

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perkembangan penduduk di Kabupaten Jepara setiap tahun mengalami peningkatan. Bertambahnya penduduk yang sangat meningkat tentu saja mengalami peningkatan bagi pengusaha di wilayah kota Jepara, khususnya bagi penyewaan *Play stasion*. *Play stasion* merupakan sebuah permainan yang diminati oleh banyak kalangan, mulai dari kalangan menengah hingga keatas, dari umur 12-40 tahun. Permainan *Play station* ialah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya hanya digunakan dengan tujuan *refreshing*.

Kemajuan teknologi khususnya mesin permainan seperti *Play station* disukai oleh anak-anak dan orang dewasa, keberadaan mesin *Play station* di Kabupaten Jepara mempunyai pengaruh besar pada masyarakat, khususnya bagi remaja dan anak-anak yang menyukai permainan berbasis elektronik seperti *Play station*, jenis permainan yang ditawarkan pada mesin permainan *play station* sangat beragam, apalagi *Playstation* sekarang sudah masuk pada generasi ke lima (*playstation 5*) dengan grafis dan permainan yang mendekati sempurna membuat

para pengemarnya makin menyukai permainan yang ada pada mesin permainan *Playstation*.

Kebutuhan akan hiburan mendorong semakin banyaknya jasa penyewaan *plystation* di Kota Jepara semakin meningkat atas dasar kebutuhan dari penikmat pemain tersebut. Kondisi di atas, disikapi oleh sebagian masyarakat untuk membuka usaha rental *Playstation*. Dinamika masyarakat yang ingin hiburan dan mencoba permainan-permainan baru menjadikan keuntungan bagi pengusaha rental *playstation* sehingga dalam perkembangan semakin banyak usaha rental *playstation* yang bermunculan. Meski dalam pembuka rental *playsation* butuh modal yang relatif tidak sedikit, tapi tidak mengurungkan pengusaha untuk membuka rental *Playstation*

Permainan *game* merupakan permainan yang mengharuskan pemainnya untuk mengambil keputusan dengan tujuan tercapai apa yang diinginkan oleh *game* tersebut, mesin *game* seperti *PlayStation* merupakan rangkaian sistem yang dapat menampilkan gambar, suara, gerak yang keluar jika dihubungkan dengan televisi melalui kabel penghubung. *PlayStation* merupakan mesin permainan yang dimainkan tidak hanya anak-anak, tetapi juga dimainkan oleh orang dewasa bahkan orang tua, yang mana permainan *game* ini hanya untuk menghilangkan kejenuhan (bagi orang tua dan dewasa). Permainan ini disukai karena banyak menawarkan beraneka ragam tema, gambar serta efek suara yang menarik. Orang dapat memainkan permainan sepak bola, balap mobil, balap motor, permainan detektif, penelusuran hutan rimba, dan beragam tema lainnya.

Playstation merupakan jenis permainan elektronik yang dilengkapi dengan gambar atau visual berupa video (*console game*). *PlayStation* ini pertama kali dikeluarkan di Jepang tahun 1994 oleh perusahaan Sony. Sejak saat itu, *PlayStation* langsung menjadi permainan favorit orang dewasa, remaja dan anak-anak”.

Console Game atau *PlayStation* merupakan *game* legendaris yang telah berusia 29 tahun sejak pertama kali diluncurkan pada tahun 1994. Perusahaan elektronik asal Jepang, *Sony Interactive Entertainment* (SIE) telah menciptakan *Playstasion* hingga kini masih banyak penggemarnya. Hadirnya *game PlayStation* tidak terlepas dari perkembangan konsol itu sendiri. Setiap tahun Sony selaku pencipta *PlayStation* tengah memberikan teknologi-teknologi yang terus berkembang sampai sekarang, seperti desain game dari *PlayStation* itu sendiri.¹ Permainan *PlayStation* merupakan salah satu dampak dari kemajuan teknologi informasi yang dikembangkan oleh *Sony Interactive Entertainment* (SIE).

Pra survey yang dilakukan oleh penulis terhadap 5 (lima) orang pengusaha/pemilik rental *Playstation* di Kabupaten Jepara, yang pada umumnya menyatakan bahwa minat membuka usaha rental *PlayStation* adalah dinamika masyarakat yang butuh hiburan murah juga dikarenakan minat bermain masyarakat yang sangat tinggi, meski dalam membuka rental *PlayStation* butuh

¹ <http://beritateknologi.net/sejarah-panjang-playstation-konsol-yang-gak-ada-matinya>, Diunduh tanggal 12 Januari 2020 Pukul 12.30

modal yang tidak sedikit tapi tidak mengurungkan pengusaha untuk membuka rental *PlayStation*². Namun demikian, usaha rental *PlayStation* juga tidak terlepas dari resiko-resiko dari usaha ini biasanya terjadi karna sepiunya pengunjung untuk bermain playstation maupun sewa dibawa pulang. Namun hal itu tidak menjadi masalah bagi pemilik usaha.

