

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi digital telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, *game* termasuk salah satu bentuk hiburan yang berkembang pesat, yang awalnya hanya dimainkan secara *offline* dengan perangkat sederhana, kini berkembang menjadi *game online* yang bisa dimainkan secara *real-time* oleh jutaan pengguna di seluruh dunia. *Game online* menawarkan pengalaman interaktif yang tidak sekadar menantang secara teknis tetapi juga mempertemukan pemain dari berbagai belahan dunia dalam satu *platform virtual*. Kemampuan untuk berkomunikasi dan bersaing dengan pemain lain, ditambah dengan perkembangan grafis dan *gameplay* yang makin realistis membuat *game online* makin digemari. Kemudahan akses melalui berbagai perangkat, dari komputer hingga ponsel pintar juga turut mendorong popularitas *game online* di kalangan masyarakat luas, terutama generasi muda yang makin terhubung dengan dunia *digital*. Popularitas ini didukung pula oleh budaya *e-sports* yang menjadikan *game online* tidak sekadar sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana kompetitif profesional dengan turnamen dan hadiah besar.

Valorant menjadi Salah satu *game* yang cukup populer di Indonesia yang dikembangkan oleh *Riot Games*, *Valorant* adalah permainan tembak-menembak taktis dengan 5 orang pemain pada setiap tim, di mana pemain berusaha memenangkan 13 ronde dengan mengandalkan keterampilan

menembak, strategi, dan kemampuan unik karakter. Selain bertarung, pemain juga harus menanam atau menjinakkan "*Spike*" yang berpotensi meledak, hal tersebut menjadikan taktik elemen penting dalam permainan ini¹. Sedangkan *Riot Games* adalah perusahaan penyelenggara turnamen *e-sports*, pengembang, dan penerbit permainan video asal Amerika Serikat yang berbasis di *Los Angeles, California*. Didirikan pada September 2006, perusahaan ini awalnya bertujuan untuk mengembangkan *game League of Legends*, sebuah permainan arena pertarungan daring multipemain. Sejak dirilis pada tahun 2009, *Riot Games* telah menghasilkan berbagai produk terkenal dalam waralaba yang sama, salah satunya adalah *Valorant*².

Developer game mengharuskan pemain untuk memiliki akun *digital* pada *game online*, Pemain dapat memilih untuk mengaitkan akun permainan dengan *Google, Facebook* atau akun sosial media lain yang dimiliki. *Riot Games* memakai API dari *platform* tersebut untuk menarik data yang telah disetujui oleh pengguna, seperti nama dan foto profil. Proses yang memanfaatkan protokol *Auth Authentication*, yang memungkinkan pengembang *game* mengakses data dari *platform* sosial media secara aman tanpa memerlukan kata sandi. Data yang dapat dipakai untuk mengenali atau mengidentifikasi seseorang disebut sebagai data pribadi³. Data pribadi yang disimpan oleh pengembang *game* termasuk nama, alamat email, ID

¹ Tentang Valorant, <https://support-valorant.riotgames.com/hc/id/articles/360045494674-Selamat-datang-di-VALORANT>, diakses pada Senin, 16 September 2024 Pukul 17.06.

² Riot Games, <https://www.riotgames.com/en/who-we-are>, diakses pada Senin, 16 September 2024 Pukul 18.46.

³ Yel, M. B., & Nasution, M. K. M., *Keamanan Informasi Data Pribadi Pada Media Sosial*, Jurnal Informatika Kaputama, Vol. 6, No. 1, 2022, hal 97.

pengguna, riwayat transaksi, alamat IP, dan lokasi sementara terkait dengan permainan, *developer game* akan menyimpan informasi riwayat permainan, informasi pembayaran, serta konten yang telah diperoleh pengguna, seperti kosmetik, senjata, dan karakter. Berkenaan dengan data pribadi tersebut, pihak *developer* telah menerangkan dalam *Privacy Policy*. *Privacy Policy* adalah dokumen hukum yang menerangkan data apa yang dikumpulkan dari pengguna, bagaimana dan untuk tujuan apa data tersebut diproses, dan dengan pihak mana saja data tersebut dibagikan⁴.

Pengguna tetap memiliki kontrol penuh atas data mereka, termasuk kemampuan untuk membatasi atau menarik kembali izin akses melalui pengaturan privasi pada *platform* sosial media yang dipakai. Keberadaan data pribadi ini dalam akun *digital* menambah kompleksitas dan risiko keamanan dalam pengelolaan dan penggunaannya. Dalam era internet ini, akun *digital* memiliki nilai ekonomi tersendiri, terutama bagi para pemain yang ingin memiliki akses cepat ke berbagai fitur dan/atau level tanpa harus menghabiskan waktu untuk mencapainya secara manual. faktor yang mempengaruhi nilai jual akun *game online* adalah *item* yang ada dalam akun tersebut seperti *skin*, *hero*, *killing notifications*, *diamond*, dan sebagainya⁵.

Perihal ini menciptakan terjadinya fenomena jual beli akun yang marak di kalangan pemain. Akun adalah sebuah *ID* (identitas) ataupun *username*

⁴ Wagner, I., *Privacy Policies across the Ages: Content of Privacy Policies 1996–2021*, ACM Transactions on Privacy and Security, Vol. 26, No. 3, 2023. hal 32:3.

