

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung secara cepat telah mengubah pola interaksi sosial maupun ekonomi. Dalam lanskap digital saat ini, kegiatan ekonomi tidak hanya berkaitan dengan objek berwujud, melainkan juga merambah pada aset dan identitas digital seperti akun game serta item virtual yang memiliki nilai komersial dan dapat dijual belikan antar pengguna perkembangan ini membuka ranah analisis baru dalam ilmu hukum, terutama berkaitan dengan status hukum objek digital dalam transaksi, prinsip kebebasan berkontrak, serta mekanisme perlindungan bagi para pihak yang terlibat transaksi tersebut.¹

Popularitas permainan *mobile* di Indonesia, termasuk *Mobile Legends: Bang Bang*, telah mendorong terbentuknya pasar sekunder yang signifikan bagi aset digital seperti skin, hero, hingga akun dengan reputasi tinggi. Transaksi atas benda virtual tersebut dilakukan melalui berbagai saluran, baik yang disediakan secara resmi maupun melalui forum dan marketplace pihak ketiga. Dalam praktiknya, jual beli akun dan item kerap melibatkan pihak perantara seperti layanan rekening bersama (*rekber*), komunitas di media sosial, serta kanal transaksi informal lainnya.

¹ Afif Deri, Hukum Ttransaksi Elektronik Di Zaman Globalisasi (Guepedia, 2022), Hal 7.

Berbagai temuan lapangan dan penelitian akademik menunjukkan bahwa aktivitas ini berlangsung secara masif, namun juga memiliki tingkat kerawanan yang tinggi terhadap sengketa dan praktik penipuan.²

Dalam konteks jual beli barang virtual, hubungan antara penjual dan pembeli pada dasarnya merupakan suatu perjanjian yang tunduk pada ketentuan KUH Perdata. Jual beli dilihat dari Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata) yang berbunyi jual beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan. Perjanjian jual beli bermakna untuk memindahkan suatu hak milik atas suatu barang dengan berupa imbalan berupa uang. Apabila suatu perjanjian jual beli tersebut kontra prestasi bukan berupa uang maka perjanjian tersebut bukan dinamakan dengan perjanjian jual beli melainkan perjanjian tukar menukar.³

Pasal 1320 KUH Perdata menegaskan bahwa suatu perjanjian dianggap sah apabila memenuhi empat syarat, yaitu kesepakatan para pihak, kecakapan untuk membuat perikatan, adanya objek tertentu, dan adanya sebab yang halal. Syarat-syarat tersebut tetap berlaku dalam transaksi elektronik, termasuk jual beli akun maupun barang virtual pada game *Mobile Legends*, karena substansi hubungan hukumnya tetap berupa kesepakatan untuk menukar prestasi.⁴

² Anak Agung Ayu Rai Agung Rene Dhariswari, "Pengaturan Jual Beli Virtual Property Dalam Online Game Dengan Transaksi Real Money Trading" *Jurnal Konstruksi Hukum* 5, no. 1 (2024): Hal 1-2.

³ Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

⁴ Rahmad Satria, "Keabsahan Perjanjian Digital Dalam Transaksi Elektronik Berdasarkan Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Validity of Digital Agreements in Electronic Transactions Based on the Electronic Information and Transactions Law" *Jurnal Kolaboratif Sains* 8, no. 1 (2025): Hal 558–559.

Apabila salah satu pihak tidak menjalankan kewajibannya sesuai isi perjanjian, maka keadaan tersebut dianggap sebagai wanprestasi. Pasal 1243 KUH Perdata mengatur bahwa pihak yang dirugikan berhak menuntut ganti kerugian apabila pihak lain lalai dalam memenuhi prestasi, baik karena tidak melaksanakan sama sekali, terlambat melaksanakan, atau melaksanakan secara tidak tepat. Dalam konteks transaksi elektronik, termasuk penjualan akun game, wanprestasi dapat terlihat dari akun yang tidak sesuai dengan yang dijanjikan, akses akun yang kemudian hilang, atau kegagalan penjual menyerahkan barang virtual yang telah disepakati.⁵