Pada kenyataan yang terjadi di lapangan, para pemilik rental *PlayStation* membatasi usia yang akan menyewa *PlayStation*, yaitu minimal usia penyewa 12 tahun, untuk melakukan rental *PlayStation* ada dua pilihan yaitu yang pertama sewa di tempat (bermain di tempat) dan yang kedua yaitu sewa harian dengan penyewa membawa pulang *PlayStation* Persaratan keduanya sangat lah mudah cukup dengan membayar uang sewa yang sudah di tentukan oleh pelaku usaha dan menyebutkan lama peminjaman yang dihendaki penyewa, kemudian bagi penyewa ingin menyewa dibawa pulang maka persaratannya yaitu dengan memberikan jaminan bagi yang berusia di bawah 17 tahun harus meninggalkan kartu pelajar dan STNK motor yang masih berlaku dan yang berusia di atas 17 tahun atau dewasa hanya meninggalkan identitas seperti KTM, KTP atau SIM yang masih berlaku dan atas nama peminjam sendiri, maka *PlayStation* bisa dibawa pulang.

Persyaratan yang harus dipenuhi oleh penyewa mesin *game* sangat mudah, tetapi meskipun sangat mudah, masih saja ada penyimpangan yang di lakukan

² Rohmat, *Wawancara Pribadi*, Pra survey, Pemilik Rental Playsation di Kabupaten Jepara, 23 Desember 2020.

oleh pihak penyewa (wanprestasi). Permasalahan yang umum terjadi adalah penyewa mengembalikan mesin *game* tidak tepat waktu atau mundur beberapa hari, dan penyewa tidak mau mengganti kewajibannya atas keterlambatan pengembalian *playstation* dan terkadang mengembalikan dengan keadaan kelengkapan mesin *game* dalam kondisi rusak, seperti *joysetik* rusak, bahkan ada yang tidak kembali.

Dalam hal ini juga sering terjadi kecurangan yang dilakukan oleh pelaku usaha, penyewa hanya diminta memilih stik tanpa diberi kesempatan untuk mencoba terlebih dahulu dan dalam pengembalian stik mengalami kerusakan dan pelaku usaha meminta ganti rugi terhadap penyewa. Berdasarkan uraian sebagaimana tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PARA PIHAK DALAM PELAKSANAAN PERJANJIAN SEWA MENYEWAWA *PLAYSTATION* DI KABUPATEN JEPARA.

B. Perumusan Masalah

Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang sebagaimana tersebut di atas, adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan sewa menyewa *PlayStation* di Kabupaten Jepara ?
2. Bagaimana perlindungan hukum para pihak yang menyewakan *PlayStation* dalam pelaksanaan perjanjian sewa menyewa *PlayStation* ?

C. Tujuan Penelitian

Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang sebagaimana tersebut di atas, adalah :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pelaksanaan sewa menyewa *PlayStation* di Kabupaten Jepara.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis perlindungan hukum bagi para pihak yang menyewakan *PlayStation* dalam pelaksanaan perjanjian sewa menyewa *PlayStation*.

D. Manfaat Penelitian

Ada 2 (dua) manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian ini, yaitu secara teoritis dan praktis :

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemajuan yang positif bagi perkembangan Hukum Perdata pada umumnya dan khususnya mengenai Hukum perlindungan konsumen pelaksanaan sewa menyewa *PlayStation* di Kabupaten Jepara dan perlindungan hukum para pihak yang menyewakan *PlayStation* dalam pelaksanaan perjanjian sewa menyewa *PlayStation* .
 - b. Penelitian ini diharapkan memberi tambahan referensi yang sangat berguna di bidang akademis dan sebagai salah satu bahan kepustakaan.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat mengenai pelaksanaan sewa menyewa *PlayStation* di Kabupaten Jepara dan perlindungan hukum para pihak yang menyewakan *PlayStation* dalam pelaksanaan perjanjian sewa menyewa *PlayStation*.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian skripsi ini terdiri dari lima bab, yang mana setiap bab saling berkaitan, masing-masing bab akan membahas sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka, akan membahas mengenai Tinjauan Umum Tentang Perjanjian, Pengertian Perjanjian, Syarat Sahnya Perjanjian, Asas-Asas Perjanjian, Unsur-Unsur Perjanjian, Berakhirnya Perjanjian, Perjanjian Sewa Menyewa, Tinjauan Umum Tentang Perlindungan Hukum, Pengertian Perlindungan Hukum, Asas Dan Tujuan, Subjek dan Objek Perlindungan Hukum, Prinsip-Prinsip Perlindungan Hukum, Jenis Perlindungan Hukum, Bentuk-Bentuk Perlindungan Hukum dan Perlindungan Hukum.

Bab III tentang Metode Penelitian, bab ini akan membahas metode pendekatan, spesifikasi penelitian, metode penentuan sampel, metode pengumpulan data, metode pengolahan dan penyajian data dan metode analisis data.

Bab IV tentang Penelitian dan Pembahasan yang menguraikan tentang hasil penelitian yaitu mengenai pelaksanaan sewa menyewa *PlayStation* di Kabupaten Jepara dan perlindungan hukum para pihak yang menyewakan *PlayStation* dalam pelaksanaan perjanjian sewa menyewa *PlayStation*.

Bab V tentang Penutup yang menguraikan tentang Kesimpulan dan Saran

Daftar Pustaka

Lampiran-lampiran

