

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, industri game *online* perkembangannya terjadi secara ekspansif serta menjadi instrumen esensial bagi kehidupan publik untuk mencari mata pencaharian. Salah satu game yang sedang populer serta menduduki peringkat satu dalam aplikasi yang diminati di kalangan masyarakat adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, permainan ini dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Permainan bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dimainkan di perangkat *mobile*, game ini dimainkan oleh 10 pemain yang dibagi menjadi 2 tim dalam 1 kali permainan. Game ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 Juli 2016. Popularitas game ini tidak hanya mendorong peningkatan jumlah pemain, tetapi juga menciptakan peluang ekonomi melalui jual-beli akun game. Salah satu platform yang digunakan untuk menghasilkan jual-beli akun game memanfaatkan platform digital Instagram.

Instagram adalah sebuah platform yang bersifat komprehensif penggunaanya untuk Mengakuisisi citra potret, mengimplementasikan fitur pengolah digital, dan mendistribusikan konten melalui platform transmisi platform sosial digital.¹ Instagram dapat diakses melalui berbagai jenis perangkat antara lain, yaitu komputer dan ponsel. Instagram tergolong sebagai platform jejaring sosial dengan jumlah pemakai mayoritas. Salah satunya Indonesia secara kuantitas penggunaanya 100 juta pada Januari 2024. Hal ini tentu sejalan dengan

¹ Witanti Prihatiningsih. 2017. *Motif Penggunaan Media Sosial Instagram di Kalangan Remaja*. Communication, Vol. 8. No.1. Hal. 1.

bertambah banyaknya akun-akun yang mengimplementasikan transaksi perdagangan elektronik. Aktivitas niaga daring tersebut lewat media sosial *Instagram* bukanlah suatu hal yang baru. Kita bisa dengan mudah menemui akun-akun jual-beli yang biasanya melakukan perbuatan praktik aktivitas perdagangan melalui sistem elektronik setiap hari.

Fenomena aktivitas perdagangan melalui sistem elektronik akun Mobile Legends di kota-kota besar melalui *Instagram* semakin marak terjadi. Para penjual menawarkan akun dengan berbagai macam harga dan banyaknya jumlah skin yang terdapat pada akun, sementara konsumen tertarik membeli akun tersebut karena memiliki keinginan untuk mempunyai akun yang dimana dalam akun tersebut memiliki skin dalam jumlah yang banyak, lalu juga seperti akses membeli skin yang sulit didapatkan secara manual dan mahal dibandingkan jika membeli akun yang sudah terdapat skin yang kita inginkan.

Merujuk pada Kamus Bahasa Indonesia, kontrak pemindahtanganan hak ialah perikatan yang obligatoir bersama interaksi antara subjek transaksional diidentifikasi penyedia barang / jasa memberikan barang kepada penyedia barang / jasa, dan pembeli adalah pihak yang akan membayar biaya promosi.² Mengacu pada Pasal 1320 KUHPerdata perjanjian dikatakan sah apabila terpenuhinya unsur subjektif dan objektif, yaitu:

1. Sepakat
2. Cakap
3. Objek tertentu
4. Sebab yang halal

² Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Edisi IV Jakarta. PT Gramedia Pustaka. Hal. 589.

Definisi transaksi pemindahtanganan tertera pada Pasal 1457 KUHPerdata merupakan sebuah perikatan konsensual di mana satu pihak berkewajiban mentransfer kepemilikan objek, sementara pihak lainnya wajib melakukan pemenuhan pembayaran atas nilai ekonomi benda tersebut disepekati. Menurut Salim H.S., S.H., M.S., kontrak jual beli ialah perikatan hukum yang melahirkan prestasi serta kontraprestasi bagi para subjek hukum, di mana pihak penjual memiliki dependensi untuk mengalihkan kebendaan yang menjadi objek transaksi kepada pihak pembeli berhak menerima harga dan pembeli berkewajiban untuk membayar harga dan berhak menerima objek tersebut.³ Seiring berkembangnya teknologi dan informasi sekarang terdapat aktivitas perdagangan melalui sistem elektronik yang dimana ini dilakukan pada platform sosial media instagram.

Kegiatan aktivitas perdagangan melalui sistem elektronik melalui internet fenomena niaga elektronik mencerminkan bentuk transaksi yang kini lazim dilakukan oleh berbagai lapisan subjek hukum dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa sebab di dalam kesepakatan pemindahtanganan hak milik melalui skema perdagangan secara *online* hal ini mengoptimalkan efisiensi serta efektivitas temporal, yang memungkinkan subjek hukum melakukan transaksi perdagangan elektronik secara universal tanpa batasan ruang dan waktu. Namun, di balik efisien dan efektif transaksi ini, terdapat potensi permasalahan hukum yang dihadapi konsumen. Berbeda dengan skema pertukaran nilai ekonomi barang konvensional, peralihan hak milik secara komersial akun game memiliki kompleksitas tersendiri karena objek yang diperjualbelikan merupakan produk digital yang mengalami kekosongan pengaturan spesifik di dalam berbagai norma

³ Salim H.S. 2003. *Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*, Jakarta. Sinar Grafika. Hal. 49.

hukum tertulis. Selain itu, platform seperti *Instagram* tidak menyediakan jaminan atau perlindungan khusus bagi para konsumen terkait transaksi ini, sehingga risiko sengketa semakin besar.

Praktik alih kepemilikan akses platform permainan elektronik secara komersial, khususnya *Mobile Legends* telah merepresentasikan fenomena pada klaster dewasa, penjualan akun *game online* di kalangan dewasa berkisar antara Rp. 1.500.000 (satu juta lima ratus ribu rupiah) dengan jumlah skin yang sedikit hingga Rp. 10.000.000 (sepuluh juta rupiah) dengan banyaknya jumlah skin yang di jual pada akun game tersebut. Dengan harga jual ini, remaja cenderung sering terlibat dalam transaksi pengalihan hak. didalam *Terms of Service* permainan melarang jual-beli akun game tersebut, karena merugikan pihak pengembang permainan yang tidak mendapatkan keuntungan atas perbuatan jual- beli para pemain, yang dimana seharusnya pihak pengembang permainan tersebut adalah yang menikmati semua keuntungan dari permainan tersebut, berupa dengan menjual skin hero pada permainan *Mobile Legends*. Karena layanan yang diberikan oleh pengembang permainan hanya untuk penggunaan pribadi dan non- komersial.

Dalam hukum perdata, dikenal pembedaan antara hak milik dan hak penguasaan (*bezit*). Kepemilikan merupakan kewenangan absolut untuk mendayagunakan serta mengendalikan suatu objek kebendaan secara bebas, sedangkan *bezit* hanya sekadar penguasaan faktual atas suatu benda, tanpa memperhatikan sah atau tidaknya kepemilikan. Menurut Pasal 529 KUHPperdata, kedudukan menguasai secara faktual atas suatu objek yang memanasikan kepemilikan sejati ia pemiliknya, walaupun sebenarnya bukan pemilik yang sah.

Dengan demikian, *bezit* tidak identik dengan hak milik, karena pemegang *bezit* hanya mempunyai kekuasaan nyata atas suatu benda, tetapi tidak memiliki legitimasi hukum sebagai pemilik. Dalam jual-beli akun game online, pembeli hanya memperoleh hak *bezit* berupa penguasaan sementara, seperti mengakses akun dan menggunakan fasilitasnya. Namun, kepemilikan tetap berada pada pengembang (Moonton) karena akun hanya berstatus lisensi non-eksklusif, sehingga tidak dapat dikualifikasikan sebagai hak milik menurut hukum perdata.

Mengacu pada *Term of Service* dari permainan Mobile Legends memaparkan bahwa:

"Developer game memberikan lisensi terbatas, personal, non-eksklusif, serta tidak dapat dialihkan maupun dicabut, yang diperuntukkan khusus bagi pemanfaatan layanan sesuai ketentuan yang berlaku dan melarang penggunaan di luar tujuan tersebut. hak akses ini sepenuhnya dibatasi oleh syarat dan ketentuan ini." berdasarkan kutipan ini dapat diambil kesimpulan bahwa, Moonton memberikan lisensi non-eksklusif serta noneksaminabel untuk pemanfaatan layanan secara terbatas, di mana persetujuan pengguna mengikat penggunaan tersebut hanya pada tujuan yang telah ditentukan *End User License Agreement* (EULA) sehingga para pihak terafiliasi menyatakan mufakat mengenai hak penguasaan terhadap akun serta isi dalam akun tersebut termasuk hero kepemilikan aset digital dalam aplikasi sepenuhnya berada dalam yurisdiksi pihak pengembang pengembang permainan yakni Moonton. kendati pengguna tidak memiliki hak kepemilikan yuridis atas akun beserta entitas hero dan skin di dalamnya, namun pemain diberikan otoritas untuk menguasai serta mengutilisasi aset digital tersebut dalam ekosistem permainan.

