

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Implementasi Perjanjian Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang

##### 1. Gambaran Umum Game Mobile Legends: Bang Bang



Tabel 1 Grafik Player Aktif

Perkembangan *era* digital yang berkembang pesat saat ini menimbulkan fenomena transaksi jual beli *akun game* online yang terjadi pada kalangan para gamer khususnya yang dialami oleh *Shanghai Moonton Technology.Co* dan *Shanghai Mulong Network and Technology Co., Ltd* mengembangkan dan merilis *Mobile Legends* pada 11 Juli 2016, game pertarungan *multiplayer* online yang populer di masyarakat Indonesia yang dapat dilihat pada grafik menunjukkan kesetabilan angka keaktifan *player*.<sup>63</sup> Untuk dapat memainkan game ini pemain harus melakukan registrasi di penyedia jasa game atau game-nya dengan memasukkan email dan password. Pihak game akan memverifikasi dan mengirimkan konfirmasi melalui email.

---

<sup>63</sup> Cindy Mutia Annur, "Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai Di Indonesia." Diakses 15 juni 2024. <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia>

Tujuan utama game ini adalah kedua tim lawan berjuang untuk menghancurkan base lawan dan mempertahankan base tim untuk mengontrol jalan setapak, yang terdiri dari empat *lane* yaitu *EXP line*, *Jungle*, *Mid line* dan *Gold line*, yang menghubungkan base tim dengan base lawan. Setiap pemain dapat memilih karakter atau hero yang dapat dibeli melalui battlepoint atau diberikan secara gratis oleh *Moonton*.

Setiap hero di *Mobile Legends* memiliki peran khusus yang memungkinkan membantu tim dengan cara tertentu. Berikut adalah beberapa peran umum yang dimainkan oleh hero dalam permainan ini:<sup>64</sup>

- a. *Fighter*: Karakter yang memiliki kombinasi kekuatan dan ketahanan. mampu berperang di garis depan, merusak musuh dengan kuat, dan dapat bertahan lama di medan perang.
- b. *Tank*: *Hero* tank memiliki tugas untuk menyerap kerusakan dan melindungi tim. *Tank* memiliki banyak HP dan pertahanan tinggi untuk menghadapi serangan musuh di garis depan.
- c. *Assasin*: *Hero* pembunuh memiliki mobilitas tinggi dan dapat menyelip masuk ke barisan musuh untuk menyerang target yang rentan, seperti hero musuh yang berperan penting atau membawa. cenderung mengalami kerusakan yang signifikan, tetapi pertahanan yang rendah.

---

<sup>64</sup> *Mobile Legends: Bang Bang, Role Hero.*

- d. *Mage: Hero* yang menggunakan sihir untuk memberikan kerusakan area atau menyerang musuh dari jarak jauh. Memiliki kemampuan untuk mengontrol area pertempuran dengan efek sihir yang kuat.
  - e. *Marksman*: disebut *carry*, adalah hero dengan serangan jarak jauh yang kuat. bertanggung jawab untuk memberikan kerusakan berkelanjutan ke musuh selama pertandingan, dan sangat penting untuk mengumpulkan item dan pengalaman sejak awal permainan.
  - f. *Support*: memiliki peran untuk mendukung tim dalam berbagai cara, seperti menyembuhkan atau memulihkan kesehatan, memberikan buff atau debuff, serta memberikan utilitas dalam bentuk kontrol area atau kemampuan untuk menyelamatkan tim.
  - g. *Assasin/Tank Jungler*: Beberapa hero memiliki peran sebagai *jungler*, yang bertugas mengambil monster liar di hutan untuk meningkatkan level dan memperoleh emas tambahan. Jungler biasanya berperan dalam memastikan bahwa sumber daya hutan dimanfaatkan secara efisien untuk membantu tim.
- Permainan *Mobile Legends: Bang Bang* menawarkan beberapa mode permainan yang berbeda untuk memberikan variasi dan tantangan kepada para pemainnya. Berikut adalah beberapa mode utama dalam permainan *Mobile Legends*:<sup>65</sup>
- a. *Classic Mode: Mode Classic* adalah mode permainan dasar di *Mobile Legends*. Dalam mode ini, dua tim yang masing-masing terdiri dari lima

---

<sup>65</sup> *Mobile Legends: Bang Bang. Mode Game.*

pemain bertarung untuk menghancurkan basis musuh. Tim pertama yang berhasil menghancurkan base utama musuh akan memenangkan pertandingan. *Mode* ini tidak mempengaruhi peringkat pemain.

- b. *Ranked Mode*: *Ranked Mode* mirip dengan *Classic Mode* tetapi dengan sistem peringkat. Pemain bertarung untuk menaikkan peringkat, mulai dari *Warrior* hingga *Mythic*. Kemenangan dan kekalahan akan mempengaruhi peringkat pemain. *Mode* ini lebih kompetitif dan sering dimainkan oleh pemain yang ingin membuktikan keterampilan.
- c. *Brawl Mode*: Adalah *mode* permainan dengan peta yang lebih kecil dan hanya satu jalur. Setiap tim terdiri dari lima pemain, dan setiap pemain memilih dari dua hero acak yang diberikan. Pertandingan di *Brawl Mode* cenderung lebih cepat dan lebih intens dibandingkan dengan *Classic* atau *Ranked*.
- d. *Mayhem Mode*: *Mayhem Mode* adalah *mode* permainan yang memberikan pengubah (modifier) pada kemampuan hero, membuat lebih kuat dan lebih gila. Contohnya, beberapa hero mungkin memiliki cooldown yang lebih cepat atau damage yang lebih tinggi. *Mode* ini dirancang untuk kesenangan dan kekacauan, tidak untuk permainan kompetitif.
- e. *Arcade Mode*: *Arcade Mode* mencakup beberapa *sub-mode* yang bervariasi dan sering berganti. Beberapa contoh *sub-mode* dalam *Arcade Mode* adalah:
  - 1) *Mirror Mode* pemain dalam tim yang sama memilih hero yang sama untuk bertarung melawan tim musuh yang juga menggunakan hero

yang sama. *Deathbattle Mode* Pemain dapat memilih dua hero yang dapat ditukar-tukar selama permainan berlangsung.

- 2) *Survival Mode* mode ini adalah *battle royale* di *Mobile Legends*. Pemain dibagi menjadi tim yang lebih kecil dan bertarung di peta besar. Tim terakhir yang bertahan akan memenangkan permainan.
- 3) *Magic Chess* adalah mode permainan *auto battler* yang memadukan elemen strategi dan taktik. Mode ini berbeda dari mode utama *Mobile Legends*, karena fokus pada pengumpulan dan pengaturan hero di papan permainan untuk bertarung secara otomatis melawan hero pemain lain, permainan auto battler di mana pemain mengumpulkan hero, mengatur di papan catur, dan menyusun strategi untuk memenangkan setiap ronde pertarungan. Tujuannya adalah menjadi pemain terakhir yang bertahan hidup.
- 4) *Custom Mode* memungkinkan pemain untuk mengatur permainan sesuai dengan preferensi. Pemain dapat mengundang teman atau bot untuk bermain di peta dan aturan yang ditentukan. Ini berguna untuk latihan atau mencoba strategi baru.
- 5) *VS A.I. Mode* Dalam mode ini pemain bertarung melawan tim yang dikendalikan oleh komputer (*AI*). *Mode* ini cocok untuk latihan atau mencoba hero baru tanpa tekanan dari permainan melawan pemain lain. Setiap *mode* memiliki keunikannya sendiri dan memberikan pengalaman yang berbeda kepada pemain.

Gambaran *game* secara umum mengenai *Mobile Legends: Bang Bang* berpengaruh terhadap kriteria *player* yang melakukan pembelian saat memilih akun yang diminati, dalam pemilihannya *player* melihat dari segi permainan sesuai role yang dimainkan di akun terdahulunya, winrate yang baik, atau skin yang dimilikinya.

## **2. Proses Transaksi Jual Beli Akun Game *Mobile Legends***

Proses transaksi jual beli *akun game mobile legends: bang bang* Jual beli *akun game Mobile Legends* dipengaruhi oleh berbagai faktor yang kompleks dan saling terkait. Faktor-faktor ini mencakup aspek ekonomi, sosial, teknis, budaya dan regulasi yang membentuk perilaku dan keputusan para pemain dalam dunia *game*. Berikut adalah penjelasan faktor yang mempengaruhi terjadinya jual beli dan pemain lebih memilih melakukan membeli akun daripada membuat dari awal.<sup>66</sup>

Faktor ekonomi memainkan peran signifikan dalam jual beli akun banyak pemain yang ingin memiliki akun dengan level tinggi, banyak skin, dan hero yang lengkap, tetapi tidak memiliki waktu atau kesabaran untuk mencapainya melalui permainan biasa. Membeli akun menjadi solusi cepat dan mudah bagi yang mampu membayar. Selain itu, penjual akun, yang sering kali adalah pemain yang sudah berpengalaman dan memiliki banyak sumber daya dalam *game*, melihat ini sebagai peluang untuk menghasilkan uang dari investasi waktu dan usaha dalam bermain.

Aspek sosial juga berpengaruh besar banyak pemain ingin menunjukkan prestasi kepada teman-teman atau komunitas. Memiliki akun dengan level tinggi dan banyak skin langka dapat meningkatkan status sosial dalam komunitas *game*.

---

<sup>66</sup> Admin (MI), Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 27 Februari 2024.