⁵ Mufid, Z., *Peranan Nilai Kompetensi Karakter Dan Perceived Usefulness Sebagai Pemediasi Nilai Virtual Item Terhadap Minat Beli Ulang Skin Mobile Legend (Studi Pada Pemain Game Di Jabodetabek)*, Skripsi 2023, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia. hal 5.

yang dipakai oleh Pengguna untuk mengakses suatu sistem komputer lewat jaringan komputer⁶. Meskipun praktik ini terlihat menguntungkan bagi sebagian orang, namun praktik ini melanggar ketentuan layanan atau yang bisa disebut *Terms of Service* (ToS) yang telah ditetapkan oleh *developer game* dan sudah disetujui oleh para pengguna *game online* pada saat pengguna *game online* membuat akun.

Terdapat klausul dalam ToS yang secara eksplisit melarang pengguna untuk menjual, mentransfer, atau memungkinkan orang lain untuk mengakses akun mereka. Perjanjian jual beli bermakna pemindahan hak milik atas suatu barang dengan imbalan atau kontra prestasi berupa uang⁷. Praktik jual beli akun diasumsikan sebagai pelanggaran serius yang bisa merugikan pihak pengembang, baik dari segi reputasi, keuangan maupun keamanan. Bahaya dari transaksi jual beli akun ini terletak pada penyalahgunaan data *digital* pengguna. Ketika sebuah akun dijual, data pribadi pengguna sebelumnya juga berpindah tangan, berpotensi membuka jalan bagi penyalahgunaan informasi, pencurian identitas, dan tindakan kriminal lainnya di dunia maya. Lebih lanjut, dalam ToS juga dijelaskan bahwa *Riot Games* menyatakan bahwa pengguna hanya memiliki lisensi terbatas untuk memakai akun tersebut, dan akun tersebut tetap menjadi milik *developer game*. Artinya, akun *game online*

⁶ Hadi, A., *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)*, Disertasi 2021. IAIN BENGKULU, hal 33.

⁷ Miru, A. & Pati, S., *Hukum Perjanjian: Penjelasan Makna Pasal-Pasal Perjanjian Bernama dalam KUH Perdata (BW)*, Jakarta: Sinar Grafika, 2020, hal 90-91.

adalah layanan berupa hak akses⁸. Aktivitas yang melanggar hukum, termasuk transaksi ilegal seperti penjualan akun, akan dikenakan sanksi tegas berupa penangguhan atau penghapusan akun secara permanen.

Fenomena ini menimbulkan permasalahan hukum terkait wanprestasi dalam ketentuan layanan, karena pelaku yang terlibat dalam jual beli akun secara langsung melanggar ketentuan layanan yang mereka setuju saat pertama kali membuat akun. Wanprestasi adalah kegagalan atau kelalaian untuk melaksanakan kewajiban yang dituangkan dalam perjanjian⁹. Suatu perjanjian dapat diingkari atau tidak ditepati oleh salah satu pihak secara sengaja maupun tidak sengaja¹⁰. Dalam kasus jual beli akun *digital*, pemain melaksanakan wanprestasi secara sengaja, dan *developer game* sebagai pemilik hak cipta atas *game* ini, memiliki hak untuk mengambil tindakan hukum kepada pelanggaran tersebut, baik dalam bentuk penangguhan akun maupun langkah hukum lainnya.

Beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji permasalahan serupa, antara lain mengenai pelanggaran ketentuan layanan dalam praktik penjualan barang virtual di dalam *game* dan menyimpulkan bahwa pelanggaran perjanjian dan wanprestasi atas penjualan barang virtual melanggar perjanjian yang telah diikat oleh *developer game* dengan para pemain tentang klausula “*no transfer*” (larangan untuk mengalihkan akun) dan *commercial*

⁸ Listiavanti, G. & Hermono, B., *Legalitas Akun Game Online Sebagai Objek Perjanjian Jual Beli*. Novum: Jurnal Hukum, InPress SPK 22, 2024, hal 89.

⁹ Salim H. S., *Pengantar Hukum Perdata Tertulis*. Jakarta: Sinar Grafika, 2008, hal 187.

¹⁰ Miru, A., *Hukum Kontrak dan Perancangan Kontrak*. Jakarta: Rajawali Pers, 2007, hal 17.

exploitation (eksploitasi komersil) dan pihak *developer game* berhak untuk melaksanakan tindakan hukum berdasarkan UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan UU No. 19 Tahun 2016 dan KUHPer pasal 1320 dan 1338.¹¹ Hubungan hukum antara *developer game* dan pemain hanyalah pinjam-pakai, praktik jual-beli akun ialah suatu pelanggaran perjanjian dan transaksi jual beli yang terjadi telah batal demi hukum.¹²

Studi ini akan fokus pada *game Valorant* yang dikembangkan oleh *Riot Games* yang sangat populer di Indonesia. Dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengangkat judul “**ANALISIS WANPRESTASI PENJUALAN AKUN *VALORANT* BERDASARKAN KETENTUAN LAYANAN *RIOT GAMES*”**

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana legalitas transaksi penjualan akun *Valorant* di Indonesia menurut ketentuan layanan yang ditetapkan oleh *Riot Games*?
2. Apa upaya yang dapat dilakukan oleh *Riot Games* sebagai *developer Valorant* ketika mengalami kerugian akibat transaksi jual beli akun yang melanggar ketentuan layanan?

