

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital *modern* mengantar pergantian yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang hiburan dan permainan. Salah satu bentuk hiburan digital yang mengalami perkembangan pesat adalah *game online*. *Game online* kini tidak hanya sekadar menjadi sarana rekreasi, melainkan juga menjadi bagian dari gaya hidup dan bahkan sumber penghasilan bagi sebagian kalangan, terutama generasi muda.

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), sebagai salah satu permainan daring terkenal yang dikembangkan oleh Moonton Technology Co., Ltd., telah menarik jutaan pemain di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Permainan ini memungkinkan para pemain untuk membangun akun dengan karakter, skin, rank, dan item tertentu yang hanya dapat diperoleh melalui waktu bermain yang panjang ataupun dengan melakukan pembelian dalam game. Fenomena ini kemudian memunculkan praktik perdagangan akun *game* yang semakin marak dilakukan, baik melalui media sosial, marketplace, maupun forum-forum komunitas pemain.

Praktik jual beli akun *game online* sebenarnya adalah bentuk transaksi yang terjadi antara dua pihak, yaitu penjual dan pembeli, dengan objek berupa akun *game*. Namun, transaksi ini memiliki karakteristik yang unik dan kompleks, terutama karena *developer* atau pengembang *game* seperti

Moonton secara eksplisit melarang praktik jual beli akun dalam ketentuan layanan mereka. Dalam *Terms of Service Mobile Legends*, dinyatakan bahwa akun hanya boleh digunakan oleh individu yang membuatnya dan tidak boleh dipindah tangankan atau diperjual belikan.¹

Konsekuensi dari pelarangan tersebut adalah tidak adanya perlindungan hukum yang eksplisit dari pihak pengembang terhadap pihak yang dirugikan akibat jual beli akun, baik itu penjual maupun pembeli. Hal ini menjadi dilema tersendiri, mengingat secara faktual, praktik jual beli akun tetap berlangsung secara luas, bahkan telah menjadi pasar tersendiri dengan nilai ekonomi yang cukup besar. Permasalahannya muncul ketika terjadi sengketa dalam transaksi ini, seperti akun yang diklaim kembali oleh penjual, pembeli yang merasa tertipu, atau akun yang diblokir oleh pihak *developer* karena pelanggaran kebijakan. Dalam situasi tersebut, pihak-pihak yang dirugikan sering kali tidak memiliki dasar hukum yang kuat untuk menuntut haknya.

Tren jual beli akun *game online* telah menjadi praktik umum di kalangan pemain, terutama dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*. Aktivitas ini pada dasarnya bertujuan untuk memperoleh akun dengan level dan koleksi tertentu secara instan tanpa melalui proses permainan yang panjang. Namun, di balik maraknya praktik tersebut, sering muncul berbagai persoalan hukum akibat lemahnya perlindungan terhadap transaksi digital yang tidak diakui secara resmi oleh pengembang game. Jual beli akun *Mobile Legends* juga

¹ Moonton, *Mobile Legends: Bang Bang Terms of Service*, <https://www.mobilelegends.com/terms> diakses pada 25 Juni 2025 pukul 19.28 WIB.

menimbulkan pertanyaan penting terkait perlindungan konsumen digital. Ketika seseorang membeli akun *game* dengan harga tinggi, mereka berhak mendapatkan keamanan dan perlindungan hukum atas transaksi tersebut. Namun kenyataannya, jika akun tersebut diblokir oleh *developer* karena pelanggaran kebijakan, pembeli umumnya tidak memiliki mekanisme hukum yang jelas untuk menyelesaikan sengketa atau meminta kompensasi.

Perjanjian memegang peranan penting dalam setiap transaksi, termasuk transaksi jual beli akun *game online*. Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) mendefinisikan perjanjian sebagai Suatu perbuatan yang menimbulkan keterikatan antara satu pihak dengan pihak lainnya.² Berdasarkan ketentuan tersebut, transaksi jual beli akun game dapat dikualifikasikan sebagai suatu perjanjian, karena terdapat kesepakatan antara dua pihak untuk saling mengikatkan diri penjual menyerahkan akun, dan pembeli memberikan sejumlah uang sebagai imbalan. Perjanjian merupakan salah satu sumber utama yang melahirkan keterkaitan hukum dan menyebabkan hak serta kewajiban bagi para pihak yang terikat di dalamnya.³ Dengan demikian, selama unsur-unsur perjanjian terpenuhi kesepakatan, kecakapan, objek, dan sebab yang halal secara teori transaksi jual beli akun game tetap dapat dinilai sah menurut hukum perdata, meskipun objeknya bersifat digital.

² Hasim Purba.. (2023) *Hukum Perikatan dan Perjanjian*. Sinar Grafika. hlm. 15

³ Lina Maulidiana. (2024). *Hukum Perikatan*. Media Penerbit Indonesia. hlm. 10.

