

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Perjanjian jual beli harus memenuhi syarat sah dari Pasal 1320 KUHPerdara, namun jual beli akun game ini melanggar ketentuan developer Moonton, menjadikannya batal demi hukum karena tidak memenuhi sebab yang halal. Pasal 1335 KUHPerdara, 1337 KUHPerdara dan 1338 KUHPerdara menegaskan bahwa perjanjian dengan sebab terlarang dan tidak sesuai dengan asas itikad baik tidak memiliki kekuatan hukum karena Moonton melarang jual beli akun game transaksi ini dianggap batal demi hukum.
2. Jual beli *akun game online* perjanjian jual belinya melanggar ketentuan layanan dari *developer game* yang menjadikannya batal demi hukum. Undang-undang Perlindungan konsumen tidak dapat melindungi pembeli yang dirugikan dan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pembeli yang dirugikan dalam Hackback itu dapat menempuh langkah hukum baik non-litigasi maupun litigasi.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan penulis sebagai berikut

Terhadap para pihak yaitu *player* dalam melakukan transaksi khususnya *akun game Mobile Legends: Bang Bang* harusnya memahami terlebih dahulu mengenai transaksi, transaksi memiliki aturan dalam perjanjiannya yang dituangkan dalam pasal 1320 mengenai perjanjian transaksi, sebelum para pihak melakukan

transaksi harus memahami poin yang terkandung didalamnya diantaranya kecakapan, kesepakatan, suatu hal tertentu dan sebab yang halal. Para pihak perlu sadarnya akan pentingnya hukum sebelum melakukan jual beli diharapkan para pihak saat melakukan jual beli mengetahui bahwa jual beli yang dilakukan legal, hal ini memberikan baik konsumen maupun penjual dapat mendapatkan perlindungan hukum yang jelas sesuai peraturanya.

Terhadap seluruh pelaku yang melakukan jual beli *akun game* khususnya *game Mobile Legends: Bang Bang* dalam laman platfrom grup Facebook Jual Beli *Mobile Legends* Yogyakarta diharapkan dihentikan karena jual beli yang dilakukan dikategorikan legal tidak sah atau batal demi hukum.

Diharapkan *developer Shanghai Moonton Technology.Co* dan *Shanghai Mulong Network and Technology Co., Ltd* dapat memprertegas sanksi bagi para *player* yang terindikasi melakukan jual beli *akun game* yang telah dilarang oleh *developer* tersebut, supaya jual beli akun tidak terjadi di masyarakat khususnya para *player* agar tetap bisa menjaga ekosistem dalam *game*.

Diharapkan penelitian ini memberikan pemahaman yang baik bagi para *player* untuk menaati peraturan yang diberikan oleh *developer game* serta dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya.