

LEGALITAS AKUN GAME ONLINE SEBAGAI OBJEK PERJANJIAN JUAL BELI

Gita Listiavanti

S1 Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Negeri Surabaya
gitalistiavanti.20067@mhs.unesa.ac.id

Budi Hermono

S1 Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Negeri Surabaya
budihermono@unesa.ac.id

Abstrak

Term of service sering kali dijumpai pada suatu aplikasi online. Salah satunya pada aplikasi game online Mobile Legends. Pengguna berkewajiban untuk mentaati aturan yang telah di sepakati dengan Developer. Terdapat perbuatan jual beli akun pada forum facebook sementara itu bentuk akun sendiri masih abstrak untuk dijadikan sebagai objek perjanjian. Permasalahan yang Penulis teliti adalah menganalisis akun pada *game online* Mobile Legends merupakan benda menurut hukum di Indonesia, serta akibat hukum perjanjian jual beli akun *game online* Mobile Legends. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan perundang-undangan dan konseptual yang dianalisis secara preskripsi dengan menempatkan isu hukum sebagai objek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa akun *game online* merupakan benda berupa hak akses dan masuk ke dalam benda tidak berwujud. Perjanjian *term of service* sah secara hukum dan memenuhi Pasal 1320 KUHPerduta. Perjanjian pada *term of service* tersebut merupakan perjanjian pinjam pakai menurut KUHPerduta. Karena perjanjian pada *term of service* mengikat Pengguna dengan Developer yang salah satu klausulnya adalah larangan menjualbelikan akun. Maka, perbuatan hukum jual beli akun game online antar pengguna tidak memenuhi Pasal 1320 KUHPerduta karena bertentangan dengan undang-undang. Akibatnya adalah jual beli tersebut tidak sah dan dianggap tidak pernah ada.

Kata Kunci: perjanjian. Jual beli, akun *game online*.

Abstract

Terms of service are often encountered in an online application. One example is in the Mobile Legends online game application. Users are obligated to adhere to the rules agreed upon with the developer. There is a practice of buying and selling accounts on Facebook forums, while the nature of the accounts themselves remains abstract for the purposes of agreement. The issue the author examines is analyzing whether accounts in the Mobile Legends online game constitute property under Indonesian law, and the legal consequences of agreements for buying and selling Mobile Legends online game accounts. This research uses a legislative and conceptual approach, analyzed prescriptively by placing legal issues as the research object. The research results indicate that online game accounts are assets in the form of access rights and fall under intangible assets. *Terms of service* agreements are legally valid and comply with Article 1320 of the Civil Code. The agreement in the terms of service constitutes a lease agreement under the Civil Code. Because the terms of service agreement binds the user with the developer, one of its clauses being a prohibition on trading accounts, the legal act of buying and selling online game accounts between users does not comply with Article 1320 of the Civil Code and is therefore contrary to the law. Consequently, such transactions are not valid and are considered to have never occurred. **Keywords:** agreement, buying and selling, online game accounts.

Keywords: agreement, buying and selling, game online accounts.

PENDAHULUAN

Akun adalah identitas digital yang diakui oleh sistem komputer yang menyediakan akses untuk Pengguna melakukan transaksi, menyimpan data, atau mengakses layanan online tertentu biasanya mencakup nama Pengguna dan *password* (Yulia Lisnawati n.d.). Saat menggunakan *game online* Pengguna perlu membuat akun

terlebih dahulu untuk mendaftarkan identitasnya. Salah satu *game online* populer saat ini dan menduduki peringkat pertama kategori aksi pada Appstore adalah Mobile Legends Bang Bang buatan China di bawah perusahaan Moonton.

Pembuatan akun *game online* pada Mobile Legends ini meliputi pengisian nama, jenis kelamin, asal negara, akun email, dan *password*. Setelah melakukan

pendaftaran, Pengguna diarahkan untuk menyetujui atau tidak menyetujui ketentuan yang telah dibuat oleh Moonton selaku perusahaan *game online* Mobile Legends. Namun, untuk dapat melanjutkan permainan Pengguna harus sepakat dan menyetujui ketentuan-ketentuan pada *Term of service* yang telah dibuat oleh perusahaan Moonton.

Teguh Arifiyadi mengatakan, “*Term of service* atau ketentuan layanan adalah perjanjian baku yang umumnya diterapkan sebagai kebijakan atau aturan dalam suatu layanan agar Pengguna menaati persyaratan tersebut sebelum menggunakan layanan tersebut” (Teguh Arifiyadi n.d.). Salah satu ketentuan *term of service* pada akun Mobile Legends tersebut adalah larangan membagikan atau mentransfer akun *game online* kepada orang lain dan perusahaan Moonton tidak bertanggung jawab atas kebocoran data akibat Pembelian tidak sah. Namun, pada kenyataannya banyak Pengguna yang menjual belikan akun Mobile Legends tersebut.