Selain ketentuan hukum perdata, transaksi dalam ruang digital juga diatur oleh Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU ITE. Pasal 1 angka 17 UU ITE menjelaskan kontrak elektronik adalah perjanjian para pihak yang dibuat melalui Sistem Elektronik. Undang-undang ini mengakui keabsahan dokumen dan kesepakatan elektronik sebagai alat bukti yang sah, serta mengatur kewajiban pihak yang melakukan transaksi elektronik untuk menyampaikan informasi yang benar, lengkap, dan tidak menyesatkan.⁶

Dalam transaksi elektronik seperti jual beli akun dan barang virtual pada *Mobile Legends*, penerapan UU ITE memiliki peran penting untuk menjamin adanya kepastian hukum bagi para pihak yang bertransaksi. Pasal 9 UU ITE

⁵ Richard, Buku Ajar Hukum Kontrak (CV Cendekia Press, 2024) Hal 66 .

⁶ Ni Luh Gede Mella Septiari And Ni Made Puspautari Ujjianti, "Kekuatan Hukum Perjanjian Elektronik Dalam Perspektif KUH Perdata Dan UU ITE," *Indonesian Journal Of Law And Justice* 2, No. 4 (2025): Hal 10

mewajibkan pelaku usaha yang memasarkan produk melalui media elektronik untuk memberikan informasi yang benar, lengkap, dan tidak menyesatkan. Ketentuan ini bertujuan melindungi konsumen dari kerugian akibat data yang tidak akurat, sehingga keterangan mengenai akun atau item virtual yang ditawarkan harus sesuai dengan kondisi sebenarnya.⁷

Selain itu, Pasal 15 UU ITE mempertegas aspek tanggung jawab dalam transaksi digital. Pada ayat (1), penyelenggara sistem elektronik diwajibkan memastikan sistem yang digunakan bekerja secara aman, andal, dan berfungsi dengan baik. Ayat (2) mengatur bahwa penyelenggara harus melakukan verifikasi atas kebenaran dan kelengkapan informasi yang dikelolanya. Sementara ayat (3) mensyaratkan adanya prosedur operasional yang memadai untuk menjaga keamanan proses transaksi. Keseluruhan aturan tersebut menegaskan bahwa para pihak dalam jual beli akun game, baik penjual maupun platform penyedia, memiliki kewajiban hukum terkait keakuratan informasi serta keamanan sistem. Dengan demikian, aktivitas perdagangan akun game berlangsung dalam ruang yang diatur oleh hukum, bukan sekadar praktik bebas tanpa batasan.⁸

Perspektif resiko empiris menunjukkan bahwa praktik jual beli akun *Mobile Legends* menimbulkan sejumlah permasalahan nyata, termasuk wanprestasi ketika penjual tidak menyerahkan akses akun sesuai perjanjian, penipuan yang menyebabkan pembeli kehilangan dana setelah melakukan pembayaran, penyalahgunaan kredensial login yang berakhir pada peretasan akun atau email,

⁷ Pasal 9 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

⁸ *Ibid.* Pasal 15.

serta tindakan pengambilalihan kembali akses akun pasca-transaksi.⁹ Temuan pada berbagai studi lapangan dan penelitian skripsi mengindikasikan bahwa laporan mengenai wanprestasi dan penipuan cukup sering terjadi, terutama pada transaksi yang memanfaatkan layanan rekening bersama tidak terpercaya atau platform jual beli yang tidak diawasi. Dampak yang dialami pihak dirugikan meliputi kerugian ekonomi, tekanan psikologis, dan hilangnya identitas digital yang telah dibangun.¹⁰

Perkembangan terbaru menunjukkan adanya ketegangan antara praktik jual beli akun yang dilakukan langsung antar pemain (*peer-to-peer*) dan aturan internal pengembang gim yang termuat dalam *EULA*. Banyak pengembang secara tegas melarang pemindahan atau penjualan akun, tetapi kenyataannya pasar sekunder tetap berkembang dan dimanfaatkan oleh pemain. Ketidakselarasan antara kebijakan platform dan praktik pengguna tersebut menimbulkan diskusi mengenai status kepemilikan akun, kewenangan pengembang, serta sejauh mana tanggung jawab masing-masing pihak ketika terjadi sengketa.¹¹

Penggunaan layanan rekening bersama (*rekber*) sebagai sarana pengamanan transaksi turut menghadirkan persoalan hukum dan operasional. Walaupun *rekber* bertujuan membangun kepercayaan antara para pihak, banyak penyedia layanan tersebut beroperasi tanpa dasar regulasi yang jelas maupun standar perlindungan konsumen yang memadai, sehingga memunculkan risiko penyalahgunaan dana

⁹ Hasim Purba, *Hukum Perikatan Dan Perjanjian* (PT Sinar Grafika, 2022), Hal 9-10.

¹⁰ Ahmad Aldi Saifuddin and Siti Ummu Adillah, “Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend Melalui Jasa Rekening Bersama Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999,” *Jurnal Ilmiah Sultan Agung* 4, no. 1 (2025): Hal 526–41.

¹¹ U M Totimage, H Aziz, and R Taufik, “Pertanggungjawaban Penyedia Marketplace Dalam Terjadinya Ketidaksesuaian Objek Jual Beli Transaksi Elektronik,” *Jurnal Pemandhu* 3, no. 2 (2022):Hal 63.

maupun data pribadi. Sejumlah kajian akademik di Indonesia mencatat kerentanan tersebut dan mendorong perlunya formulasi kebijakan yang lebih komprehensif guna menjamin keamanan konsumen dalam transaksi aset virtual.¹²

Dalam transaksi penjualan barang virtual pada game *Mobile Legends*, pemain umumnya melakukan jual beli akun melalui berbagai saluran media sosial seperti grup Facebook, WhatsApp, Instagram, ataupun marketplace alternatif. Penjual biasanya memasarkan akun dengan beragam keunggulan seperti peringkat tinggi, koleksi skin yang banyak, atau akses penuh sementara pembeli melakukan pembayaran lewat transfer bank, dompet digital, dan metode serupa. Karena kegiatan ini tidak berada di bawah regulasi resmi Moonton, tingkat risikonya cukup besar: penjual dapat mengambil kembali akun, informasi login berpotensi disalahgunakan, atau akun tersebut bisa terkena pembatasan hingga pemblokiran oleh pihak pengembang digital.¹³

Sebuah kasus di Batam menjadi contoh nyata risiko dari transaksi jual beli akun *Mobile Legends* di luar saluran resmi. Seorang pengemudi ojek online bernama Bakti Saputra datang ke rumah korban, Timoti (21), untuk menunaikan transaksi pembelian akun seharga Rp 1 juta. Pelaku awalnya mengaku membeli akun sebagai hadiah ulang tahun untuk adiknya, dan Timoti pun memberikan akses email dan login akun ML melalui ponselnya. Namun tak lama setelah itu, ponsel Timoti tiba-tiba mati total, layar menjadi gelap, dan semua data termasuk aplikasi

¹² Helfida Augestira and Merline Eva Lyanthi, "Keabsahan Perjanjian Jual Beli Melalui Penggunaan Rekening Bersama Pada Game Online," *Jurnal Ilmu Hukum Sosial Dan Humaniora* 1, no. 3 (2024): Hal 298–306.

¹³ Hafidz Muftisany, *Hukum Jual Beli Online* (Intera, 2021), Hal.18

m-banking dan catatan usaha keripiknya tidak bisa diakses kembali. Menurut pengakuan Bakti, dia hanya menjalankan order yang diterimanya melalui aplikasi ojek online dia mengklaim tidak tahu bahwa transaksi tersebut akan menjerat akunnya. Korban kemudian melaporkan kasus ini ke Polsek Batam Kota atas dugaan pencurian data dan pengambilalihan ponsel.¹⁴

Tinjauan literatur menunjukkan bahwa sejumlah penelitian di Indonesia telah mengkaji legalitas jual beli akun, termasuk melalui analisis terhadap ketentuan *EULA*, penerapan UU ITE, serta posisi aset virtual dalam perspektif hukum perdata, terkait akad transaksi akun. Namun, mayoritas penelitian masih berfokus pada pendekatan normatif atau studi kasus yang terbatas ruang lingkupnya. Penelitian yang memadukan analisis normatif regulasi dengan temuan empiris di lapangan misalnya melalui wawancara dengan para penjual dan pembeli akun *game* online, wawancara pelaku pasar, atau telaah dokumen transaksi dan praktik *rekber* masih terbatas jumlahnya. Keterbatasan metodologis tersebut menyebabkan pemahaman mengenai bagaimana tanggung jawab hukum pemilik akun benar-benar terwujud dalam praktik belum sepenuhnya komprehensif.¹⁵

