

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Game online* merupakan bagian dari produk komersial yang hingga saat ini menjadi tren nyata dan terdapat hubungan transaksional dan bernilai komersial. Melalui hal ini hukum dihadapkan dengan produk-produk komersial yang baru dan diperlukan adanya suatu respon nyata hukum terhadap perkembangan industri *game*. Banyaknya produk-produk *game* hingga menyentuh ranah *game online* adalah bagian perkembangan yang secara nyata terjadi dan tidak dapat dinegasikan oleh hukum. Hukum dibutuhkan kehadirannya dalam membatasi perbuatan-perbuatan yang dilakukan oleh *game online* untuk menghindari adanya eksploitasi yang merugikan masyarakat.

Industri *game* yang dulunya hanya sekadar produk hiburan kini telah menjadi pilar penting ekonomi digital Indonesia. Hingga awal 2024, penetrasi internet di Indonesia mencapai 79,5% atau 221,5 juta pengguna<sup>1</sup>, menjadikannya pasar yang strategis. Data GWI (2023) juga mengonfirmasi fenomena ini, yang menunjukkan bahwa 84,7% pengguna internet Indonesia adalah *gamers*.<sup>2</sup> Banyaknya jumlah *gamer* (pemain *game*) di Indonesia tidak luput dari adanya transaksi keuangan yang sah sebagaimana hal ini adalah hubungan transaksi *game* dengan *gamer*, sebagaimana mata uang asli dapat digunakan untuk membayar atau membeli benda-benda di dalam *game*, termasuk mata uang yang digunakan secara khusus di dalam *game*.

Mata uang *game* (*game currency*) dapat digunakan untuk membeli suatu benda di dalam *game* atau membeli suatu undian untuk meraih benda yang langkah dengan probabilitas yang telah ditentukan. Mekanisme undian

---

<sup>1</sup> Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2024, "APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang : Survei Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2024", URL: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>, diakses pada tanggal 12 Juni 2025.

<sup>2</sup> Agnes Z. Yonatan, 2024, "95% Pengguna Internet Indonesia Bermain Video Games", GoodStats, URL: <https://goodstats.id/article/95-pengguna-internet-indonesia-bermain-video-games-82uYx>, diakses pada tanggal 13 Juni 2025

berbayar seperti inilah yang akhirnya menciptakan friksi fundamental dengan kerangka hukum di Indonesia. Praktik yang menjanjikan "peluang" sebagai imbalan atas pembayaran ini secara substantif menyerupai perjanjian untung-untungan sebagaimana diatur dalam Psl 1774 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata).

Model hukum yang mengatur mengenai sistematika *game* berbasis sistem *online* di Indonesia haruslah dilihat dari aspek-aspek yang penting seperti:

1. Kedudukan hukum dari penyelenggara sistem elektronik dalam melakukan penyelenggaraan *game online*;
2. Jenis-jenis perizinan terkait *game online* yang harus dilakukan termasuk syarat-syarat dan batasan mengenai isi dari *game online* yang menjadi pertimbangan pemberlakuan izin;
3. Pengawasan negara dalam mengatur isi dari *game online* yang dapat diakses secara publik; dan
4. Sanksi yang dapat diberikan secara hukum kepada penyelenggara sistem elektronik yang menyelenggarakan *game online* (penyelenggara *game online*) dalam memberikan tindakan hukum tegas terhadap pelanggaran hukum.

Hal ini haruslah menjadi pertimbangan yang bersifat strategis karena terdapat hal-hal konkrit yang haruslah dipertimbangkan secara luas. Pertama-tama, Indonesia memiliki aturan terkait penyelenggaraan sistem elektronik yang dengan tegas diatur dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana dalam hal ini terdapat kedudukan bagi pihak yang melakukan penyelenggaraan elektronik dapat disebut sebagai penyelenggara elektronik.

Implementasi sistem elektronik dalam kerangka UU ITE tunduk pada batasan-batasan normatif yang tidak boleh dilanggar. Eksistensi hukum ini diperkuat oleh Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE), yang berfungsi sebagai regulasi turunan krusial dalam mengatur tata kelola sistem

elektronik di yurisdiksi Indonesia. Konsep penyelenggara sistem elektronik dalam pelaksanaan sistem elektronik berperan sebagai pihak utama yang bertanggung jawab dalam menjalankan sekaligus menegakkan ketentuan hukum yang berkaitan dengan informasi dan transaksi elektronik. Oleh karena itu, kerangka hukum yang mengatur seluruh aktivitas yang berkaitan dengan informasi dan transaksi elektronik menjadi landasan pertimbangan hukum yang mendasar dalam menilai setiap tindakan yang dilakukan oleh penyelenggara sistem elektronik.

Penyelenggara *game online* tentu memiliki kedudukan sebagai penyelenggara sistem elektronik dengan mempertimbangkan sifat *online* dalam menjalankan perbuatannya. Melalui hal tersebut maka terdapat batasan hukum yang nyata terhadap sistem hukum berdasarkan keberlakuannya di Indonesia. Pertimbangan-pertimbangan yang harus dikemukakan terkait sifat *online* adalah mengenai sifat universalnya. Universal secara umum memiliki makna dapat diakses oleh seluruhnya atau global. Asas universalitas dapat ditemukan kaidahnya dalam hukum pidana yang dapat dimaknakan “menjaga kepentingan dunia/internasional, yaitu hukum pidana suatu negara dapat diberlakukan terhadap warga negaranya atau bukan, di wilayah negaranya atau di luar negeri”.<sup>3</sup> Namun, perlu juga diketahui asas universalitas juga dapat diberlakukan dalam hukum telematika yang pada dasarnya menurut Situmeang adalah “untuk ruang *cyber* dibutuhkan suatu hukum baru yang menggunakan pendekatan yang berbeda dengan hukum yang dibuat berdasarkan batas-batas wilayah”.<sup>4</sup>

Berangkat dari asas universalitas yang berlaku dalam hukum telematika tersebut, maka terciptalah gagasan mengenai konvergensi hukum telematika. Putri menyatakan bahwa “hukum telematika mengalami ‘konvergensi’ dalam studi ilmu hukum baik hukum privat maupun hukum publik termasuk dalam hukum acara mengharuskan semua kebijakan

---

<sup>3</sup> Aksi Sinurat, 2023, *Azas-Azas Hukum Pidana Materiil di Indonesia*, 2023, Lembaga Penelitian Universitas Nusa Cendana, Kupang, hlm. 101.