¹¹ Putranto, B.A. & Suharto, M.A., *Pelanggaran Perjanjian Lisensi Pengguna Melalui Praktik Real Money Trading Oleh Pemain Game GTA V Online*. Kabilah: Journal of Social Community, Vol. 9, No. 1, 2024, hal 410.

¹² Listiavanti & Hermono., *Op. Cit.* hal 93.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis legalitas transaksi penjualan akun *Valorant* di Indonesia berdasarkan ketentuan layanan yang ditetapkan oleh *Riot Games*.
2. Untuk menganalisis upaya apa yang dapat dilakukan oleh *Riot Games* sebagai *developer Valorant* dalam menghadapi kerugian yang timbul akibat transaksi jual beli akun yang melanggar ketentuan layanan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam bidang ketentuan layanan, dengan menambahkan kajian mengenai legalitas transaksi jual beli akun digital di Indonesia dalam konteks *game online* seperti *Valorant*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memperkaya literatur hukum terkait wanprestasi dalam transaksi digital, terutama dalam ketentuan layanan yang melibatkan pengguna dan pengembang *game*. Hasil studi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan isu hukum dalam industri *game online* serta memberikan wawasan lebih luas mengenai aspek hukum dalam ekonomi digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Studi ini diharapkan dapat memenuhi persyaratan dalam proses kelulusan pada Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Studi ini membantu penulis untuk lebih memahami aspek hukum seputar transaksi *digital* dan ketentuan layanan dalam *game online* seperti *Valorant*.

b. Bagi *Developer Game Online*

Studi ini bisa merepresentasikan yang lebih rinci terkait langkah-langkah hukum yang dapat diambil untuk melindungi hak kekayaan intelektual dan kepentingan ekonomi mereka, khususnya terkait pelanggaran dalam jual beli akun.

c. Bagi Pengguna *Game Online*

Studi ini bisa meningkatkan pemahaman mereka terkait risiko hukum dan keamanan data dalam jual beli akun, serta memberikan edukasi mengenai pentingnya mematuhi ketentuan layanan yang disepakati.

1.5 Keaslian Penelitian

NO	IDENTITAS	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Gita Listiavanti, Budi Hermono (2024) “Legalitas Akun <i>Game Online</i> Sebagai Objek	Membahas perjanjian/syarat ketentuan antara pemain dengan	Studi ini lebih menekankan legalitas perjanjian jual

	Perjanjian Jual Beli” Novum: Jurnal Hukum, InPress SPK 22	pemilik <i>game</i> . Penjualan akun dilarang oleh ToS dari pengembang <i>game</i> (<i>Mobile Legends</i> dan <i>Valorant</i>)	beli akun dalam KUHPPerdata dibandingkan dengan wanprestasi dalam <i>Terms of Service</i> pengembang <i>game</i> .
2.	Sebakas, K., & Santoso, B. (2024). “Analisa Yuridis Keabsahan Jual Beli Akun Permainan Daring Secara Backdoor Antara Para <i>Gamers</i> (Pemain Daring)” Notarius, Vol. 17, No.2	Membahas transaksi jual beli akun <i>game</i> daring dan perlindungan hukum terkait, serta mengeksplorasi aspek legalitas transaksi <i>digital</i> dan potensi wanprestasi.	Studi ini fokus pada keamanan transaksi dan perlindungan data elektronik berdasarkan UU ITE, sementara penelitian penulis lebih menekankan pada wanprestasi dan tindakan hukum sesuai <i>Terms of Service</i> <i>Riot Games</i> .

3.	Sidiq, Najar Rudin (2022) “Tinjauan Hukum Terhadap Jual Beli Akun <i>Game Online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile</i> Di Wilayah Kota Pekanbaru.” Skripsi 2022, Universitas Islam Riau.	Membahas aspek wanprestasi dan pelanggaran hukum perdata dalam transaksi jual beli akun <i>game online</i> . serta mengkaji implikasi hukum jual beli akun berdasarkan UU ITE.	Studi ini memakai pendekatan sosiologis dengan data lapangan dan lebih berfokus pada hambatan transaksi dan penipuan dalam jual beli akun <i>game online</i> .
4.	Dedo Indra Pratama, 2023 “ <i>Perlindungan Hukum Bagi Pemain Game Online "Growtopia" Dalam Transaksi Jual Beli Diamond Lock.</i> ” Skripsi 2022, UPN “Veteran” Jawa Timur	Membahas Perjanjian/Syarat Ketentuan Pemain dengan Pemilik <i>Game</i>	Kedudukan Hukum dan Eksekusi Pelanggaran Perjanjian
5.	Bima Adi Putranto, 2024 “Pelanggaran Perjanjian Lisensi Pengguna Melalui	Membahas dan menyoroti aspek wanprestasi atau	Studi ini membahas transaksi jual beli