Namun di sisi lain, objek perjanjian berupa akun *game* bukan merupakan benda dalam pengertian konvensional menurut hukum Indonesia karena sifatnya yang digital dan bergantung pada *server* yang dikendalikan sepenuhnya oleh pengembang *game*. Transaksi jual beli properti *virtual* pada dasarnya tunduk pada ketentuan umum jual beli yang menimbulkan peralihan hak milik. Akan tetapi, sifat khusus dari properti *virtual* membuat kepemilikan tidak sepenuhnya mutlak. Dalam konteks permainan daring, pengembang memiliki kewenangan untuk menutup layanan aplikasi dan menarik kembali item *virtual*, sehingga diatur dalam perjanjian antar pihak.⁴

Perlindungan konsumen baik dalam arti material maupun formal menjadi semakin penting seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mendorong peningkatan produktivitas serta efisiensi produsen dalam menghasilkan barang dan jasa. Namun, percepatan ini pada akhirnya menimbulkan berbagai dampak yang secara langsung maupun tidak langsung dirasakan oleh konsumen. Oleh karena itu, penyediaan mekanisme Upaya perlindungan yang layak terhadap konsumen merupakan hal yang harus segera dilakukan, khususnya di Indonesia, mengingat Kerumitan persoalan terkait perlindungan konsumen, terlebih dalam menghadapi era perdagangan bebas dan perkembangan transaksi digital, termasuk transaksi jual beli akun *game online*.⁵

⁴ Lintang Yudhantaka., & Ninis Nugraheni,. (2019). *The concept of authorization (BEZIT) in sales and purchase transactions of virtual property*. *Yustisia*, 8(1), 79-92.), Hlm 88.

⁵ Kristiyanti, C. T. S. (2022). *Hukum perlindungan konsumen*. Sinar Grafika.Hlm. 5.

Perspektif hukum Indonesia menempatkan praktik jual beli akun *game online* berada dalam wilayah abu-abu. Hukum perdata mengkualifikasikan transaksi tersebut sebagai perjanjian berdasarkan Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) karena para pihak secara aktif menyepakati untuk saling mengikatkan diri. Perspektif hukum lainnya memasukkan transaksi ini ke dalam kategori transaksi elektronik sebagaimana diatur dalam Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), sebab para pihak melakukan perbuatan hukum menggunakan komputer, jaringan komputer, atau media elektronik lainnya. Pasal 15 ayat (1) UU ITE juga mewajibkan penyelenggara sistem elektronik untuk mengelola sistem secara andal, aman, dan bertanggung jawab, sehingga ketentuan tersebut berkaitan langsung dengan praktik transaksi digital yang terus berkembang.

Salah satu kasus yang menunjukkan terjadinya Tidak dipenuhinya prestasi dalam perjanjian jual beli akun *game online*, terjadi pada tahun 2025 di Indonesia, melibatkan transaksi antara individu melalui media sosial. Dalam kasus ini, seorang pembeli akun *Mobile Legends: Bang Bang* dengan inisial X.L. (selanjutnya disebut pihak pembeli) melakukan transaksi dengan seseorang bernama A.S., yang diketahui berdomisili di Sumatera Utara (selanjutnya disebut *pihak penjual*).⁶

⁶ Xynn Linng, "Unggahan mengenai kronologi kasus wanprestasi dalam transaksi jual beli akun Mobile Legends," *Facebook*, diakses 22 Oktober 2025 pukul 20.47 WIB, <https://www.facebook.com/share/p/1BHd2ZjAz5/>

Berdasarkan keterangan dan bukti transaksi, pada tanggal 30 Mei 2025, pihak pembeli sepakat untuk membeli akun *Mobile Legends* seharga Rp2.000.000,00. Setelah proses pembayaran selesai dan akun diserahkan, pembeli mendapatkan akses penuh terhadap akun tersebut. Namun, beberapa hari setelah transaksi, pihak pembeli kehilangan akses karena akun tersebut diambil kembali (*hackback*) oleh pihak penjual menggunakan akses pemulihan yang masih dimilikinya.

Pihak pembeli telah mencoba berkomunikasi dan memberikan waktu kepada penjual untuk menyelesaikan permasalahan, namun hingga beberapa bulan kemudian penjual tidak memberikan tanggapan dan menghilang. Bukti berupa tangkapan layar percakapan, bukti transfer, dan bukti login awal akun telah disimpan oleh pihak pembeli sebagai bukti kerugian.

Kasus ini menggambarkan bahwa dalam transaksi digital, khususnya jual beli akun *game online*, wanprestasi dapat terjadi ketika penjual tidak menyerahkan objek perjanjian secara penuh dan permanen. Dalam konteks hukum perdata, tindakan mengambil kembali akun yang telah dijual dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap isi perjanjian (wanprestasi) sebagaimana diatur dalam Pasal 1238 KUHPerdata, atau bahkan sebagai perbuatan melawan hukum (PMH) berdasarkan Pasal 1365 KUHPerdata, karena menimbulkan kerugian nyata bagi pihak pembeli.

Permasalahan hukum juga timbul terkait keabsahan perjanjian jual beli akun, mengingat adanya klausul dalam *Terms of Service* yang melarang praktik tersebut. Dalam hal ini, perlu ditinjau apakah larangan dari pihak

developer dapat membatalkan keabsahan perjanjian yang dibuat antar individu berdasarkan hukum perdata. Selain itu, penting pula untuk menelaah apakah perjanjian tersebut dapat dikategorikan sebagai perjanjian yang bertentangan dengan hukum, ketertiban umum, atau kesusilaan sebagaimana diatur dalam Pasal 1337 KUHPerdata.

Kondisi ini mencerminkan adanya kekosongan hukum (*legal vacuum*) dalam pengaturan transaksi jual beli aset digital seperti akun *game*, terutama ketika terjadi konflik antara norma hukum perdata dan norma kontraktual dari pihak pengembang. Oleh karena itu, diperlukan suatu kajian yuridis yang mendalam untuk memahami bagaimana hukum Indonesia dapat memberikan perlindungan terhadap para pihak yang terlibat dalam transaksi ini, serta bagaimana posisi hukum dari larangan *developer* dalam konteks perjanjian yang dibuat oleh para pihak.

