

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game adalah bentuk hiburan interaktif dari masa ke masa yang diminati semua kalangan baik anak-anak, remaja hingga orang tua. *Game* dimainkan melalui berbagai media seperti komputer, konsol, *handphone*, atau bahkan meja dan kertas.¹ Hal tersebut melibatkan pemain dalam tugas tertentu, tantangan atau cerita yang harus diselesaikan dengan menggunakan keterampilan atau strategi tertentu. Sehingga dapat memberikan kebahagiaan kepada seseorang, hal ini menjadi sumber hiburan dan pelatihan keterampilan. *Game Mobile Legends: Bang Bang* ialah mahakarya *Esports* tahun 2017 yang dikembangkan oleh *Moonton* yang masuk klasifikasi *Multiplayer Online Battle Arena MOBA* yang terbagi 10 Pemain dipertemukan menjadi 2 tim yang berbeda menjadikan 5 pemain melawan 5 pemain, bertujuan menguasai area, mengontrol jalanya permainan dan mengalahkan musuh dengan setiap pemain mengendalikan karakter atau hero dengan keahlian dan kemampuan unik.

Game Mobile Legends: Bang Bang salah satu dari sekian banyaknya *game MOBA* yang paling banyak diminati saat ini yang mengakibatkan penggunaanya terus bertambah,² menimbulkan para *player* menjual akun karena memiliki

¹ I Ketut et al., "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* vol. 3, 2019, 2559. <http://j-ptiik.ub.ac.id>.

² Cindy Mutia Annur, "Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai Di Indonesia," *Databoks*, April 6, 2023, <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia>.

keuntungan yang besar, padahal belum ada aturan hukum positif yang menjelaskan secara legal terkait transaksi jual beli akun bahkan dari situs *official Moonton* belum ada himbauan akan hal tersebut layaknya game *Valorant* yang dinaungi oleh *Riot Games* yang telah memberitahukan dalam situs *official Riot Games* melarang para *player* untuk melakukan jual beli akun game karena melanggar ketentuan dari *Riot Games*.

Jual beli secara bahasa memiliki arti persetujuan saling mengikat antara penjual yakni penjual pihak yang menyerahkan barang dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang dijual.³ Di Indonesia penjualan dan pembelian dilakukan melalui kontrak, dan Pasal 1313 Buku III Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menyatakan bahwa "suatu perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih",⁴ Jual beli *online* adalah jual beli barang dan jasa melalui media sosial internet, dan berlangsung melalui media *virtual* yang didasarkan pada kepercayaan bukan tatap muka langsung antara penjual dan pembeli, hal ini menimbulkan rentannya penipuan karena terdapatnya pelaku jual beli tidak jelas.⁵ Maka pelaku jual beli perlu memahami asas itikad baik dan syarat sahnya perjanjian dalam pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata didalamnya terdapat 4 syarat yang

³ Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, Edisi IV Cet.1 (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2008).

⁴ Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

⁵ Abdul Halim Barkatullah, "Hukum Transaksi Elektronik Di Indonesia : Sebagai Pedoman Dalam Menghadapi Era Digital Bisnis e-Commerce Di Indonesia," Zulaeha Mulyani (Bandung: Nusa Media, 2017). 74.

dituangkan dalam perjanjian yaitu: Adanya kesepakatan kedua belah pihak, Kecakapan bertindak, Adanya objek perjanjian, Adanya kausa yang halal.⁶

Masalah yang dijumpai setelah terjadinya transaksi jual beli antara lain ialah *Hack Back* (HB) yaitu Dimana saat seseorang telah selesai melakukan transaksi jual beli akun baik secara COD, *rekber*, dan transfer bank setelah itu akun berpindah tangan dari penjual kepada pembeli, setelah selesainya pembeli mengganti baik kata sandi maupun *nickname log in* akun *game* penjual maka dalam pikiran pembeli akun tersebut sudah tidak dapat diambil lagi, disinilah uniknya dari jual beli akun *game online*, ketika pembeli mendapati penjual yang tidak beritikad baik maka penjual dapat melakukan pemulihan akun *game* yang telah dijual dengan cara melakukan banding pemulihan akun *game* dengan akun *game* pemulihan melalui *customer service*. Selain *hack back* terdapat istilah lain dalam penipuan dalam akun *game online* seperti *ripper* ialah seseorang yang melakukan transaksi jual beli akun ketika seseorang tersebut mendapat akun *game* atau uang keseluruhan maupun sebagian orang ini akan menghilang/kabur dan memblokir pembeli.

Dalam fenomena transaksi jual beli akun *Mobile Legends: Bang Bang* di platform *facebook* dalam grup jual beli *mobile legends jogja* penulis mendapati 15,500 anggota dengan keaktifan jual beli lebih dari 99 postingan perhari dan adanya masalah setelah transaksi dilakukan baik dari penjual maupun pembeli

⁶ Lukman Santoso Az, "Aspek Hukum Kajian Komprehensif Teori Dan Perkembangannya," Media Pustaka Yogyakarta (2019) 50.

setelah dilakukannya akad.⁷ Jual beli antara penjual dan pembeli baik dalam bentuk transaksi transfer bank, Rekening Bersama (*Rekber*), ataupun *Cash On Delivery* (COD).