<sup>4</sup> Sahat Maruli T. Situmeang, 2020, *Cyber Law*, Cakra, Bandung, hlm. 13.

secepatnya mengadopsi teknologi yang baru. Perbedaan dalam teori dan praktik, menempatkan hukum telematika sebagai suatu ranah ilmu konvergensi yang memiliki harapan baru dan sekaligus tantangan untuk dapat penerapan hukum dalam teori dan praktek”.<sup>5</sup> Berangkat dari konsep universalitas dan konvergensi hukum yang terkandung dalam hukum telematika sejatinya ada perbedaan secara aksiologis terkait hukum pada umumnya dan hukum telematika.

Kembali kepada *game online* bahwasannya setelah dijelaskan mengenai konsep *online* dan aturan hukum yang mengaturnya bahwasannya *game online* secara pengaturan hukum tunduk kepada hukum telematika yang bersifat universal dan konvergen. Kemudian, diperlukan dasar untuk menerapkan teritorialitas Indonesia dalam *game online* untuk memisahkan aturan hukum yang berlaku sesuai teritorial dan yurisdiksi di Indonesia dengan sifat *online* pada *game online*. Pintu masuk Indonesia dalam memvalidasi hukumnya adalah melalui penerapan penyelenggara sistem elektronik yang mana hal inilah yang menjadikan penyelenggara sistem elektronik yang mendaftarkan dirinya di Indonesia memiliki kewajiban untuk mematuhi aturan hukum di Indonesia.

Keberlakuan hukum di Indonesia terhadap *game online* dapat diberlakukan dengan terdaptarnya *game online* di penyelenggara sistem elektronik. Pentingnya pendaftaran ini adalah mengenai pengawasan negara dan linearitas hukum di Indonesia dan konten yang diberikan oleh *game online* yang legal (sah secara hukum). Terdaptarnya *game online* di Indonesia menjadikan *game online* memiliki kewajiban secara mengikat untuk tunduk kepada hukum yang berlaku di Indonesia sehingga negara dapat melakukan upaya hukum yang dianggap layak dan perlu dalam penegakan hukum atas pelanggaran yang dibuat oleh penyelenggara *game online*.

---

<sup>5</sup> Putri, 2019, “Konvergensi Hukum Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Kejahatan Korporasi (*Corporate Crime*) Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016”, *Lex Et Societas*, VII(11), hlm. 58. <<https://doi.org/10.35796/les.v7i11.27370>>

*Game online* merupakan suatu usaha yang dilakukan secara komersial yang artinya diupayakan untuk mendapatkan keuntungan kepada penyelenggara *game online*. Keuntungan ini didapat melalui banyak aspek yang salah satunya adalah transaksi dengan menggunakan mata uang asli yang kemudian dikonversi kepada mata uang *digital* dalam *game online* atau *game currency*. Fungsi dari *game currency* sejatinya adalah transaksi di dalam *game online* yang salah satunya adalah undian. Penulis membawa 3 (tiga) contoh dari *game online* yang paling banyak dimainkan di Indonesia, hal ini diperkuat dengan adanya data oleh APJII pada tahun 2025 merilis survei berjudul “Survei Penetrasi Internet dan Perilaku Penggunaan Internet 2025”, Mobile Legends menempati posisi pertama sebagai *game online* yang paling populer dengan 48,99% pengguna. Free Fire berada di urutan kedua dengan 23,05% dan diikuti dengan PUBG sebesar 11,05%.<sup>6</sup> Pemilihan ketiga *game online* tersebut dengan pasar terbesar di Indonesia ini bukan tanpa alasan. Relevansi ketiganya bagi penelitian ini adalah karena ketiganya memiliki kesamaan fundamental, yakni sama-sama memiliki mekanisme undian berbayar sebagai berikut:

1. Undian *Lucky Box Draw* pada *game* Mobile Legends: Bang Bang (Shanghai Moonton Technology Co. Ltd.)



Gambar 1

Mekanisme undian pada event "*Lucky Box Draw*" di mana pemain menggunakan *diamond* atau tiket untuk mendapatkan hadiah acak berupa *skin* atau item lainnya.

<sup>6</sup> TEMPO, 2025, *Daftar Game Online yang Paling Banyak Dimainkan di Indonesia*, URL: <https://www.tempo.co/digital/daftar-game-online-yang-paling-banyak-dimainkan-di-indonesia-2057925>, diakses pada 27 Oktober 2025

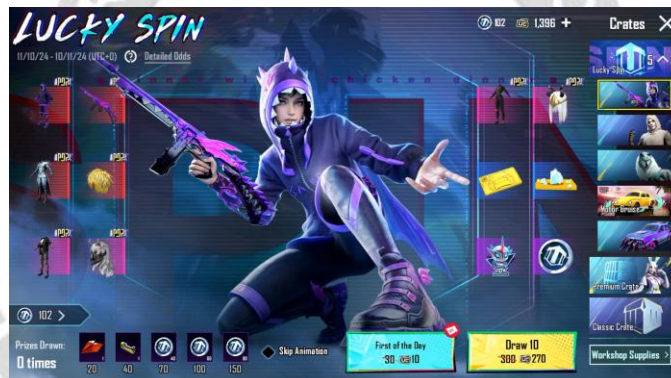
2. Undian *event Evo Vault* pada *game* Free Fire (Garena International)



Gambar 2

Mekanisme *event "Evo Vault"* pada *game* Free Fire dengan sistem undian untuk memperoleh skin senjata eksklusif. Pemain dapat melakukan satu kali *spin* atau sepuluh kali *spin* sekaligus untuk peluang hadiah yang lebih besar.

3. Undian *Lucky Spin* pada *game* PUBG Mobile (Tencent Mobile International Limited)



Gambar 3

Tampilan fitur undian di PUBG Mobile dengan nama *lucky Spin*

Transaksi ini merupakan upaya *game online* dalam mencari *profit* dari para *player* nya dengan menjanjikan peluang-peluang dengan persentase tertentu. Peluang ini menjadi suatu janji kepada *player* sebagaimana hal ini menjadi permasalahan terkait keabsahan perbuatan undian dalam *game online* menurut hukum di Indonesia terkait penyelenggara *game online* terdaftar di Indonesia.

Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3 secara jelas memberikan suatu transaksi undian melalui perjanjian untung-untungan di dalam *game online*. Bahwa perjanjian untung-untungan inilah *player* harus membeli *game currency* dengan mata uang asli yang kemudian *game currency* itu dapat

digunakan salah satunya adalah untuk undian. Undian dalam *game online* menjanjikan *item game* (benda yang dapat digunakan di dalam *game*) yang memiliki kelangkaan (*rarity*) yang berbeda-beda yang mana semakin langka *item game* maka probabilitas undian akan semakin kecil. Hal ini secara jelas merupakan perjanjian.

Melalui konsep yang telah dijelaskan sebelumnya, maka terdapat hubungan antara penyelenggara *game online* dengan *player*. *Player* merupakan orang perseorangan yang merupakan *end user* atau pihak terkait yang memainkan *game online*. Konsumen sebagai *end user* dalam hal ini dapat dikaitkan *player* sebagai konsumen sehingga terdapat hal-hal yang harus juga didasarkan menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UU PK). Sejatinya, UU PK mengedepankan asas pembeli beritikad baik dan penjual beritikad baik.

Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3 memerlukan analisis yang komprehensif terkait kedudukan dan status suatu undian dalam *game online* menurut hukum. Undian merupakan bagian dari konsep perjanjian untung-untungan yang diakui dalam Pasal 1774 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). Perlu juga digarisbawahi mengenai konsep perjanjian untung-untungan yang merupakan bagian dari perikatan berdasarkan perjanjian menurut Pasal 1233 KUHPerdata. Perikatan yang timbul karena perjanjian haruslah juga dilandaskan kepada syarat sahnya perjanjian yang diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdata sebagai dasar hukum sahnya suatu perjanjian.

Undian yang dilakukan melalui *game online* yang merupakan suatu perjanjian untung-untungan haruslah mencapai kata sepakat sebagai landasan dasar terhadap perikatan yang timbul. Kemudian, perikatan yang tercipta antara *player* dan *game online* didasarkan oleh klausula baku sebagaimana saat *player* melakukan “klik” dalam *in game transaction* maka *player* dianggap mengetahui dan menyetujui *terms and conditions* yang berlaku dalam *game online*. Hal ini adalah bagian dari permasalahan hukum sejauh mana konsep konsensualisme harus diberlakukan di dalam *game*

*online* sehingga perjanjian dapat dikatakan sah secara hukum sesuai Pasal 1320 KUHPerdara.

Klausula baku atau kontrak baku merupakan perjanjian yang ketentuan-ketentuannya telah disusun dan ditetapkan terlebih dahulu oleh salah satu pihak sebelum disepakati oleh pihak lainnya.<sup>7</sup> Kedudukan para pihak dalam suatu perjanjian tidak selalu berada dalam posisi yang setara. Apabila terdapat ketidakseimbangan posisi antara para pihak, maka pihak yang berada pada posisi lebih lemah umumnya tidak memiliki kebebasan yang sepenuhnya untuk menentukan kehendaknya dalam perjanjian tersebut. Dalam kondisi demikian, pihak yang memiliki posisi lebih kuat cenderung memanfaatkan keadaan tersebut dengan menetapkan klausul-klausul tertentu dalam kontrak baku, mengingat pihak tersebutlah yang menyusun format serta isi dari kontrak yang digunakan.

Berdasarkan Pasal 1320 KUHPerdara, suatu perjanjian dinyatakan sah apabila memenuhi empat unsur secara lengkap tanpa adanya pengecualian. Ketentuan ini juga berlaku dalam hubungan antara penyelenggara *game online* dengan para pemainnya. Apabila syarat-syarat tersebut tidak terpenuhi, maka perjanjian yang dibuat dapat berakibat batal demi hukum atau dapat dibatalkan, tergantung pada keadaan yang menyebabkan ketidakabsahan tersebut. Ketentuan ini sekaligus menjadi batasan hukum yang mengatur hubungan antara penyelenggara *game online* dan pemain, yang dalam perspektif perlindungan konsumen dipandang sebagai pihak yang memiliki posisi lebih lemah sehingga perlu memperoleh perlindungan hukum. Meskipun demikian, perlindungan tersebut tetap harus diterapkan secara seimbang dan proporsional dengan mempertimbangkan adanya perjanjian yang disepakati serta ketentuan hukum publik yang mengatur hubungan antara penyelenggara *game online* dan para pemain.

Selain hal yang telah dijabarkan, permasalahan hukum lainnya timbul mengenai konsep keperdataan internasional terkait keberlakuan hukum dan keberlakuan forum dalam penerapan hukum dan penyelesaian sengketa yang

---

<sup>7</sup> Ahmadi Miru, 2022, *Hukum Kontrak & Perancangan Kontrak*, Rajawali Pers, Depok, hlm. 39.

relevan. Hal ini kemudian menjadi dasar mengenai titik pertalian yang relevan terhadap keberlakuan hukum di Indonesia dalam melindungi warga negaranya dalam suatu *game online*. Tidak hanya itu, permasalahan ini kemudian dipersulit dengan adanya *conflict of law* (di Indonesia kerap diucapkan sebagai hukum perdata internasional walaupun sebenarnya hal ini adalah mengenai konflik hukum perdata) yang terjadi antara penyelenggara *game online* dan *player* terkait kebolehan dan penentuan keberlakuan hukum.

Sejatinya, hukum perdata internasional dalam penyelenggaraan *game online* tidak dapat melupakan eksistensi hukum publik yang berlaku di Indonesia. Indonesia sebagai negara yang berdaulat jelas memiliki hukum nasional yang menjadi dasar keberlakuan nyata dalam penyelenggaraan *game online* sehingga *player game online* yang merupakan warga negara Indonesia masih harus dilindungi dalam sistem hukum privat dan publik yang berlaku. Atas penjelasan sebelumnya, maka Indonesia harus mengimplementasikan pengaturan hukum positif dalam membatasi perjanjian untung-untungan mengenai undian di dalam *game online* sehingga perlunya penelitian hukum mengenai hal yang telah diuraikan dengan judul **“ANALISIS HUKUM PERJANJIAN UNTUNG-UNTUNGAN TERHADAP UNDIAN DALAM GAME ONLINE MENURUT PERSPEKTIF HUKUM DI INDONESIA”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kedudukan dan perspektif *player* sebagai konsumen pada perjanjian untung-untungan melalui klausula baku undian dalam *game online*?
2. Bagaimana peran dan upaya negara mengawasi penyelenggara *game online* untuk mencegah pelanggaran hukum perjanjian untung-untungan?

### C. Ruang Lingkup

Penelitian ini dibatasi untuk mengkaji perjanjian untung-untungan melalui undian di dalam *game online* berdasarkan hukum yang berlaku di Indonesia dengan batasan spesifik sebagai berikut:

1. Perizinan terkait penyelenggara sistem elektronik *game online* serta larangan dan sanksi administratif yang berlaku;
2. Larangan-larangan penyelenggara *game online* di Indonesia;
3. Perlindungan konsumen kepada *player* dalam menyetujui klausula baku perjanjian untung-untungan pada undian di dalam *game online*; dan
4. Upaya hukum yang patut dan layak terhadap pelanggaran mengenai perjanjian untung-untungan pada undian di dalam *game online*.

### D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

#### 1. Tujuan Umum dan Khusus

##### a. Tujuan Umum

- 1) Menganalisis dan menjelaskan kedudukan & perspektif *player* sebagai konsumen pada perjanjian untung-untungan melalui klausula baku undian dalam *game online*.
- 2) Menganalisis dan menjelaskan peran dan upaya negara mengawasi penyelenggara *game online* untuk mencegah pelanggaran hukum perjanjian untung-untungan.

##### b. Tujuan Khusus

Secara khusus, penelitian ini disusun untuk memenuhi kewajiban penyelesaian tugas akhir sebagai salah satu persyaratan akademik dalam memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.) pada Program Studi Hukum, Program Sarjana, Fakultas Hukum Universitas Kristen Indonesia.

## 2. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

- a. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan ilmu hukum, khususnya Hukum Perdata dan Hukum Perlindungan Konsumen di era digital, serta memperkaya kajian mengenai penerapan konsep perjanjian untung-untungan dalam transaksi undian pada game online.
- b. Secara praktis, penelitian ini diharapkan:
  - 1) memberikan masukan bagi pemerintah dalam perumusan regulasi terkait undian berbayar dalam sistem elektronik;
  - 2) meningkatkan kesadaran hukum masyarakat (*player*) mengenai hak dan kewajibannya sebagai konsumen; dan
  - 3) menjadi pedoman bagi pelaku usaha (*developer game*) dalam menyusun syarat dan ketentuan yang adil, beritikad baik, dan sesuai dengan hukum yang berlaku.

## E. Kerangka Teori dan Kerangka Konsep

### 1. Kerangka Teori

#### a. Teori Perlindungan Hukum

Menurut Rahardjo, perlindungan hukum merupakan upaya untuk melindungi hak asasi manusia dari tindakan pihak lain yang merugikan. Perlindungan ini bertujuan agar masyarakat dapat menikmati hak-haknya sebagaimana dijamin oleh hukum. Dengan demikian, perlindungan hukum dapat dipahami sebagai serangkaian tindakan aparat penegak hukum untuk memberikan rasa aman, baik secara fisik maupun psikologis, dari berbagai ancaman atau gangguan yang dapat timbul dari pihak manapun.<sup>8</sup> Berdasarkan pandangan tersebut, hukum dan hak asasi manusia memiliki

---

<sup>8</sup> Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, 2000, Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 74.

keterkaitan yang tidak terpisahkan, karena pemenuhan dan penikmatan hak asasi manusia harus dijamin melalui keberadaan dan pelaksanaan hukum. Selain itu, Rahardjo juga menegaskan bahwa pemberian rasa aman merupakan tanggung jawab aparat penegak hukum, mengingat mereka memiliki peran dan fungsi dalam menegakkan hukum sebagai bagian dari upaya memberikan perlindungan hukum. Selanjutnya, Mertokusumo menjelaskan bahwa penegakan hukum pada dasarnya berfungsi untuk melindungi kepentingan manusia, sehingga agar kepentingan tersebut dapat terlindungi secara efektif, hukum harus dilaksanakan dengan semestinya.<sup>9</sup> Kemudian, Mertokusumo juga menambahkan menurutnya hukum yang dilanggar harus ditegakkan sebagaimana melalui penegakan hukumlah hukum menjadi kenyataan.<sup>10</sup>

Berdasarkan pemikiran Rahardjo dan Mertokusumo, dapat dipahami bahwa perlindungan hukum pada hakikatnya melekat pada setiap orang, sehingga terhadap setiap pelanggaran hukum harus dilakukan penegakan hukum. Sebagaimana dijelaskan oleh Rahardjo, pelaksanaan penegakan hukum sebagai bagian dari perlindungan hukum memerlukan peran nyata aparat penegak hukum. Sementara itu, menurut Mertokusumo, melalui proses penegakan hukum tersebut, hukum dapat diwujudkan secara konkret dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, dalam perspektif perlindungan hukum setidaknya terdapat beberapa unsur penting, yaitu adanya aturan hukum yang mengatur, adanya penegakan hukum oleh aparat yang berwenang, sifat hukum yang berlaku umum, serta keterkaitannya dengan perlindungan hak asasi manusia. Dengan demikian, perlindungan hukum bersifat inklusif dan berlaku bagi seluruh pihak tanpa pengecualian.

---

<sup>9</sup> Sudikno Mertokusumo, *Mengenal Hukum*, 1999, Liberty Yogyakarta, Yogyakarta, hlm. 145.