Dengan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan ini dalam bentuk skripsi dengan judul: **“TINJAUAN YURIDIS PERLINDUNGAN HUKUM DALAM TRANSAKSI JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE* YANG DILARANG OLEH *DEVELOPER*: STUDI KASUS *MOBILE LEGENDS*”**. Melalui Penelitian ini diharapkan berkontribusi secara ilmiah dalam pengembangan hukum di bidang digital serta memberikan pemahaman kepada masyarakat terkait hak dan kewajiban dalam transaksi jual beli akun *game online*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan yang ada dalam proposal skripsi ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kedudukan hukum transaksi jual beli akun *game online* berdasarkan hukum perdata Indonesia?
2. Bagaimana upaya hukum yang dapat ditempuh oleh pihak yang dirugikan dalam transaksi jual beli akun *game online* yang dilarang oleh *developer*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis serta memahami kedudukan hukum transaksi jual beli akun *game online* berdasarkan hukum perdata Indonesia.
2. Untuk menganalisis serta memahami upaya hukum yang dapat ditempuh oleh pihak yang dirugikan dalam transaksi jual beli akun *game online* yang dilarang oleh *developer*.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan melalui hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik dari segi teoritis ataupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu hukum, khususnya pada bidang hukum perdata dan hukum digital. Dengan membahas perjanjian jual beli akun *game online* yang bersifat digital dan tidak diakui secara formal oleh *developer*, penelitian ini

memperkaya wawasan hukum mengenai objek hukum non-konvensional di era digital.

2. Adapun manfaat praktis dari penulisan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap banyak pihak, diantaranya yaitu:

1. Bagi Pengguna Atau Pemain *Game Mobile Legends: Bang Bang* untuk memberi pemahaman yang lebih jelas kepada para pemain *game* mengenai risiko hukum yang dapat timbul dalam transaksi jual beli akun, terutama saat transaksi dilakukan di luar ketentuan yang ditetapkan oleh *developer*.
2. Bagi Mahasiswa untuk memperluas pemahaman hukum, khususnya di dalam kasus jual beli *game online* yang di larang oleh *Developer*.

1.5 Keaslian Penelitian

No.	Tahun, Nama, Universitas Asal	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	2023, Skripsi, Soultan Rizq Binha, Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.	Perlindungan Hukum Pembeli <i>Game Online Mobile Legends: Bang-Bang</i> Sebagai Konsumen Melalui Media Sosial Facebook.	Membahas terkait perlindungan hukum pembeli akun <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i>	Topik utama dalam penelitian tersebut hanya berfokus pada bagaimana pembeli akun <i>Mobile Legends</i> , sedangkan penelitian ini berfokus pada perlindungan hukum pembeli dan juga keabsahan transaksi jual beli akun <i>game online</i> yang di larang oleh <i>developer</i> .
2.	2025, Muhammad Shaomi Aditya, Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Baandung.	Perlindungan Hukum Dalam Transaksi Jual Beli Akun <i>Game Online eFootball 2025 Mobile</i> Dengan Sistem Rekening Bersama Dihubungkan Dengan Pasal 15 ayat (1) Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik	Membahas terkait perlindungan hukum dalam transaksi jual beli akun <i>game online</i> dan juga mengaitkan analisis ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia	Topik utama yang dibahas dalam skripsi tersebut tersebut berfokus pada <i>game E-Football 2025 Mobile</i> , sedangkan penelitian ini berfokus pada <i>game Mobile Legends</i>
3.	2018, Fandi Ahmad Nuraimy, Program Studi Hukum Bisnis Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	Perlindungan Hukum Bagi Pembeli Dalam Transaksi Jual Beli Barang <i>Virtual Game Online: Studi Terhadap Pelaku Game Online</i> di Hardcore iCafe Malang	Membahas terkait perlindungan hukum dalam transaksi <i>game online</i> yang melibatkan objek digital (akun <i>game online</i> atau barang <i>virtual</i>)	Topik yang di bahas dalam penelitian tersebut hanya berfokus pada barang <i>virtual game</i> atau item dalam <i>game</i> , sedangkan penelitian ini berfokus pada akun <i>game</i> .

Tabel 1 Penelitian Terdahulu Berkaitan dengan jual beli *Game Online*

Sumber: Skripsi, Tesis, dan Jurnal (diolah sendiri)

Penelitian terdahulu yang pertama terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah : Membahas terkait perlindungan hukum pembeli akun *Mobile Legends*. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian tersebut topik utama dalam penelitian tersebut hanya berfokus pada bagaimana pembeli akun *Mobile Legends*, sedangkan penelitian saya berfokus pada perlindungan hukum pembeli dan juga keabsahan transaksi jual beli akun *game online* yang di larang oleh *developer*..

Penelitian terdahulu yang kedua terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah Membahas terkait perlindungan hukum dalam transaksi jual beli akun *game online* dan juga mengaitkan ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia. Sedangkan perbedaannya dalam penelitian tersebut berfokus pada *game E-Football 2025 Mobile*, sedangkan penelitian ini berfokus pada *game Mobile Legends* .

Penelitian terdahulu yang ketiga terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah : Membahas terkait perlindungan hukum dalam transaksi *game online* yang melibatkan objek digital (akun atau barang *virtual*). Sedangkan perbedaannya dalam penelitian tersebut topik yang di bahas hanya berfokus pada barang *virtual game* atau item dalam *game*, sedangkan penelitian saya berfokus pada akun *game*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian yuridis normatif. Metode ini menitikberatkan pada kajian terhadap hukum positif dengan menganalisis peraturan perundang-undangan, asas-asas hukum, serta penerapan doktrin hukum melalui sumber primer seperti undang-undang dan putusan pengadilan, maupun sumber sekunder berupa pemikiran para ahli hukum. Pendekatan ini berfokus pada studi terhadap hukum sebagaimana tertulis dan ditafsirkan, melalui telaah dokumen hukum dan literatur akademik. Bahan hukum yang terkumpul kemudian dianalisis dan ditarik kesimpulan sesuai permasalahan yang dikaji.⁷

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sifat penelitian preskriptif, yakni penelitian yang tidak hanya bertujuan memberikan gambaran mengenai ketentuan hukum yang berlaku, tetapi juga berupaya menyusun argumentasi hukum mengenai apa yang seharusnya menurut prinsip, asas, dan norma hukum yang relevan. Sifat preskriptif ini digunakan untuk merumuskan pemahaman yang tepat terhadap peraturan perundang-undangan serta memberikan solusi normatif terhadap permasalahan hukum yang dikaji.⁸

⁷ Muhammad Fajar, dan Ahmad Yulianto. *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2010). hlm 33.

⁸ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Edisi Revisi, Jakarta: Prenadamedia Group, 2017, hlm. 35

Selain itu, penulis menerapkan kerangka penelitian deskriptif, yakni metode yang bertujuan memberikan gambaran faktual dan objektif mengenai suatu permasalahan hukum atau sistem hukum tertentu. Pendekatan deskriptif dipilih karena mampu menjelaskan secara tepat fenomena, karakteristik individu, keadaan suatu kelompok, opini yang berkembang, dampak yang muncul, maupun tren yang sedang berlangsung.⁹

1.6.2 Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan oleh penulis untuk penelitian ini adalah metode pendekatan Perundang-Undangan (*statute approach*) dan Pendekatan Konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) merupakan salah satu jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian hukum normatif. Pendekatan ini dilakukan dengan menelaah dan menganalisis peraturan perundang-undangan yang relevan dengan isu hukum yang dikaji.

Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memahami isi, struktur, asas, serta hubungan antara satu peraturan perundang-undangan dengan yang lainnya, baik secara vertikal maupun horizontal. Pendekatan perundang-undangan menjadi penting karena hukum pada hakikatnya terdiri atas norma-norma yang tertuang dalam berbagai bentuk peraturan perundang-undangan. Oleh karena itu, kajian terhadap peraturan tersebut

⁹ Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif, Dilengkapi Contoh Proposal dan Laporan Penelitian*. (Bandung: Alfabeta. 2013). hlm. 11.

menjadi langkah awal dalam menemukan jawaban normatif terhadap isu hukum yang diangkat. Pendekatan Konseptual (*conceptual approach*) adalah Pendekatan yang bertitik tolak dari pandangan-pandangan, teori, dan doktrin hukum yang berkembang dalam literatur ilmu hukum. Pendekatan ini tidak semata-mata berfokus pada ketentuan perundang-undangan, melainkan bertujuan untuk memahami makna dari konsep-konsep hukum yang berkaitan dengan isu yang diteliti, seperti keadilan, hak, tanggung jawab, dan kepastian hukum.

Melalui pendekatan ini, peneliti mengkaji pemikiran para sarjana hukum guna membangun kerangka berpikir normatif yang dapat digunakan untuk menjelaskan atau menilai keberlakuan suatu aturan hukum dalam konteks tertentu. Dengan demikian, pendekatan konseptual bersifat mendalam karena menggali dasar-dasar filosofis dan teoretis dari hukum itu sendiri. Pendekatan konseptual merupakan metode yang menggunakan pandangan atau doktrin hukum sebagai dasar dalam menganalisis permasalahan hukum yang diteliti. Pendekatan ini penting untuk membentuk pemahaman yang komprehensif mengenai substansi hukum yang tidak selalu secara eksplisit diatur dalam undang-undang.¹⁰ Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat melakukan interpretasi hukum terhadap pasal-pasal yang relevan, mengkaji

¹⁰ Ibid. hlm 95

sinkronisasi horizontal dan vertikal antara peraturan, serta menilai konsistensi dan keselarasan sistem hukum nasional.¹¹

1.6.3 Bahan Hukum

Dalam penelitian hukum normatif, bahan hukum merupakan sumber utama yang digunakan oleh peneliti untuk mengkaji dan menganalisis isu hukum yang menjadi fokus kajian. Berdasarkan sifat dan peranannya, adapun bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tiga jenis, yaitu bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier sebagai berikut:

1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer yang penulis gunakan adalah bahan hukum yang akan tersusun dari peraturan perundang-undangan, kaidah atau norma dasar bahan hukum yang tidak dikodifikasi. Bahan hukum primer yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata;
- b. UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan sumber hukum yang berfungsi sebagai pendukung dan penjelas terhadap keberlakuan bahan hukum primer. Meskipun tidak memiliki kekuatan mengikat secara langsung,

¹¹ Peter Mahmud Marzuki. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2017. hlm 93

bahan ini berasal dari buku, jurnal, karya ilmiah yang memegang peranan penting dalam memberikan landasan teoritis, pemahaman konseptual, serta memperkuat argumentasi hukum dalam proses analisis permasalahan yang penulis kaji.¹²

3. Bahan Non Hukum

Bahan hukum tersier adalah bahan pelengkap yang membantu peneliti dalam memahami istilah atau konsep hukum yang digunakan dalam bahan hukum primer dan sekunder. Seperti Kamus dan Website.