Minimnya putusan pengadilan yang dapat dijadikan preseden dalam sengketa jual beli akun menyebabkan penerapan hukum di lapangan belum seragam. Penyelesaian konflik umumnya dilakukan di luar proses litigasi, misalnya melalui pengaduan kepada penyedia platform atau mediasi informal antar pihak. Situasi ini

¹⁴ Partahi Fernando Wilbert Sirait, Farid Assifa

<https://regional.kompas.com/read/2025/06/16/190445178/penjual-keripik-tertipu-jual-beli-akun-game-mobile-legends-hp-tiba-tiba-tak>. Diakses Pada Tanggal 04 November 2025 Pukul 20.17 WIB.

¹⁵ Kimpalan Sebakas dan Budi Santoso, "Analisa Yuridis Keabsahan Jual Beli Akun Permainan Daring Secara Backdoor Antara Para Game Rs (Pemain Daring)." Op. Cit. Hal. 695-710

menegaskan pentingnya mengumpulkan bukti empiris mengenai pola penyelesaian sengketa serta alasan para pelaku memilih jalur tersebut, sehingga rekomendasi kebijakan yang disusun dapat bersifat realistis dan implementatif.¹⁶

Perspektif normatif-empiris diperlukan karena hanya kombinasi keduanya yang dapat menjembatani jurus hukum formal dan realitas sosial transaksi digital. Kajian normatif perlu menggambarkan kerangka hukum positif Pasal 1320 KUH Perdata dan Pasal 1243 KUH Perdata, (UU ITE,), klausul *EULA*, dan doktrin hukum perdata terkait benda tak berwujud; sementara komponen empiris menelaah praktik, persepsi aktor (penjual, pembeli, pengelola *rekber*), dan pola sengketa sehingga rekomendasi yang dihasilkan *grounded* pada bukti lapangan.

Penentuan fokus penelitian pada tanggung jawab hukum pemilik akun menjadi signifikan mengingat posisi pemilik berada pada titik persimpangan kewajiban kontraktual yakni komitmen yang diberikan dalam perjanjian jual beli serta batasan yang ditetapkan oleh pihak ketiga, yaitu pengembang gim. Kajian ini memerlukan pemetaan yang jelas mengenai bentuk tanggung jawab tersebut, mencakup tanggung jawab kontraktual dalam hal terjadinya wanprestasi, tanggung jawab perdata melalui mekanisme perbuatan melawan hukum, hingga kemungkinan penerapan pertanggungjawaban pidana apabila ditemukan unsur penipuan atau penggelapan dalam transaksi.¹⁷

¹⁶ Maulana Malik, “Transaksi Jual Beli Item Virtual Dalam Game Online Dengan Sistem Gacha Perspektif Fiqh Muamalah” *Journal Of Islamic Business Law* 7, no. 1 (2025): Hal 114–28.

¹⁷ I Gusti Made “Tafsiran Transaksi Akun Game Online Serta Aspek Perlindungan Hukum Yang Terkena Scam Dan Penipuan (BEDROG),” *Jurnal Riset Ilmu Hukum, Sosial dan Politik* 1 no. 4 (2024): Hal 174.