Fenomena ini mirip dengan cara orang memamerkan barang-barang mewah di dunia nyata untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan sosial. Tekanan dari teman atau keinginan untuk masuk ke dalam lingkaran sosial tertentu dalam game juga mendorong pemain untuk membeli akun yang lebih kuat dan berharga.

Faktor teknis dalam game itu sendiri juga mendorong terjadinya jual beli akun Mobile Legends memiliki sistem peringkat yang kompetitif dan berbagai event yang menawarkan hadiah menarik. Untuk bisa berpartisipasi dan bersaing secara efektif, pemain sering kali membutuhkan akun yang kuat dengan banyak sumber daya. Selain itu, beberapa event dan misi dalam game memerlukan waktu dan upaya yang signifikan untuk diselesaikan, sehingga membeli akun yang sudah memiliki progres yang baik menjadi alternatif yang menarik.

Budaya dalam komunitas game juga berpengaruh di banyak komunitas game, jual beli akun telah menjadi praktik yang diterima dan bahkan didorong. Ada pasar khusus dan forum online yang memfasilitasi jual beli ini, serta adanya jasa perantara yang menawarkan keamanan dalam transaksi. Budaya kompetitif dalam game juga memperkuat kebutuhan akan akun yang kuat dan mendorong pemain untuk mencari cara cepat untuk meningkatkan kemampuan dalam permainan.<sup>67</sup>

Faktor regulasi dan kebijakan dari pengembang game juga memainkan peran. Meskipun banyak pengembang game, termasuk Moonton sebagai pengembang Mobile Legends, melarang jual beli akun, penegakan aturan ini sering kali sulit dan tidak konsisten. Ketiadaan hukuman yang tegas dan efektif membuat banyak

---

<sup>67</sup> Player. Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 24 Juni 2024.

pemain merasa aman untuk melakukan transaksi jual beli akun. Selain itu, kurangnya mekanisme untuk melaporkan dan menangani pelanggaran ini juga memperburuk situasi, sehingga praktik jual beli akun tetap berlanjut.

Proses jual beli akun game online dimulai dengan membuat akun game dengan email dan data pribadi, alamat email dimaksudkan untuk mengakses permainan di server game online Mobile Legend. Akun yang dapat dimainkan dan mencapai level tertinggi dalam game online mobile legend ini adalah warrior, elite, master, grandmaster, epic, legends, dan yang paling tinggi mythic.<sup>68</sup>

Untuk transaksi jual beli pengguna akun game Mobile Legend biasanya menggunakan metode Cash On Delivery (COD), pertemuan langsung antara penjual dan pembeli, atau transfer uang dari pembeli ke penjual melalui Anjungan Tunai Mandiri (ATM). Selain itu tergantung pada kesepakatan antara penjual dan pembeli, pembeli juga dapat menggunakan dompet digital seperti OVO, Go-Pay, dan lain-lain.<sup>69</sup> Saat menggunakan metode COD, penjual biasanya menjual akun game online Mobile Legend melalui postingan sosial media dengan memberikan gambaran akun yang akan dijual serta nomor telepon yang dapat dihubungi. Pembeli biasanya mencari akun yang inginkan melalui media sosial atau melalui teman yang ingin menjualnya.

Apabila pembeli cocok dengan salah satu akun dalam postingan pembeli akan menghubungi penjual guna konfirmasi untuk membuat kesepakatan, Setelah itu,

---

<sup>68</sup> Cibong(HS), Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 8 Juni 2024.

<sup>69</sup> Player. Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 8 Juni 2024

penjual dan pembeli setuju untuk bertemu langsung di tempat dan waktu yang sudah ditentukan. Setelah pertemuan, pembeli mengecek akun yang ditawarkan penjual sebelumnya, dan jika semuanya sesuai, pembeli kemudian membayar sesuai kesepakatan dengan penjual.<sup>70</sup>

Rekber singkatan dari "rekening bersama", adalah mekanisme yang digunakan untuk meningkatkan keamanan transaksi jual beli online, termasuk jual beli akun game di platform seperti Facebook. Berikut adalah contoh bagaimana rekber bekerja dengan admin platform Facebook, penjual dan pembeli setuju untuk menggunakan rekber agar transaksi aman, penjual akun game dan pembeli setuju untuk menggunakan jasa rekber. memilih administrator platform Facebook yang terpercaya dan terkenal.<sup>71</sup>

Pengiriman detail akun ke administrator penjual mengirimkan informasi *login akun game*, seperti *username* dan *password*, kepada *administrator Facebook*. Administrator memastikan bahwa informasi tersebut benar, dan akun dapat diakses. pembeli mengirim pembayaran ke pengurus pembeli kemudian mengirimkan pembayaran ke rekening pengurus. Salah satu cara pembayaran ini adalah melalui transfer bank atau metode lain yang disepakati. Verifikasi Pembayaran dilakukan oleh Administrator untuk memastikan bahwa pembayaran telah diterima dan disimpan di rekeningnya. Admin memberikan pembeli detail login akun game

---

<sup>70</sup> Admin (MF), Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 27 Februari 2024

<sup>71</sup> Admin (MI), Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 27 Februari 2024

setelah memverifikasi pembayaran. Pembeli kemudian memeriksa akun untuk memastikan semua janji dipenuhi.

Konfirmasi pembeli dan pelepasan dana jika pembeli puas dengan akun yang diterima dan mengonfirmasi bahwa tidak ada masalah, *administrator* kemudian melepaskan dana dari rekeningnya dan mengirimkannya kepada penjual. Transaksi dianggap selesai setelah admin memberikan pembayaran kepada penjual. Penjual dan pembeli, masing-masing, dapat memberikan ulasan positif kepada admin *rekber*, yang membantu transaksi dan meningkatkan kepercayaan di masa depan. Dengan cara ini penggunaan *rekber* dengan admin *Facebook* mengurangi kemungkinan penipuan dalam transaksi jual beli akun game, memberikan rasa aman dan kepercayaan bagi.<sup>72</sup>

Transaksi jual beli akun game dengan metode transfer penjual mengiklankan *akun game* yang ingin dijual, lengkap dengan rincian seperti *level*, *item*, *skin* dan harga yang ditetapkan. Pembeli yang tertarik akan menghubungi penjual untuk menanyakan lebih lanjut tentang akun tersebut. Setelah kedua belah pihak mencapai kesepakatan, pembeli melakukan *transfer* pembayaran ke rekening bank atau metode pembayaran lain yang disepakati, seperti *e-wallet*.<sup>73</sup>

Pembeli menyimpan bukti *transfer* sebagai tanda bahwa pembayaran telah dilakukan. Setelah pembayaran diterima, penjual kemudian memberikan detail login akun game kepada pembeli, termasuk username dan password. Kepercayaan

---

<sup>72</sup> Cibong(HS), Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 8 Juni 2024.

<sup>73</sup> Player. Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 24 Juni 2024.

dan komunikasi yang jelas antara penjual dan pembeli dalam transaksi ini untuk memastikan semuanya berjalan lancar dan aman, tetapi metode ini jarang dilakukan karena maraknya penipuan.<sup>74</sup>

### **3. Masalah Yang Ditemukan Pada Transaksi**

Dalam transaksinya dijumpai fenomena pelanggaran dalam transaksi sebagai contoh pelanggaran transaksi sebagai berikut, Seorang pemain game bernama SD ingin membeli akun game Mobile Legends yang memiliki peringkat tinggi dan banyak Skin langka. Setelah mencari di berbagai forum, ia menemukan seorang penjual bernama R yang menawarkan akun sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Setelah beberapa kali bernegosiasi, SD dan R sepakat pada harga Rp 500.000. SD kemudian mentransfer uang tersebut ke rekening R, dan R memberikan detail login akun game kepada SD. Dengan penuh semangat, Dimas segera login dan mengganti password serta beberapa informasi lain yang dapat diubah. Beberapa hari setelah transaksi, SD menikmati bermain dengan akun baru tersebut. Namun, suatu pagi, SD mendapati dirinya tidak bisa login ke akun tersebut.<sup>75</sup>

Ketika mencoba melakukan pemulihan akun, ia mendapati bahwa email pemulihan telah diubah kembali ke alamat email R. Ternyata, R masih menyimpan akses ke informasi pemulihan asli, seperti email dan jawaban pertanyaan keamanan, sehingga dengan mudah bisa mengambil kembali akun tersebut. Dengan

---

<sup>74</sup> Cibong(HS). Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 8 Juni 2024.

<sup>75</sup> Player (Sangkara D), Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 16 Juni 2024.

menggunakan informasi ini, R mengajukan permintaan pemulihan akun kepada penyedia layanan game, yang mengembalikan akun tersebut ke kendalinya.

SD merasa sangat dirugikan dan berusaha menghubungi R, namun semua upaya untuk menghubungi penjual tersebut tidak berhasil. Ia juga menghubungi penyedia layanan game untuk melaporkan penipuan ini, namun karena kurangnya bukti yang kuat dan kebijakan ketat penyedia game terkait pemulihan akun, usahanya tidak membuahkan hasil. Akhirnya, SD kehilangan uang Rp 500.000 dan akses ke akun yang sudah dibelinya. Kejadian ini membuat SD menyadari pentingnya menggunakan layanan Rekber.