Dalam fenomena terjadinya jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* telah terjadi kasus yang dialami oleh seorang *player* saat melakukan transaksi jual beli ketika para pihak sudah mendapatkan akun dan pihak lainnya mendapatkan sejumlah nominal uang yang disetujui tak selang beberapa minggu akun tersebut tidak dapat digunakan kembali karena akun tersebut ditarik diambil lagi oleh pemilik akun sebelumnya.⁸ Perilaku tersebut memberikan kerugian bagi seorang yang mengalami merasa dirugikan dalam transaksinya. Fenomena tersebut biasa terjadi terhadap pembeli karna pembeli merasa dirugikan. Tindakan yang diambil pembeli yang merasa dirugikan dengan memposting dalam laman *Facebook* dalam grup transaksi jual beli akun mobile legends terkait hal apa yang menimpa pembeli.

Berdasarkan penjelasan tersebut diatas penulis tertarik untuk membahas implementasi perjanjian jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* yang dimana pengaturan jual beli akun tersebut dalam praktiknya sah atau tidak menurut hukum positif di Indonesia karena maraknya jual beli akun game

⁷ Muhammad Faris and Muhammad Iqbal, "Graup Jual Beli Mobile Legends Yogyakarta," accessed February 28, 2024, <https://www.facebook.com/share/NY7McW92eRnWYSh6/?mibextid=K35XIP>.

⁸ Hamam Nur Mustaqim, "Menyesal Beli Akun Mobile Legends Anti Hack Back Di Itemku, Akun Curian?," Itemku, 2021,18 maret 2024, <https://mediakonsumen.com/2021/09/11/surat-pembaca/menyesal-beli-akun-mobile-legends-anti-hack-back-di-itemku-akun-curian#0>.

khususnya Mobile Legends: Bang Bang di kalangan player dan perlindungan hukum bagi pihak pembeli yang mengalami kerugian pada kasus *Hackback* yang dialami oleh pembeli dalam platform *Facebook* grup Jual Beli Mobile Legends Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi perjanjian jual beli akun game online *Mobile Legends: Bang Bang*?
2. Bagaimana perlindungan hukum bagi pembeli yang mengalami kerugian?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui praktik perjanjian jual beli akun game *Mobile Legends: Bang Bang* ditinjau dari Kitab Undang-undang Hukum Perdata mengenai perjanjian jual beli.
2. Untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap pembeli yang merasa dirugikan ditinjau dari Undang-undang Pelindungan Konsumen No 8 Tahun 1999,

D. Orisinalitas Penelitian

Dalam bagian ini penulis memperjelas keaslian penelitian yang penulis lakukan, penelitian mengenai jual beli akun *game* ini pastinya sudah pernah diteliti dalam penelitian terdahulu. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang penulis jadikan sebagai referensi diantaranya, Peneliti Muhammad Zainudin, Raha Bahari, Taufiq Hidayat Nizar dalam jurnal Syakhsyah Jurnal Hukum Hukum Ekonomi Syariah yang berjudul "Akad Jual Beli Akun game Online *Mobile Legends* Dalam

Perspektif Hukum Ekonomi Syariah”.⁹ Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi status hukum perjanjian jual beli dan konsekuensi dari status hukum tersebut dari sudut pandang hukum ekonomi syariah. Peneliti menggunakan metode penelitian lapangan, yang merupakan jenis penelitian yang melibatkan mempelajari fenomena alami di lapangan dan mengumpulkan data primer dari fenomena tersebut. Sedangkan isu hukum yang diangkat oleh penulis ialah penerapan perjanjian jual beli guna mengetahui bagaimana sistem perjanjian jual beli akun game setara akibat hukum dan Pelindungan hukumnya. Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu kualitatif dan pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah perundang-undangan.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ermawati, Nadia Rahmani, Nurdin dalam Jurnal Ekonomi Ilmu dan Bisnis Islam-JIEBI dengan judul ”*Analisis Transaksi Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero di Palu)*”¹⁰ dalam penelitian tersebut tim peneliti mengangkat seputar isu transaksi jual beli akun game online dari perspektif ekonomi islam, meliputi mekanisme penjualan dan pembelian serta kesesuaian transaksi dengan prinsip jual beli ekonomis islam. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan metode kualitatif melalui observasi,

⁹ Muhammad Zainudin, Raha Bahari, and Taufiq Hidayat Nizar, “Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kampung Kotagajah Lampung Tengah),” *Syakhsiyah Jurnal Hukum Hukum Ekonomi Syariah*, Vol. 2, 2022. 1-177.