	<p>Praktik <i>Real Money Trading</i> Oleh Pemain <i>Game Gta V Online.</i>” Skripsi 2024, UPN “Veteran” Jawa Timur</p>	<p>pelanggaran perjanjian lisensi pengguna yang ditetapkan oleh pengembang <i>game.</i></p>	<p>item atau aset dalam <i>game</i> dengan uang sungguhan. Sementara itu, penelitian penulis membahas penjualan akun <i>game</i> yang dilarang oleh <i>Riot Games.</i></p>
--	--	---	--

Tabel 1

Novelty atau kebaruan penelitian
 Sumber : <https://scholar.google.com>

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Penulis menggunakan penelitian hukum normatif, yang meneliti undang-undang, peraturan, dan dokumen kebijakan lain yang berkaitan dengan masalah hukum yang sedang dihadapi untuk menarik kesimpulan tentang prinsip-prinsip hukum yang berlaku. Penelitian bertujuan untuk memahami bagaimana aturan hukum tersebut diterapkan dalam praktik, sekaligus menganalisis keterkaitannya dalam konteks yang lebih luas.

Sifat penelitian yang penulis gunakan yakni normatif-preskriptif, karena berfokus pada analisis terhadap aturan-aturan hukum tertulis yang relevan, seperti ketentuan layanan *Riot Games*, serta peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia. Sifat normatif dipilih karena tujuan studi ini adalah untuk menelaah norma-norma hukum terkait penjualan akun *Valorant*, sedangkan sifat preskriptif dipakai untuk memberikan solusi hukum yang dapat diterapkan dalam menangani masalah wanprestasi dalam transaksi tersebut, sesuai dengan ketentuan hukum yang ada. Dengan demikian, studi ini dengan harapan mampu memberikan rekomendasi yang jelas mengenai legalitas transaksi jual beli akun *game Valorant* dari perspektif hukum Indonesia dan *Terms of Service Riot Games*.

1.6.2 Pendekatan

Penulis pada penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dan studi kasus (*Case Study*). Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) yakni pendekatan yang dilakukan dengan cara mempelajari dan memahami peraturan perundang-undangan yang terkait dengan isu hukum yang sedang dibahas oleh penulis serta menilai apakah peraturan yang penulis gunakan memadai untuk penyelesaian masalah hukum yang sedang dihadapi.¹³ Dalam pendekatan ini, penulis menggunakan teori hukum yang berasal dari Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) merupakan pendekatan yang menekankan pada pandangan dan doktrin yang berkembang di ilmu hukum.¹⁴ Dalam pendekatan ini, penulis memakai konsep hukum mengenai perjanjian yang dikaitkan dengan ketentuan layanan yang dibuat oleh *Riot Games* sebagai syarat dan ketentuan dalam penggunaan *game*, yang dilanggar oleh pihak-pihak yang

¹³ Yulianingrum, A. V., & Prananingtyas, P., *Analisis Yuridis Perseroan Perorangan Berdasarkan Undang-Undang Cipta Kerja*. Notarius, Vol.17 No.1, 2024, hal 254.

¹⁴ Syahrudin, Muhammad, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum Kajian Penelitian Normatif, Empiris, Penulisan Proposal, Laporan Skripsi dan Tesis*, Riau: DOTPLUS Publisher, 2022, hal 75.

melaksanakan transaksi jual beli akun *Valorant*. Kedua pendekatan ini dengan harapan dapat membantu penulisan dan pemahaman terhadap aspek hukum yang ada, dengan memakai literatur serta regulasi yang berlaku.

Selain dua pendekatan yang telah disebutkan sebelumnya, penulis juga memakai studi kasus (*Case Study*) sebagai metode kunci dalam penelitian hukum. Studi kasus ini penting untuk memahami dan menganalisis peristiwa hukum nyata yang terjadi, serta untuk mengobservasi penerapan hukum dalam konteks dunia nyata.¹⁵ Dalam studi ini, penulis mengkaji berbagai contoh kasus nyata terkait penjualan akun *game*, khususnya *Valorant*, yang melanggar ketentuan layanan. Melalui pendekatan ini, penulis mengeksplorasi bagaimana aturan hukum yang berlaku diterapkan pada kasus-kasus konkret, serta cara pihak-pihak yang terlibat, seperti *Riot Games*, menegakkan hak-haknya melalui jalur hukum atau mekanisme lain yang tersedia.

1.6.3 Bahan Hukum

Sumber bahan hukum dalam penelitian yuridis normatif yang dipakai penulis diantaranya, yakni:

¹⁵ Tahir, R, dkk. *Metodologi Penelitian Bidang Hukum : Suatu Pendekatan Teori Dan Praktik*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023, hal 148.

1) Sumber Bahan Hukum Primer

Sumber bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang memiliki kekuatan mengikat secara langsung, dengan regulasi yang dipakai oleh penulis yaitu:

- a. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- b. Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 yang diubah dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 menata mengenai Informasi Sekaligus Transaksi Secara Elektronik
- c. ketentuan layanan Pengguna *Riot Games*

2) Sumber Bahan Hukum Sekunder

Penelitian yang dilakukan oleh penulis memakai data sekunder yang mencakup buku hukum, jurnal hukum, serta karya ilmiah hukum penelitian terdahulu yang berkaitan terhadap isu yang dibahas dalam studi ini.