1.6.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini dilakukan melalui metode studi kepustakaan (*library research*), yaitu dengan menelusuri berbagai sumber hukum tertulis yang relevan dan memiliki keterkaitan langsung dengan pokok permasalahan yang diteliti. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik penelitian hukum normatif yang berorientasi pada analisis terhadap norma atau aturan hukum yang berlaku, bukan terhadap fakta empiris di lapangan.¹³

Bahan hukum yang dikumpulkan meliputi bahan hukum primer, yaitu peraturan perundang-undangan serta putusan lembaga peradilan yang memiliki kekuatan mengikat; bahan hukum sekunder, berupa literatur hukum seperti buku teks, jurnal ilmiah, dan pendapat para ahli hukum; serta bahan hukum tersier, yang digunakan sebagai pendukung

¹²Soerjon Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 14–15.

¹³ Peter Mahmud Marzuki, *op.cit.*, hlm. 35–36

dalam memahami konsep-konsep hukum, seperti kamus hukum dan ensiklopedia.¹⁴

1.6.5 Analisis Bahan Hukum

Metode analisis bahan hukum dalam penelitian ini menggunakan pendekatan normatif kualitatif, yaitu dengan mengkaji peraturan perundang-undangan, asas-asas hukum, serta ketentuan kontraktual yang berlaku dalam praktik jual beli akun *game online*, khususnya dalam kasus *Mobile Legends*. Analisis ini dilakukan dengan cara menafsirkan norma hukum yang relevan, seperti Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, serta *terms of service* yang ditetapkan oleh pihak *developer*.

Metode ini bertujuan untuk menilai keabsahan transaksi dari sudut pandang hukum positif Indonesia, serta untuk mengidentifikasi bentuk perlindungan hukum yang dapat diberikan kepada konsumen dalam hal terjadi sengketa atau kerugian akibat larangan jual beli akun oleh pengembang *game*.

1.6.6 Sistematika Penulisan

Bab I (bab satu) Pendahuluan. Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka pemikiran, metode penelitian, tinjauan pustaka, serta sistematika penulisan. Pada bagian ini juga dijelaskan mengenai

¹⁴Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, op.cit., hlm. 42–43

urgensi perlindungan hukum terhadap para pihak yang melakukan transaksi jual beli akun *game Mobile Legends*, yang pada dasarnya dilarang dalam ketentuan layanan (*Terms of Service*) oleh pihak pengembang (*developer*).

Bab II (bab dua). Bab ini menjawab pertanyaan penelitian pertama: kedudukan Hukum Transaksi Jual Beli Akun *Game Online* Menurut Hukum Perdata Indonesia, yang membahas terkait rumusan masalah pertama, yaitu mengenai kedudukan hukum transaksi jual beli akun *game online*. Pembahasan difokuskan pada dua aspek utama, yaitu perlindungan hukum terhadap pembeli atau pengguna yang dirugikan akibat pembatasan atau penonaktifan akun oleh *developer*, serta akibat hukum dari transaksi jual beli akun yang dilakukan tanpa izin atau melanggar ketentuan pihak pengembang game. Dalam bab ini juga dikaji dasar-dasar hukum perdata yang menjadi landasan analisis terhadap keabsahan transaksi jual beli akun digital di Indonesia.

Bab III (bab tiga). Upaya hukum bagi pihak yang dirugikan dalam transaksi jual beli akun *game online* yang dilarang oleh *developer*, bab ini menguraikan rumusan masalah kedua, yaitu mengenai upaya hukum yang dapat ditempuh oleh pihak yang dirugikan akibat pembatalan transaksi atau penghapusan akun secara sepihak oleh *developer*. Pembahasan dalam bab ini mencakup upaya hukum melalui mekanisme litigasi (peradilan) dan non-litigasi (di luar pengadilan), serta analisis terhadap efektivitas perlindungan hukum bagi konsumen.

Bab IV (bab empat) Penutup. bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan memuat ringkasan hasil penelitian serta jawaban atas seluruh rumusan masalah yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Saran berisi rekomendasi hukum yang ditujukan kepada konsumen, pengembang game, dan pembuat kebijakan agar dapat mencegah terjadinya pelanggaran serupa di masa mendatang serta memperkuat kepastian hukum dalam transaksi digital.

1.7 Tinjauan Umum Perlindungan Hukum

1.7.1 Pengertian Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum merupakan esensi dari keberadaan hukum itu sendiri. Dalam sistem negara hukum (*rechtstaat*), hukum tidak hanya dipahami sebagai norma tertulis yang bersifat mengatur, melainkan juga sebagai sarana untuk menciptakan keadilan, ketertiban, dan perlindungan terhadap hak-hak warga negara. Oleh karena itu, konsep perlindungan hukum mencakup seluruh upaya hukum, baik dalam bentuk peraturan perundang-undangan, kebijakan negara, maupun mekanisme penyelesaian sengketa yang bertujuan melindungi subjek hukum dari segala bentuk ketidakadilan dan pelanggaran hak.

Perlindungan hukum menurut Bambang Waluyo adalah segala upaya yang dilakukan oleh penegak hukum, baik melalui instrumen hukum substantif maupun prosedural, guna menjamin hak individu secara menyeluruh dan seimbang.¹⁵ Perlindungan ini bersifat proaktif dan reaktif. Proaktif dalam arti mencegah terjadinya pelanggaran hukum melalui sistem hukum yang jelas dan dapat dipahami oleh masyarakat, dan reaktif dalam arti memberikan mekanisme pemulihan apabila hak seseorang dilanggar oleh pihak lain.