Dalam konteks hukum perdata, pembeli yang memperoleh akun hanya memiliki kedudukan sebagai pihak yang menguasai akun (*possesor*) atau pemegang hak *bezit*, bukan sebagai pemilik akun secara hukum. praktik jual-beli akun game online hanya menimbulkan hak *bezit* bagi pembeli, bukan hak milik, karena kepemilikan akun tetap berada pada pengembang game. Ditinjau dari Pasal 1320 KUHPperdata dan asas kebebasan berkontrak, perjanjian tersebut tidak sah dan bertentangan dengan hukum perdata positif Indonesia. Dengan kata lain,

pembeli hanya menguasai akun secara faktual, tetapi tidak memiliki legitimasi hukum untuk disebut sebagai pemilik yang sah.

Memperjualbelikan akun *game* sepihak tanpa melalui pihak pengembang akun *game* adalah perbuatan yang dilarang karena didalam *Terms of Service* pihak Moonton sebagai pengembang permainan pemegang wewenang kepemilikan terhadap seluruh objek eksistensi didalam permainan dan tidak bisa diperjualbelikan. Sedangkan bagi para pemain hanya diberikan lisensi non-eksklusif yang dimana hanya bisa memainkan permainan tersebut. Memperjualbelikan akun secara materil mendatangkan kerugian bagi pihak developer. deplesi pendapatan ini dipicu oleh teralienasinya keuntungan dari aktivitas jual-beli akun yang seharusnya teratribusi kepada moonton, mengingat kedudukan hukumnya sebagai pemegang hak cipta yang berwenang atas komersialisasi produk tersebut.

Dalam fenomena transaksi akun gim daring, spesifiknya Mobile Legends melalui platform Instagram, menimbulkan problematika yuridis yang signifikan jika ditinjau berdasarkan prinsip otonomi kehendak atau asas kebebasan berkontrak dan Pasal 1320 KUHPerduta. Di satu sisi, asas kebebasan berkontrak Pasal 1338 KUHPerduta mengonfirmasi bahwa seluruh kontrak yang disepakati secara legal memiliki kekuatan hukum mengikat yang setara dengan undang-undang bagi para pihak Artinya, pemain yang telah menyetujui *Terms of Service* (ToS) dan *End User License Agreement* (EULA) terikat untuk mematuhi larangan memperjualbelikan akun. Dengan demikian, segala tindakan yang menyimpang dari isi perjanjian, termasuk praktik jual-beli akun, merupakan bentuk pelanggaran terhadap asas ini. Sedangkan di sisi lain, ditinjau dari Pasal 1320

KUHPerdota transaksi pengalihan akun permainan daring belum mengonfirmasi syarat objektif keabsahan kontrak, sekalipun unsur konsensus dan kompetensi para pihak telah terpenuhi hukum interaksi antara subjek transaksional, namun sebab yang halal (akun game) karena bertentangan dengan *Terms of Service/EULA* yang telah disepakati dan secara tegas melarang memperjualbelikan karena para pemain hanya diberikan lisensi non-eksklusif dan tidak bisa diperjualbelikan karena. Maka perjanjian tersebut batal demi hukum.

Berdasarkan uraian tersebut, muncul pertentangan antara asas kebebasan berkontrak yang menuntut ketaatan terhadap perjanjian ToS/EULA, dengan Pasal 1320 KUHPerdota yang mensyaratkan objek spesifik serta pijakan dasar hukum yang sah dalam sebuah kontrak. Akibatnya, praktik jual-beli akun game online dapat dinyatakan tidak sah secara hukum, karena pemain hanya diberikan lisensi nonekklusif/hak *bezit* kepada pembeli tanpa disertai legitimasi hak milik yang diakui secara hukum.