Penelitian ini diharapkan mengisi celah substansial:

- a) Menyediakan peta hukum yang jelas mengenai status akun dan barang virtual dalam perjanjian jual beli di Indonesia;
- b) Menghadirkan data empiris tentang praktik jual beli *Mobile Legends* dan pola penipuan/sengketa; serta
- c) Merumuskan rekomendasi kebijakan untuk *legislator, platform (developer)*, dan konsumen agar tercipta kepastian hukum dan perlindungan yang memadai.¹⁸ Beberapa kajian sebelumnya sudah merekomendasikan perbaikan regulasi dan pengawasan *rekber*, namun bukti empiris yang sistematis masih diperlukan untuk menguatkan rekomendasi tersebut.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan:

- a) Menganalisis status hukum akun dan barang virtual dalam perjanjian jual beli *Mobile Legends* menurut hukum Indonesia;
- b) Mengidentifikasi bentuk dan tingkat tanggung jawab hukum pemilik akun dalam praktik transaksi (termasuk kasus penipuan); dan
- c) Merumuskan rekomendasi kebijakan dan mekanisme penyelesaian sengketa yang aplikatif.¹⁹

Manfaat penelitian meliputi pengembangan kajian hukum ekonomi digital di Indonesia, peningkatan perlindungan konsumen, dan pedoman praktis bagi

¹⁸ Muhaimin, Hasanna Lawang, and Syarifah Raehana, "Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Bang-Bang Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Di Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar , Provinsi Sulawesi Barat)," *El-Fata: Journal of Sharia Economics and Islamic Education* 3, no. 2 (2024) Hal 241.

¹⁹ Ibid Hal 242.

komunitas pemain serta pembuat kebijakan dalam menata perdagangan barang virtual secara lebih aman dan berkeadilan.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan uraian latar belakang sebelumnya, timbul pertanyaan penelitian yang disusun sebagai acuan agar pembahasan berlangsung terarah dan sistematis. Oleh karena itu, isu utama yang hendak dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik jual beli barang virtual pada game online *Mobile Legends*?
2. Bagaimana bentuk tanggung jawab hukum pemilik akun apabila terjadi pelanggaran atau wanprestasi dalam perjanjian jual beli barang virtual pada game online?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana praktik jual beli barang virtual pada game online *Mobile Legends*, termasuk mekanisme transaksi, media yang digunakan, serta potensi risiko yang muncul dalam proses tersebut.
2. Untuk menganalisis dan menjelaskan bentuk tanggung jawab hukum pemilik akun apabila terjadi pelanggaran atau wanprestasi dalam perjanjian jual beli barang virtual pada game online, berdasarkan ketentuan hukum perdata dan regulasi transaksi elektronik yang berlaku.

1.4 Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun manfaat secara praktis:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu hukum, terutama dalam ranah hukum perdata dan hukum ekonomi digital. Penelitian ini turut memperdalam kajian mengenai konsep tanggung jawab hukum dalam transaksi barang virtual serta memperluas pemahaman tentang posisi akun game sebagai objek hukum bernilai ekonomi. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar teoritis bagi studi-studi selanjutnya yang menyoroti permasalahan hukum serupa seiring dengan kemajuan teknologi dan aktivitas transaksi digital di Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah

Secara praktis bagi pemerintah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam penyusunan kebijakan dan peraturan yang lebih komprehensif mengenai transaksi barang virtual dan kegiatan ekonomi digital. Temuan penelitian ini juga dapat membantu pemerintah dalam meningkatkan perlindungan hukum bagi konsumen, merancang mekanisme penyelesaian sengketa di ranah digital, serta menyesuaikan peraturan hukum nasional dengan perkembangan teknologi dan perubahan pola perdagangan virtual di Indonesia.

b. Bagi Akademisi

Adapun secara praktis bagi akademisi, penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber referensi dan bahan kajian pendukung dalam pengembangan ilmu hukum, terutama pada bidang hukum perdata dan hukum ekonomi digital. Selain itu, penelitian ini memberikan sudut pandang baru mengenai aspek tanggung jawab hukum dalam transaksi barang virtual serta dapat dijadikan landasan bagi penelitian berikutnya yang menelaah permasalahan hukum seputar game online, transaksi digital, dan perlindungan konsumen di era perkembangan teknologi saat ini.

c. Bagi Masyarakat

Secara praktis bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan masyarakat tentang aspek hukum yang terkait dengan transaksi jual beli barang virtual, terutama dalam game *Mobile Legends: Bang Bang*. Melalui hasil penelitian ini, masyarakat diharapkan lebih memahami hak dan tanggung jawabnya dalam melakukan transaksi digital sehingga dapat bertransaksi dengan aman serta memiliki kesadaran hukum yang lebih tinggi.