Pada forum tersebut penjual yaitu Eka Fitriyawan menjual akun Mobile Legendsnya seharga Rp. 3.000.000,00 pada forum khusus jual beli akun *game online* di facebook. Eka juga membagikan hasil tangkapan layar pada *game* tersebut untuk membuktikan keaslian dari kepemilikan akunnya dan koleksi skin yang ada pada *game* tersebut sebagai patokan harga atau nilai jual akun yang ditawarkan. Akun *game online* Mobile Legends memiliki nilai jual tinggi. Salah satu faktor yang mempengaruhi nilai jual akun *game online* adalah item yang ada dalam akun tersebut seperti skin, hero, *killing notifications*, diamond, dan sebagainya (Mufid 2023).

Pengalaman *content creator* bernama Yusron Ihsan yang dikenal sebagai Patrick menjual akun *game* Mobile Legendsnya seharga 1 Miliar melalui *live streaming* di youtubena. Ada salah satu fans yang bersedia membeli akun tersebut dengan harga yang telah ditetapkan oleh Patrick (Idham Herlambang 2020). Selain membuat nilai jual akun *game online* tinggi (Muhammad Ali Yakub 2023).

Proses jual beli akun *game online* Mobile Legends kerap terjadi permasalahan, seperti pengalaman A yang menceritakan pengalamannya melakukan jual beli akun Mobile Legends pada forum facebook. Bermula saat A ingin membeli akun mobile legends dengan melakukan pembayaran *cash on delivery* (COD) pada kontrakan penjual di daerah Kutabumi, Tangerang pada 9 Oktober 2023. Di hari yang sama, setelah A pulang dari kontrakan penjual ia mendapati bahwasanya akun *game online* mobile legends yang telah ia beli tadi kena *hackback*.

Hackback adalah saat Pembeli akun tidak dapat mengakses kembali dan akun tersebut telah diambil kembali oleh penjual (Arief Erviansyah 2022) . Setelah kejadian tersebut, malamnya si A menghampiri kontrakan

penjual dan menggeledah email penjual, namun tidak menemukan apapun termasuk akun yang telah dibeli di email penjual. Tanggal 2 Desember 2023 si A melihat penjual tersebut menjual akun yang sama yang sebelumnya telah dibeli oleh A. Saat itu, kecurigaan A muncul kembali. oleh karena itu ia membagikan kisahnya di forum jual beli akun agar tidak ada korban selanjutnya.

Uraian di atas adalah salah satu kasus dari beberapa kasus jual beli akun *game online* Mobile Legends dimana Pembeli terkena *hackback* oleh penjual dan mengalami kerugian dari transaksi tersebut. Meskipun demikian, dari kasus tersebut dimana penjual dan Pembeli secara langsung bertemu untuk melakukan transaksi, tidak menutup kemungkinan untuk menjadi korban *hackback*. Lalu bagaimana untuk para pemain yang melakukan transaksi pada forum jual beli akun Mobile Legends secara online. Tentu resiko tersebut akan lebih besar. Maka dari itu, tulisan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran para pemain yang masih saja melakukan jual beli dan memberikan pemahaman resiko-resiko dari penjualan akun *game online* Mobile Legends.

Suatu perjanjian selalu ada objek yang diperjanjikan. Namun, objek yang diperjanjikan tidak selalu benda, seperti perjanjian kerja objeknya adalah berupa timbal balik antara pemberi kerja dan pekerja yang meliputi syarat kerja, besaran gaji, dsb. Pasal 1547 KUHPerdara menjelaskan bahwa “Jual beli adalah suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan.” Sesuai pasal tersebut, jual beli dilakukan apabila terdapat penyerahan suatu barang, sedangkan akun *game online* ini bentuknya masih abstrak. Peneliti akan meneliti objek seperti apakah akun *game online* ini bisa saja termasuk benda ataupun jasa.

Pada *term of service* terdapat larangan untuk menjual belikan layanan. Dalam jual beli akun, penyerahannya berupa *username* dan *password*. Apakah *username* dan *password* ini dapat dikatakan sebagai layanan dan dilarang oleh *Developer*. Karena pada *term of service* tidak dijelaskan secara sistematis pengertian dari akun tersebut. Oleh karena itu, terdapat ketidaklengkapan pada *term of service* yang dibuat oleh *Developer*.

Sehingga memunculkan pertanyaan apakah *username* dan *password* ini termasuk ke dalam kategori akun dan dapat dijadikan suatu objek jual beli. Perlu adanya kajian mendalam apakah akun *game online* ini dapat dikatakan benda menurut hukum di Indonesia dan akibat hukum perjanjian jual beli akun *game online* Mobile Legends. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami akun *game online* Mobile Legends merupakan benda menurut hukum di Indonesia serta untuk mengetahui dan memahami akibat hukum perjanjian jual beli akun *game online* Mobile Legends.

