

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Umum Tentang Keabsahan Hukum

1. Pengertian Keabsahan Hukum

Keabsahan hukum dapat dipahami melalui norma supremasi hukum sebagaimana diamanatkan dalam Pasal 1 ayat (3) UUD 1945 yang menetapkan status Indonesia sebagai negara hukum. Segala tindakan termasuk penyelenggara negara maupun masyarakat termasuk jual-beli akun game online harus berlandaskan hukum yang berlaku. Keabsahan hukum dalam konteks ini merujuk pada sah atau tidaknya suatu tindakan, peraturan, atau perjanjian apabila sesuai dengan norma hukum yang lebih tinggi terutama UUD 1945 sebagai sumber hukum tertinggi di Indonesia.

Berdasarkan terminologi hukum, validitas atau keabsahan sering kali diidentikkan dengan konsep *convalescentie*, yang secara substansial selaras dengan doktrin legitimasi, ratifikasi, serta rekognisi; yakni sebuah upaya formalitas hukum guna memberikan pengesahan atau pengakuan terhadap suatu objek hukum. legalitas dalam dimensi yuridis dimaknai sebagai keadaan di mana suatu perbuatan hukum atau peraturan memperoleh legitimasi sehingga dapat menimbulkan akibat hukum yang mengikat.⁸

Dalam perspektif hukum perdata, keabsahan erat kaitannya dengan terpenuhinya syarat validitas kontrak berlandaskan Pasal 1320 Burgerlijk Wetboek, mencakup konsensus, kompetensi subjek hukum, perihal spesifik, serta kausa yang legal. Dengan demikian, konsep keabsahan

⁸ Van Pramodya Puspa. 1977. *Kamus Hukum*. Semarang. Aneka Ilmu. Hal. 252.

menjadi dasar penting dalam menilai sah atau tidaknya suatu perjanjian, termasuk dalam praktik jual beli akun game online yang seringkali dipertanyakan kedudukan hukumnya dalam hukum positif Indonesia.

2. Istilah Keabsahan Hukum

Nomenklatur legitimasi merupakan derivasi dari terminologi belanda *rechtmatig* yang secara tekstual bermakna "selaras hukum". pada diksi inggris, validitas diidentifikasi sebagai *legality* yang mengonstruksikan pengertian konsistensi yuridis. prinsip ini bersumber pada kedaulatan hukum, yang menggarisbawahi bahwa seluruh perbuatan, khususnya kebijakan otoritas publik, wajib senantiasa bersandar pada fundamen regulasi yang berlaku.⁹

B. Tinjauan Umum Perjanjian

1. Pengertian Perjanjian

Perikatan merupakan suatu hubungan hukum yang bertalian dengan aspek patrimonial antara pihak berpiutang yang memiliki kewenangan dalam menuntut pemenuhan prestasi dan pihak berhutang yang berkewajiban melunasi tuntutan tersebut debitur yang berkewajiban memenuhinya. Menurut Pasal 1233 KUHPerdara, hubungan hukum bersumber dari kesepakatan maupun ketentuan UU jual-beli akun game online, perikatan lahir berlandaskan kesepakatan kehendak para pihak dalam transaksi, namun objek yang diperjualbelikan hanya berupa lisensi dari pengembang. Oleh karena itu, pembeli tidak memperoleh hak milik, melainkan hanya hak *bezit* atau penguasaan sementara atas akun tersebut.

⁹ Philipus M Hadjon. 1987. *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat di Indonesia*. Surabaya. Bina Ilmu. Hal. 23.

Suatu perjanjian merupakan sebuah tindakan hukum di mana satu subjek atau lebih menyatakan komitmennya untuk terikat secara kontraktual terhadap satu atau beberapa pihak lainnya, ini tercantum dalam Pasal 1313 KUHPerduta. Kriteria validitas yuridis sebuah kesepakatan tercantum dalam Pasal 1320 KUHPerduta yaitu:

- a. Sepakat
- b. Cakap untuk membuat suatu perikatan
- c. Objek tertentu
- d. Sebab yang halal

Jika seluruh ketentuan tersebut terealisasi, maka kesepakatan pemindahan hak milik memiliki kekuatan mengikat berdasarkan asas *pacta sunt servanda* dalam pasal 1338 kuhperdata, yang menegaskan bahwa kontrak yang disepakati secara valid berkedudukan setara dengan norma hukum bagi para pihak. Dalam perpektif BW, transaksi transaksi timbal balik tidak terbatas pada komoditas materiil, melainkan mencakup pula objek imateriil sepanjang spesifikasi dan klasifikasinya dapat diidentifikasi secara definitif serta memiliki nilai ekonomi. Pada kenyataannya akun game Mobile Legends hanyalah berupa lisensi dan penguasaan semata (hak *bezit*) bukan hak milik yang bisa diperjualbelikan, maka dari itu berlandaskan pada ketentuan Pasal 1320 KUHPer mengenai syarat sah kesepakatan batal demi hukum karena akun game hanya bersifat lisensi non-eksklusif yang hanya bisa digunakan dan tidak bisa diperjualbelikan.