<sup>10</sup> *Ibid.*

Selain itu, karena perlindungan hukum memerlukan adanya aturan yang mengatur, maka konsep tersebut juga berkaitan erat dengan kepastian hukum. Dalam konteks negara hukum di Indonesia, perlindungan hukum harus tunduk pada prinsip *rule of law*, sehingga perlindungan yang dimaksud harus diwujudkan dalam bentuk hukum yang berlaku melalui sumber-sumber hukum yang diakui. Hal ini menjadi penting karena tanpa adanya kepastian hukum, perlindungan hukum tidak memiliki dasar yang jelas, dan perlindungan yang tidak didasarkan pada hukum bukanlah bagian dari prinsip *rule of law*.

b. Teori Kepastian Hukum

Menurut Marzuki, kepastian hukum dalam hukum kontrak tercermin pada prinsip bahwa perjanjian yang dibuat dengan itikad baik memiliki kekuatan mengikat bagi para pihak, layaknya undang-undang.<sup>11</sup> Lebih lanjut, Marzuki menyatakan "Bahwa apabila ketentuan tersebut disimpangi oleh pengadilan, maka pengadilan dianggap telah menyimpang dari kesepakatan yang sebelumnya telah dibuat berdasarkan kesepakatan para pihak, sehingga kondisi tersebut berpotensi mengganggu kepastian hukum".<sup>12</sup> Pendapat Peter Mahmud Marzuki dalam hal ini menekankan konsep *pacta sunt servanda* yang merupakan jantung atas daya ikat perjanjian bagi para pihak sebagai suatu bentuk kepastian hukum. Subekti memperkuat pandangan Marzuki dengan menyatakan "Bahwa pada dasarnya suatu perjanjian tidak dapat ditarik kembali secara sepihak, kecuali apabila terdapat persetujuan dari kedua belah pihak atau berdasarkan alasan-alasan yang telah ditentukan oleh undang-undang".<sup>13</sup>

Marzuki secara lebih tegas menjelaskan "Bahwa kepastian hukum tercermin dalam adanya aturan hukum, baik yang berbentuk

---

<sup>11</sup> Peter Mahmud Marzuki, 2018, *Pengantar Ilmu Hukum*, Pranamedia, Jakarta, hlm. 136.

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> Subekti, 2017, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Intermedia, Jakarta, hlm. 139.

peraturan perundang-undangan maupun hukum tidak tertulis, yang memuat ketentuan-ketentuan bersifat umum. Aturan-aturan tersebut berfungsi sebagai pedoman bagi setiap individu dalam bertingkah laku di dalam kehidupan bermasyarakat, baik dalam hubungan antarindividu maupun dalam hubungan dengan masyarakat secara luas".<sup>14</sup> Lebih lanjut, Marzuki menyatakan "Bahwa aturan-aturan hukum tersebut berfungsi sebagai batasan bagi masyarakat dalam memberikan beban maupun melakukan tindakan terhadap individu"<sup>15</sup>. Berdasarkan pernyataan tersebut, masyarakat pada dasarnya terikat pada hukum sebagai batasan yang nyata terhadap setiap perbuatan hukum yang dilakukan. Hal ini juga berlaku dalam konsep perjanjian sebagai hubungan hukum privat, yang tetap harus tunduk pada norma hukum yang lebih tinggi.

## 2. Kerangka Konsep

### a. Perjanjian Untung-Untungan

Perjanjian untung-untungan merupakan suatu bentuk perjanjian yang keuntungan maupun kerugiannya bagi salah satu pihak bergantung pada suatu peristiwa yang belum pasti terjadi. Ketentuan mengenai perjanjian ini diatur dalam Pasal 1774 KUHPerdara. Menurut Subekti, perjanjian untung-untungan adalah perjanjian yang hasilnya, baik berupa keuntungan maupun kerugian, ditentukan oleh suatu peristiwa yang belum tentu terjadi di masa yg akan datang.<sup>16</sup> Dalam perjanjian ini, unsur ketidakpastian merupakan elemen yang esensial, dimana para pihak yang mengikatkan diri dalam perjanjian tersebut secara sadar menerima kemungkinan timbulnya keuntungan maupun kerugian yang dapat terjadi.

---

<sup>14</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Op. Cit.*, hlm. 136-137.

<sup>15</sup> *Ibid.*

<sup>16</sup> Subekti, 2009, *Hukum Perjanjian*, Intermedia, Jakarta, hlm. 18.

b. Syarat Sahnya Perjanjian

Efektivitas sebuah perjanjian secara yuridis berpijak pada Pasal 1320 KUHPerdara, yang menetapkan empat pilar utama agar suatu kesepakatan memiliki kekuatan hukum yang mengikat:

1. Kesepakatan di antara para pihak yang terlibat.
2. Kecakapan hukum untuk melakukan tindakan hukum.
3. Adanya objek atau hal tertentu yang diperjanjikan.
4. Adanya sebab atau kausa yang bersifat halal.

Subekti mengelompokkan keempat unsur di atas ke dalam dua klasifikasi yaitu syarat subjektif (kesepakatan dan kecakapan) serta syarat objektif (hal tertentu dan sebab yang halal). Ketidapatuhan terhadap syarat subjektif mengakibatkan perjanjian tersebut dapat dibatalkan (*voidable*), sementara pelanggaran terhadap syarat objektif berimplikasi pada batal demi hukum (*null and void*), yang berarti sejak awal perjanjian dianggap tidak pernah ada.<sup>17</sup>

Unsur kesepakatan merujuk pada adanya harmoni atau persesuaian kehendak antara satu pihak dengan pihak lainnya, yang dapat dinyatakan baik secara eksplisit (lisan dan tulisan) maupun secara implisit (diam-diam). Kemudian cakap dalam membuat perjanjian, Menurut Santoso Az, kecakapan merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan perbuatan hukum, yaitu tindakan yang menimbulkan akibat hukum. Dalam konteks ini, manusia sebagai subjek hukum memiliki hak serta kemampuan untuk melaksanakan hak-hak yang dijamin oleh hukum yang berlaku. Di samping manusia, badan hukum juga diakui sebagai subjek hukum yang memiliki kapasitas untuk melakukan perbuatan hukum.<sup>18</sup> Kaitannya dengan hubungan *player* dan *developer game*, *Player* yang dianggap mampu melakukan perbuatan hukum akan menyetujui *terms and*

---

<sup>17</sup> *Ibid*, hlm. 15.

<sup>18</sup> Lukman Santoso Az, 2019, *Aspek Hukum Perjanjian: Kajian Komprehensif Teori dan Perkembangannya*, Penebar Media Pustaka, Yogyakarta, hlm. 52.

*conditions* sebelum menggunakan fitur tertentu dalam permainan yang telah disediakan oleh *developer game*, kesepakatan tersebut mencerminkan syarat subjektif.