Manfaat dari penelitian ini adalah, manfaat praktis bagi pembuat perjanjian diharapkan memberikan masukan yang berguna untuk menghasilkan produk hukum yang lebih komprehensif terkait kejelasan definisi objek perjanjian terkait akun game online, bagi Penulis, penelitian ini akan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana hukum dari Universitas Negeri Surabaya. Manfaat teoritis, diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pemikiran hukum terkait definisi akun dalam suatu objek perjanjian, diharapkan juga dapat menyediakan referensi dan literatur tambahan bagi mereka yang berminat untuk melakukan penelitian serupa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normative. Menurut Peter Mahmud Marzuki “penelitian yuridis normatif, yaitu suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, serta doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang sedang dibahas pada suatu penelitian” (Peter Mahmud Marzuki 2007). Pendekatan penelitian yang penulis gunakan adalah pendekatan perundang-undangan dengan menggunakan KUHPdata, UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dan *Term of Service*. Pendekatan konspetual berupa doktrin hukum dan pendapat para ahli. Bahan hukum yang digunakan berupa bahan hukum primer yaitu perundang-undangan terkait, bahan hukum sekunder berupa jurnalhukum, buku, dan bahan non hukum berupa KBBI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Akun Game Online sebagai Benda

Akun adalah identitas digital yang diakui oleh sistem komputer yang menyediakan akses untuk Pengguna melakukan transaksi, menyimpan data, atau mengakses layanan online tertentu biasanya mencakup nama Pengguna dan *password* (Prapti et al. 2018). Akun adalah pengaturan yang disediakan oleh perusahaan penyedia jasa internet untuk seseorang yang menggunakan jasa tersebut sehingga mendapatkan fasilitas internet, misal mengirim dan menerima pos elektronik (Heriawan 2020). Akun adalah sebuah id ataupun username yang digunakan oleh Pengguna untuk mengakses suatu sistem komputer lewat jaringan computer (Ariskan Hadi 2021).

Selanjutnya, *game online* menurut Rahyuni adalah suatu permainan yang terhubung melalui jaringan internet yang memungkinkan interaksi antar pemain, atau sebagai suatu permainan elektronik dan visual yang bisa dimainkan secara daring. (Rahyuni, Yunus, and Hamid 2021). *Game online* adalah *game* yang dimainkan oleh beberapa orang atau sekelompok orang dengan menggunakan komputer masing-masing (Dheri

Hermawan dan Wahid Abdul Kudus 2021). Menurut Linawati pada penelitiannya menyatakan “*Game* adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama” (Linawati Novitasari 2022).

Dapat Penulis simpulkan bahwa pengertian akun *game online* merupakan identitas digital sebagai layanan akses yang mencakup nama Pengguna dan *password* yang terdiri dari kode berupa huruf, angka, atau simbol lain untuk mengakses suatu *game* pada sistem komputer yang terhubung dengan jaringan internet sehingga dapat dimainkan oleh sekelompok orang yang saling terhubung. Dari pengertian tersebut terdapat unsur-unsur akun *game online*, diantaranya adalah:

a. Layanan akses

Mengakses suatu *game online* Pengguna perlu memiliki akun. Untuk masuk pada suatu akun perlu mencantumkan username dan password berupa huruf, angka, karakter, dsb. Sesuai dengan pengertian tersebut telah tercantum pada Pasal 1 angka 16 UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. “Kode Akses adalah angka, huruf, simbol, karakter lainnya atau kombinasi di antaranya, yang merupakan kunci untuk dapat mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik lainnya.”

Dengan demikian, akun *game online* merupakan kode akses berupa huruf, angka, atau simbol atau yang biasa disebut username dan password untuk mengakses suatu layanan internet yaitu *game online*. Kode akses terdapat pada pengertian Informasi elektronik berupa simbol atau karakter yang lain untuk mengakses sistem komputer.

b. System komputer

Secara umum, perangkat komputer terdiri dari berbagai komponen yang dapat dibedakan menjadi perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (Software). Apabila dua perangkat tersebut digunakan secara bersama-sama maka disebut sebagai perangkat Pengguna (Brainware). Menurut Supriyanto, kumpulan perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan oleh Pengguna komputer disebut sebagai sistem komputer (Aji Supriyanto 2005).

Oleh karena itu, dapat Penulis rumuskan bahwa sistem komputer merupakan gabungan dari perangkat keras dan perangkat lunak yang bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu yang diinginkan oleh Pengguna. Dengan demikian, untuk mengoperasikan komputer atau laptop, perangkat lunak harus diinstal. Setiap komputer dapat memiliki perangkat lunak yang berbeda-beda tergantung pada kebutuhan dan preferensi Pengguna.

Proses instalasi perangkat lunak disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan Pengguna.

Perangkat lunak komputer (software) dapat dijelaskan sebagai kumpulan data elektronik yang disimpan dan dikelola oleh perangkat keras komputer. Data elektronik tersebut biasanya berupa instruksi atau program yang bertanggung jawab untuk menjalankan fungsi-fungsi khusus. Perangkat Lunak (software) terdiri dari sistem operasi dan program komputer. Sistem operasi adalah program dasar pada komputer yang menghubungkan Pengguna dengan hardware komputer. Sistem operasi yang biasa digunakan adalah Linux, Windows, dan Mac OS). Selanjutnya untuk pengertian program komputer adalah aplikasi tambahan yang dipasang sesuai dengan sistem operasinya.

Selanjutnya, mengacu pada Pasal 1 angka 1 UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

“Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, teletype atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Dari penjelasan tersebut dapat ditarik pemahaman bahwa sistem komputer pada akun game online, yaitu suatu software yang memuat kumpulan data elektronik berupa instruksi atau perintah untuk menjalankan suatu program komputer berupa aplikasi tambahan yaitu game online. Pengertian tersebut berarti data elektronik sama dengan informasi elektronik pada Pasal 1 angka 1 UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang terdiri dari kode akses, akun game online yang merupakan informasi elektronik karena informasi elektronik adalah sekumpulan data elektronik berupa kode akses.

Suatu informasi elektronik yang dijadikan sebagai karya intelektual ini akan dilindungi oleh hak kekayaan intelektual. Hal ini diatur pada Pasal 25 No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik bahwa

“Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.”

Maksudnya adalah informasi elektronik yang dijadikan karya oleh penciptanya akan dilindungi oleh Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan undang-undang. Sesuai Pasal 40 ayat (1) UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta akun game online termasuk ke dalam ciptaan berupa program komputer.

Developer memberikan sebagian kepada Pengguna untuk diberikan akses agar bisa memainkan game online

tersebut. Maka, akun game online adalah benda berupa hak akses. Dalam KUHPerdara, Benda berwujud merujuk pada benda yang dapat dilihat dan dirasakan secara fisik, sedangkan benda tidak berwujud adalah hak yang melekat pada benda tertentu yang memiliki wujud. Penyerahan benda berwujud dilakukan secara fisik, sementara benda tidak berwujud diserahkan melalui prosedur tertentu yang diatur oleh hukum (Abdulkadir Muhammad 2000). Karena hak akses berada di dunia virtual yang tidak memiliki bentuk fisik, hanya berupa nama, ID, dan password penulis beranggapan bahwa hak akses adalah benda tidak berwujud dan dia adalah benda hak yang melekat pada suatu benda dimana benda yang dilekatinya adalah suatu program komputer.

Hak Kebendaan pada Akun Game Online Mobile Legends

Menurut Abdulkadir, seseorang yang menciptakan benda baru dapat memperoleh hak milik atas ciptaannya itu. Suatu ciptaan dilindungi oleh hak cipta yaitu hak eksklusif yang timbul secara otomatis untuk penciptanya. Pada pembahasan sebelumnya telah dijelaskan bahwa akun game online termasuk ke dalam suatu ciptaan. Pencipta akun game online sendiri adalah seorang developer. Karena Developer adalah pencipta, menurut Abdulkadir seorang pencipta dapat memperoleh hak milik. Maka, pemilik disini adalah Developer.

Dijelaskan pula pada Term of service (ToS) mobile legends di bab Kekayaan/Kepemilikan Intelektual menjelaskan bahwa semua materi bagian dari layanan, diantaranya desain, teks, grafik, gambar, video, informasi, aplikasi, perangkat lunak, musik, suara, dan file lainnya. Moonton tetap menjadi pemilik haknya termasuk pada hak cipta dan hak kekayaan intelektual. Dapat ditarik kesimpulan bahwa akun game online Mobile Legends adalah benda berupa hak akses dan hak kebendaan pada akun game online tersebut dipegang oleh Moonton dalam bentuk hak milik selaku Developer yang membuat/menciptakan aplikasi Mobile Legends atau penciptanya. Meskipun yang membuat aplikasi tersebut adalah salah satu karyawannya, tetapi karyawan tersebut bekerja atas perintah dan arahan dari Moonton serta mendapatkan gaji dari perusahaan tersebut

Legalitas Perjanjian *Term of Service* antara Pengguna dan Developer

a. Sepakat mereka yang mengikatnya

Pasal 1321 KUHPerdara menjelaskan bahwa “Tiada sepakat yang sah apabila sepakat itu diberikan karena kekhilafan, atau diperolehnya dengan paksaan atau penipuan. Tiada kata sepakat berarti tidak adanya sepakat para pihak karena adanya kekhilafan, paksaan dan penipuan.” Pada saat membuat akun Mobile Legends

pengguna sepakat atas isi dari *term of service* yang telah disertakan sebelum pengguna masuk ke dalam akun. Dengan pengguna mengklik “setuju” pengguna dianggap telah sepakat atas isi dari *term of service* tersebut secara sadar dan tanpa paksaan. Sehingga syarat yang pertama ini terpenuhi.

b. Kecakapan untuk melakukan perbuatan hukum

Pasal 330 KUHPdata, “seseorang dianggap dewasa pada usia 21 tahun atau pernah menikah. Namun demikian, aspek kecakapan hukum juga melibatkan pemahaman penuh terhadap isi perjanjian serta hak dan kewajiban yang terkait.” Usia dewasa pada KUHPdata adalah 21 tahun atau pernah menikah, sedangkan dalam *term of service* dijelaskan batas penggunaan akun adalah minimal 13 tahun. Sehingga hal ini bertolak belakang dengan ketentuan Pasal 330 KUHPdata.

Namun, terdapat faktor kebiasaan dalam menentukan kecakapan seseorang untuk melakukan perbuatan hukum. Ketentuan usia minimal 13 tahun dalam *term of service* tentunya juga telah menjadi pertimbangan oleh developer. Usia 13 tahun dirasa cukup dalam memainkan game online karena pada saat usia tersebut psikologi seseorang lebih siap dan mampu membedakan yang menurut dia benar dan salah. Tidak hanya itu, isi dari konten dalam game online Mobile Legends juga sesuai usia yang ditentukan, yaitu tidak mengandung unsur kekerasan dan seksual sehingga dirasa usia tersebut sudah bisa untuk memainkan game tersebut. Faktor kebiasaan itulah yang membuat syarat perjanjian yang kedua ini terpenuhi.

c. Suatu hal tertentu atau adanya objek yang diperjanjikan

Pasal 1333 KUHPdata menetapkan “bahwa setiap perjanjian harus memiliki objek yang jelas, baik berupa barang, benda, maupun prestasi yang ditentukan. Objek ini harus dapat diidentifikasi secara spesifik, meskipun jumlahnya tidak perlu pasti pada awal perjanjian.” Pada pembahasan sebelumnya bentuk benda dari akun adalah suatu hak akses. Hak timbul dari suatu benda berupa program komputer. Karena hak akses melekat pada suatu benda tertentu maka dari itu dia termasuk ke dalam kategori benda tidak berwujud.

d. Suatu sebab yang halal

Pasal 1337 KUHPdata menegaskan bahwa “perjanjian yang dibuat tanpa alasan yang jelas atau didasarkan pada alasan palsu atau terlarang akan dianggap tidak sah.” Pada *term of service* berisi hak dan kewajiban antara developer dan pengguna. Developer berkewajiban untuk menjaga data diri pengguna dan memberikan fasilitas yang baik untuk pengguna bisa menikmatinya. Pengguna berkewajiban untuk menjaga akun untuk tidak mengalihkan atau menjual, menyewa akun kepada pihak lain. Dari klausul yang disertakan pada *term of service*

tersebut tidak ada yang melanggar kesusilaan, ketertiban umum, dan undang-undang. Penulis beranggapan syarat perjanjian yang terakhir ini sudah terpenuhi

Hubungan Hukum antara Developer dan Pengguna

Perjanjian seperti apa yang mengikat Developer dan Pengguna. Pada pembahasan ini penulis akan membandingkan beberapa perjanjian untuk selanjutnya bisa menemukan perjanjian yang sesuai yang berkaitan dengan hubungan hukum Developer dan Pengguna pada *term of service*.

a. Perjanjian Hibah

Perjanjian hibah menurut Pasal 1666 KUHPdata “hibah adalah suatu perjanjian dengan mana si penghibah, diwaktu hidupnya, dengan cuma-cuma dan dengan tidak dapat ditarik kembali, menyerahkan sesuatu barang guna keperluan si penerima hibah yang menerima penyerahan itu.” Unsur dari penjelasan pasal terkait perjanjian hibah adalah para pihaknya ada penghibah selaku yang memberikan hibah penerima hibah, penyerahan suatu objek hibah disaat penghibah masih hidup, penyerahan objek secara cuma-cuma, tanpa timbal balik dari penerima hibah dan tidak dapat ditarik atau diambil kembali.

Penyerahan dengan Cuma-Cuma karena Pengguna bisa masuk untuk bermain tanpa membayar uang. Meskipun ada beberapa fitur yang perlu untuk membayar namun apabila tidak membelinya pun Pengguna tetap bisa saja menggunakannya. Berdasarkan analisa Penulis perjanjian hibah tidak memenuhi hubungan hukum antara Pengguna dan Developer karena meskipun Developer menyerahkan dengan cuma-cuma tetapi Developer memiliki hak penuh atas benda tersebut dan dapat mengambilnya kapanpun Developer inginkan.

b. Sewa menyewa

Sewa menyewa menurut pasal 1548 adalah “suatu persetujuan, dengan mana pihak yang satu mengikatkan diri untuk memberikan kenikmatan suatu barang kepada pihak yang lain selama waktu tertentu, dengan pembayaran suatu harga yang disanggupi oleh pihak tersebut terakhir itu. Orang dapat menyewakan pelbagai jenis barang, baik yang tetap maupun yang bergerak.” Pada pengertian tersebut dapat ditarik unsur sewa menyewa adalah para pihak yaitu pemberi sewa dan penerima sewa, penyerahan objek untuk memberikan kenikmatan kepada penerima sewa.

Jangka waktu yang telah ditentukan, dan ada kewajiban yang harus dibayar oleh penerima sewa atau bisa disebut harga sewa. Perjanjian sewa menyewa tidak masuk dalam hubungan antara Pengguna dan Developer karena Pengguna harus membayar suatu harga. Namun, dalam Mobile Legends Pengguna tidak perlu membayar terlebih dahulu sebelum menggunakan game online

tersebut. Jadi, Pengguna tetap bisa menggunakan game tersebut tanpa mengeluarkan biaya.

c. Pinjam pakai

Perjanjian pinjam pakai menurut Pasal 1740 KUHPerdara yang berbunyi, “Pinjam pakai adalah suatu perjanjian dalam mana pihak yang satu menyerahkan suatu barang untuk dipakai dengan cuma-cuma kepada pihak lain, dengan syarat bahwa pihak yang menerima barang itu setelah memakainya atau setelah lewat waktu yang telah ditentukan, akan mengembalikan barang itu.” Berikut adalah unsur-unsur dari pinjam pakai:

1) Pihak yang meminjamkan

Pasal 1741 KUHPerdara berbunyi “Orang yang meminjamkan itu tetap menjadi pemilik mutlak barang yang dipinjamkan itu.” Berdasarkan uraian Penulis pada pembahasan sebelumnya suatu akun *game online* adalah milik *Developer*. Sehingga pada posisi ini yang meminjamkan akun *game online* adalah Moonton selaku *Developer* dari akun *game online* Mobile Legends.