Berdasarkan ketentuan UU No. 11 Tahun 2008 yang telah diperbarui melalui UU No. 19 Tahun 2016 mengenai Informasi dan

Transaksi Elektronik, aktivitas perdagangan yang diselenggarakan via instrumen digital diakui sebagai bentuk transaksi yang sah secara hukum. Pasal 1 ayat (2) UU ITE mengonstruksikan pertukaran elektronik sebagai tindakan legal yang diselenggarakan melalui pengoperasian sistem komputasi, transmisi jejaring digital, maupun instrumen elektronik terkait lainnya. Definisi ini mencakup kegiatan jual beli barang maupun jasa yang dilakukan secara daring (*online*).

Mengacu pada Pasal 1 ayat (7) UU ITE menguraikan bahwa kontrak daring merupakan perikatan yang dimanifestasikan melalui instrumen elektronik maupun media digital lainnya. Konsekuensinya, mekanisme transaksi melalui platform digital misalnya *e-commerce*, media sosial, atau forum *online* dapat dikualifikasikan sebagai perjanjian siber sejauh mengonformasi prasyarat validitas kesepakatan yang terstandardisasi dalam Pasal 1320 KUHPer.

R. Subekti mengemukakan pendapatnya tentang pengertian perjanjian “kontrak merupakan sebuah perbuatan hukum yang mengikat subjek hukum dalam suatu kesepakatan timbal balik atau komitmen sepihak demi terpenuhinya suatu prestasi tertentu”. Wirjono Projodikoro juga berpendapat bahwa kontrak merupakan manifestasi kesepakatan yang menciptakan perikatan hukum terkait hak kebendaan antarpihak, di mana satu subjek hukum memikul kewajiban atas suatu prestasi, sementara subjek hukum lainnya memiliki kewenangan untuk menuntut pemenuhan prestasi tersebut.

Unsur perjanjian dikelompokkan menjadi 3, yakni unsur *essensialia*, unsur *naturalia*, dan unsur *accidentalialia* :

a. Unsur *Essensialia*

Unsur esensialia merupakan substansi fundamental yang mutlak harus tercantum dalam sebuah kontrak, mengingat ketiadaannya berimplikasi pada ketidaksahan atau dianggap tidak pernah terjadinya kesepakatan tersebut. sebagai ilustrasi, dalam diskursus hukum jual beli, penetapan harga serta objek kebendaan yang disepakati oleh para pihak merupakan perwujudan nyata dari elemen primer ini.

b. Unsur *Naturalia*

Unsur *naturalia* adalah unsur yang melekat secara otomatis pada suatu perjanjian, meskipun tidak disepakati secara khusus oleh para pihak. Unsur ini sudah diatur dalam Undang-Undang sesuai dengan sifat perjanjiannya. Contohnya, pada transaksi jual beli, pihak penjual berkewajiban menyerahkan objek dalam kondisi prima sementara pihak pembeli terikat kewajiban melakukan pelunasan harga sesuai dengan kesepakatan.

c. Unsur *Accidentalialia*

Elemen aksidentalialia merupakan atribut komplementer yang ditetapkan berdasarkan konsensus para pihak dalam sebuah kontrak, sehingga eksistensinya tidak bersifat imperatif., tetapi dapat ditambahkan berdasarkan kesepakatan khusus. Contohnya, adanya syarat pembayaran dengan cara angsuran, jangka waktu tertentu dan/atau denda bila terjadi keterlambatan.

