

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

1. Transaksi jual beli akun *game online* dalam praktik ekonomi digital secara nyata melahirkan hubungan hukum perikatan antara penjual dan pembeli, namun memiliki kedudukan hukum yang lemah dan tidak sepenuhnya diakui dalam kerangka hukum perdata. Akun *game online* tidak dapat dipersamakan dengan benda berwujud maupun benda tidak berwujud dalam pengertian klasik hukum kebendaan, karena keberadaannya bergantung sepenuhnya pada sistem elektronik dan kebijakan *developer* sebagai pemilik platform. Pengguna hanya memperoleh hak penggunaan berdasarkan lisensi terbatas yang bersifat personal dan tidak dapat dialihkan, sebagaimana diatur dalam Terms of Service yang disusun secara sepihak oleh *developer*. Larangan pengalihan akun tersebut menyebabkan perjanjian jual beli akun *game online* berpotensi tidak memenuhi syarat sebab yang halal sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, sehingga perjanjian tersebut berada dalam posisi problematis dan dapat dinilai tidak sah secara yuridis formal. Meskipun demikian, secara faktual transaksi tersebut tetap dilaksanakan atas dasar kesepakatan para pihak, disertai dengan pembayaran harga dan penyerahan akses akun, sehingga melahirkan hubungan hukum privat yang nyata dan menimbulkan akibat hukum berupa hak dan kewajiban timbal balik. Keadaan ini menunjukkan adanya ketidaksinkronan antara perkembangan praktik sosial

dalam ekonomi digital dengan konstruksi normatif hukum perdata yang masih berorientasi pada konsep kebendaan konvensional..

2. Tindakan penjual yang mengambil kembali akun *game online* melalui praktik *hackback* setelah transaksi jual beli selesai merupakan perbuatan yang melanggar asas itikad baik dan menimbulkan pertanggungjawaban hukum perdata. Praktik *hackback* menunjukkan bahwa penjual secara sadar memanfaatkan penguasaan teknis dan data awal pendaftaran akun untuk menarik kembali objek yang telah diperjualbelikan, meskipun pembayaran telah diterima secara penuh. Perbuatan tersebut tidak hanya menghilangkan manfaat utama yang seharusnya diperoleh pembeli, tetapi juga mencerminkan adanya itikad tidak baik serta penyalahgunaan posisi yang merugikan pihak lain. Walaupun perjanjian jual beli akun *game online* secara normatif dilarang oleh *developer* dan berpotensi batal demi hukum, kondisi tersebut tidak dapat dijadikan alasan pembenar bagi penjual untuk melakukan perbuatan yang merugikan pembeli. Oleh sebab itu, pembeli yang mengalami kerugian tetap memiliki dasar hukum untuk menuntut pertanggungjawaban perdata dari penjual, baik melalui gugatan wanprestasi dalam hal perjanjian dianggap sah, maupun melalui gugatan perbuatan melawan hukum berdasarkan Pasal 1365 KUHPer sebagai bentuk perlindungan hukum terhadap pihak yang beritikad baik dan dirugikan secara nyata dalam transaksi digital.

4.2 Saran

1. Perlu adanya pembaruan peraturan hukum perdata agar lebih adaptif terhadap perkembangan ekonomi digital dan keberadaan aset virtual yang semakin kompleks. Pembaruan tersebut diperlukan untuk memberikan kejelasan mengenai kedudukan hukum akun digital, batasan hak dan kewajiban pengguna, serta tanggung jawab *developer* sebagai pihak yang memiliki kendali penuh atas sistem elektronik yang mereka kelola. Selain itu, aparat penegak hukum dan hakim diharapkan mampu menerapkan penafsiran hukum yang lebih progresif dan kontekstual dalam menyelesaikan sengketa transaksi digital, dengan tidak semata-mata berfokus pada keabsahan formal perjanjian, melainkan juga mempertimbangkan asas itikad baik, kepatutan, dan keadilan substantif guna memberikan perlindungan hukum yang proporsional bagi pihak yang dirugikan.
2. Masyarakat, khususnya pengguna dan pelaku transaksi jual beli akun *game online*, perlu meningkatkan kesadaran hukum dan kehati-hatian dalam melakukan transaksi yang secara kontraktual dilarang oleh *developer*. Pengguna harus memahami bahwa transaksi semacam ini mengandung risiko hukum dan teknis yang tinggi, termasuk pemblokiran akun dan praktik *hackback* yang sulit dipulihkan secara faktual. Di sisi lain, *developer game online* sebaiknya tidak hanya bersikap melarang dan melepaskan tanggung jawab, tetapi juga mempertimbangkan penyediaan mekanisme pengawasan, pencegahan, atau penyelesaian sengketa yang lebih adil dan

transparan. Pendekatan tersebut diharapkan dapat menciptakan keseimbangan antara kepentingan *developer* dan pengguna, sekaligus meminimalkan kerugian yang timbul dari praktik jual beli akun *game online* dalam ekosistem ekonomi digital yang terus berkembang.