Aspek selanjutnya dalam validitas kontrak adalah pemenuhan syarat objektif, yang meliputi adanya objek tertentu dan sebab yang halal. Ketidapatuhan terhadap syarat objektif ini berimplikasi pada status hukum perjanjian yang batal demi hukum. Dalam hukum perdata, objek perjanjian diistilahkan sebagai prestasi. Merujuk pada Pasal 1234 KUHPerdata, wujud prestasi tersebut dapat dikategorikan menjadi tiga bentuk, yaitu memberikan sesuatu, berbuat sesuatu, atau untuk tidak berbuat sesuatu. Selain objek, perjanjian harus didasarkan pada *oorzaak* atau kausa yang halal. Mengutip pandangan *Hoge Raad* dalam literatur Safira, kausa dipahami sebagai maksud atau tujuan utama yang ingin dicapai oleh para pihak saat mengadakan kesepakatan.<sup>19</sup> Secara normatif, hal ini berarti isi atau substansi dari perjanjian tersebut dilarang keras bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta harus sejalan dengan norma-norma ketertiban umum dan kesusilaan yang hidup di masyarakat. Hal-hal tersebut kaitannya dengan undian *game online* dengan melakukan pembelian *item* tertentu sebagai objek yang dianggap memenuhi unsur “hal tertentu” apabila jenis *item* tersebut sudah dijelaskan dalam sistem *game online* meskipun hasil akhirnya bersifat acak. Kemudian, transaksi dalam *game online* tidak boleh terdapat tujuan terselubung seperti perjudian atau pencucian uang.

c. Klausula Baku

Miru mengutip pendapat Stein tentang kontrak baku atau klausula baku, yang menyatakan bahwa kontrak baku dapat diterima sebagai suatu perjanjian berdasarkan adanya fiksi kehendak dan kepercayaan (*fictie van wil en vertrouwen*), yang menimbulkan anggapan bahwa para pihak secara sadar telah mengikatkan diri pada

---

<sup>19</sup> Marta Eri Safira, 2019, *Hukum Ekonomi Di Indonesia*, Nata Karya, Ponorogo, hlm. 88.

perjanjian tersebut.<sup>20</sup> Klausula baku merupakan ketentuan dalam perjanjian yang umumnya membebani konsumen atau pembeli, di mana posisi konsumen berada pada tingkat yang lebih rendah dibandingkan dengan pelaku usaha atau penjual. Dengan demikian, konsumen dapat dikatakan memiliki kedudukan yang lebih lemah dalam hubungan hukum tersebut dibandingkan pelaku usaha.<sup>21</sup> Selain itu, pengertian klausula baku juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, yaitu sebagai setiap aturan atau ketentuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu secara sepihak oleh pelaku usaha dalam suatu perjanjian yang bersifat mengikat dan wajib dipenuhi oleh konsumen.

d. Penyelenggara *Game Online*

Penyelenggara *Game Online* adalah pihak atau badan hukum yang mengembangkan, mengelola, dan menyediakan layanan permainan daring atau digital berbasis jaringan internet, baik melalui *platform* komputer, konsol, maupun perangkat *mobile*. Penyelenggara ini biasanya berbasis berbentuk badan usaha berbadan hukum yang menjalankan kegiatan ekonomi digital berbasis teknologi informasi.

e. Undian Dalam *Game Online*

Undian atau *Lucky Draw* adalah sejenis permainan undian di mana peserta memiliki kesempatan untuk memenangkan hadiah karena keberuntungan sesuai dengan namanya.<sup>22</sup> Kaitannya dengan *game online* merupakan mekanisme permainan yang memberikan kesempatan kepada pemain *game* untuk memperoleh hadiah atau item secara acak melalui fitur spin atau bentuk serupa lainnya. Mekanisme ini pada dasarnya mengandung unsur ketidakpastian dan

---

<sup>20</sup> Ahmadi Miru, *Op. Cit.*, hlm. 44.

<sup>21</sup> Shinta Rachmaniyah dan Dipo Wahyoeno, 2022, "Perjanjian Baku Yang Memuat Klausula Eksonerasi Dalam Perspektif Hukum Perlindungan Konsumen", *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 2(2), hlm. 716.

<sup>22</sup> Populix, 2023, Mengenal Lucky Draw, Keuntungan, hingga Cara Melakukannya, URL: <https://info.populix.co/articles/lucky-draw/>, diakses pada 15 Juni 2025

untung-untungan, karena pemain tidak mengetahui secara pasti apa yang akan diperoleh dari transaksi yang dilakukan.

f. *Terms and Conditions Game Online*

*Terms and conditions* adalah sebuah dokumen yang mengatur hubungan kontraktual antara penyedia layanan dan penggunaannya. Sederhananya, itu adalah dokumen kontrak yang berisikan kondisi layanan sebelum digunakan bersama.<sup>23</sup> Dalam mekanisme *game online*, dokumen kontrak yang berisikan syarat dan ketentuan dalam *game online* tersebut berfungsi menjadi landasan dasar dalam mengatur segala keseluruhan hubungan hukum antara penyelenggara dengan pemain selama interaksi dalam permainan berlangsung.

Syarat dan ketentuan ini diklasifikasikan sebagai perjanjian baku (klausula baku). Hal ini dikarenakan seluruh klausul di dalamnya telah dirumuskan terlebih dahulu oleh penyelenggara game dan disajikan kepada pemain dalam format “terima-atau-tolak” (*take-it or leave-it*) tanpa adanya ruang bagi pemain untuk melakukan negosiasi atas isinya yang kemudian persetujuan pemain diberikan dengan mekanisme klik “saya setuju” (*click-wrap agreement*) sebelum mengakses permainan.

g. *Player Sebagai Konsumen*

Pemain (*player*) tidak hanya diposisikan sebagai pengguna perangkat lunak, tetapi secara yuridis juga dikonseptualisasikan sebagai konsumen. Status ini merujuk pada definisi yang tertulis dalam Pasal 1 angka 2 Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang menyatakan “konsumen adalah setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan”.