2. Asas-asas Perjanjian

Dalam ranah hukum privat, kontrak tidak semata-mata dipandu oleh ketentuan validitas perikatan sebagaimana diatur dalam pasal 1320 KUHPerdara, tetapi memperhatikan asas-asas umum yang menjadi dasar penyelenggaraan perjanjian. Asas-asas memberikan landasan filosofis dan yuridis agar perjanjian dapat berlaku secara adil dan sesuai dengan ketentuan hukum. Adapun asas-asas perjanjian substansi yang relevan dengan telaah ini mencakup hal-hal di bawah ini:

a. Asas Kebebasan Berkontrak

Asas ini memberikan otonomi bagi subjek hukum dalam menyusun kontrak, menetapkan substansi, formalitas, serta perihal perjanjian, sepanjang selaras dengan peraturan perundang-undangan, kebijakan publik, dan norma moralitas yang berlaku. Namun, kebebasan ini berbenturan dengan *Terms of Service* Moonton yang secara tegas melarang jual-beli akun, sehingga menimbulkan persoalan hukum mengenai keabsahannya. Karena pemain telah menyetujui *Term of Service* saat mendaftarkan akun pertama kali.

b. Asas Konsualisme

Asas ini menegaskan konsensualisme sebagai dasar terbentuknya perikatan tepat saat tercapainya kesepakatan para pihak, terlepas dari formalitas bentuknya formal tertentu. Dalam praktiknya, jual beli akun game online biasanya dilakukan melalui percakapan di media sosial, termasuk Instagram. kesepakatan tersebut tetap dapat menimbulkan hubungan perikatan.

c. Asas Kebebasan berkontrak

Menurut doktrin *pacta sunt servanda* mengonstruksikan kesepakatan yang dibuat secara valid sebagai norma hukum yang mengikat bagi subjek hukum di dalamnya, sehingga menimbulkan kewajiban yuridis bagi vendor untuk melakukan penyerahan akun serta bagi pihak akuisitor wajib membayar sesuai harga yang disepakati. Akan tetapi, dalam konteks jual-beli akun Mobile Legends, objek perjanjian hanya berupa lisensi terbatas dan penguasaan semata (hak *bezit*), sehingga pelaksanaan asas ini tidak dapat diterapkan sepenuhnya. Para pihak harus menghormati isi dari sebuah perjanjian dan tidak diperkenankan melakukan intervensi terhadap konvensi para pihak.

d. Asas Itikad Baik

Prinsip tersebut menegaskan bahwasanya kesepakatan wajib direalisasikan melalui integritas, transparansi, serta nihilnya eksploitasi terhadap subjek hukum terkait. faktanya, pada aktivitas perdagangan akun game online sering terjadi pelanggaran asas ini, misalnya penjual menyerahkan akun palsu atau pembeli tidak melakukan pembayaran penuh.

e. Asas Kepribadian

Perjanjian secara substansial sekadar memberikan daya ikat bagi para subjek hukum yang terlibat dalam pembentukannya, kecuali ditentukan lain oleh undang-undang. Dalam kasus jual beli akun game online, Hal ini mengacu pada Pasal 1315 dan Pasal 1340 KUHperdata.

Pasal 1315 KUHPerdata menyebutkan “*secara prinsipal, subjek hukum dilarang melakukan perikatan ataupun kesepakatan selain demi kepentingan pribadinya*”. sementara itu, norma dalam pasal 1340 burgerlijk wetboek menetapkan prinsip privitas yang menyatakan bahwa keterikatan hukum suatu kontrak hanya terbatas pada para subjek hukum yang menyepakatinya Namun menurut Pasal 1317 KUHPerdata, memberikan pengecualian bahwa kesepakatan dimungkinkan demi kemaslahatan pihak eksternal, sejauh klausul kontrak tersebut mengakomodasi ketentuan yang mengatur hal demikian.

Asas ini menunjukkan bahwa hanya penjual dan pembeli yang terikat. Namun demikian, Moonton sebagai pengembang tetap memegang hak kepemilikan akun karena akun tersebut hanya diberikan dalam bentuk lisensi.

f. Asas Kepastian Hukum

Perjanjian bertujuan memberikan jaminan kepastian terkait substansi hak serta kewajiban masing-masing subjek hukum dalam praktik jual beli akun Mobile Legends, asas ini sulit diwujudkan karena objek perjanjian tidak diakui sebagai benda dalam hukum perdata namun hanya hak *bezit*, sehingga menimbulkan ketidakpastian mengenai kekuatan mengikat perjanjiannya.

C. Tinjauan Umum Transaksi Jual-Beli *Online*

1. Definisi Jual-Beli *Online*

Berdasarkan ketentuan pasal 1 angka 2 undang-undang informasi dan transaksi elektronik (uu ite), transaksi elektronik didefinisikan sebagai tindakan hukum yang terealisasi melalui sarana komputer, sistem jaringan, maupun media elektronik lainnya. dalam lingkup aktivitas digital tersebut, para subjek hukum menjalin ikatan yuridis melalui kontrak elektronik, yang menurut pasal 1 angka 7 uu ite, merupakan kesepakatan yang dituangkan ke dalam instrumen dokumen elektronik atau platform digital terkait.

Pasal 1457 KUHPdata menjelaskan bahwa perjanjian jual beli merupakan bentuk konsensus hukum saat satu subjek berkomitmen menyerahkan kebendaan dan subjek lainnya berkewajiban melunasi imbalan finansial yang disepakati. melalui rumusan tersebut, dapat diidentifikasi bahwa elemen esensial dalam kontrak ini meliputi "objek" dan "kontraprestasi harga". selaras dengan ketentuan pasal 1465 kuhperdata, nilai transaksi wajib ditentukan berdasarkan kesepakatan timbal balik antara para pihak yakni penjual dan pembeli.

Gunawan Mahmud dan Kartini memaparkan terkait pengertian jual beli, yaitu:¹⁰ "transaksi jual beli merupakan bentuk konsensus yang melahirkan hubungan hukum timbal balik, di mana pihak penjual memiliki dependensi untuk melakukan penyerahan objek (levering) sementara pihak pembeli berkewajiban melakukan pembayaran kontraprestasi dalam

¹⁰ Gunawan Mahmud dan Kartini Mulyadi. 2003. *Seri Hukum Perikatan: Jual Beli*. PT. RajaGrafindo Persada. Jakarta. Hal. 7.

bentuk nilai mata uang yang disepakati. Dalam praktiknya, jual beli memiliki dua dimensi, yaitu hukum kebendaan dan hukum perikatan. Dari sudut pandang dalam ranah hukum kebendaan, kesepakatan jual beli memberikan kewenangan bagi subjek hukum untuk mendesak pemenuhan prestasi berupa leveransi barang dan pembayaran harga. Sementara dari perspektif hukum perikatan, lahir kewajiban timbal balik berupa penyerahan kebendaan oleh pihak penjual serta pelunasan kontraprestasi oleh pihak pembeli. kodifikasi hukum perdata mengonstruksikan transaksi tersebut sebagai hubungan obligatoir, terutama terkait distribusi hak subjektif dan kewajiban hukum dalam ranah patrimonial yang bersifat timbal balik, yang diatur dalam Buku III tentang Perikatan.

Perdagangan melalui sistem elektronik atau *e-commerce* merupakan manifestasi hubungan hukum dalam proses bisnis yang mengintegrasikan korporasi serta konsumen melalui transaksi digital atas komoditas jasa maupun barang yang dioperasikan via media elektronik.¹¹

Mengacu pada Pasal 1457 KUHPperdata sudah mengatur dengan jelas tentang perjanjian merujuk pada ketentuan pasal 1457 kuhperdata, hakikat jual beli merupakan kontrak konsensual di mana satu pihak memikul beban kewajiban menyerahkan prestasi berupa barang, sedangkan pihak lawan berkewajiban memberikan kontraprestasi dalam bentuk pembayaran nilai uang.

Bahwa berdasarkan Pasal 15 ayat (1) UU ITE menjelaskan seluruh operator platform digital berkewajiban mengoperasikan infrastruktur

¹¹ Onno W Purbo. Anang Arief Wahyudi. 2003. *Mengenal E-Commerce*. Jakarta. Alex Media Computendo. Hal. 13.

teknologi informasi secara kredibel, terproteksi, serta akuntabel guna menjamin fungsionalitas sistem yang optimal. aktivitas perdagangan melalui media elektronik merupakan bentuk perikatan konvensional yang mengonstruksikan hubungan hukum berupa hak dan kewajiban antara subjek hukum pelaku usaha dengan konsumen. namun, pelaksanaan prestasi tersebut kerap kali mengalami diskrepansi yang berpotensi memicu timbulnya sengketa hukum di antara para pihak yang bertransaksi..¹²

Ketentuan Pasal 5 ayat (1) serta ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 terkait Informasi dan Transaksi Elektronik, yang telah diperbarui melalui UU No. 19 Tahun 2016, menetapkan landasan yuridis bagi pengakuan informasi maupun dokumen elektronik beserta output cetaknya sebagai instrumen pembuktian yang valid secara hukum. validasi tersebut mengonstruksikan posisi bukti digital mempunyai kekuatan pembuktian yang setara dengan alat bukti konvensional sesuai kerangka hukum acara positif konteks sengketa terkait akun game online, misalnya *Mobile Legends*, data elektronik yang memuat identitas akun, riwayat transaksi top-up, percakapan digital terkait jual-beli akun, maupun bukti kepemilikan virtual item, dapat dijadikan alat bukti selama memenuhi ketentuan keaslian (*authenticity*) dan keutuhan (*integrity*). Dengan demikian, sengketa mengenai kepemilikan atau transaksi akun game online dapat dibuktikan secara sah di hadapan pengadilan menggunakan instrumen hukum ini.