Perlindungan hukum dapat dibedakan menjadi dua bentuk utama, yakni perlindungan hukum preventif dan represif. Perlindungan hukum preventif bertujuan untuk mencegah terjadinya pelanggaran terhadap

¹⁵ Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum dalam Praktek*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2021), hlm. 24.

hak-hak hukum seseorang melalui peraturan yang melindungi sebelum timbulnya sengketa.¹⁶ Misalnya, ketentuan dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen yang mewajibkan pelaku usaha mencantumkan informasi yang benar, jelas, dan jujur terhadap produk yang ditawarkan. Sementara itu, perlindungan hukum represif diberikan setelah terjadinya pelanggaran, seperti hak untuk mengajukan gugatan ke pengadilan atau menggunakan mekanisme penyelesaian sengketa alternatif.

Dalam konteks jual beli akun *game online*, permasalahan perlindungan hukum menjadi kompleks karena pelaku transaksi berada di luar sistem hukum formal dan *developer* seringkali membuat aturan sepihak melalui *terms of service*. Meskipun transaksi ini tidak diatur secara eksplisit dalam hukum positif, hal tersebut tidak berarti pengguna atau pembeli akun tidak berhak atas perlindungan hukum. Sebaliknya, negara tetap memiliki kewajiban untuk melindungi warga negaranya dari praktik sepihak yang merugikan, terutama bila terjadi pelanggaran terhadap asas keadilan kontraktual dan prinsip kepatutan.

Ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPer) Pasal 1338 ayat (1) menyatakan bahwa “semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.” Hal ini menegaskan bahwa perikatan yang terjadi akibat

¹⁶ Lilik Mulyadi, *Perlindungan Hukum Bagi Konsumen dalam Transaksi Elektronik*, (Bandung: Mandar Maju, 2018), hlm. 51.

jual beli akun, meskipun bersifat elektronik dan dilarang oleh *developer*, tetap dapat menimbulkan hubungan hukum antara para pihak, selama memenuhi unsur sahnya perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUHP.

Perlindungan Konsumen memberikan landasan yuridis bagi konsumen (dalam hal ini pengguna *game*) untuk memperoleh keadilan apabila mengalami kerugian akibat layanan yang tidak sesuai dengan perjanjian. Pasal 4 UU Perlindungan Konsumen menyatakan bahwa konsumen berhak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa, serta hak untuk diperlakukan secara benar dan jujur.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, perlindungan hukum juga harus mampu menyesuaikan diri terhadap dinamika sosial yang baru. Hal ini termasuk dalam praktik jual beli akun digital, yang dalam beberapa kasus, pelanggarannya tidak hanya berimplikasi pada kerugian ekonomi, melainkan juga pada aspek moral dan kepercayaan publik terhadap sistem digital. Oleh karena itu, penting untuk meninjau ulang bentuk dan cakupan perlindungan hukum dalam konteks transformasi digital yang cepat.

1.7.2 Unsur-Unsur Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum pada dasarnya terdiri atas beberapa unsur penting yang menjadi dasar agar hak-hak subjek hukum dapat dijamin keberlakuannya. Unsur-unsur tersebut meliputi kepastian hukum

sebagai jaminan norma yang jelas, penegakan hukum oleh aparat atau lembaga yang berwenang, adanya mekanisme pemulihan (remedial) dan sanksi bagi pelanggar, serta akses penyelesaian sengketa yang terbuka bagi masyarakat. Unsur-unsur inilah yang memastikan bahwa perlindungan hukum bukan sekadar norma, tetapi juga dapat dilaksanakan secara nyata.

Menurut Ferdinandus Ngau Lobo, perlindungan hukum konsumen tidak hanya bersifat represif, yakni pemulihan setelah terjadi sengketa, tetapi juga bersifat preventif dengan memberikan jaminan sejak awal agar konsumen tidak mengalami kerugian¹⁷. Perlindungan hukum harus mencakup kepastian hukum, penegakan melalui lembaga yang berwenang, serta mekanisme penyelesaian sengketa sebagai sarana remedial bagi pihak yang dirugikan. Dengan demikian, perlindungan hukum dapat dipahami sebagai suatu sistem yang utuh, yang tidak hanya berfungsi setelah pelanggaran terjadi, tetapi juga bekerja sejak awal untuk mencegah pelanggaran tersebut.¹⁸

1.7.3 Bentuk Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum adalah sarana yang diberikan oleh negara untuk menjamin terpenuhinya hak dan kewajiban para pihak dalam suatu hubungan hukum. Bentuk perlindungan hukum secara umum terbagi menjadi dua, yaitu preventif dan represif. Perlindungan hukum

¹⁷ Ferdinandus Ngau Lobo, *Hukum Perlindungan Konsumen* (Bali: Intelektual Manifes Media, 2024), hlm. 45

¹⁸ Nyoman Martha, *Hukum Perlindungan Konsumen* (Denpasar: Undwi Press, 2021), hlm. 32

preventif bertujuan untuk mencegah terjadinya pelanggaran hak dengan menetapkan norma, peraturan, dan mekanisme pengawasan, sehingga masyarakat mengetahui batas-batas kewenangan dan kewajibannya sebelum timbul sengketa.¹⁹ Sementara itu, perlindungan hukum represif dilakukan setelah terjadi pelanggaran, yang diwujudkan melalui pemberian sanksi pidana, perdata, atau administratif, serta pemulihan hak bagi pihak yang dirugikan.