3) Sumber Non Hukum

Dalam studi ini, penulis juga memakai sumber non-hukum yang berasal dari situs internet, yaitu situs resmi *Riot Games* untuk mengakses dan menganalisis ketentuan layanan pengguna *Valorant*. Selain itu, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) juga dipakai sebagai referensi untuk memperjelas definisi istilah-istilah yang diperlukan dalam penelitian.

1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam studi ini memakai studi kepustakaan (*library research*). Penulis mengumpulkan dan menelaah sumber-sumber hukum primer, sekunder, serta non-hukum yang berkaitan terhadap isu penelitian. Data primer diperoleh dari peraturan perundang-undangan dan dokumen kebijakan resmi, seperti Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta ketentuan layanan pengguna *Riot Games*. Data sekunder berasal dari buku, jurnal ilmiah, dan karya tulis yang menunjang pembahasan terkait hukum perjanjian dan lisensi dalam konteks penjualan akun *game*. Selain itu, data non-hukum dikumpulkan dari sumber internet seperti situs resmi *Riot Games* dan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

1.6.5 Metode Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara kualitatif dengan memakai metode analisis perspektif. Penulis mendeskripsikan peraturan perundang-undangan yang terkait, kemudian melaksanakan analisis terhadap legalitas transaksi jual beli akun *Valorant* dengan mengacu pada ketentuan hukum Indonesia dan syarat penggunaan yang ditetapkan *Riot Games*. Dalam analisis ini, penulis juga memakai pendekatan konseptual untuk mengidentifikasi pelanggaran ketentuan layanan dan implikasinya terhadap hak-hak pengembang *game*. Hasil analisis diharapkan memberikan pemahaman mengenai aspek hukum

yang berlaku serta solusi untuk menegakkan ketentuan layanan di Indonesia.

1.6.6 Sistematika Penelitian

Struktur sistematika penulisan proposal skripsi ini ditulis secara garis besar oleh penulis dan dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut.

Bab pertama berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan umum, serta metode penelitian berdasarkan teori yang dipakai. Bagian pendahuluan ini berfungsi sebagai pengarah dan pengantar bagi pembaca untuk memahami topik permasalahan yang akan disampaikan dan diteliti oleh penulis.

Bab kedua membahas mengenai legalitas transaksi penjualan akun *Valorant* di Indonesia sesuai dengan ketentuan layanan yang ditetapkan oleh *Riot Games*. Pada subbab pertama, membahas praktik transaksi penjualan akun *Valorant* yang dilakukan oleh pemain di Indonesia. Subbab kedua membahas kekuatan hukum dari ketentuan layanan pengguna yang telah disetujui oleh pemain dengan pengembang *Valorant* di Indonesia.

Bab ketiga membahas upaya yang dapat dilakukan oleh *Riot Games* sebagai pengembang *Valorant* saat mengalami kerugian akibat transaksi jual beli akun yang melanggar ketentuan layanan. Pada subbab pertama, membahas mengenai kerugian yang dialami pengembang *Valorant* akibat transaksi jual beli akun oleh pemain.

Subbab kedua membahas apa upaya yang dapat dilakukan oleh pengembang *Valorant* terhadap tindakan pemain *Valorant* yang melanggar ketentuan tersebut.

Bab keempat merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dari seluruh pembahasan topik permasalahan yang telah dibahas di bab sebelumnya, serta memberikan saran terkait permasalahan yang diangkat oleh penulis.

1.7 Tinjauan Pustaka

1.7.1 Tinjauan Umum Perjanjian

1.7.1.1 Pengertian Perjanjian

Perjanjian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), didefinisikan sebagai suatu bentuk persetujuan yang dapat dibuat secara tertulis maupun lisan antara dua atau lebih pihak, di mana setiap pihak yang terlibat menyatakan kesediaannya untuk mematuhi seluruh ketentuan yang disepakati dalam perjanjian tersebut.¹⁶ Sementara itu, Pasal 1313 KUHPdata memberikan definisi formal tentang perjanjian, yaitu “suatu perbuatan di mana satu atau lebih orang secara hukum mengikatkan dirinya kepada satu atau lebih orang lain untuk terpenuhi kewajiban yang sudah disetujui bersama serta memiliki tujuan tertentu untuk menciptakan suatu pengikatan hukum yang sah”.¹⁷

Perjanjian menurut ahli hukum Prof. Sudikno Mertokusumo merupakan suatu kesepakatan yang melibatkan dua atau lebih pihak yang sepakat untuk menciptakan akibat hukum. Kesepakatan ini bertujuan baik untuk melaksanakan suatu tindakan atau justru untuk menghindari tindakan tertentu, dengan tetap berlandaskan pada aturan hukum yang berlaku.

¹⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Ikhtisar Indonesi Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka. 2005, hal 458.

¹⁷ Sudarsono, *Kamus Hukum*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007, hal 363.