*Hack Back* dalam jual beli akun game merujuk pada tindakan di mana penjual asli atau pihak lain yang memiliki akses ke informasi pemulihan akun game mengambil kembali akun yang telah dijual kepada pembeli. Ini sering terjadi setelah transaksi penjualan selesai, di mana pembeli telah membayar dan menerima detail *login akun*, tetapi kemudian penjual memulihkan kembali akses akun menggunakan informasi seperti email terhubung, jawaban pertanyaan keamanan, atau metode verifikasi lainnya yang belum diubah oleh pembeli. Tindakan ini merupakan bentuk penipuan yang merugikan pembeli karena kehilangan akses ke akun yang telah dibayar.<sup>76</sup>

*Ripper* dalam konteks jual beli akun game *Mobile Legends* adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada penipu yang melakukan berbagai tindakan curang dalam transaksi jual beli akun game. *Ripper* umumnya tidak memiliki niat untuk

---

<sup>76</sup> Antonio(RH), Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 10 Juni 2024.

menjual akun game yang sebenarnya atau melakukan penipuan dengan menggunakan akun yang diperoleh secara tidak sah. Pelaku sering kali menargetkan para pembeli yang ingin membeli akun dengan level tinggi, skin langka, atau item berharga dalam permainan.<sup>77</sup>

Salah satu modus operandi yang sering digunakan oleh *ripper* adalah dengan mengambil foto atau *screenshot* dari *akun game* milik orang lain, lalu mempromosikannya sebagai milik sendiri. Pelaku akan menggoda calon pembeli dengan harga yang lebih murah dari nilai pasar atau dengan penawaran yang terlalu bagus untuk menjadi kenyataan. Setelah pembeli tertarik, *ripper* akan meminta pembayaran sebelum memberikan detail login akun. Setelah pembayaran diterima, mungkin memberikan detail yang tidak *valid* atau bahkan tidak memberikan apapun, menghilang dan meninggalkan pembeli tanpa akun yang telah dibayarnya.

Contoh dari *ripper* dalam jual beli *akun game Mobile Legends* adalah ketika seorang pengguna forum menawarkan akun dengan level tinggi dan koleksi hero serta skin langka dengan harga yang sangat murah. Calon pembeli tergoda oleh penawaran tersebut dan setuju untuk mentransfer sejumlah uang kepada *ripper*. Setelah pembayaran dilakukan, *ripper* memberikan detail login yang salah atau bahkan menghilang sama sekali, Pembeli kemudian menyadari bahwa telah tertipu dan kehilangan uang tanpa mendapatkan akun yang diinginkan.<sup>78</sup>

---

<sup>77</sup> Antonio(RH). Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 10 Juni 2024.

<sup>78</sup> Antonio(RH). Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 10 Juni 2024

*Ripper* juga dapat menggunakan metode *phishing* atau *hacking* untuk mendapatkan akses ke akun-akun game secara ilegal. Kemudian menjual akun tersebut dengan harga yang menarik, tetapi akun tersebut mungkin diretas atau dilarang oleh penyedia layanan game dalam waktu singkat setelah transaksi, ini membuat pembeli berisiko kehilangan akun yang telah dibelinya, bersama dengan uang yang digunakan sebagai pembayaran.

Untuk melindungi diri dari *ripper* untuk melakukan transaksi melalui platform atau forum yang terpercaya dan memiliki reputasi baik selain itu pembeli juga sebaiknya melakukan *verifikasi* terhadap penjual dengan memeriksa ulasan dan testimoni dari pembeli sebelumnya. Penggunaan layanan *rekber* juga dapat membantu untuk memastikan bahwa pembayaran hanya dilepaskan setelah pembeli yakin bahwa telah menerima akses ke akun game yang sesuai dengan deskripsi, kehati-hatian dan pemahaman yang baik tentang risiko yang terlibat adalah kunci untuk menghindari jadi korban dari praktik *ripper* dalam jual beli akun game.<sup>79</sup>

Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat di era milenial saat ini perjanjian jual beli yang dulunya dilakukan secara konvensional sekarang dapat dilakukan secara virtual. Pasal 1313 KUHPerdara mendefinisikan “perjanjian sebagai suatu perbuatan di mana satu orang atau lebih mengikatkan diri terhadap satu orang lain atau lebih”. Ahli berpendapat bahwa definisi Buku ke III ini masih umum atau terbuka, dan Subekti mengatakan bahwa perjanjian adalah suatu peristiwa di mana satu orang atau lebih mengikatkan diri terhadap orang lain atau

---

<sup>79</sup> Antonio(RH). Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 10 Juni 2024

lebih yang saling berjanji untuk melaksanakan suatu hal.<sup>80</sup> Pada dasarnya perjanjian *e-commerce* sama dengan perjanjian jual beli konvensional, hanya saja media yang digunakan berbeda. Perjanjian konvensional melibatkan pertemuan langsung para pihak untuk mencapai kesepakatan, sedangkan perjanjian *e-commerce* hanya memerlukan media internet dan para pihak tidak perlu bertemu langsung.

#### **4. Hak Kebendaan Akun Game Sebagai Objek Perjanjian**

Fenomena jual beli *akun game* jika dilihat dari objeknya akun game sebagai objek perjanjian akun game online sendiri pada sejatinya ialah benda, benda memiliki arti tiap barang dan hak yang dapat dikuasi hak milik, yang dapat menjadi objek hak milik dapat berupa barang dan juga hak contohnya hak cipta dan hak paten.<sup>81</sup> Dalam pasal berikutnya yaitu Pasal 503 KUHPerduta menjelaskan benda tidak harus berwujud fisik dan dapat berupa benda berwujud atau tak berwujud, benda berwujud ini memiliki arti yaitu benda yang secara fisik nyata adanya dan benda yang tak berwujud ialah benda yang lahir dari pikiran seseorang yang tidak memiliki bentuk fisik yang diakui secara hukum sebagai objek hak milik dan memiliki nilai ekonomis, Pasal 504 KUHPerduta menjelaskan benda bergerak atau tak bergerak, benda bergerak memiliki artian yang memiliki sifat dapat dipindah dan benda tak bergerak ialah benda yang menurut sifatnya tidak dapat dipindahkan, Pasal 505 benda yang dapat dihabiskan atau tidak dapat dihabiskan, benda yang dapat dihabiskan ialah benda yang akan habis atau berkurang setelah digunakan

---

<sup>80</sup> Subekti, Pokok-Pokok Hukum Perdata. Opcit, 36.

<sup>81</sup> Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

atau dikonsumsi benda tak dapat dihabiskan ialah benda yang dalam pemakaiannya menyebabkan berkurangnya secara signifikan yang dapat digunakan berulang kali. Pengertian (zaak) sebagai objek hukum tidak terbatas pada benda yang berwujud hak kebendaan juga berlaku untuk benda tak berwujud.<sup>82</sup>

Hak kebendaan juga dikenal sebagai *zakelijkrecht*, adalah hak mutlak atau absolut atas suatu benda yang memberikan kuasa langsung kepada seseorang atas suatu benda yang dapat dipertahankan terhadap siapa pun.<sup>83</sup> Salah satu sifat hak kebendaan yang juga dikenal sebagai *droit de suite*, adalah hak kebendaan untuk mengikuti bendanya di mana pun benda itu berada.<sup>84</sup> Dalam penggolongan sifat hak kebendaan, terdapat hak kebendaan yang memberikan kenikmatan, di antaranya adalah Hak Milik (*eigendom*) dan Hak Menguasai (*bezit*).

Hak milik atas benda adalah hak untuk menikmati suatu barang secara lebih leluasa dan untuk berbuat terhadap barang itu secara bebas sepenuhnya, asalkan tidak bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh kuasa yang berwenang dan asal tidak mengganggu hak-hak orang lain. keseluruhannya itu tidak mengurangi kemungkinan hak untuk kepentingan umum dibatalkan dan penggantian kerugian yang pantas sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.<sup>85</sup> Jika disimpulkan hak milik adalah hak kebendaan yang

---

<sup>82</sup> Riduan Syahrani, "Seluk Beluk Dan Asas-Asas Hukum Perdata" (Bandung: Alumni, 2013). 4.

<sup>83</sup> Sofwan Sudewi Masjchoen Sofwan Sri, "Hukum Perdata Hukum Benda" (Yogyakarta: Liberty, 2000). 23.

<sup>84</sup> Sofwan Sudewi Masjchoen Sofwan Sri. Ibid, 124.

<sup>85</sup> Pasal 570 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

paling penting, karena hak ini memberikan hak untuk menikmati dan menguasai apa pun yang sepenuhnya.<sup>86</sup>

Hak menguasai juga dikenal sebagai hak *bezit* adalah keadaan di mana seseorang memiliki kuasa atas suatu benda seolah-olah itu adalah kepunyaannya sendiri. Namun *bezit* ini dilindungi oleh hukum dan tidak dipersoalkan tentang hak milik atas benda yang dikuasai tersebut. Seseorang harus memiliki keinginan untuk menguasai sesuatu dan keinginan untuk memilikinya untuk dapat dianggap sebagai *bezit*.<sup>87</sup>

Salah satu jenis *akun* digital yang disebut *akun game online* memungkinkan pengguna untuk mengakses game tertentu dengan mengidentifikasi data pengguna, termasuk progres permainan dan informasi pribadi lainnya. *Objektif akun game online* ini unik karena memiliki beberapa aturan yang berbeda yang bergantung pada perjanjian yang dibuat oleh penyedia layanan yang digunakan untuk membuat akun tersebut.<sup>88</sup> Berdasarkan penjelasan sebelumnya tentang akun game online sebagai wadah atau tempat untuk menyimpan informasi dan data pengguna, akun game online memenuhi persyaratan sebagai objek menurut Pasal 1 angka 1, 4, dan 5 UU ITE. Selain itu, Pasal 25 menerangkan bahwa setiap informasi elektronik dan dokumen elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual lain yang terkandung di dalamnya.

---

<sup>86</sup> Sofwan Sudewi Masjchoen Sofwan Sri, Opcit, 41.

<sup>87</sup> Subekti, "Pokok-Pokok Hukum Perdata," (Jakarta: PT Intermas, 1980). 63.

<sup>88</sup> Nicolas Mario Gunawan and Nicolas Mario, "Pewarisan Akun Digital," *Lex Patrimonium* 1, no. 1 (2022): 10–11  
<https://scholarhub.ui.ac.id/lexpatri/availableat:https://scholarhub.ui.ac.id/lexpatri/vol1/iss1/11>.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, yang merupakan bagian dari bidang hukum kekayaan intelektual, merupakan perspektif lain yang dapat digunakan untuk menentukan apakah akun game online termasuk dalam benda atau tidak. Bahwa program komputer dan permainan video, juga dikenal sebagai video game, termasuk dalam kategori objek ciptaan yang dilindungi oleh undang-undang.<sup>89</sup> Dengan kata lain, akun game merupakan komponen dari paket objek ciptaan yang terdiri dari program komputer dan permainan video yang dibuat oleh pengembang game. Pengembang game memiliki hak eksklusif atas karya. Hak eksklusif pencipta ini mencakup hak moral dan ekonomi, yang menunjukkan bahwa hak cipta dapat diperlakukan serupa dengan hak kebendaan. Pasal 16 ayat (1) UU Hak Cipta mendukung pernyataan ini menyatakan bahwa "Hak Cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud".

Hak kebendaan pada akun game dalam perspektif hukum positif Indonesia Berdasarkan Pasal 499 Kitab Undang-undang Hukum Perdata (KUH Perdata), suatu benda, yang dapat dikenakan hak milik (eigendom), tidak harus berwujud fisik dan dapat berupa benda berwujud atau tak berwujud, bergerak atau tak bergerak. Dalam akun game online, hak kebendaan yang melekat padanya bergantung pada bagaimana akun tersebut dapat diakses dan dikelola oleh pemiliknya.<sup>90</sup> Selain itu akun game online merupakan bagian dari satu kesatuan sistem elektronik yang tak terpisahkan dari program komputer dan permainan

---

<sup>89</sup> Pasal 40 ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

<sup>90</sup> Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

video, yang termasuk ke dalam objek dari hak cipta yang dilindungi oleh undang-undang. Hak eksklusif pencipta, yang terdiri dari hak moral dan hak ekonomi, dapat diperlakukan layaknya hak kebendaan pada akun game.

Hak kebendaan (*zakelijk recht*) adalah hak mutlak atau absolut atas suatu benda di mana hak ini memberikan kuasa secara langsung kepada seseorang atas suatu benda yang bisa dipertahankan terhadap siapapun. Salah satu sifat dari hak kebendaan yakni hak kebendaan akan mengikuti bendanya di manapun benda itu berada, sifat ini disebut juga dengan *droit de suite* (hak yang mengikuti). Dalam pembagian sifat hak kebendaan, didapati adanya hak kebendaan yang memberi kenikmatan, diantaranya yakni Hak Milik (*eigendom*)<sup>91</sup> dan Hak Menguasai (*bezit*)<sup>92</sup>. Dalam KUH Perdata benda diakui dalam berbagai bentuk, yang mencakup:<sup>93</sup>

Benda berwujud atau tak berwujud Ini menunjukkan bahwa hukum mengakui eksistensi benda tidak hanya yang memiliki fisik atau material, tetapi juga yang tidak memiliki wujud fisik namun memiliki nilai atau fungsi tertentu dalam transaksi hukum, seperti hak cipta atau merek dagang. Benda bergerak atau tak bergerak Pembagian ini berdasarkan pada kemampuan benda untuk dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain tanpa merusak atau mengubah bentuk aslinya.

Benda bergerak mencakup barang-barang seperti kendaraan, sedangkan benda tak bergerak mencakup tanah dan bangunan. Benda yang dapat dihabiskan

---

<sup>91</sup> Pasal 570 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>92</sup> Pasal 529 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

<sup>93</sup> Pasal 503 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

atau tak dapat dihabiskan benda yang dapat dihabiskan adalah benda yang umumnya habis digunakan atau dikonsumsi, seperti makanan. Sementara itu, benda yang tak dapat dihabiskan adalah benda yang penggunaannya tidak mengurangi substansi utama dari benda tersebut seperti perhiasan.

Objek akun game online merupakan suatu bentuk dari akun digital yang berfungsi untuk mengidentifikasi data diri pengguna dalam rangka mengakses suatu game tertentu. Akun ini dibuat sebagai wadah atau tempat untuk menyimpan data-data pengguna seperti progress permainan dan data pribadi lainnya. Setiap akun memiliki pengaturannya masing-masing yang sangat bergantung pada kontrak atau perjanjian yang mengikat pengguna akun dan penyedia jasa tempat akun tersebut dibuat.<sup>94</sup>

Dalam hukum positif Indonesia akun game online diakui sebagai suatu benda yang termasuk ke dalam klasifikasi benda tidak berwujud dan benda bergerak. Sebagai bagian dari satu kesatuan objek yang dilindungi oleh hak cipta, akun game online dapat diperlakukan sebagai benda dan dapat dilekati oleh hak-hak kebendaan seperti hak eksklusif (hak cipta), hak milik (eigendom), dan hak menguasai (besit) yang bersifat *droit de suite*, yakni hak kebendaan yang terus mengikuti bendanya di manapun dan pada tangan siapapun benda tersebut berada.<sup>95</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hukum positif Indonesia menganggap akun game online sebagai benda bergerak (moveable and

---

<sup>94</sup> Mario Gunawan and Mario, *Opcit*, 4.

<sup>95</sup> *Ibid*, 4.

intangible) dan tidak berwujud. Akibatnya akun game Mobile Legends: Bang Bang yang merupakan akun digital dapat dianggap sebagai objek yang dilindungi oleh hak cipta dan dilindungi oleh hak-hak kebendaan seperti hak eksklusif (hak cipta), hak milik (eigendom), dan hak menguasai (bezit). Hak kebendaan ini juga bersifat droit de suite, yaitu hak kebendaan yang terus mengikuti bendanya di mana pun dan pada tangan siapapun. Akun game online adalah suatu bentuk benda yang berupa hak akses. Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata benda berwujud adalah benda yang dapat dilihat dan dirasakan secara fisik, sementara benda tidak berwujud adalah hak yang melekat pada suatu benda yang tidak memiliki wujud fisik. Penyerahan benda berwujud dilakukan secara fisik, sedangkan penyerahan benda tidak berwujud dilakukan melalui prosedur tertentu yang diatur oleh hukum.

Karena hak akses berada di dunia virtual dan tidak memiliki bentuk fisik, hak akses ini hanya terdiri dari nama, ID, dan password. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hak akses merupakan benda tidak berwujud yang melekat pada suatu benda berwujud, yaitu program komputer. Hak akses dalam konteks akun game online adalah representasi dari hak yang diberikan kepada pemiliknya untuk menggunakan dan menikmati layanan yang disediakan oleh program komputer tertentu.

Hak ini tidak memiliki bentuk fisik seperti barang pada umumnya, melainkan berupa serangkaian data dan informasi yang disimpan dan diakses secara digital. Oleh karena itu hak akses ini termasuk dalam kategori benda tidak berwujud. Penyerahan hak akses sebagai benda tidak berwujud memerlukan prosedur khusus

sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Prosedur ini melibatkan pengalihan informasi digital seperti nama pengguna, *ID*, dan kata sandi yang memungkinkan pemilik baru untuk mengakses dan menggunakan akun tersebut.

Dengan adanya prosedur kepemilikan atas hak akses dapat dipindahkan dari satu orang ke orang lain tanpa memerlukan penyerahan fisik. Hal ini menunjukkan bahwa hak akses, meskipun tidak berwujud, memiliki nilai dan perlakuan hukum yang setara dengan benda berwujud dalam hal ini akun game online dapat menjadi objek perjanjian.

#### **5. Implementasi Perjanjian Pada Kitab Undang-undang Hukum Perdata**

Berdasarkan sistem hukum kontrak Indonesia, perjanjian harus memenuhi persyaratan berikut:<sup>96</sup>

- a. Kesepakatan para pihak
- b. Kecakapan
- c. Suatu pokok persoalan tertentu dan,
- d. Suatu sebab yang halal

Menurut Pasal 1457 Kitab Hukum Perdata "jual-beli" adalah persetujuan antara dua pihak yang mengikatkan diri untuk menyerahkan barang dan pihak lainnya untuk membayar harga yang telah disetujui bersama. Ketentuan pasal tersebut menunjukkan bahwa jika ada persetujuan atau perjanjian antara para pihak, maka peristiwa hukum jual-beli dapat terjadi. Sekurang-kurangnya unsur-unsur

---

<sup>96</sup> Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

perjanjian tersebut harus terdiri dari barang dan harga.<sup>97</sup> Pembahasan tentang perjanjian jual-beli tidak dapat terlepas dari syarat sah perjanjian tersebut. Seperti yang telah diketahui sebelumnya perjanjian sah harus memenuhi empat syarat kesepakatan kedua belah pihak, kecakapan, suatu hal tertentu, dan alasan yang halal dalam artian tidak bertentangan dengan undang-undang. Keempat persyaratan harus dipenuhi sepenuhnya. Jika diketahui bahwa terdapat cacat dalam pemenuhan keempat syarat sah tersebut, perjanjian itu dapat dibatalkan atau dianggap batal secara hukum.

Dalam syarat sahnya perjanjian kecakapan dan kesepakatan digolongkan sebagai syarat subjektif dan suatu hal tertentu serta sebab yang halal dikategorikan sebagai syarat objektif, dalam perjanjian jika syarat subjektif tidak dipenuhi maka perjanjian dapat dibatalkan sedangkan jika syarat objektifnya tidak dipenuhi maka perjanjian itu batal demi hukum atau perjanjian itu tidak pernah terjadi, berdasarkan ketentuan Moonton mengenai kebijakan privasi yang diterapkannya kepada para player dalam klasual bakunya dalam *Terms of Service (TOS)* atau *End User License Agreement (EULA)* yaitu melarang player untuk menjual akun dalam hal ini player hanya memiliki pilihan menerima atau menolak.

Analisa berdasarkan syarat sahnya perjanjian dalam Pasal 1320 KUHPerdara mengenai fenomena jual beli akun game online Mobile Legends: Bang Bang kesepakatan kedua belah pihak (penjual dan pembeli) setuju untuk

---

<sup>97</sup> Dhira Utari Umar, "Penerapan Asas Konsensualisme Dalam Perjanjian Jual Beli Menurut Perspektif Hukum Perdata," *Jurnal Berkala Epidemiologi* 8, no. 1 (2020): 38. <https://core.ac.uk/download/pdf/235085111.pdf%250Awebsite>

melakukan transaksi tersebut. Kecakapan selama kedua belah pihak dianggap cakap menurut hukum (misalnya, sudah dewasa dan tidak berada di bawah pengampuan), syarat ini terpenuhi. Hal tertentu objek perjanjian (*akun game*) jelas dan tertentu, Penelitian yang akan ditinjau lebih lanjut terkait fenomena jual beli akun game dalam pembahasan ini yaitu mengenai syarat objektif ke empat yaitu sebab yang halal dimaksud dengan isi dalam perjanjian tidak bertentangan dengan ketertiban umum, kesusilaan dan undang-undang, dalam unsur essentialia unsur yang harus ada dalam perjanjian juga menyebutkan jika syarat tersebut tidak terpenuhi maka tanpanya perjanjian tidak sah.

Secara umum barang yang diperjualbelikan adalah barang yang memiliki nilai ekonomi, selain itu barang yang menjadi objek jual beli juga harus merupakan barang yang dimiliki oleh penjual (*eigendom*), karena jual beli melibatkan tindakan penyerahan hak milik kepada pihak lain. Jual beli barang milik orang lain dianggap tidak sah secara hukum.<sup>98</sup> Oleh karena itu sebelum melakukan transaksi jual beli untuk memastikan bahwa barang yang dijual benar-benar merupakan milik penjual, dan bukan milik orang lain. Terkait dengan *akun game online*, hak kepemilikan atasnya tergantung pada cara akun tersebut diperoleh. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, *akun game online* adalah produk yang dibuat oleh penyelenggara *game* dan digunakan oleh pengguna untuk mengakses layanan. Transaksi antara pengembang *game online* dan pengguna diatur oleh perjanjian baku dari penyelenggara *game*. Perjanjian baku ini diakui dalam sistem hukum Indonesia

---

<sup>98</sup> Pasal 1471 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

sebagai bagian dari perkembangan prinsip kebebasan berkontrak dan bersifat mengikat para pihak yang menyepakatinya seperti undang-undang sesuai dengan asas *pacta sunt servanda*.

Jika *developer game* melarang penjualan akun maka transaksi jual beli akun tersebut melanggar ketentuan yang ditetapkan oleh developer. Larangan ini biasanya dituangkan dalam *TOS* atau *EULA* yang harus disetujui oleh semua pemain saat membuat akun. Melanggar *TOS* atau *EULA* bisa dianggap sebagai tindakan yang melanggar hukum perjanjian dengan developer game.



Gambar 1 Kebijakan Moonton

Karena adanya klausula tersebut penggunaan akun game online yang diberikan kepada pengguna dibatasi oleh hak cipta milik *Moonton*. Posisi seorang pengguna terhadap *akun gamenya* adalah sebagai *bezitter*,<sup>99</sup> yaitu orang yang diberi izin untuk menguasai akun tersebut seolah-olah akun itu miliknya. Dengan demikian *akun game online* bukanlah benda atau barang yang menjadi hak milik

<sup>99</sup> Pasal 529 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

penggunanya. Dalam terangnya juga menyampaikan bahwa *Moonton* melarang *player* untuk menjual, membeli dan membagikan atau mempercepat progres/joki.

Karena *Moonton* bertindak sebagai *developer* yang menjadikannya memiliki kewenangan sebagai Pemilik Hak Cipta dan Properti Intelektual, *akun game* dan semua konten yang terkait merupakan properti intelektual *Moonton*. Memiliki hak untuk melindungi properti ini dari penggunaan yang tidak sah, termasuk jual beli *akun* tanpa. Dengan menegakkan ketentuan ini *Moonton* menjaga hak cipta dan memastikan bahwa penggunaan akun dan konten dalam *game* sesuai dengan aturan yang ditetapkan.<sup>100</sup>

Penegakan aturan dan kebijakan *Moonton* memiliki kewenangan untuk menegakkan aturan dan kebijakan yang telah ditetapkan dalam Ketentuan Layanan dan Kebijakan Privasi. Ini termasuk mengambil tindakan terhadap pemain yang melanggar aturan tersebut seperti menjual atau membeli *akun*. Tindakan ini dapat berupa peringatan, penangguhan *akun*, atau bahkan pemblokiran permanen terhadap *akun* yang melanggar.<sup>101</sup>

Pengelolaan Hak Akses *Moonton* memiliki hak eksklusif untuk mengelola hak akses terhadap akun-akun dalam game. Ini berarti bahwa setiap akun game sebenarnya adalah lisensi yang diberikan oleh *Moonton* kepada pemain untuk menggunakan layanan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Jika pemain

---

<sup>100</sup> Mobile Legends: Bang Bang.

<sup>101</sup> Mobile Legends: Bang Bang.

melanggar ketentuan tersebut *Moonton* berhak untuk mencabut hak akses atau lisensi tersebut.<sup>102</sup>

Dengan demikian akun game online tersebut tidak sah atau ilegal sebagai objek jual-beli karena melanggar ketentuan dalam *TOS* atau *EULA* juga dalam menyalahi aturan dalam syarat sahnya perjanjian yaitu sebab yang halal Pasal 1320 KUH Perdata menyatakan bahwa salah satu syarat sahnya perjanjian adalah adanya sebab yang tidak dilarang atau sebab yang halal. Syarat ini bersifat objektif sehingga jika tidak terpenuhi, perjanjian tersebut akan dianggap batal demi hukum.

*Akun game online Mobile Legends: Bang Bang* merupakan suatu barang yang dilindungi oleh hak cipta dari penyelenggara *game*. Berdasarkan ketentuan tersebut, pengguna hanya memiliki status sebagai *bezogter*, bukan pemilik hak milik terhadap akun tersebut. Oleh karena itu pengguna tidak diperbolehkan menjadikan *akun* tersebut sebagai objek dalam perjanjian jual-beli karena tidak memiliki hak untuk mengalihkan penggunaan *akun* tersebut kepada pihak lain, dengan demikian akun game online *Mobile Legends: Bang Bang* tidak sah sebagai objek jual-beli karena bukan merupakan hak milik pengguna.

Akibat hukumnya adalah bahwa perjanjian jual-beli tersebut menjadi batal demi hukum (*null and void*) secara otomatis perjanjian tersebut tidak pernah dianggap sejak dibuat.<sup>103</sup> Hal ini diperkuat dengan Pasal 1335 KUHPerdata

---

<sup>102</sup> Mobile Legends: Bang Bang.

<sup>103</sup> Munir Fuady, Konsep Hukum Perdata, (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2015,)186-187.

menyatakan bahwa suatu perjanjian tanpa sebab, atau yang telah dibuat karena suatu sebab yang palsu atau yang terlarang, tidak mempunyai kekuatan.

Dalam konteks jual beli *akun game online* jika transaksi tersebut dilakukan dengan dasar yang bertentangan dengan ketentuan yang ditetapkan oleh *Moonton* pengembang *game*, maka perjanjian tersebut dapat dianggap tidak sah karena dilakukan dengan sebab yang terlarang, Pasal 1337 KUHPerdara menjelaskan bahwa suatu sebab adalah terlarang apabila dilarang oleh undang-undang, atau apabila bertentangan dengan kesusilaan yang patut atau dengan ketertiban umum. Karena *Moonton* melarang jual beli *akun game*, maka transaksi tersebut bertentangan dengan ketentuan umum yang ditetapkan dalam ketentuan layanan *game*. Pasal 1338 KUHPerdara menyatakan bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi yang membuatnya. Namun, perjanjian jual beli *akun game* yang melanggar ketentuan *Moonton* tidak dapat dianggap sah sehingga tidak berlaku sebagai undang-undang bagi pihak-pihak yang terlibat,

Dalam asas itikad baik sebagai prinsip fundamental dalam hukum perjanjian yang mengharuskan setiap pihak bertindak dengan jujur, terbuka, dan tidak bermaksud untuk menipu pihak lain oleh karena itu pembuatan perjanjian harus dilaksanakan dengan niatan itikad baik. Pasal 1338 ayat (3) KUHPerdara menyebutkan bahwa setiap perjanjian harus dijalankan dengan itikad baik. Meskipun pengertian itikad baik tidak dijelaskan secara rinci dalam KUHPerdara,

dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, itikad baik diartikan sebagai kepercayaan, keyakinan yang kokoh, serta niat atau keinginan yang baik.

Subekti merumuskan itikad baik dengan pengertian bahwa itikad baik diwaktu membuat suatu perjanjian berarti kejujuran, orang yang beritikad baik menaruh kepercayaan sepenuhnya kepada pihak lawan, yang dianggap jujur dan tidak menyembunyikan sesuatu yang buruk dihari mendatang akan meimbulkan perkara.<sup>104</sup> Secara singkat konsep itikad baik dalam suatu perjanjian memiliki arti bahwa perjanjian harus dipenuhi dengan jujur dan bersih. Hal ini bertujuan untuk menjamin kepastian hukum dan kesetaraan bagi semua pihak yang terlibat dalam perjanjian tersebut.

Pengetahuan akan pelanggaran baik penjual maupun pembeli seharusnya mengetahui bahwa menjual beli akun game melanggar ketentuan *developer*. Dengan tetap melanjutkan transaksi keduanya telah bertindak tidak jujur dan tidak terbuka mengenai hal ini. Niat untuk melanggar baik penjual maupun pembeli memiliki niat untuk melanggar ketentuan *developer* demi keuntungan pribadi bertentangan dengan asas itikad baik yang menghendaki tindakan yang saling menguntungkan dan tidak merugikan pihak lain.

Perbuatan player yang melakukan jual beli *akun game* digolongkan sebagai itikad buruk. Itikad buruk dalam KBBI secara harfiah berarti niat yang tidak baik

---

<sup>104</sup> Samuel M.P Hutabarat, Penawaran Dan Penerimaan Dalam Hukum Perjanjian, Penerbit Grasindo, Jakarta (2010), 45.

atau maksud yang jahat maka perjanjian jual beli *akun game* dengan itikad buruk melanggar ketentuan *developer* batal demi hukum.

## **B. Pelindungan Hukum Terhadap Pembeli Dalam Jual Beli Akun Game Mobile Legends: Bang Bang Yang di Rugikan.**

Dalam dunia bisnis pelindungan hukum bagi konsumen perlu ada karena akan mendorong lingkungan bisnis yang sehat dan adil dengan memberikan jaminan dan keamanan kepada konsumen saat bertransaksi agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum.<sup>105</sup> Pelindungan hukum untuk konsumen mencakup hak untuk melakukan transaksi dan menerima produk atau jasa yang aman dan berkualitas.

Hak-hak ini termasuk hak atas informasi, keamanan, kualitas, ganti rugi, dan pelindungan hukum. Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Pelindungan Konsumen di Indonesia memberikan hak dan kewajiban konsumen serta tanggung jawab pengusaha untuk menyediakan produk atau jasa yang aman dan berkualitas. Selain itu Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 71 Tahun 2019 tentang Pelindungan Konsumen Dalam Perdagangan Elektronik juga mengatur pelindungan konsumen dalam transaksi perdagangan elektronik, termasuk pelindungan terhadap informasi pribadi konsumen dan Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2014 tentang Standar Pelayanan Minimal menetapkan standar pelayanan minimal yang harus dipenuhi oleh penyedia jasa, termasuk produk atau jasa yang disediakan untuk konsumen.

---

<sup>105</sup> Rahardjo Satjipto, "Ilmu Hukum" (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti., 2000). 54.

Di Indonesia Badan Pelindungan Konsumen Nasional (BPKN) dan Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK) adalah beberapa lembaga pemerintah yang bertugas melindungi hak-hak konsumen. Lembaga-lembaga tersebut bertanggung jawab untuk menyelesaikan perselisihan antara konsumen dan pengusaha. Selain itu konsumen dapat melaporkan kepada Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) atau Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (BAPPEBTI) jika pengusaha menjual barang yang tidak memenuhi standar yang berlaku.

Segala upaya untuk menjamin adanya kepastian hukum untuk melindungi konsumen disebut pelindungan konsumen.<sup>106</sup> Dengan demikian pelindungan konsumen dapat didefinisikan sebagai semua upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa konsumen menerima kepastian hukum dan pelindungan dalam bertransaksi. Ini termasuk berbagai kebijakan dan tindakan untuk melindungi hak konsumen dari praktik bisnis yang tidak adil, penipuan, dan bahaya yang mungkin timbul dari penggunaan barang dan jasa.

Konsumen adalah setiap individu yang memanfaatkan barang dan jasa yang tersedia di masyarakat, baik untuk kepentingan pribadi, keluarga, orang lain, atau makhluk hidup lainnya, dan tidak untuk dijual.<sup>107</sup> Konsumen didefinisikan sebagai setiap orang yang menggunakan barang atau jasa yang tersedia di masyarakat untuk tujuan pribadi atau non-komersial. Ini termasuk penggunaan untuk diri sendiri,

---

<sup>106</sup> Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Pelindungan Konsumen.

<sup>107</sup> Pasal 1 Ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Pelindungan Konsumen.

keluarga, atau orang lain, bukan untuk dijual kembali atau dibeli. Pelindungan konsumen termasuk hak untuk mendapatkan informasi yang akurat, hak untuk memilih barang atau jasa, dan hak untuk mendapatkan ganti rugi.

Konsumen memiliki berbagai hak yang dijamin oleh undang-undang untuk memastikan terlindungi dalam transaksi barang dan/atau jasa. Pasal 4 UU Pelindungan Konsumen menyebutkan bahwa konsumen memiliki hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa. berhak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan. Konsumen juga memiliki hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa. Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan juga dijamin, sehingga konsumen dapat menyampaikan keluhan dan mendapatkan tanggapan yang layak. Lebih lanjut, konsumen berhak untuk mendapatkan advokasi, pelindungan, dan upaya penyelesaian sengketa pelindungan konsumen secara patut.

*Player* juga memiliki hak untuk mendapatkan pembinaan dan pendidikan konsumen, yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai konsumen. Hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif juga diatur, memastikan bahwa konsumen mendapatkan perlakuan yang adil dalam setiap transaksi. Selain itu konsumen memiliki hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi, dan/atau penggantian jika barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian

atau tidak sebagaimana mestinya. Terakhir konsumen memiliki hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya yang terkait dengan Pelindungan konsumen.<sup>108</sup>

Pengusaha diharapkan selalu memenuhi kewajiban untuk menyediakan produk atau jasa yang aman dan berkualitas untuk membangun hubungan bisnis yang menguntungkan bagi kedua belah pihak, yaitu pengusaha dan konsumen, karena Pelindungan hukum bagi konsumen perlu dalam menjaga hak-hak konsumen, mencegah praktik bisnis yang merugikan konsumen, dan menciptakan lingkungan bisnis yang adil dan sehat. Dengan Pelindungan hukum yang kuat, setiap orang akan merasa aman dan dijamin keadilan dalam masyarakat, dan hak-hak akan dihormati dan dilindungi tanpa diskriminasi. Pelindungan hukum juga bertujuan untuk mencegah pelanggaran hukum dan meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sistem hukum. Ini dapat dicapai melalui pengadilan yang adil dan transparan dan sistem hukum yang lebih baik. Pelindungan hukum juga dapat mendorong perubahan sosial dan mendorong perbaikan sistem kebijakan publik dan hukum.

Dalam penjualan *akun* melibatkan pengiklanan akun game lanjutan memikat *player* yang ingin mempercepat progres dengan janji yang tidak realistis, menjual, membeli, membagikan, atau memberikan *akun game* kepada player melanggar ketentuan layanan yang disediakan oleh *developer*.<sup>109</sup> Dalam *TOS* atau *EULA*

---

<sup>108</sup> Pasal 4 Ayat 1-9 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Pelindungan Konsumen.

<sup>109</sup> Mobile Legends: Bang Bang. Wawancara Oleh Widi Anis Pambudi, Yogyakarta, 23 Juni 2024

didalamnya sebelum player membuat akun untuk menyetujui persyaratan yang disediakan oleh developer salah satunya ialah melarang player menjual akun. Dalam transaksinya menurut Pasal 1320 KUHperdata perjanjian jual beli yang dilakukan oleh para pihak dinyatakan tidak sah sebagai objek jual-beli karena bukan merupakan hak milik pengguna. Akibat hukumnya adalah bahwa perjanjian jual-beli tersebut menjadi batal demi hukum (null and void) secara otomatis perjanjian tersebut tidak pernah dianggap sejak dibuat. sehingga tidak ada dasar yang dapat digunakan untuk menuntut di hadapan pengadilan. "Suatu syarat batal adalah syarat yang bila dipenuhi akan menghapuskan perikatan dan membawa segala sesuatu kembali pada keadaan semula, seolah-olah tidak pernah ada suatu perikatan".<sup>110</sup>

Penulis berpendapat bahwa karena tidak memenuhi syarat objektif perjanjian Pelindungan hukum tidak dapat diberikan kepada pembeli yang melanggar ketentuan *TOS* atau *EULA*, yang melarang pemain menjual akun game. Berdasarkan Pasal 1320 KUHPerdata perjanjian yang tidak memenuhi syarat adanya *causa* yang halal dapat dianggap tidak sah. Jika perjanjian yang dibuat tidak sesuai dengan syarat yang ditetapkan dalam Pasal 1320 ayat (4), hal ini dapat menyebabkan kesepakatan tersebut tidak memiliki kekuatan hukum. Pasal 1335 KUHPerdata menyatakan bahwa "Suatu perjanjian tanpa sebab atau yang dibuat karena suatu sebab yang palsu atau terlarang, tidak mempunyai kekuatan".

*Causa* dalam suatu perjanjian harus memiliki alasan yang sah dan tidak terlarang, sebagaimana diatur dalam Pasal 1337 KUHPerdata yang menyebutkan

---

<sup>110</sup> Pasal 1265 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

“Suatu sebab adalah terlarang jika sebab itu dilarang oleh undang-undang atau bertentangan dengan kesusilaan atau ketertiban umum”. Oleh karena itu, perjanjian yang melanggar hukum tidak boleh dilaksanakan. Akibatnya Pelindungan hukum bagi pembeli dalam transaksi dengan penjual tidak dapat diberikan karena tidak memenuhi syarat objektif sahnyanya perjanjian sesuai dengan Pasal 1320 ayat (4) KUHPerdara, yaitu suatu sebab yang halal. Karena syarat sahnyanya perjanjian tidak terpenuhi, maka perjanjian tersebut menjadi tidak sah dan batal demi hukum (null and void) para pihak berkewajiban mengembalikan apa yang diterima dan mendapatkan Kembali apa yang telah ia berikan sehingga tidak ada dasar yang dapat digunakan untuk menuntut di hadapan pengadilan.<sup>111</sup>

Undang-Undang Pelindungan Konsumen UU No. 8 Tahun 1999 tidak dapat melindungi pembeli dalam transaksi jual beli *akun game* yang dilarang oleh *developer* karena transaksi tersebut melanggar ketentuan yang ditetapkan oleh pengembang *game*. *Developer game* memiliki aturan dan kebijakan sendiri yang melarang jual beli akun untuk menjaga integritas dan keseimbangan permainan. Transaksi yang melanggar ketentuan ini dianggap ilegal atau tidak sah dalam perjanjian pengguna *TOS/EULA* yang disetujui oleh pemain saat membuat akun. Oleh karena itu, Pelindungan hukum tidak dapat diberikan kepada pembeli akun dalam situasi ini.

Pasal 4 UU Pelindungan Konsumen menyatakan bahwa hak-hak konsumen berlaku untuk barang dan/atau jasa yang sah secara hukum. Secara umum

---

<sup>111</sup> Pasal 1265 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

peraturanya perlindungan konsumen diberikan terhadap individu maupun kita semua dalam satu ekosistem perekonomian public yang bersifat perdata dan public.<sup>112</sup> Dalam konteks jual beli *akun game* yang dilarang oleh developer, barang tersebut tidak dianggap sah karena melanggar perjanjian yang mengatur penggunaan akun. Selain itu, Pasal 8 ayat (1) UU Pelindungan Konsumen melarang produsen atau pelaku usaha untuk menawarkan, memproduksi, atau memperdagangkan barang dan/atau jasa yang tidak memenuhi atau tidak sesuai dengan standar yang dipersyaratkan dan ketentuan peraturan perundang-undangan. Jual beli *akun game* yang dilarang oleh developer jelas tidak memenuhi ketentuan ini sehingga tidak ada Pelindungan bagi konsumen dalam transaksi tersebut.

Ruang lingkup Pelindungan konsumen dalam UU Pelindungan Konsumen dirancang untuk melindungi konsumen dari praktik perdagangan yang tidak adil atau merugikan yang terjadi dalam transaksi yang sah. Pelindungan ini mencakup hak atas informasi yang benar, hak untuk memilih, hak atas keamanan dan keselamatan, serta hak atas kenyamanan. Namun, dalam kasus jual beli *akun game* yang dilarang oleh *developer*, transaksi ini terjadi di luar batas legalitas yang diakui. Oleh karena itu, konsumen yang terlibat dalam transaksi tersebut tidak dapat mengharapkan Pelindungan hukum dari UU Pelindungan Konsumen karena player sudah berada di luar jangkauan undang-undang tersebut. Pelindungan konsumen hanya berlaku untuk transaksi yang mematuhi hukum dan peraturan yang ada, dan

---

<sup>112</sup> Yusuf Shofie, *Penyelesaian Sengketa Konsumen Menurut Undang – Undang Perlindungan Konsumen (UUPK) Teori & Praktek Penegakan Hukum*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2003), 13.

tidak mencakup kegiatan yang melanggar ketentuan peraturan yang telah disepakati.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Pelindungan Konsumen tidak secara eksplisit menyebutkan dalam satu pasal bahwa Pelindungan konsumen tidak berlaku jika perjanjian jual beli tidak sah secara hukum. Namun prinsip ini dapat disimpulkan dari beberapa ketentuan yang ada dalam undang-undang tersebut. Beberapa pasal yang mengindikasikan bahwa Pelindungan hanya berlaku untuk transaksi yang sah adalah.

Pasal 4 Hak-hak konsumen seperti hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa, serta hak untuk memilih dan mendapatkan barang dan/atau jasa sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan, mengimplikasikan bahwa hak ini berlaku untuk barang dan jasa yang sah.

Pasal 8 ayat (1) Melarang pelaku usaha untuk memproduksi dan/atau memperdagangkan barang dan/atau jasa yang tidak memenuhi atau tidak sesuai dengan standar yang dipersyaratkan dan ketentuan peraturan perundang-undangan. Ini menunjukkan bahwa Pelindungan konsumen berlaku untuk barang dan jasa yang sah menurut peraturan perundang-undangan.

Meskipun tidak ada satu pasal khusus yang secara eksplisit menyatakan bahwa UU Pelindungan Konsumen hanya berlaku untuk transaksi yang sah, berbagai ketentuan dalam undang-undang tersebut menunjukkan bahwa Pelindungan diberikan dalam konteks transaksi yang sah dan legal sesuai dengan

peraturan perundang-undangan. Transaksi jual beli *akun game* yang dilarang oleh *developer* melanggar ketentuan layanan yang disepakati, sehingga tidak sah dan tidak mendapat Pelindungan dari UU Pelindungan Konsumen.

Dalam proses terjadinya jual beli akun game ini terjadi di platform *Facebook* yang artinya ada keterlibatan juga terhadap Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Pasal 1 disebutkan definisi transaksi elektronik yang mencakup kegiatan jual beli yang para pihak berjanji kontrak para pihak melalui system elektronik. Berikutnya mengenai dalam pasal 17 mengatur agar para pihak bersikap beritikad baik selama transaksi berlangsung, dalam pasal 18 disebutkan transaksi ini mengikat para pihak yang membuat, berikutnya pula para pihak dipersilahkan untuk memilih kewenangan hukum yang berlaku dalam transaksi elektronik, jika tidak adankepemilihan hal ini disebutkan dalam poin berikutnya bahwa hukum yang berlaku didasarkan pada Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Internasional, UU ITE lebih fokus pada pengaturan informasi elektronik, dokumen elektronik, transaksi elektronik, tanda tangan elektronik, dan hal-hal lain yang terkait dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam fenomena yang terjadi dalam pengaturanya ruang lingkup UU ITE ini berfokus kepada pengaturan informasi dan transaksi elektronik Beberapa ketentuan dalam UU ITE yang berkaitan dengan sahnya perjanjian transaksi elektronik meliputi, Pasal 1 ayat (2) Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media

elektronik lainnya. Pasal 5 ayat (1) Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.

Pasal 6 Dalam hal terdapat ketentuan lain selain yang diatur dalam undang-undang ini yang mensyaratkan suatu informasi harus tertulis atau asli, informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dianggap sah sepanjang informasi yang tercantum di dalamnya dapat diakses, ditampilkan, dijamin keutuhannya, dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga menerangkan suatu keadaan. Pasal 18 ayat (1) Transaksi Elektronik yang dituangkan ke dalam Kontrak *Elektronik* mengikat para pihak. ayat (3) Para pihak memiliki hak untuk memilih hukum yang berlaku bagi transaksi elektronik internasional yang dibuatnya.

Dari pasal-pasal tersebut dapat disimpulkan bahwa UU ITE mengatur keabsahan transaksi elektronik, serta memberikan jaminan bahwa informasi elektronik dan dokumen elektronik dapat digunakan sebagai alat bukti hukum yang sah. Tetapi dalam fenomena yang terjadi dalam jual beli *akun game* melalui media elektronik ini ditemukan factor bahwa transaksi yang dilakukan melanggar dari ketentuan developer selaku pengembang *game* maka perjanjian itu sudah melanggar ketentuan antara pengguna dan *developer*, dalam hal ini developer memiliki hak untuk mengambil tindakan menghapus *akun* atau memblokir pengguna dalam akunya, dalam pasal 18 ayat 1 memberikan Pelindungan terhadap proses transaksi elektronik tetapi bukan terhadap transaksi elektronik yang melanggar ketentuan peraturan *developer* dalam artian transaksi yang dilindungi sebatas transaksi yang sah untuk dilakukan.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) tidak dapat melindungi pembeli dalam transaksi jual beli akun *game* yang dilarang oleh *developer* karena transaksi tersebut melanggar ketentuan yang ditetapkan oleh pengembang *game*. Pengembang *game* biasanya memiliki perjanjian layanan *Terms of Service* yang secara eksplisit melarang jual beli akun untuk menjaga integritas dan keseimbangan permainan. Transaksi yang melanggar perjanjian ini dianggap tidak sah dan melanggar hukum oleh pengembang, sehingga tidak mendapat Pelindungan dari UU ITE. Pasal 27 ayat (3) UU ITE mengatur tentang larangan distribusi informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang dilarang, termasuk informasi yang mengandung pelanggaran terhadap perjanjian atau aturan yang sah.

UU ITE didesain untuk mengatur dan memberikan Pelindungan hukum terhadap aktivitas dan transaksi elektronik yang sah. Pasal 27 ayat (2) UU ITE, misalnya, melarang penyebaran informasi yang menyesatkan dan menyebabkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik. Namun, Pelindungan ini hanya berlaku untuk transaksi yang sah dan sesuai dengan hukum yang berlaku. Dalam kasus jual beli akun *game* yang dilarang oleh *developer*, transaksi tersebut tidak memenuhi syarat legalitas karena melanggar ketentuan yang ditetapkan oleh pengembang *game*. Oleh karena itu konsumen atau pembeli akun *game* yang terlibat dalam transaksi ini tidak dapat mengklaim Pelindungan hukum berdasarkan UU ITE.

Ruang lingkup Pelindungan yang diberikan oleh UU ITE terbatas pada aktivitas dan transaksi elektronik yang sah dan tidak melanggar hukum lainnya. UU ITE bertujuan untuk menciptakan kepastian hukum dalam penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik, melindungi hak-hak pengguna teknologi informasi, serta mencegah penyalahgunaan informasi elektronik. Transaksi yang melanggar ketentuan perjanjian layanan, seperti jual beli akun game yang dilarang oleh *developer*, berada di luar ruang lingkup Pelindungan UU ITE. Pelindungan hanya diberikan kepada transaksi yang mematuhi hukum dan peraturan yang berlaku, sehingga transaksi yang melanggar perjanjian layanan tidak termasuk dalam cakupan Pelindungan UU ITE.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memang tidak secara eksplisit menyatakan bahwa Pelindungan hanya diberikan kepada transaksi yang sah dalam satu pasal khusus. Namun prinsip ini bisa disimpulkan dari berbagai ketentuan dalam undang-undang tersebut yang mengacu pada legalitas transaksi.

Pasal 27 ayat (2) UU ITE melarang penyebaran informasi elektronik yang memiliki muatan perjudian, penghinaan, pemerasan, dan sejenisnya. Ini menunjukkan bahwa hanya transaksi yang tidak melanggar hukum yang dilindungi. Pasal 28 ayat (1) UU ITE menyebutkan bahwa "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik." Pasal ini menunjukkan bahwa Pelindungan diberikan untuk transaksi yang sah, di mana hak-hak konsumen

dijamin. Pasal 30 UU ITE melarang akses ilegal terhadap sistem elektronik milik orang lain dengan cara apa pun. Hal ini mengisyaratkan bahwa transaksi yang melibatkan akses ilegal atau melanggar ketentuan yang sah tidak dilindungi. Kesimpulannya meskipun UU ITE tidak memiliki satu pasal khusus yang menyatakan bahwa hanya transaksi yang sah yang dilindungi, berbagai ketentuan di dalamnya menunjukkan bahwa Pelindungan hanya berlaku untuk aktivitas dan transaksi elektronik yang tidak melanggar hukum. Transaksi yang melanggar ketentuan hukum seperti jual beli akun game yang dilarang oleh *developer*, tidak berada dalam lingkup Pelindungan UU ITE.

Dalam fenomena jual beli yang telah terjadi pembeli yang melakukan transaksi masih kurang atas kesadaran hukum yang telah diperbuat atas bahayanya transaksi jual beli *akun game* selain ternyata transaksinya tidak sah secara hukum masalah yang dijumpai dalam transaksi yaitu *HackBack* seperti yang telah dijelaskan bagaimana proses terjadinya *HackBack* oleh penulis yaitu adanya perbuatan yang dilakukan oleh pelaku dalam kasusnya pelaku mengambil kembali *akun* yang dijual dari pembeli, yang mana seharusnya akun sudah pada tangan pembeli tetapi penjual mengambil kembali akun yang telah dijualnya jika sudah terjadi hal seperti itu bagaimana pelindungan pembeli yang mengalami kerugian, mengingat dalam sahnya perjanjian jual beli akun tersebut ternyata tidak sah maka usaha pembeli yang dapat dilakukan pertama kali ialah dengan Langkah *non litigasi*.

*Non litigasi* disini dimaksudkan menyelesaikan perkara diluar hukum dengan cara menghubungi ulang melakukan negoisasi kembali dengan penjual bahwa perjanjian jual beli yang telah diperbuat tidak memenuhi syarat sahnya perjanjian jual beli yaitu syarat objektif sebab yang halal karna *developer* melarang player yang memiliki akun memperdagangkannya, dalam hal ini pembeli dapat meminta Kembali kesepakatan jual beli dibatalkan karena jual beli tersebut tidak diakui oleh hukum atau batal demi hukum dan dianggap tidak pernah terjadi.

Tetapi dalam fenomenanya pelaku yang melakukan *HackBack* seringkali menghilang dan tidak mengembalikan hak pembeli hal ini menimbulkan kerugian kepada pembeli atas ketidakaktahuannya mengenai perjanjian jual beli yang ia lakukan, jika dilihat dalam perbuatannya *HackBack* tersebut menekankan kepada Tindakan seseorang yang melanggar kepatutan terhadap hak orang lain, dalam hal ini kesalahn penjual ialah memperdagangkan barang yang dilarang oleh *developer* dan menjualnya kepada seseorang ketika sudah dijual *akun* tersebut diambil kembali yang membuat pembeli kehilangan sejumlah nominal yang telah disepakati atau pembeli menjadi mengalami kerugian.

Kerugian yang dimaksud oleh pembeli ialah kerugian atas sejumlah nominal yang telah disepakati namun ternyata jual beli tersebut tidak sah atau tidak diakui oleh hukum dan dianggap tidak pernah terjadi maka penjual wajib mengembalikan nominal yang telah disepakati tersebut atas batalnya perjanjian,<sup>113</sup> tetapi pembeli justru kabur perbuatan tersebut mencakup unsur adanya perbuatan melawan hukum

---

<sup>113</sup> Pasal 1265 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

tidak mengembalikan sejumlah uang yang telah disepakati karena jual beli akun game tidak sah secara hukum, adanya kesalahan yaitu dengan sengaja tidak mengembalikan hak pembeli sejumlah nominal yang telah disepakati, adanya sebab akibat antara kerugian dan perbuatan yaitu sebab si penjual tidak mengembalikan sejumlah nominal uang sebagai alat tukar jual beli kepada pembeli yang mengakibatkan kerugian terhadap pembeli,<sup>114</sup> unsur diatas memenuhi unsur perbuatan melawan hukum yang dapat dipakai oleh pembeli untuk mendapatkan kembali haknya.

Maka dalam hal ini pembeli yang ingin mendapatkan kembali haknya sejumlah nominal uang yang telah ia setuju untuk melakukan pembayaran dapat menempuh jalur hukum, pembeli dapat mengajukan gugatan perdata ke pengadilan untuk menuntut ganti rugi atas kerugian yang dialami berdasarkan ketentuan dalam pasal 1365 KUHPerdata yang mengatur mengenai Perbuatan Melawan Hukum serta Pasal 1265 KUHPerdata yang mewajibkan penerima uang mengembalikan apa yang telah diterimanya yaitu nominal uang yang telah disepakati serta dalam pasal 1499 KUHPerdata yang menegaskan penjual wajib mengembalikan biaya yang dikeluarkan pembeli.

Penipuan lebih jelasnya diatur dalam KUHPidana yang memiliki arti barang siapa dengan maksud menguntungkan diri sendiri secara melawan hukum dengan tipu muslihat diancam pidana selama 4 tahun, dalam Pasal 1328 KUHPerdata dijelaskan bahwa penipuan bisa dipakai dalam sebagai alasan pembatalan

---

<sup>114</sup> Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

perjanjian lebih lanjut penipuan tidak hanya dipersangkakan melainkan harus dibuktikan. menjelaskan bahwa penipuan terjadi apabila salah satu pihak dengan sengaja memberikan keterangan-keterangan yang palsu atau tidak benar disertai dengan tipu muslihat untuk membujuk pihak lawannya memberikan perizinannya. Pihak yang menipu tersebut bertindak secara aktif untuk menjerumuskan pihak lawannya.<sup>115</sup>

Penipuan yang terjadi dalam fenomena transaksinya ialah dengan menjual menggunakan tipu muslihat barang yang bukan kepemilikannya serta merencanakan dikemudian hari *akun game* tersebut diambil kembali oleh penjual karena penjual berikau sebagai bezit seharusnya perjanjian tersebut batal demi hukum setatusnya yang seharusnya para pihak mendapatkan kembali haknya si penjual lebih memilih untuk menipun pembeli untuk menipu mengambil uang yang disepakati pembeli. Dengan mempertimbangkan ketentuan yang tercantum dalam Pasal 1328 KUHPerdara sebagaimana yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penipuan harus dibuktikan, bukan hanya dipersangkakan. Sangat mungkin bahwa pembuktian adanya rangkaian kebohongan atau tipu muslihat akan lebih kuat diproses di pengadilan pidana daripada di pengadilan perdata. Ini sejalan dengan asas pembuktian, yang berbunyi, "Siapa yang mendalilkan sesuatu wajib membuktikannya". Dengan demikian jika sudah ada putusan pengadilan pidana yang berkekuatan hukum tetap atas penipuan, tentunya akan lebih mudah untuk

---

<sup>115</sup> Subekti, "Hukum Perjanjian" OP.cit 24.

membuktikan gugatan perdata terhadap si pelaku atau setidaknya meminimalkan kemungkinan bahwa gugatan perdata akan diajukan terlalu dini.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
PERPUSTAKAAN  
YOGYAKARTA