¹² Suryodiningrat RM. 1982. *Azas-Azas Hukum Perikatan*. Bandung. Tarsito. Hal. 10.

Ketentuan dalam Pasal 1267 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) yang menetapkan bahwa pihak wanprestasi dapat dituntut guna merealisasikan kontrak, memberikan kompensasi, atau melakukan terminasi kesepakatan yang dibarengi pembayaran biaya, ganti rugi, serta bunga. Oleh karena itu, jika terjadi pelanggaran perjanjian jual-beli akun game online, bukti informasi digital sesuai dengan preskripsi yang tercantum dalam norma Pasal 5 ayat (1) UU ITE dapat digunakan untuk menegakkan hak dan kewajiban para pihak sesuai mekanisme penyelesaian sengketa dalam KUHPerdata, khususnya yang diatur dalam Pasal 1267. Agar suatu transaksi jual beli dapat dianggap sah dan baik menurut UU ITE, maka harus memenuhi:

- a. Pemenuhan unsur-unsur perjanjian
- b. Alat bukti elektronik yang sah
- c. Kepatuhan terhadap ketentuan perlindungan konsumen
- d. Kesesuaian dengan ketentuan khusus dalam peraturan sektoral

2. Jenis Transaksi Jual-beli *Online*

Menurut Pasal 1320 KUHPerdata, suatu transaksi dapat dikatakan baik dan keabsahan suatu perikatan bergantung pada terpenuhinya kumulatif empat syarat esensial: konsensus para pihak, kecakapan subjek hukum, objek tertentu, dan kausa yang diperbolehkan. defisiensi pada unsur tersebut mengakibatkan kontrak dapat dibatalkan atau batal demi hukum. selaras dengan itu, uu ite mewajibkan penyelenggaraan transaksi elektronik beraskan keamanan dan akuntabilitas, di mana pelaku usaha terikat kewajiban menyediakan informasi akurat serta transparan berdasar

pasal 9 dan pasal 10. lebih lanjut, pasal 5 uu ite melegitimasi informasi serta dokumen elektronik sebagai alat bukti sah, yang memberikan kekuatan mengikat secara hukum bagi transaksi digital.

Transaksi yang baik dalam tata hukum positif, transaksi tersebut tidak sekadar mengacu pada ketentuan validitas kontrak sesuai KUH Perdata, melainkan pula diimplementasikan melalui mekanisme sistem elektronik yang aman, transparan, jujur, serta dapat dipertanggung jawabkan secara hukum sebagaimana ditentukan dalam UU ITE.

Transaksi jual beli properti virtual antar pemain dalam game online pada dasarnya didorong oleh kebutuhan pemain terhadap informasi elektronik tertentu. Umumnya, informasi elektronik tersebut diperdagangkan menggunakan mata uang yang tersedia di dalam game. Namun demikian, karena adanya keterbatasan jumlah mata uang game yang dimiliki pemain atau besarnya nilai ekonomi dari informasi elektronik tersebut apabila dikonversikan ke dalam mata uang game, maka muncul praktik jual beli yang menggunakan mata uang nyata atau dikenal dengan istilah *Real Money Trade* (RMT).¹³

Mekanisme transaksional secara berkelanjutan bertransformasi selaras dengan dinamika teknologi, beralih melalui medium perdagangan elektronik, negosiasi daring, serta sistem pembayaran digital lainnya. pihak konsumen dapat melakukan aksesibilitas pencarian maupun akuisisi komoditas secara mandiri tanpa kewajiban mengidentifikasi identitas legal

¹³ Muhammad Iman Abidin. Ahmad Faizal Adha. Salma Surroya Yuniyanti. Cicha Chairunnisa. 2024. *Buying And Selling Activity Of Online Game Accounts Containing Virtual Goods That Are Sold On An Online Marketplace*. Brazilian Journal of Development. Curtiba. Vol. 10. No. 5. Hal. 4.

vendor ataupun penyedia akun permainan virtual yang memfasilitasi kebutuhan tersebut.¹⁴

Sejalan dengan perkembangan zaman, mekanisme jual beli juga mengalami perubahan, yakni dapat dilakukan secara daring dengan berbagai macam bentuk transaksi yang tersedia saat ini yakni:¹⁵

a. Transfer Antar Bank

Aktivitas ini tergolong skema pertukaran yang sangat lazim dan krusial bagi subjek pihak yang melakukan jual-beli *online*. transaksi ini memberikan kemudahan dalam proses dikarenakan pihak penjual memiliki aksesibilitas penuh untuk melakukan verifikasi terhadap mutasi dana.

Defisit pada mekanisme pertukaran lintas lembaga perbankan yakni Kelemahan dari transaksi melalui transfer antarbank adalah tingginya tingkat kepercayaan yang harus diberikan antar pihak sebelum dana dikirimkan. Dalam praktiknya, tidak jarang setelah dana ditransfer, barang tidak segera diserahkan, atau beberapa hari kemudian barang/akun game online tersebut tiba-tiba tidak dapat diakses lagi karena kata sandinya telah diubah oleh penjual.

b. COD (*Cash On Delivery*)

Mekanisme tersebut secara substansial tidak seutuhnya terklasifikasi sebagai transaksi perdagangan elektronik, mengingat pihak penjual maupun pembeli tetap melangsungkan pertemuan secara

¹⁴ Kimpalan Sebakas. Budi Santoso. 2024. *Analisa Yuridis Keabsahan Jual Beli Akun Permainan Daring Secara Backdoor Antara Para Gamers (Pemain daring)*. Vol. XVII No. 2. Fakultas Hukum. Universitas Diponegoro. Hal. 5.

¹⁵ <https://www.maxmanroe.com/3-jenis-transaksi-jual-beli-online-terpopuler-di-indonesia.html>. diakses tanggal 16 Agustus 2025

langsung. Hanya saja proses pencarian barang dan tawar-menawar dilakukan melalui media daring, kemudian dilanjutkan dengan pertemuan tatap muka untuk memeriksa barang secara langsung dan melakukan pembayaran sesuai dengan kesepakatan maupun informasi yang tercantum pada platform.

Keunggulan komparatif skema ini adalah kapabilitas observasi secara langsung dan meneliti secara detail serta fleksibilitas dalam mekanisme transaksional. determinasi negatif dari skema ini yakni keamanan dari para pihak karena bisa jadi para pihak merupakan subjek hukum yang memiliki niat jahat (*mens rea*) guna melakukan perbuatan melawan hukum.

c. Kartu Kredit

Transaksi ini merupakan instrumen pembayaran yang kian diminati berkat efisiensi proseduralnya, namun terbatasnya kepemilikan kartu kredit oleh konsumen menjadi hambatan aksesibilitas dalam skema transaksi ini hampir tidak pernah digunakan.

d. Rekening Bersama

Kategori perikatan ini diklasifikasikan sebagai wasiat yang disimpan oleh pihak ketiga (*escrow*). Metode pembayaran ini berbeda dengan transaksi menggunakan transfer bank. Pada pembayaran melalui transfer bank, pihak ketiga yang terlibat merupakan entitas perbankan, sementara dalam mekanisme rekening bersama, perantara yang berfungsi adalah institusi penyelenggara jasa pembayaran yang telah memperoleh legitimasi kepercayaan dari pelaku usaha maupun pengguna jasa.

Menggunakan sistem ini, dana dari pembeli menjadi lebih terlindungi karena baru akan diserahkan kepada penjual apabila barang benar-benar telah diterima oleh konsumen. Apabila terjadi permasalahan, dana dapat ditarik kembali oleh subjek pembeli, di mana mekanisme tersebut lazim diimplementasikan dalam praktik perdagangan yang dilakukan melalui media sosial Instagram.

D. Tinjauan Umum Hak *Bezit*

1. Pengertian Hak *Bezit*

Istilah *bezit* berasal dari bahasa Belanda yang berarti penguasaan (*possession*). Dalam konteks hukum perdata Indonesia, *bezit* merupakan keadaan seseorang yang secara nyata menguasai suatu benda, baik dengan atau tanpa hak kepemilikan atas benda tersebut. Menurut Pasal 529 KUHPerdata Hak *bezit* adalah *bezitter* suatu benda adalah orang yang menguasai benda itu untuk diri sendiri. Hak *bezit* berbeda dengan hak milik. Pemilik (*eigenaar*) memiliki kekuasaan penuh atas benda, sedangkan hak *bezit* hanya menguasai benda secara nyata. Dalam konteks akun mobile legends hanya hak *bezit* karena akun game hanyalah bersifat lisensi non-eksklusif dengan tujuan dimainkan dan non-komersial.

2. Unsur-Unsur Hak *Bezit*

Seseorang dapat dikatakan sebagai *bezitter* harus memenuhi dua unsur penting yaitu:

a. Unsur Fisik (Corpus)

penguasaan nyata atas benda, seperti memegang atau mengendalikan benda tersebut

b. Unsur Kehendak (Animus)

adanya niat atau kehendak untuk bertindak seolah-olah sebagai pemilik benda tersebut

Dalam konteks akun Mobile Legends, pemain memang memiliki penguasaan nyata terhadap akun game karena dapat mengakses, mengatur, serta menggunakan akun tersebut secara langsung. Selain itu, pemain juga menunjukkan kehendak atau *animus possidendi* seolah-olah bertindak sebagai pemilik akun. Namun, berdasarkan ketentuan dalam *Terms of Service*, Moonton hanya memberikan hak lisensi yang bersifat terbatas, pribadi, dan non-eksklusif, bukan hak kepemilikan. Oleh karena itu, secara yuridis akun game tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai hak milik, melainkan hanya merupakan objek penguasaan atau *bezit* yang bersifat sementara dan bergantung pada izin dari pengembang game.

E. Tinjauan Umum *Mobile Legends: Bang Bang*

1. Mobile Legends: Bang Bang

Seiring berkembangnya teknologi, implementasi permainan berbasis jejaring mulai diintroduksi ke dalam ekosistem digital Indonesia pada medio 2001 melalui peluncuran Nexia Online, sebuah permainan RPG berbasis 2D garapan BolehGame. Kemudian pada periode 2003– 2006, hadirnya Ragnarok menandai era baru bagi industri game online nasional. Sejak saat itu, para pengembang game daring terus berupaya meningkatkan dan berinovasi dalam berbagai jenis permainan guna mempertahankan loyalitas pemain serta mencegah mereka beralih ke game

lainnya. Upaya tersebut diwujudkan melalui peningkatan kualitas visual, penyediaan beragam avatar dengan karakteristik yang unik, hingga pengembangan alur cerita permainan yang semakin menarik.¹⁶ Dari berbagai perkembangan tersebut, muncul berbagai permainan populer, salah satunya MLBB, kini fenomena besar di kalangan remaja.

MLBB, permainan ini dikembangkan dan diterbitkan oleh Shanghai Moonton Technology, sebuah permainan bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dimainkan di perangkat *mobile*, game ini dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. Game ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 Juli 2016, game ini menduduki peringkat pertama dalam kategori *game* yang sedang populer di kalangan masyarakat terutama Indonesia. Dalam waktu 4 tahun, popularitas *Mobile Legend* berkembang secara eksponensial, per oktober 2020 kuantitas unduhan global piranti lunak *mobile legends* terverifikasi menembus ambang batas satu miliar pengguna.¹⁷ Game ini dikemas dengan *gameplay* yang seru dan adiktif serta mudah dimainkan dimana saja, tidak seperti permainan yang hanya bisa dimainkan pada Komputer.

Mobile Legends: Bang Bang mempunyai berbagai hero dan setiap hero memiliki skill yang unik dan berbeda, dengan adanya hero yang mencapai 133 dengan kemampuan dan peran yang berbeda-beda dan didukung dengan berbagai item yang digunakan untuk meningkatkan kekuatan dan kemampuan seperti *marksman*, *magic*, *tank/support*, *assasin*,

¹⁶ Albima Rama Sudharto. 2018. *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa*. Fakultas Hukum. Universitas Sumatera Utara. Hal. 35.

¹⁷ <https://www.ligagame.tv/mlbb/kenapa-mobile-legends-sangat-populer>. Diakses tanggal 18 September 2025.

dan *fighter*. Dalam pertempuran di berbagai peta dengan objektif yang berbeda-beda, seperti menghancurkan turet lawan, dan mengeliminasi lord serta memperebutkan *turtle*. Seperti kebanyakan *game* lain *Mobile Legends: Bang Bang* juga mempunyai mode permainan yang beragam yakni *classic*, *ranked*, dan *brawl*.

2. *Terms of Service Mobile Legends*

Dalam permainan *Mobile Legends*, pengembang menetapkan *Terms of Service* sebagai norma kontraktual yang mengikat para pemain. Ketentuan ini berfungsi untuk mengatur hak dan kewajiban, sekaligus memberikan batasan mengenai tindakan yang diperbolehkan maupun yang dilarang, sehingga setiap pemain wajib tunduk pada aturan tersebut sebagai syarat sah penggunaan layanan. Hal ini sejalan dengan asas otonomi berkehendak yang diakomodasi dalam Pasal 1338 BW, yang mengonstruksikan bahwa seluruh kesepakatan memiliki kekuatan hukum mengikat layaknya regulasi bagi subjek hukum di dalamnya yang membuatnya.

Berdasarkan *Terms of Service Mobile Legends*, pada bagian angka (7) ketentuan mengenai lisensi terbatas, yakni:¹⁸

“berdasarkan ketentuan ini, subjek diberikan izin lisensi yang bersifat non-eksklusif, personal, tidak dapat dialihkan, tidak dapat disublisensikan, serta dapat ditarik kembali guna mengakses sekaligus memanfaatkan layanan, mencakup pengunduhan permainan pada perangkat tervalidasi, serta mengakses materi moonton secara menyeluruh untuk kepentingan privat dan non-komersial dengan kepatuhan penuh terhadap regulasi ini. moonton tetap memegang kendali atas seluruh hak yang tidak didelegasikan secara eksplisit dalam kontrak layanan ini. subjek mengakui serta menyepakati bahwa moonton memiliki otoritas untuk membatalkan lisensi tersebut kapan pun demi kepentingan operasional sesuai dengan yurisprudensi yang berlaku.”

¹⁸ <https://www.mobilelegends.com/news/article/detail?newsid=2728923>. Diakses tanggal 20 September 2025

Dalam *Terms of Service* (TOS) Mobile Legends, akun hanya berupa lisensi terbatas dan penguasaan semata (hak *bezit*) yang tidak dapat dialihkan, sehingga praktik jual beli akun di Instagram bertentangan berdasarkan prinsip otonomi kehendak dalam melakukan perikatan Pasal 1338 KUHPdata, mengingat para pemain telah terikat pada ketentuan tersebut sejak pertama kali melakukan pendaftaran akun.

F. Tinjauan Umum Media Sosial *Instagram*

1. Media Sosial

Pada tahun 1979, Tom Truscott dan Jim Ellis dari Duke University memperkenalkan Usenet, yakni sebuah mekanisme diskursus universal yang memfasilitasi diseminasi pesan publik oleh subjek hukum pengguna internet. selaras dengan perluasan ketersediaan konektivitas pita lebar, paradigma ini berkembang dan mendorong lahirnya situs jejaring sosial seperti MySpace pada tahun 2003 dan Facebook pada tahun 2004. Perkembangan tersebut kemudian memunculkan istilah *media sosial*, yang terus mengalami kemajuan hingga memiliki berbagai keunggulan seperti yang dikenal saat ini.¹⁹

Istilah *Web 2.0* diinisiasi pada medio 2004 guna merepresentasikan paradigma mutakhir pemanfaatan *World Wide Web*, yang mengintegrasikan peran antara pengembang sistem dengan subjek pengguna menggunakan web sebagai suatu platform yang bersifat interaktif. Pada tahap ini, produk digital serta platform tidak lagi diproduksi dan didiseminasikan secara

¹⁹ Kaplan Andrea M. Michael Haenlein. 2009. *The Fairyland Of Second Life: Virtual Social Worlds And How To Use Them*. Bussines Horizons. Vol. 52. No. 6. Hal. 563-572.

eksklusif oleh subjek hukum tertentu, melainkan bertransformasi secara partisipatif melalui kontribusi kolektif para pengguna.²⁰ Konsep Web 2.0 inilah yang kemudian melahirkan berbagai platform media sosial berbasis interaktivitas dan kolaborasi, salah satunya adalah Instagram. Melalui Instagram, subjek tidak sekadar berkapasitas selaku pemanfaat data, melainkan pula bertindak sebagai kreator materi yang dapat berinteraksi, berbagi, serta melakukan berbagai aktivitas, termasuk transaksi jual-beli secara daring, seperti praktik jual-beli akun game online.

2. Instagram

Instagram adalah sebuah platform aplikasi tersebut dimanfaatkan guna memproduksi dokumentasi visual serta audiovisual yang disertai pengaplikasian fitur modifikasi digital, yang kemudian didistribusikan melalui berbagai media transmisi elektronik. debut perdana instansi platform ini terlaksana pada medio 2010, dapat diakses melalui berbagai jenis perangkat antara lain, yaitu komputer dan ponsel. *Instagram* terklasifikasi sebagai platform jejaring sosial dengan basis massa yang signifikan. Salah satunya Indonesia dengan jumlah penggunanya 100 juta pada Januari 2024. Terkait dengan bertambahnya akun-akun yang mengimplementasikan transaksi perdagangan elektronik. Praktik jual beli *online* lewat media sosial *Instagram* bukanlah suatu hal yang baru, kita bisa dengan mudah menemui akun-akun jual beli yang biasanya melakukan perbuatan praktik jual beli *online* setiap hari.

²⁰ Kaplan Andrea M. Michael Haenlein. *Ibid.* Hal. 563-572.