Dalam perjanjian, para pihak terikat oleh komitmen yang disepakati dan diakui secara hukum, yang berfungsi sebagai landasan utama dalam menjamin bahwa hak dan kewajiban dari setiap pihak terlaksana sesuai ketentuan yang disepakati.¹⁸

1.7.1.2 Syarat-syarat Sah Perjanjian

Suatu perjanjian dapat diasumsikan sah tetapi diperlukan beberapa syarat penting yang harus dipenuhi. Secara hukum, ketentuan mengenai perjanjian ini ditata melalui Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang menetapkan empat syarat utama dalam pembentukan perjanjian, yaitu:¹⁹

1. Adanya kesepakatan para pihak

Kesepakatan ialah salah satu syarat yang membuat suatu perjanjian menjadi sah. Kesepakatan ini adalah tindakan di mana para pihak menunjukkan kesiapan dan kesediaannya untuk terikat dalam perjanjian. Umumnya, kesepakatan terjadi ketika satu pihak mengajukan tawaran dan pihak lainnya menerima tawaran tersebut. Selain itu, syarat ini mengharuskan para pihak berada dalam keadaan bebas dan sukarela, tanpa tekanan atau paksaan.

¹⁸ Mertokusumo S, *Bab-bab Tentang Penemuan Hukum*, Yogyakarta: Liberty, 2019, hal 85.

¹⁹ Purba, Hasim, *Hukum Perikatan & Perjanjian*, Jakarta: Sinar Grafika, 2022, hal 69.

2. Cakap dalam perbuatan hukum

Pasal 1329 KUHPer menyatakan bahwa setiap pihak yang terlibat dalam suatu perjanjian harus memiliki kecakapan hukum. Terdapat beberapa kategori kecakapan hukum, seperti orang yang belum dewasa, yaitu mereka yang usianya belum mencapai 21 tahun. Selain itu, ada juga kategori orang di bawah pengampuan, yang mencakup mereka yang berada di bawah pengawasan orang tua atau wali, serta orang dewasa yang berada dalam kondisi sakit.

3. Suatu hal tertentu

Syarat "suatu hal tertentu" dalam perjanjian agar dinyatakan sah merujuk pada objek perjanjian, yaitu prestasi. Prestasi ini bisa berupa tindakan memberikan sesuatu, melaksanakan sesuatu, atau tidak melaksanakan sesuatu, sebagaimana ditata melalui Pasal 1234 KUHPerdara.

4. Sebab yang halal

Syarat "sebab yang halal" mengharuskan bahwa suatu perjanjian dibuat tanpa berlawanan terhadap regulasi yang berlaku atau melanggar ketentuan hukum yang ditetapkan oleh undang-undang. Syarat ini juga menerangkan bahwa tujuan dari perjanjian tersebut harus sesuai dengan hukum dan tidak mengandung maksud yang melawan norma atau aturan yang berlaku. Dengan demikian, setiap pihak dalam perjanjian

memiliki tujuan yang sah dan tidak melanggar ketentuan hukum.²⁰

1.7.1.3 Asas- Asas Pejanjian

Ilmu hukum perdata menjelaskan terdapat lima asas utama yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Asas Konsensualisme

Asas ini menyatakan bahwa konsensualisme berarti kesepakatan yang dibuat oleh para pihak harus mencakup persetujuan bersama mengenai isi dan pokok-pokok perjanjian yang telah mereka setuju. Asas ini merujuk pada salah satu syarat sahnya perjanjian melalui Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yaitu syarat pertama mengenai kesepakatan para pihak.

2. Asas Kebebasan Berkontrak

Asas kebebasan berkontrak memberikan hak bagi para pihak untuk menyusun perjanjian sesuai kehendak mereka, termasuk menentukan isi, syarat, tata cara, serta objek yang diperjanjikan, selama tidak berlawanan terhadap ketentuan hukum, ketertiban umum, atau norma kesusilaan. Kebebasan ini memungkinkan para pihak secara sadar dan tanpa paksaan untuk memilih klausula yang berkaitan terhadap kebutuhan mereka.

²⁰ Ibid, hal 70.

Setelah kesepakatan tercapai, perjanjian tersebut menjadi mengikat dan hanya dapat dibatalkan atau diubah melalui persetujuan bersama.²¹

3. Asas Iktikad Baik

Asas iktikad baik menuntut agar para pihak dalam suatu perjanjian bertindak dengan jujur, terbuka, dan sesuai dengan etika pada setiap tahap perjanjian, mulai dari negosiasi, pelaksanaan, hingga penyelesaian perjanjian. Iktikad baik menjaga agar tidak ada pihak yang bertindak curang atau menutup-nutupi informasi yang penting bagi pihak lain. Di dalam hukum perdata, asas ini membentuk dasar untuk menilai apakah para pihak telah berusaha terpenuhi kewajiban secara benar dan adil. Dengan kata lain, iktikad baik adalah bentuk niat positif dan kepatuhan terhadap norma dalam melaksanakan perjanjian.²²

4. Asas Kepribadian

Asas kepribadian menerangkan bahwa perjanjian hanya mengikat pihak-pihak yang membuatnya dan tidak menimbulkan hak atau kewajiban bagi pihak ketiga sesuai Pasal 1315 dan 1340 KUHPperdata, kesepakatan hanya berlaku bagi mereka yang menyetujui klausul yang disepakati bersama,

²¹ Fuady M, *Teori-teori Besar Dalam Hukum: Grand Theory*, Indonesia: Prenada Media, 2013, hal 227.

²² Salim HS, *Perkembangan Hukum Kontrak Innominaat di Indonesia*. Jakarta : Sinar Grafika, 2005, hal 92.

menjaga agar hubungan kontraktual tetap terbatas pada pihak terkait.

5. Asas *Pacta Sunt Servanda*

Asas *pacta sunt servanda* yang berarti "perjanjian harus ditepati" menyatakan bahwa perjanjian yang sah berlaku sebagai hukum bagi pihak-pihak yang membuatnya, sehingga menciptakan kepastian hukum dan stabilitas dalam hubungan kontraktual. Asas ini mengharuskan para pihak melaksanakan isi perjanjian sesuai kesepakatan, dan mereka dapat dikenai sanksi jika tidak terpenuhi kewajiban yang telah disetujui, memastikan bahwa perjanjian tidak dapat dibatalkan sepihak tanpa dasar yang sah.²³

1.7.2 Tinjauan Umum Hukum Perikatan

Kontrak didefinisikan sebagai kesepakatan antara dua pihak atau lebih di mana satu pihak memiliki kekuatan untuk mengajukan tuntutan kepada pihak lain dan pihak lain berkewajiban untuk memenuhi tuntutan tersebut.²⁴ Ilmu hukum perikatan berperan penting sebagai dasar terbentuknya perjanjian, mulai dari proses pembuatannya sebagai perikatan antarpihak hingga penyelesaian sengketa jika terjadi

²³ Amin, Siti Nur Azizah Ma'ruf, *Buku Ajar Hukum Perjanjian*, Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023, hal 9-10.

²⁴ I Ketut Oka Setiawan, *Hukum Perikatan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2021, hal 1.

perselisihan. Ilmu ini juga dapat menjadi pedoman bagi majelis hakim saat masalah tersebut diajukan ke pengadilan.²⁵

1.7.3 Tinjauan Umum Wanprestasi

1.7.3.1 Pengertian Wanprestasi

Wanprestasi atau yang juga dikenal dengan istilah ingkar janji, merupakan suatu kondisi di mana debitur gagal terpenuhi kewajibannya untuk melaksanakan suatu prestasi sebagaimana yang sudah disetujui. Ingkar janji ini terjadi ketika debitur tidak menjalankan kewajiban tersebut bukan karena adanya keadaan luar yang mempengaruhi atau memaksa, melainkan lebih disebabkan oleh ketidaksiapan perilaku atau kelalaian dalam terpenuhi janji. Sebab itu, jika kewajiban ini dilanggar tanpa alasan yang sah atau di luar kuasa debitur, maka tindakan tersebut diasumsikan sebagai bentuk wanprestasi yang dapat menimbulkan konsekuensi hukum tertentu bagi debitur.²⁶

1.7.3.2 Akibat Hukum Wanprestasi

Akibat hukum dari wanprestasi merupakan dampak yang terjadi akibat kegagalan atau kelalaian debitur dalam terpenuhi kewajibannya sebagaimana yang sudah disetujui dalam suatu kontrak atau perjanjian. Akibat hukum ini

²⁵ Amaliya, Lia, *Hukum Perikatan*, Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2022, hal 1-2.

²⁶ Yahman, *Karakteristik Wanprestasi & Tindak Pidana Penipuan*, Jakarta: Kencana, 2014, hal 81.

membawa perubahan pada hak dan kewajiban para pihak dalam kontrak, terutama bagi pihak yang dirugikan.

Proses penentuan wanprestasi meliputi beberapa langkah. Pertama, menilai keabsahan perjanjian berdasarkan Pasal 1320 KUHPerdara dan memastikan hak serta kewajiban pihak-pihak tercantum jelas. Kedua, mengevaluasi pelaksanaan kewajiban, termasuk kemungkinan bentuk wanprestasi seperti tidak melaksanakan kewajiban, terlambat, tidak sesuai, atau berlawanan terhadap isi perjanjian. Ketiga, memberikan somasi sebagai peringatan resmi sesuai Pasal 1238 KUHPerdara. Terakhir, menganalisis penyebab ketidakpatuhan, seperti adanya keadaan memaksa (*force majeure*), dan memastikan adanya kerugian nyata. Jika semua langkah ini menunjukkan pelanggaran tanpa alasan sah, wanprestasi bisa diasumsikan terjadi.

Penulis menggunakan penelitian hukum normatif, yang meneliti undang-undang, peraturan, dan dokumen kebijakan lain yang berkaitan dengan masalah hukum yang sedang dihadapi untuk menarik kesimpulan tentang prinsip-prinsip hukum yang berlaku,²⁷ yaitu pihak yang telah melaksanakan wanprestasi tersebut. Hak ini meliputi berbagai bentuk tuntutan,

²⁷ Fuady M, *Pengantar Hukum Bisnis*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2016, hal 17.

seperti pemenuhan perjanjian secara paksa, pembayaran denda, atau bahkan pembatalan kontrak.

Dengan demikian, akibat hukum wanprestasi tidak sekadar terbatas pada kewajiban debitur untuk terpenuhi prestasi atau memberikan kompensasi, tetapi juga mencakup potensi perubahan atau penghentian hubungan hukum antara para pihak dalam perjanjian.