1.8 Tinjauan Umum Jual Beli

1.8.1 Pengertian Jual Beli

Jual beli adalah hal yang tidak asing lagi di dalam kehidupan bermasyarakat di Indonesia, setiap hari pasti ada yang melakukan transaksi jual beli. Jual beli bisa berarti sebagai transaksi yang dilakukan oleh dua pihak yaitu penjual dan pembeli.²⁰ Secara bahasa, jual beli berarti “mengambil dan memberikan sesuatu”. Sedangkan menurut istilah adalah transaksi tukar menukar yang berakibat pada beralihnya hak kepemilikan, dan hal tersebut dapat tercapai melalui akad baik akad ucapan ataupun perbuatan.²¹

Dalam perspektif fiqih, jual beli (al-bay‘) secara etimologis adalah bentuk pertukaran atau barter, sedangkan secara istilah merupakan tukar-menukar harta dengan maksud untuk memindahkan

¹⁹ Op.cit, hlm. 46

²⁰ Apandy, P. A. O., & Adam, P. (2021). Pentingnya hukum perlindungan konsumen dalam jual beli. *Jurnal Manajemen & Bisnis Jayakarta*, 3(1), 12-18. Hlm 13.

²¹ <https://www.dutadakwah.co.id/pengertian-jual-beli/>, Diakses pada 13 Agustus 2025 Pukul 17.44 WIB

kepemilikan.²² Ahli fiqih seperti Sayyid Sabiq menyatakan bahwa jual beli adalah "penukaran benda satu dengan benda yang lain, saling memindahkan hak milik dengan cara yang diperbolehkan", sementara Hasbi ash-Shiddieqy menyebutnya sebagai "akad yang teguh atas penukaran harta dengan harta, sehingga terjadi pemindahan hak milik secara tetap".

Mengacu pada Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata jual beli adalah sebuah kesepakatan atau perjanjian antara dua pihak, yaitu penjual dan pembeli. Jual beli juga sebagai suatu perjanjian di mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain mengikatkan dirinya untuk membayar harga barang tersebut yang telah dijanjikan. Perjanjian ini bersifat timbal balik dan melahirkan dua kewajiban utama yaitu kewajiban penjual untuk menyerahkan barang dan kewajiban pembeli untuk membayar harganya.²³

1.8.2 Syarat Sahnya Jual Beli

Dalam perspektif hukum perdata Indonesia, suatu perjanjian jual beli hanya dianggap sah apabila memenuhi empat syarat sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUHPdata, yaitu: (1) adanya kesepakatan antara para pihak—penjual dan pembeli—tentang objek serta harga yang diperjanjikan; (2) kecakapan hukum para pihak untuk membuat

²² Husnul Khatimah,, Nuradi, N., & Akhmad Alim. (2024). Konsep jual beli dalam Islam dan implementasinya pada marketplace. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 10(1), 43-57. Hlm 45.

²³ KUHPdata Pasal 1457

perikatan; (3) objek perjanjian yang ditentukan secara jelas dan pasti; dan (4) adanya sebab yang halal atau tidak bertentangan dengan hukum, kesusilaan, maupun ketertiban umum.²⁴ Secara praktis, jika syarat subjektif (kesepakatan dan kecakapan) tidak terpenuhi, perjanjian dapat dibatalkan atas permintaan pihak berwenang, sedangkan jika syarat objektif (objek tertentu dan sebab halal) tidak terpenuhi, perjanjian dinyatakan batal demi hukum.

Di sisi lain, dalam kerangka hukum Islam (*fiqh muamalah*), jual beli dianggap sah apabila memenuhi sejumlah syarat substansial. Di antaranya: (1) adanya ridha atau persetujuan sukarela dari kedua belah pihak (penjual dan pembeli); (2) pelaku transaksi adalah orang yang telah baligh, berakal sehat, dan diperbolehkan secara syar'i untuk bertransaksi; (3) objek yang diperjualbelikan adalah harta yang memiliki manfaat (*al-maal*), halal, dimiliki sendiri atau dengan izin pemilik, serta dapat diserahkan; (4) harga yang disepakati jelas dan tidak mengandung unsur penipuan atau ketidakpastian (*gharar*).²⁵ Kejelasan objek dan nilai menjadi inti syarat sah menurut syariah, menjamin bahwa akad terjadi dalam kondisi transparan dan adil bagi kedua pihak.

²⁴ https://www.hukumonline.com/klinik/a/4-syarat-sah-perjanjian-dan-akibatnya-jika-tak-dipenuhi-cl4141/?utm_source . Diakses pada 13 Agustus 2025 Pada pukul 18,12 WIB.

²⁵ <https://muslim.or.id/62249-syarat-dan-rukun-jual-beli.html?utm>. Diakses pada 13 Agustus 2025 Pada pukul 18.16 WIB.

1.9 Tinjauan Umum *Game Online*

1.9.1 Pengertian *Game Online*

Istilah *game online* berasal dari kata *game* yang berarti permainan, dan *online* yang menunjuk pada kondisi terhubung melalui jaringan internet. Secara konseptual, *game online* dapat didefinisikan sebagai permainan digital yang dioperasikan melalui perangkat elektronik—seperti komputer, konsol, atau telepon pintar—dengan memanfaatkan konektivitas internet untuk menghubungkan pemain dengan sistem permainan maupun dengan pemain lain secara daring dan waktu nyata (*real-time*). *Game online* merupakan permainan berbasis komputer atau perangkat serupa yang mengandalkan jaringan internet sebagai medium interaksi, sehingga memungkinkan pemain berpartisipasi dalam lingkungan *virtual* bersama individu lain dari berbagai lokasi. *Game online* juga dapat dikatakan sebagai sarana hiburan berbasis teknologi informasi yang bersifat interaktif, memerlukan partisipasi aktif, serta dapat dimainkan secara individual maupun kolektif dalam ruang *virtual* yang telah diprogram.