---

<sup>23</sup> Berita Bisnis, 2023, *Term and Condition Adalah Apa? Berikut Penjelasannya*, Kumparan, URL: <https://kumparan.com/berita-bisnis/term-and-condition-adalah-apa-berikut-penjelasannya-1zp1e8if9dA/full>, diakses pada 15 Juni 2025

Tujuan utama pemain dalam memperoleh barang tersebut adalah untuk memenuhi kebutuhan hiburan pribadi, bukan untuk diperdagangkan kembali, maka statusnya sebagai konsumen menjadi kuat. Dengan melekatnya status ini, maka timbul hubungan hukum yang bersifat asimetris antara pemain dengan penyelenggara *game online* sebagai pelaku usaha. Atas hal tersebut, pemain berhak mendapatkan perlindungan hukum sebagaimana diamanatkan UU PK, terutama hak atas informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai barang yang ditransaksikan dalam mekanisme undian.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Penelitian Normatif**

Penelitian ini menggunakan metode hukum normatif yang, menurut Soekanto dan Mamudji, merupakan penelitian yang dilakukan melalui penelaahan bahan kepustakaan atau data sekunder, sehingga sering disebut sebagai penelitian hukum kepustakaan, berbeda dengan penelitian hukum empiris yang berfokus pada data primer.<sup>24</sup> Tehupeiory juga menekankan bahwa ilmu hukum adalah ilmu normatif dengan pendapatnya “sifat hukum yang secara konsisten menjalankan pengaruh yang menuntut kepatuhan terhadap norma-norma atau kaidah-kaidah yang telah diatur dalam hukum”<sup>25</sup>. Perbedaan metode penelitian hukum dengan metode penelitian dalam ilmu humaniora ditekankan kepada sifatnya yang *sui generis* yakni artinya “ilmu hukum merupakan ilmu jenis sendiri”.<sup>26</sup> Hal tersebut diperkuat oleh karakteristik *sui generis* dalam ilmu hukum. Menurut Tehupeiory, konsep ini digunakan untuk menegaskan bahwa dalam ilmu hukum tidak boleh diabaikan sifat normatifnya, karena di satu sisi ilmu hukum memiliki

---

<sup>24</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2010, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, Raja Grafindo, Jakarta, 1995, hlm. 15 dalam Muhaimin, 2020, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, Mataram, hlm. 47.

<sup>25</sup> Aarce Tehupeiory, 2021, *Bahan Ajar Metode Penelitian Hukum*, UKI Press, Jakarta, hlm. 10.

<sup>26</sup> *Ibid.*, hlm. 48.

sifat empiris-analitis, namun di sisi lain juga merupakan ilmu yang bersifat praktis dan normatif.<sup>27</sup>

Fungsi penelitian hukum normatif terhadap perjanjian untung-untungan terkait undian dalam *game online* adalah menguji perundang-undangan di Indonesia terkait sah atau tidaknya perbuatan bisnis industri *game online*. Pengujian normatif dilakukan dengan menggunakan data sekunder yang ditabrakan dengan *das sollen* dan *das sein* mengenai praktik yang benar-benar terjadi. Hal ini menggambarkan adanya suatu *research gap* yang terjadi dalam sisi praktik industri *game online* dengan batasan yang dibolehkan dan dilarang oleh perundang-undangan sehingga pengujian dalam sisi normatif dibutuhkan untuk mencari kebenaran yang sesuai dengan hukum dan dapat diterapkan pada praktiknya. Secara mendasar pengujian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif adalah untuk memisahkan *mala in se* dan *mala prohibita* dalam konteks undian dalam *game online* sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Lebih spesifik lagi, lingkup penelitian normatif dijelaskan oleh Soekanto untuk mengkaji:<sup>28</sup>

1. Penelitian terhadap asas-asas hukum.
2. Penelitian terhadap sistematika hukum.
3. Penelitian terhadap taraf sinkronisasi hukum secara vertikal dan horizontal.
4. Perbandingan hukum.
5. Sejarah hukum.

Hal ini telah dijelaskan sebelumnya terkait mengkaji *das sollen* dan *das sein* yang dapat diterapkan sebagaimana pentingnya juga mempertimbangkan *mala in se* dan *mala prohibita* terkait undian dalam *game online* sesuai dengan lingkup penelitian hukum normatif.

---

<sup>27</sup> *Ibid.*

<sup>28</sup> Soerjono Soekanto, 1996, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, hlm. 63.

## 2. Spesifikasi Penelitian

Penelitian ini mengusung spesifikasi deskriptif-analitis. Sebagaimana dikemukakan oleh Soemitro, pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk memaparkan garis besar regulasi yang sedang berlaku, tetapi juga melakukan analisis mendalam dengan menghubungkan aturan tersebut pada teori hukum serta implementasi hukum positif yang berkaitan dengan objek penelitian.<sup>29</sup> Hal ini menekankan bahwa adanya penggambaran yang perlu dideskripsikan sebagaimana kemudian dianalisis terhadap isu hukum terkait. Bahwasannya isu hukum sendiri merupakan ambang batas antara *das sollen* dan *das sein* sebagaimana hal ini adalah batasan terkait analisis yang diberlakukan berdasarkan deskripsi argumentasi hukum yang sesuai.

## 3. Pendekatan Penelitian

a. Pendekatan Perundang-Undangan (*Statute Approach*), yaitu dilakukan dengan menelaah semua peraturan perundang-undangan dan regulasi yang terkait dengan isu hukum yang sedang dibahas (diteliti).<sup>30</sup> Tehupeiory menjelaskan lebih rinci mengenai pendekatan perundang-undangan yaitu:<sup>31</sup>

- *Comprehensive* artinya norma-norma hukum yang ada didalamnya terkait antara satu dengan lain secara logis.
- *All-inclusive* bahwa kumpulan norma hukum tersebut cukup mampu menampung permasalahan hukum yang ada, sehingga tidak akan ada kekurangan hukum.
- *Systematic* bahwa di samping bertautan antara satu dengan yang lain, norma-norma hukum tersebut juga tersusun secara hierarkis.

---

<sup>29</sup> Ronny Haniatjo Soemitro, 1990, *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Ghalia Indonesia, Surabaya, hlm. 97-98.

<sup>30</sup> Muhaimin, *Op. Cit.*, hlm. 56.

<sup>31</sup> Aarce Tehupeiory, *Op. Cit.*, hlm. 96-97.

Pendekatan ini digunakan sebagai tulang punggung penelitian dengan cara menelaah secara mendalam semua peraturan perundang-undangan terhadap relevansi praktik undian dalam *game online*.