2) Pihak peminjam

Penulis menganalogikan peminjam ini adalah Pengguna akun game Mobile Legends. Pada suatu pinjam pakai menimbulkan hak perseorangan bagi peminjam. Hubungan antara seseorang dan seseorang ini menimbulkan hak perseorangan (*persoonlijk recht*), yakni hak yang melekat pada seseorang. Pihak peminjam hanya dapat menikmati apa yang menjadi haknya. Hak ini hanya dapat dialihkan dengan persetujuan pemilik

3) Suatu barang

Perlu diketahui objek dalam perjanjian pakai adalah suatu barang yang tidak dapat musnah dalam pemakaiannya sesuai Pasal 1742 KUHPerdara “Segala sesuatu yang dipergunakan orang dan tidak dapat musnah karena pemakaiannya, dapat menjadi pokok perjanjian ini.” Akun game online Mobile Legends bukanlah termasuk benda yang habis setelah digunakan, karena setelah Penggunaannya tidak berkurang apapun dalam game tersebut. Item di dalamnya setelah dipakai juga tidak berkurang sehingga tidak perlu membeli atau isi ulang kembali karena sifatnya yang tidak habis pakai.

4) Menikmati yang bukan miliknya

Pada term of service telah dijelaskan bahwa pemilik dari suatu akun adalah milik *Developer* sepenuhnya, namun ia mengizinkan untuk pengguna mengakses game agar bisa menikmati game tersebut. Berarti bahwa pengguna bukanlah pemilik dia hanya menikmati kepemilikan orang lain yaitu *developer* dengan menikmati berbagai fitur game yang ada pada Mobile Legends.

5) Menyerahkan dengan cuma-cuma

Hanya pihak yang meminjamkan yang berprestasi, sedangkan pihak yang meminjam hanya menggunakan tanpa ada balas prestasi kepada yang meminjamkan. Sehingga didalam perjanjian pinjam pakai ini tidak

terdapat kontra prestasi. Tidak ada kontra prestasi maksudnya si peminjam yaitu Pengguna tidak perlu membalas sesuatu yang harus diberikan kepada *Developer* selaku yang meminjamkan. Bersifat cuma-cuma atau gratis. Pengguna tidak dipungut biaya saat menggunakan game Mobile Legends hanya saja ada beberapa fitur yang harus dibeli untuk dapat menggunakannya, namun tanpa membeli fitur itupun Pengguna tetap saja bisa bermain.

6) Jangka waktu

Tidak ada jangka waktu tertentu selagi *Developer* tidak memberhentikan game Mobile Legends dan selagi Pengguna tidak melanggar term of service yang telah disepakati antara Pengguna dan *Developer*. Apabila kedapatan sesuai melanggar perjanjian, maka *Developer* berhak memberhentikan akun Mobile Legends Pengguna.

7) Mengembalikan barang kepada pemilik

Pada term of service dijelaskan bahwa apabila Pengguna tidak menggunakan akun selama lebih dari 6 (enam) bulan maka akun ditarik kembali oleh *Developer* dengan cara menonaktifkannya. Sehingga Pengguna tidak lagi bisa mengakses akun tersebut dan harus membuat akun baru lagi. Peristiwa ini penulis Analisa menjadi syarat perjanjian pinjam pakai yang terakhir yaitu mengembalikan kepada pemilik. Karena pada term of service tidak dijelaskan jangka waktu yang jelas kapan pengembaliannya.

Namun, apabila dilihat pada Pasal 1725 KUHPerdara yang berbunyi “Bila pemberi titipan menuntut barang titipan itu, maka barang itu harus dikembalikan seketika itu biarpun dalam perjanjian ditetapkan waktu tertentu untuk pengembalian itu, kecuali kalau barang itu telah disita dari tangan penerima titipan.” Jadi sah-sah saja apabila *Developer* selaku yang meminjamkan ini mengambil kembali akunnya sewaktu-waktu. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa perjanjian yang mengikat Pengguna dan *Developer* adalah pinjam pakai.