1.7.3.3 Jenis – Jenis Wanprestasi

Terdapat beberapa jenis wanprestasi di Indonesia yang telah ditata dalam KUHPer yaitu:

1. Tidak melaksanakan kewajiban atau prestasi

Pada jenis wanprestasi ini, para pihak sebelumnya telah menyepakati perjanjian yang menetapkan berbagai kewajiban yang harus dilaksanakan masing-masing pihak selama perjanjian berlaku. Namun, karena suatu kondisi tertentu, salah satu pihak melanggar kesepakatan tersebut dengan tidak terpenuhi kewajiban yang telah disetujui dalam perjanjian tersebut.

2. Ketidaksesuaian kewajiban terhadap isi perjanjian

Wanprestasi tetap diasumsikan terjadi jika prestasi dan kewajiban yang dilaksanakan tidak sesuai dengan kesepakatan, karena setiap klausula dalam perjanjian yang sudah disetujui oleh para pihak harus dijalankan dan tidak boleh diubah secara

sepihak tanpa persetujuan pihak lain yang terkait. Jika klausula tersebut telah disetujui bersama, maka klausula tersebut wajib dipenuhi dan tidak dapat digantikan dengan hal lain, kecuali ada kesepakatan baru antara kedua belah pihak.²⁸

3. Keterlambatan dalam melaksanakan prestasi

Perjanjian pada umumnya juga mencakup ketentuan waktu, seperti tenggat pelunasan, waktu penggunaan, atau batas waktu lainnya yang berkaitan dengan kesepakatan antara para pihak. Jika salah satu pihak terlambat terpenuhi kewajibannya, perihal ini bisa diasumsikan sebagai wanprestasi karena pihak tersebut dinilai lalai dalam melaksanakan prestasi atau tanggung jawab yang sudah disetujui.

4. Pelanggaran isi perjanjian

Jenis wanprestasi ini adalah salah satu yang paling umum terjadi dalam sengketa kontrak, yaitu pelanggaran terhadap ketentuan perjanjian. Pelanggaran ini biasanya bertujuan untuk mengurangi risiko selama berlangsungnya perjanjian. Namun, tak jarang para pihak justru melaksanakan pelanggaran demi keuntungan pribadi mereka sendiri.²⁹

²⁸ Miru, A. & Pati, S., *Op Cit.* hal 93-94.

²⁹ Salzabilla C.A., Priyana. P., *Wanprestasi dan Akibatnya Dalam Pelaksanaan Perjanjian Baku*, Jurnal Humaniora Ilmu Sosial, Ekonomi dan Hukum, Vol. 7, No. 1, 2023, hal 2-3.

1.7.4 Tinjauan Umum Perjanjian Lisensi

Kata "lisensi" yang berasal dari bahasa Latin "*Licentia*" dan berarti izin atau kebebasan, merujuk pada pemberian kewenangan dari pemilik hak kepada pihak lain untuk memakai suatu aset atau hak tertentu yang sebelumnya tidak dapat diakses tanpa izin. Dalam konteks perjanjian lisensi, pemilik hak kekayaan intelektual (pemberi lisensi) memberikan hak terbatas kepada penerima lisensi untuk memakai atau memanfaatkan kekayaan intelektual seperti paten, hak cipta, merek dagang, atau hak distribusi, sesuai dengan syarat dan batasan yang sudah disetujui dalam kontrak.³⁰ Pemberi lisensi tetap mempertahankan hak milik, tetapi penerima lisensi bisa memakai aset tersebut dalam ruang lingkup tertentu, sering kali dengan pembayaran royalti atau biaya lisensi. Lisensi ini bisa bersifat eksklusif, memberikan hak hanya kepada satu pihak, atau non-eksklusif, yang memungkinkan beberapa pihak untuk memakai hak yang sama.

1.7.5 Tinjauan Umum *Game Valorant*

Valorant adalah permainan *first-person shooter* (FPS) dengan konsep *multiplayer* yang dikembangkan oleh *Riot Games* dan dirilis pada tahun 2020. Permainan ini berlatar dalam dunia fiksi dan dirancang untuk dimainkan secara tim, memungkinkan para pemain dari seluruh dunia bergabung dalam satu sesi pertandingan yang

³⁰ Hakim D.A., *Perjanjian Lisensi Sebagai Bentuk Pengalihan Hak Kekayaan Intelektual*, *Yurisprudencia: Jurnal Hukum Ekonomi*, Vol.7 No.1, 2021, hal 21.

umumnya terdiri dari dua tim beranggotakan lima pemain. Dalam *Valorant*, pemain mengontrol karakter yang disebut *agent*, di mana setiap *agent* memiliki keterampilan unik yang dapat dipakai secara strategis untuk mencapai tujuan tim.³¹

Permainan ini berfokus pada kerja sama tim dan taktik, karena setiap pertandingan membutuhkan koordinasi dalam menjalankan misi dan mengalahkan tim lawan. *Valorant* juga memiliki konsep permainan kompetitif yang kuat, dilengkapi dengan sistem peringkat yang menilai keterampilan pemain dan memungkinkan mereka bersaing dalam pertandingan berjenjang.

³¹ Valorant, <https://playvalorant.com/id-id/news/community/>, diakses pada senin, 16 Oktober 2024 Pukul 20.00.