¹⁰ Ermawati, Nadiah Rahmani, and Nurdin, “Analisis Transaksi Jual Beli Account Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero Di Palu),” *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis Islam* 3, no. 1 (2021): 1–20, <https://doi.org/10.24239/jiebi.v3i1.50>.

wawancara, dan analisis dokumen, dapat disimpulkan bahwa transaksi jual beli *account game online Mobile Legends* dari perspektif ekonomi Islam dapat dilakukan secara sah. Transaksi tersebut sesuai dengan prinsip jual beli dalam Islam karena dilakukan berdasarkan kesepakatan antara penjual dan pembeli, serta memenuhi rukun dan syarat jual beli. Meskipun transaksi dilakukan secara online, kepemilikan yang jelas dan saling rela antara pihak terlibat menjadikan transaksi tersebut sesuai dengan ajaran Islam. Dengan demikian, transaksi jual beli *account game online Mobile Legends* dapat dianggap sah dalam Islam jika dilakukan dengan hati-hati dan mematuhi prinsip-prinsip ekonomi Islam. Sedangkan penulis mengangkat isu mengenai penerapan perjanjian jual beli serta akibat hukum yang timbul di dalamnya dan apakah perlindungan hukum bagi para pelaku transaksi jual beli akun jika mengalami kerugian. Metode yang digunakan penulis kualitatif dengan pendekatan ini adalah perundang-undangan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Mukhlis Bakri, Azmiyah Hidayati Fahman dalam jurnal *Kajian Hukum Ekonomi Syariah* dengan judul “*Jual Beli Akun Game di Komunitas Game Online Free Fire Kuningan dalam Perspektif Hukum Islam*”.¹¹ Tim peneliti mengangkat isu hukum terkait tinjauan hukum Islam terhadap jual beli *akun game* khususnya dalam komunitas *game online free fire* kuningan karena penjualan akun *game online* belum memiliki kepastian hukum Islam yang mengaturnya, sehingga dapat menimbulkan risiko penipuan, Tim

¹¹ Mukhlis Bakri and Azmiyah Hidayati Fahman, “Jual Beli Akun Game Di Komunitas Game Online Free Fire Kuningan Dalam Perspektif Hukum Islam,” *Al Barakat - Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 3, no. 2 (2023): 12-103, <https://doi.org/10.59270/jab.v3i2.206>.

peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. sedangkan penulis mengangkat isu mengenai perjanjian jual beli terhadap akibat hukum karena seringkali terjadi pelanggaran hukum dari salah satu pihak dalam transaksi jual beli akun game. metode yang digunakan penulis kualitatif dengan pendekatan ini adalah perundang-undangan.

Dan berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Jefferson Meiggers Herrenauw, Juanrico Alfaramona Sumarezs Titahelu, Judy Marria Saimima dalam Jurnal TATOHI Jurnal Ilmu Hukum, dengan Judul "*Kajian Hukum pidana Dalam Penipuan Jual Beli Akun Permainan Online Melalui Media Sosial*".¹² Isu hukum yang diangkat dalam penelitian adalah penipuan dalam jual beli *akun* permainan *online* melalui media sosial. Penelitian ini mengkaji kualifikasi tindak pidana penipuan dalam konteks jual beli akun *game online*, dengan fokus pada pemenuhan unsur-unsur penipuan berdasarkan Pasal 378 KUHP dan Pasal 28 ayat (1) UU ITE. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yuridis normatif dengan tipe analisis kualitatif dengan metode meneliti bahan pustaka atau data sekunder. sementara penulis mengangkat isu hukum dalam perjanjian jual beli dalam KUHP, metode yang digunakan oleh penulis ialah kualitatif dengan pendekatan ini adalah perundang-undangan.

¹² Jefferson Meiggers Herrenauw, Juanrico Alfaramona Sumarezs Titahelu, and Judy Marria Saimima, "Kajian Hukum Pidana Dalam Penipuan Jual Beli Akun Permainan Online Melalui Media Sosial," *SASI* 23, no. 1 (June 30, 2017): 252-261, <https://doi.org/10.47268/sasi.v23i1.161>.

Alasan Penulis memilih melakukan penelitian tentang jual beli akun *game online* khususnya akun *game Mobile Legends: Bang Bang* ialah menambahkan pengembangan pemahaman pengetahuan penulis dan kaum akademisi terkait praktik hukum perdata khususnya mengenai perjanjian dalam Jual Beli Akun Game Online *Mobile Legends: Bang Bang*, karena rawanya tindakan jual beli yang berujung penipuan dalam transaksi jual beli akun *game* khususnya *game Mobile Legends: Bang Bang*, karena menurut penulis jual beli akun *game* bagaikan pisau bermata dua selain memberikan keuntungan juga tidak dipungkiri hal ini juga dapat menimbulkan kerugian bagi para pelaku yang terlibat. Peneliti juga ingin mengetahui bagaimana praktik perjanjian jual beli akun *game Mobile Legends* sah atau tidak dalam praktiknya dan untuk mengetahui bagaimana Pelindungan hukum bagi pembeli yang dirugikan selain itu peneliti juga ingin memberikan informasi terkait upaya apa saja yang harus dipahami sebelum melakukan transaksi jual beli akun *game online* supaya tidak menimbulkan kerugian bagi para pelaku transaksi jual beli akun *game online* khususnya akun *game Mobile Legends: Bang Bang*.