Akibat Hukum Perjanjian Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends

Fenomena jual beli antar Pengguna sering terjadi saat ini, biasanya Pengguna mempromosikan akun yang akan dijualnya melalui platform facebook lalu bertukar username dan password melalui rekening bersama yang telah tersedia pada forum tersebut ataupun bisa dengan bertemu langsung, seperti kejadian yang dialami oleh Pengguna facebook sebut saja A. Pengalaman A yang menceritakan pengalamannya melakukan jual beli akun Mobile Legends pada forum facebook. Bermula saat A ingin membeli akun mobile legends dan mencarinya pada forum jual beli Mobile Legends di facebook. Si A menghubungi penjual sebut saja B untuk melakukan pembayaran cash on delivery (COD) pada kontrakan B di daerah Kutabumi, Tangerang pada 9 Oktober 2023. Di

hari yang sama, setelah A pulang dari kontrakan B ia mendapati bahwasanya akun game online Mobile Legends yang telah ia beli tadi kena hackback.

Hackback adalah kejadian dimana Pembeli akun tidak dapat mengakses kembali dan akun tersebut telah diambil kembali oleh penjual (Arief Erviansyah 2022). Setelah kejadian tersebut, malamnya si A menghampiri kontrakan B dan menggeledah email penjual, namun tidak menemukan apapun termasuk akun yang telah dibeli di email B. Tanggal 2 Desember 2023 si A melihat B menjual akun yang sama yang sebelumnya telah dibeli oleh A. Saat itu, kecurigaan A muncul kembali dan merasa tertipu. Oleh karena itu, ia membagikan kisahnya di forum jual beli akun agar tidak ada korban selanjutnya. Unsur jual beli yang dilakukan oleh si A dan B tersebut perlu diulas oleh Penulis, apakah fenomena jual beli akun game online ini telah memenuhi unsur syarat sahnya perjanjian menurut 1320 KUHPerdara, sebagai berikut:

1) Kesepakatan para pihak

Pada Pasal 1321 KUHPerdara menjelaskan bahwa “Tiada sepakat yang sah apabila sepakat itu diberikan karena kekhilafan, atau diperolehnya dengan paksaan atau penipuan. Tiada kata sepakat berarti tidak adanya sepakat para pihak karena adanya kekhilafan, paksaan dan penipuan.” Pada jual beli para pihak sepakat untuk melakukan transaksi cash on delivery (COD) dimana si A bertemu di kontrakan si B yang beralamatkan di daerah Kutabumi, Tangerang pada 9 Oktober 2023 untuk melakukan transaksi tanpa adanya paksaan ataupun kekhilafan dari para pihak. Penjual bersedia untuk menjual akun tersebut dan Pembeli tidak ada paksaan untuk Pembeli.

2) Kecakapan para pihak

Pasal 330 KUHPerdara, “seseorang dianggap dewasa pada usia 21 tahun atau pernah menikah.” Seseorang yang tidak cakap hukum tidak berwenang untuk melakukan perbuatan hukum. Seseorang yang tidak cakap hukum diantaranya sesuai dengan Pasal 1330 KUHPerdara adalah anak yang belum dewasa, orang di bawah pengampuan. Pengguna facebook hampir dipakai oleh semua kalangan, Penulis belum bisa memastikan usia yang melakukan jual beli tersebut karena Penggunanya yang cukup luas.

Namun, sebelumnya developer telah menentukan batas usia pada term of service. Terdapat faktor kebiasaan dalam menentukan kecakapan seseorang untuk melakukan perbuatan hukum. Ketentuan usia minimal 13 tahun dalam term of service tentunya juga telah menjadi pertimbangan oleh developer. Usia 13 tahun dirasa cakap dalam memainkan game online karena pada saat usia tersebut psikologi seseorang lebih siap dan mampu membedakan yang menurut dia benar dan salah.

Maka dari itu, penulis beranggapan usia yang melakukan jual beli bisa saja di bawah 13 tahun atau

bahkan diatasnya. Karena ada faktor kebiasaan itu tadi dimana meskipun belum cakap hukum perbuatan jual beli sudah biasa dilakukan oleh kalangan dan diperbolehkan untuk melakukan perbuatan jual beli karena jumlah nominalnya tidak terlalu besar. Oleh karena itu, syarat cakap hukum terpenuhi.

3) Suatu hal tertentu

Objek yang diperjanjikan pada jual beli ini adalah akun game online. Akun game online adalah sebuah layanan akses yang berupa kombinasi nama Pengguna dan password yang diberikan kepada Pengguna atau pemain agar dapat terhubung dengan pemain lain melalui jaringan internet (Sari and Haryati 2023). Berdasarkan pengertian tersebut, terdapat hak akses yang diserahkan penjual kepada Pembeli. Jual beli pada umumnya proses pengalihan suatu benda terjadi secara konvensional, misal Penjual menyerahkan sebuah mobil kepada Pembeli, namun jual beli akun game online ini proses penyerahannya secara digital.