Secara karakteristik, *game online* memiliki ciri utama: (1) konektivitas internet sebagai prasyarat operasional; (2) tingkat interaktivitas yang tinggi antara pemain dan sistem; (3) keberadaan lingkungan *virtual* yang diciptakan melalui pemodelan grafis dan pemrograman; serta (4) jangkauan jaringan pemain berskala global yang meniadakan batasan geografis.

Perkembangan *game online* menunjukkan pergeseran fungsi dari sekadar sarana rekreasi menjadi fenomena sosial-ekonomi. Dari aspek sosial, *game online* membentuk komunitas *virtual* yang meningkatkan intensitas interaksi antarindividu meskipun terpisah secara fisik. Dari aspek ekonomi, *game online* berkembang menjadi industri bernilai tinggi melalui penjualan item *virtual*, model berlangganan, dan kompetisi profesional yang dikenal sebagai *electronic sports (e-sports)*. Dengan demikian, *game online* dapat dipandang sebagai fenomena multidimensi yang mempengaruhi dinamika teknologi, budaya populer, dan aktivitas ekonomi kontemporer.

1.9.2 Macam-Macam *Game Online*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah mengubah secara signifikan bentuk, aksesibilitas, dan interaksi dalam dunia permainan digital. Awalnya, permainan berbasis komputer hanya dapat dimainkan secara lokal tanpa koneksi internet. Namun, kemajuan infrastruktur jaringan, peningkatan kapasitas perangkat keras, serta inovasi dalam perangkat lunak telah mendorong lahirnya berbagai jenis *game online* yang memungkinkan interaksi real-time antar pemain di seluruh dunia. Fenomena ini tidak hanya memengaruhi pola hiburan masyarakat, tetapi juga menciptakan ekosistem baru dalam bidang sosial, ekonomi, dan bahkan pendidikan.

Klasifikasi *game online* dapat dilakukan berdasarkan mekanisme permainan, tujuan interaksi, dan model kompetisinya. Setiap jenis

memiliki karakteristik khusus yang membedakannya, baik dari segi gameplay, tingkat interaksi, maupun komunitas pemainnya yang di jelaskan sebagai berikut :

1.9.2.1 First-Person Shooter (FPS)

Game ini menggunakan perpektif orang pertama, sehingga pemain merasakan langsung merasakan pengalaman berada dalam dalam permainan melalui sudut pandang karakter yang mereka mainkan. Masing-masing karakter mempunyai kemampuan yang beragam, seperti akurasi dan refleks, dan kemampuan lainnya. Biasanya, permainan ini melibatkan banyak pemain dan berlatar belakang peperangan dengan menggunakan senjata militer. Contoh dari *game* dengan jenis *FPS* adalah *Free Fire*, *Player Unknown Battle Ground*, *Point Blank*.²⁶

1.9.2.2 Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

MOBA adalah *game* strategi berbasis tim yang mempertemukan dua tim pemain untuk menghancurkan markas lawan. Pemain mengendalikan satu karakter dengan kemampuan uniik. Contoh dari game dengan jenis *MOBA* adalah *Mobile Legends* ; *Bang-Bang*, *Dota 2*, *Arena of Valor*.²⁷

²⁶ Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling*. Jurnal Konseling dan Pendidikan, 6(3), hlm 213.

²⁷ Sari, N. I. K., Nurdin, M. N. H., & Sulastrri, T. (2023). *The Relationship Between Game Online Addiction and The Tendency for Verbal Agressiveness in Multiplayer Online Battle Arena*. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(5), hlm 686.

1.9.2.3 Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)

Jenis permainan ini melibatkan pemain dalam dunia *virtual* yang sangat luas dengan lebih dari 100 pemain, di mana setiap pemain dapat berinteraksi secara langsung, mirip dengan interaksi di dunia nyata. Contoh dari *gamw* dengan jenis *MMORPG* adalah World of Warcraft, The Lord of the Rings Online, Final Fantasy, Ragnarok.²⁸

1.9.3 Pengertian *Game Online Mobile Legends*

Mobile Legends: Bang Bang merupakan permainan daring (*online game*) bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dimainkan melalui perangkat bergerak (*mobile devices*) seperti Android dan iOS. Permainan ini dirancang dengan format kompetisi lima lawan lima (*five versus five*) dalam satu arena (*battlefield*) dengan tujuan utama menghancurkan markas (*base*) lawan sambil mempertahankan markas sendiri. Setiap pemain mengendalikan karakter yang disebut *hero* dengan kemampuan dan peran berbeda, seperti *Tank*, *Fighter*, *Mage*, *Marksman*, *Assassin*, dan *Support*, yang memerlukan koordinasi tim serta strategi taktis untuk mencapai kemenangan. *Gamee* ini dikembangkan dan dipublikasikan oleh Moonton pada tahun 2016, dan sejak itu berkembang menjadi salah satu permainan daring paling populer di kawasan Asia Tenggara, termasuk Indonesia, baik sebagai

²⁸ Op.Cit. Hlm 2014

sarana hiburan maupun sebagai cabang olahraga elektronik (*e-sports*). Kepopuleran *Mobile Legends* didorong oleh kemudahan akses, kompatibilitas dengan perangkat berspesifikasi menengah ke bawah, serta ekosistem kompetitif yang terstruktur melalui turnamen resmi seperti *Mobile Legends Professional League* (MPL) dan *M-Series World Championship*.