). *A private server may support anywhere from less than 10 to several thousand*

²⁸ Nadia Adris, Hamidah Yamat, 2015, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) as Virtual Grounds for Second Language Learning: Players' Perception*, International Seminar on Language Teaching, At UKM Bangi, Malaysia, hlm. 2.

²⁹ Holin Lin, Chuen-Tsai Sun, 2011, *Thrift Players in a Twisted Game World?—A Study on Private Online Game Servers*, available from: www.researchgate.net/publication/350486159_Thrift_Players_in_a_Twisted_Game_World-A_Study_on_Private_Online_Game_Servers, diakses pada 10 Juni 2024.

³⁰ *Ibid.*

*users.*³¹ (Suatu server privat dapat diakses dari mana saja, dengan pengguna dari 10 sampai dengan beberapa ribu pengguna). *Many private server operators offer access for free, or charge much lower fees than official servers, while some rely on a donation system for fee collection.*³² (Banyak operator dari server privat yang menawarkan akses gratis atau berbayar dengan harga yang lebih murah dari yang ditawarkan oleh server *official*, beberapa server ada yang bergantung pada sistem donasi sebagai bentuk penarikan biaya).

f. Discord

*Discord is a text, voice, and video-based online application that facilitates voice and video calls, media sharing, and text messaging. Although Discord was initially developed and released for gamers, the uses of Discord can apply to many other scenarios, friends just chatting, online schooling, and more.*³³ (Discord adalah sebuah aplikasi yang berbasis tulisan, suara, dan video yang difasilitasi dengan telepon suara dan video, berbagi media, dan mengirim pesan. Meskipun Discord secara khusus di develop untuk *gamers*, penggunaan dari Discord dapat diterapkan untuk berbagai kebutuhan, untuk bertukar pesan dengan teman-teman, sekolah dalam jaringan, dan lainnya). *Current use was only found to be significantly associated with social norms surrounding the user and the user's amount of time spent gaming.*³⁴ (Penggunaan nya secara signifikan ditemukan berhubungan dengan norma sosial yang mengelilingi para pengguna nya dan waktu yang dihabiskan oleh

³¹ *Ibid.*

³² *Ibid.*

³³ Tyrus Chuang, Rabindra Ratan, 2022, *Discord Use and Intent*, Journal of Student Research, Volume 11 Issue 3, hlm. 1. available from: <https://www.jsr.org/hs/index.php/path/article/view/3795>, diakses pada 10 Juni 2024.

³⁴ *Ibid.*

pengguna untuk bermain game). *On the other hand, future Discord use intent was significantly associated with perceived usefulness, facilitating resources, amount of time spent gaming, and amount of time spent on any other social media application.*³⁵ (Disamping itu, penggunaan Discord pada zaman yang akan datang akan berhubungan secara signifikan dengan persepsi kemanfaatan, fasilitas, jumlah dari waktu yang dihabiskan dalam bermain, dan jumlah waktu yang dihabiskan dalam aplikasi sosial media lainnya). Di zaman sekarang, penggunaan platform discord telah memiliki berbagai fungsi dan manfaat, yang awalnya sebagian besar penggunaan discord ini ditujukan untuk platform *voice-chat* saat bermain *game*, sekarang sudah mulai marak digunakan sebagai salah satu platform yang digunakan untuk kepentingan sekolah, dan lain-lain.

F. Metode Penelitian

Menurut Morris L. Cohen, *Legal Research is the process of finding the law that governs activities in human society.*³⁶ Penelitian adalah sebuah alat yang digunakan untuk meningkatkan, memperluas, dan mengembangkan ilmu pengetahuan.³⁷ Dalam sebuah penelitian harus objektif karena hasil dari penelitian hanya dapat didasarkan pada bukti yang meyakinkan dan dihasilkan melalui proses yang jelas, sistematis, dan terkendali.³⁸ Menurut Soerjono Soekanto dan Sri Mamuji, dalam penelitian hukum normatif, bahan pustaka, yang merupakan data dasar yang dalam (ilmu), dianggap sebagai data sekunder.³⁹ Penelitian hukum normatif disebut juga penelitian hukum doktrinal.

³⁵ *Ibid.*

³⁶ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, 2005, Prenadamedia Group, Jakarta, hlm. 56.

³⁷ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, 1986, Universitas Indonesia, Jakarta, hlm. 3.

³⁸ Nomensen Sinamo, *Metode Penelitian Hukum*, 2009, PT. Bumi Intitama Sejahtera, Jakarta, hlm. 57.

³⁹ *Ibid.* hlm. 87.

Dalam penelitian hukum jenis ini, hukum sering dianggap sebagai apa yang tertulis dalam buku hukum (law in books) atau sebagai kaidah atau norma yang merupakan standar untuk perilaku manusia yang dianggap baik.⁴⁰

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan yuridis normatif. Pendekatan yuridis normatif ini terbatas pada peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, dan standar hukum umum.⁴¹ Sumber data dalam penelitian ini menggunakan sumber data sekunder dengan bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.

1. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen resmi, buku-buku yang berkaitan dengan subjek penelitian, laporan, skripsi, tesis, disertasi, dan peraturan perundang-undangan;⁴²
2. Bahan hukum primer terdiri dari peraturan hukum yang terkait dengan subjek penelitian;⁴³
3. Bahan hukum sekunder terdiri dari buku-buku dan tulisan-tulisan ilmiah hukum yang terkait dengan objek penelitian;⁴⁴
4. Bahan hukum tersier adalah petunjuk atau penjelasan mengenai bahan hukum primer atau bahan hukum sekunder yang berasal dari kamus, ensiklopedia, majalah, surat kabar, dan sebagainya.⁴⁵

G. Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

Dalam Bab I ini terdapat Judul Penelitian, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kerangka Teori dan Kerangka Konsep, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

⁴⁰ Amiruddin, Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, 2023, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 118.

⁴¹ H. Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, 2013, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 105.

⁴² *Ibid.* hlm. 106

⁴³ *Ibid.*

⁴⁴ *Ibid.*

⁴⁵ *Ibid.*

2. Bab II Tinjauan Kepustakaan

Dalam Bab II terdapat Tinjauan Kepustakaan, sebagai penunjang kerangka konsep yang ada di Bab I. Dalam Bab II terdapat pengertian-pengertian yang akan digunakan dalam penelitian ini.

3. Bab III Analisis Perlindungan Hukum Pihak Konsumen/Pembeli Dalam Jual-Beli Barang pada Community Server Dragon Nest Return (Private Server) di Discord.

Dalam Bab III berisi tentang pembahasan dan analisis terkait dengan rumusan masalah pertama yaitu, Perlindungan Hukum Pihak Konsumen/Pembeli dalam jual-beli barang pada Community Server Dragon Nest Return (Private Server) di Discord, Ketika Pihak Penjual Melakukan Wanprestasi/cidera Janji.

4. Bab IV Analisis Langkah Penyelesaian Sengketa yang Dapat Dilakukan oleh Pembeli

Dalam Bab IV berisi tentang pembahasan dan analisis terkait dengan rumusan masalah kedua, yaitu Langkah Penyelesaian Sengketa yang Dapat Dilakukan oleh Pembeli.

5. Bab V Penutup

- a. Dalam Bab V ini terdapat Kesimpulan, yang mencakup kesimpulan dari penelitian terkait rumusan masalah pertama dan kedua.
- b. Saran, dalam hal ini mencakup hasil pembahasan dari rumusan masalah pertama dan kedua.