Akun game online Mobile Legends ini sama juga proses penyerahannya dengan Non Fungible Token (NFT) yaitu secara digital. Objek yang diserahkan dalam NFT berupa penyerahan ID atau token. Satu objek NFT memiliki ID yang berbeda-beda. Begitu juga jual beli akun Mobile Legends proses penyerahannya adalah penjual menyerahkan email dan password kepada Pembeli. Apabila Pembeli sudah berhasil masuk pada akun game maka ID tersebut akan muncul ID berisi angka yang dapat mengidentifikasi akun Pengguna, mudahnya adalah ID ini semacam nomor induk keluarga dalam suatu KTP. Namun, ID ini adalah nomor identitas yang digunakan pada suatu game online. Kesamaan lain pada jual beli NFT dan akun Mobile Legends adalah terdapat penyerahan hak akses. Pada NFT, setelah menerima ID maka Pembeli dapat mengakses suatu NFT dan dapat memilikinya bahkan dapat menjualnya kembali. Pada akun Mobile Legends juga demikian, penjual menyerahkan email dan password agar Pembeli dapat mengakses akun tersebut. ID pada NFT memiliki fungsi sebagai bukti kepemilikan suatu NFT. Berbeda dengan ID pada akun Mobile Legends yaitu sebagai identitas Pengguna untuk bisa mengakses suatu game. Jadi, terdapat kesamaan penyerahan hak akses dalam jual beli NFT dan akun Mobile Legends (Tiran 2022). Maka dari itu, objek yang dijualbelikan pada akun Mobile Legends adalah hak akses.

4) Suatu sebab yang halal

Perjanjian dikatakan memenuhi klausul yang halal menurut Pasal 1337 KUHPerdara adalah “Suatu sebab adalah terlarang, jika sebab itu dilarang oleh undang-undang atau bila sebab itu bertentangan dengan kesusilaan atau dengan ketertiban umum” Sudah disampaikan pada pembahasan sebelumnya bahwa hubungan hukum antara

Developer dan Pengguna hanyalah sebatas pinjam pakai. Jadi, Pengguna selaku peminjam sebatas hanya dapat menikmati *game* tersebut saja bukan menjadikannya hak milik.

Berdasarkan Pasal tersebut sudah jelas apabila hubungan hukum hanyalah pinjam pakai maka peminjam dilarang untuk melepaskan barang pinjamannya kepada orang lain. Jual-beli adalah suatu perjanjian dimana suatu pihak mengikat dirinya untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah diperjanjikan. Sedangkan si B ini sebenarnya bukanlah pemilik akun *Mobile Legends* tetapi hanya memiliki hak untuk memakai yang sebatas menikmati fitur-fitur yang ada. Jadi, dia tidak memiliki hak untuk menjual akun tersebut kepada si A.

Berdasarkan kasus yang telah dibagikan oleh si A, karena perjanjian tersebut telah batal demi hukum maka jual beli antara si A dan si B dianggap tidak pernah ada. Sesuai dengan Pasal 1337 KUHPerdata “Suatu sebab adalah terlarang, jika sebab itu dilarang oleh undang-undang atau bila sebab itu bertentangan dengan kesusilaan atau dengan ketertiban umum.”

PENUTUP

Simpulan

Hubungan hukum antara *Developer* dan Pengguna. Perjanjian *term of service* antara *Developer* dan Pengguna termasuk ke dalam perjanjian pinjam pakai. Objek pada perjanjian tersebut berupa hak akses yang merupakan benda tidak berwujud. Perjanjian antara *Developer* dan Pengguna telah memenuhi syarat sah nya perjanjian. legalitas jual beli antara Pengguna dan Pembeli akun. Jual beli yang dilakukan antar Pengguna tidak memenuhi syarat sah nya perjanjian. Oleh karena itu perjanjian tersebut secara otomatis batal demi hukum dan dianggap tidak pernah ada.

Saran

Sebaiknya *developer* membuat filter untuk mendeteksi penggunaan akun lebih dari satu orang dengan mendeteksi alamat IP nya. Agar lebih mudah pengawasannya serta implementasi dari akibat dari jual beli akun itu sendiri dengan menanggihkan akun yang melanggar *term of service* yang telah disepakati. Sehingga ada efek jera bagi Pengguna untuk melakukan jual beli akun.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir Muhammad. 2000. *Hukum Perdata Indonesia*. Bandung: Pt.Citra Aditya Bakti.
- Aji Supriyanto. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi*. Edisi Pert. Jakarta: Salemba Empat.

Ariskan Hadi. 2021. “Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari’ah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu).” Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Dheri Hermawan Dan Wahid Abdul Kudus. 2021. “Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Onlinedi Era Digital.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 02(Pendidikan):780.

Heriawan, Fitra Tri. 2020. “Register Transaksi Game Online Pada Forum Jual-Beli Di Sosial Media Facebook Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran.” Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Linawati Novitasari. 2022. “Penyuluhan Kesehatan Tentang Bahaya Game Online.” *Journal Of Public Health Concerns* 2:71.

Prapti, Derita, Rahayu .: Hukum, Prapti Derita, And S. H. Rahayu. 2018. “Hukum Perdata Internasional Indonesia Bidang Hukum Keluarga (Family Law) Dalam Menjawab Kebutuhan Global.” *Jurnal Hukum Progresif* Xii(1).

Tiran, Teti. 2022. “Hak Cipta Karya Digital Pada Nft Dikaitkan Dengan Hak Akses Yang Memiliki Nilai Ekonomi Sebagai Hak Kebendaan Berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan Di Indonesia.” 6(3):6006–13.