- b. Pendekatan Kasus (*Case Approach*), penelitian ini mempelajari keterkaitan antara kaidah hukum tertulis dengan penerapannya pada kasus nyata melalui putusan pengadilan (yurisprudensi). Inti dari pendekatan ini dalam penelitian normatif adalah mengevaluasi sejauh mana aturan hukum yang ada diterapkan dalam praktik hukum, sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai efektivitas atau dampak dari norma tersebut.<sup>32</sup> Pendekatan dalam penelitian ini digunakan untuk mempelajari bagaimana norma hukum diterapkan atau justru tidak dapat diterapkan pada fenomena undian yang menjadi fokus penelitian.
- c. Pendekatan Perbandingan (*Comparative Approach*), merupakan salah satu metode dalam penelitian hukum normatif yang digunakan untuk membandingkan suatu lembaga hukum dalam satu sistem hukum dengan lembaga hukum lain yang memiliki karakteristik serupa dalam sistem hukum yang berbeda.<sup>33</sup>

#### 4. Jenis dan Sumber Data

##### a. Jenis Data

Jenis data penelitian yang digunakan untuk jalannya penelitian ini adalah data sekunder atau data yang diperoleh melalui bahan kepustakaan atau analisis dari berbagai literatur atau bahan pustaka yang berkaitan dengan masalah ataupun materi penelitian.

##### b. Sumber Data

- 1) Bahan Hukum Primer yang menjadi pokok dalam penelitian ini merupakan peraturan-peraturan yang mengikat sebagai berikut:

---

<sup>32</sup> *Ibid.*, hlm. 113-114.

<sup>33</sup> *Ibid.*, hlm. 106.

- a) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
  - b) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
  - c) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
  - d) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik
  - e) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim dan bahan hukum primer lainnya yang berkaitan dengan undian di *game online*.
- 2) Bahan Hukum Sekunder dalam penelitian ini merupakan bahan literatur yang akan memperjelas dan memperkuat dari bahan hukum primer, yaitu buku-buku (bahan literatur), jurnal hukum, hasil penelitian hukum, berita *online* dan referensi lainnya.
- 3) Bahan Hukum Tersier yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamus hukum, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dan ensiklopedia yang akan menjelaskan terhadap bahan hukum primer maupun bahan hukum sekunder dengan baik.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian hukum normatif, pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan terhadap berbagai bahan hukum, baik yang bersifat primer, sekunder, maupun tersier.<sup>34</sup> Kemudian, diperkuat dengan pendapat Tehupeiory bahwa bagian ini memuat penjelasan yang sistematis mengenai prosedur pengumpulan bahan hukum primer, sekunder, dan tersier, termasuk mekanisme inventarisasi serta klasifikasinya sesuai dengan permasalahan yang dikaji. Dalam praktiknya, pengelompokan bahan hukum dapat dilakukan dengan menggunakan sistem kartu. Selanjutnya, bahan hukum yang relevan diuraikan, disusun secara sistematis, dan dianalisis guna memperoleh interpretasi terhadap hukum yang berlaku.<sup>35</sup>

## 6. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Menurut Tehupeiory, teknik ini merupakan langkah-langkah yang berkaitan dengan pengolahan bahan-bahan hukum yang telah dikumpulkan untuk menjawab isu hukum yang telah dirumuskan dalam permasalahan penelitian. Selain itu, proses ini juga mencakup kegiatan penalaran ilmiah terhadap bahan-bahan hukum yang dianalisis, baik melalui penalaran induktif, deduktif, maupun abduktif.<sup>36</sup> Hal ini diperkuat oleh Samiaji yang mengutip pendapat Miles dan Huberman yang menggambarkan analisis data kualitatif sebagai mengumpulkan data, menampilkan data, yang kemudian memadatkan data lalu menarik dan verifikasi kesimpulan.<sup>37</sup>

---

<sup>34</sup> Fakultas Hukum Universitas Kristen Indonesia, 2025, *Buku Panduan Penulisan Skripsi*, UKI Press, Jakarta, hlm. 28.

<sup>35</sup> Aarce Tehupeiory, *Op. Cit.*, hlm. 91.

<sup>36</sup> *Ibid.*, hlm. 91.

<sup>37</sup> Samiaji Sarosa, 2021, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, PT Kanisius, Yogyakarta, hlm. 3.

## G. Sistematika Penulisan

### 1. BAB I : Pendahuluan

Memuat latar belakang permasalahan, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, kerangka teori dan kerangka konsep, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II : Tinjauan Pustaka

Bagian ini memuat kajian pustaka yang relevan yang dipergunakan dalam penelitian ini, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan perjanjian untung-untungan dalam undian pada *game online* menurut perspektif hukum di Indonesia. Kajian ini mencakup pembahasan mengenai teori hukum kontrak, khususnya teori Perlindungan Hukum, teori Kepastian Hukum, serta konsep-konsep seperti perjanjian untung-untungan, syarat sahnya perjanjian, perjanjian, klausula baku, batalnya perjanjian, penyelenggara *game online*, mekanisme undian dalam *game online*, *terms and conditions game online*, kedudukan pemain (*player*) sebagai konsumen dan *game currency*.

### 3. BAB III : Kedudukan dan Perspektif *Player* Sebagai Konsumen Pada Perjanjian Untung-Untungan Melalui Klausula Baku Undian dalam *Game Online*

Memuat analisis terhadap rumusan masalah pertama dalam penulisan skripsi. Bagian ini memuat pembahasan mengenai sahnya perjanjian untung-untungan dan batasannya menurut hukum di Indonesia, kedudukan klausula baku yang dilarang dan dibolehkan menurut hukum di Indonesia, dan kedudukan *player*

sebagai konsumen dalam perlindungan konsumen terhadap undian dalam *game online*

**4. BAB IV : Peran dan Upaya Negara Mengawasi Penyelenggara *Game Online* Untuk Mencegah Pelanggaran Undian *Game Online***

Memuat analisis terhadap rumusan masalah kedua dalam penulisan skripsi. Bagian ini menjawab mengenai peran pemerintah terkait perizinan dan sanksi administratif yang dapat diberlakukan atas pelanggaran serta upaya negara termasuk rehabilitasi dan kompensasi kepada masyarakat. Bagian ini juga membicarakan kemungkinan negara dalam memberlakukan proses hukum pidana dan/atau proses hukum yang patut dan layak terhadap pelanggaran hukum.

**5. BAB V : Penutup**

Berupa kesimpulan dan saran.