Manifestasi transaksi pengalihan kepemilikan akses platform permainan daring, khususnya Mobile Legends di Instagram, semakin marak di kalangan remaja karena dianggap mampu menghasilkan pendapatan. Namun, praktik ini bertentangan dengan *Terms of Service (ToS)* yang telah disepakati pemain saat menyetujui *End User License Agreement (EULA)*. Jika ditinjau dari asas *kebebasan berkontrak* Pasal 1338 KUHPerdota, para pemain seharusnya terikat pada ketentuan yang melarang jual-beli akun. Menurut Pasal 1320 KUHPerdota, perjanjian tersebut tidak sah karena objek berupa akun game hanya melahirkan hak *bezit* (penguasaan sementara) dan bukan hak milik yang sah, serta bertentangan dengan syarat *causa* yang halal. Berdasarkan kondisi tersebut,

menarik untuk diteliti lebih lanjut mengenai keabsahan perjanjian pemindahan kepemilikan akun virtual, penegakan asas *kebebasan berkontrak*, serta kedudukan hak *bezit* dalam perjanjian perdagangan komoditas akun pada platform permainan elektronik.

Berdasarkan yang telah diuraikan diatas, masalah tentang keabsahan urgensi hukum dalam transaksi akun permainan daring menjadi landasan bagi peneliti untuk menetapkan tajuk penelitian ini KEABSAHAN JUAL-BELI AKUN MOBILE LEGENDS DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DITINJAU DARI HUKUM POSITIF INDONESIA.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana keabsahan transaksi jual-beli akun game online mobile legends melalui media sosial instagram ditinjau dari hukum positif indonesia?
2. Apa konsekuensi yuridis bagi penjual dan pembeli dari transaksi jual-beli akun game online mobile legends melalui media sosial instagram ditinjau dari aspek kepastian hukum?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui keabsahan jual-beli akun game online melalui media sosial instagram.
2. Untuk mengetahui konsekuensi yuridis bagi penjual dan pembeli dari transaksi jual-beli akun game online mobile legends di media sosial instagram

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

- a. Penelitian ini berguna sebagai suatu upaya untuk memberikan ilmu pengetahuan hukum keabsahan jual-beli akun mobile legends di media sosial instagram ditinjau dari hukum positif indonesia yang lebih spesifik.
- b. Penelitian ini menyediakan dasar yang kuat untuk penelitian lanjutan dalam bidang keabsahan jual-beli akun *game* dan isu-isu mengenai jaminan kepastian regulatif bagi subjek hukum dalam transaksi komersial akun permainan virtual via platform instagram

2. Manfaat Praktis

- a. Secara praktis penelitian instrumen ini berfungsi sebagai rujukan informatif bagi publik, terutama dalam mengoptimalkan supremasi hukum terkait transaksi akun *game online* Mobile Legends via media sosial, memastikan bahwa hak hak konsumen dilindungi dan mengetahui mekanisme penyelesaian sengketa.
- b. Skripsi ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan hukum dalam praktik jual-beli akun *game* di media sosial yang belum banyak diatur.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat mendukung cakrawala kognitif pada ranah regulasi proteksi pengguna, spesifiknya mengenai legalitas transaksi instrumen digital *mobile legends* via platform instagram berdasarkan perspektif *ius constitutum* di indonesia serta penerapan prinsip-prinsip seperti asas keamanan dan keselamatan konsumen.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penulisan tugas akhir berfungsi sebagai instrumen informatif serta rujukan yuridis bagi masyarakat, khususnya mahasiswa Universitas Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Malang, serta masyarakat umum mengenai keabsahan jual beli akun game mobile legends di media sosial instagram berdasarkan hukum positif Indonesia.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang sebelumnya, penelitian ini menerapkan tipologi doktriner melalui pendekatan yuridis normatif digunakan untuk mengetahui keabsahan jual beli akun game Mobile Legends di media sosial Instagram berdasarkan hukum positif Indonesia, khususnya yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) serta berbagai asas hukum yang relevan. Metode penelitian yuridis normatif berfokus pada pengkajian mengacu pada teks hukum formal dalam undang-undang serta pendapat teoretis dalam doktrin hukum yang berkembang dalam literatur. Pendekatan ini mengandalkan data sekunder melalui studi kepustakaan (*library research*), yang dilakukan dengan cara menelaah, mengutip, dan menganalisis kerangka teoretis serta fundamen yuridis yang relevan dengan objek penelitian.⁴ Dengan demikian, penggunaan metode yuridis normatif dianggap tepat karena memberikan landasan konseptual dan normatif dalam memahami serta

⁴ Peter Mahmud Marzuki. 2025. *Penelitian Hukum Edisi Revisi*. Jakarta. Prenadamedia Group. Hal. 45.

menilai aspek keabsahan perbuatan hukum berupa transaksi jual beli akun digital berdasarkan sistem hukum Indonesia yang berlaku.

2. Pendekatan Perundang-Undangan dan Konseptual

a. Peraturan Perundang-undangan(*statute approach*)

Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) digunakan dengan mengeksplorasi instrumen yuridis yang berkorelasi terhadap isu hukum yang dikaji.⁵ Dalam penelitian ini, pendekatan tersebut difokuskan pada pengkajian terhadap ketentuan Kitab Undang- Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), khususnya Pasal 1320 yang mengatur mengenai syarat sahnya suatu perjanjian sebagai dasar dalam menilai keabsahan transaksi jual beli akun game Mobile Legends di media sosial Instagram.

b. Pendekatan Konseptual (*conceptual approach*)

Pendekatan konseptual digunakan untuk memberikan landasan pemikiran dalam menganalisis permasalahan hukum melalui telaah terhadap konsep-konsep hukum yang mendasari isu yang diteliti.⁶ Pendekatan ini membantu peneliti memahami asas, doktrin, dan teori hukum yang relevan guna merumuskan penyelesaian permasalahan secara yuridis dan sistematis.

3. Bahan Hukum

Instrumen penelitian ini mencakup materi hukum utama serta materi hukum pendukung:

⁵ Ibid. Hal. 136.

⁶ Ibid. Hal. 178.

a. **Bahan Hukum Primer**

- 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- 2) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- 3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

b. **Bahan Hukum Sekunder**

Di samping instrumen hukum primer, studi ini pun mengutilisasi bahan hukum sekunder. adapun materi hukum sekunder yang diimplementasikan mencakup literatur ilmiah, pustaka hukum, serta diskursus penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan diskursus ini.

4. Teknik pengumpulan Bahan Hukum

Dalam riset ini, peneliti menerapkan metode penghimpunan data melalui studi literatur (*library research*) yang menitikberatkan pada penelaahan sumber pustaka akan dilakukan dengan mengkaji literatur-literatur hukum seperti, putusan pengadilan, Peraturan Perundang-Undangan, buku, serta jurnal.⁷ Dalam penelitian ini Penulis akan melakukan pengkajian terhadap terhadap keabsahan jual-beli akun mobile legends di media sosial instagram ditinjau dari hukum positif indonesia.

⁷ Muhaimin. 2020. *Metode Penelitian Hukum*. Mataram. Mataram University Press. Hal. 124.

5. Analisis

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis data preskriptif, yaitu suatu metode analisis yang tidak hanya bersifat deskriptif dalam menggambarkan ketentuan hukum yang berlaku, tetapi juga memberikan argumentasi normatif dan rekomendasi yuridis terhadap permasalahan hukum yang diteliti. Pendekatan preskriptif bertujuan untuk menilai dan memberikan solusi berdasarkan asas-asas hukum serta ketentuan dalam peraturan perundang-undangan yang relevan. Metode ini digunakan untuk menelaah keabsahan transaksi jual-beli akun game Mobile Legends di media sosial Instagram dalam perspektif hukum positif Indonesia. Penulis mengkaji KUHPerdara, Undang-Undang Perlindungan Konsumen, Undang-Undang ITE, asas hukum, Term of Service.

BAB 1: PENDAHULUAN

Dalam bab ini meliputi: Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisikan teori-teori maupun ketentuan hukum yang akan digunakan dalam menganalisis keabsahan jual-beli akun mobile legends di media sosial instagram ditinjau dari hukum positif indonesia.

BAB III: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan analisis terkait keabsahan jual-beli akun mobile legends di media sosial instagram ditinjau dari hukum positif indonesia.

BAB IV: PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan serta saran dari analisis keabsahan jual-beli akun mobile legends di media sosial instagram ditinjau dari hukum positif indonesia

