



Perlindungan Hukum Konsumen dalam Jual Beli Akun Mobile Legends Online Menurut UU No. 11 Tahun 2008 dan UU No. 8 Tahun 1999

Putu Budi Utama^{1*}, Ratna Artha Windari², Si Ngurah Ardhya³

¹ Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

²⁻³ Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

*Penulis Korespondensi: putubudiutama98@gmail.com

Abstract. *The informal trading of Mobile Legends: Bang Bang game accounts through social networking platforms has expanded rapidly alongside the acceleration of digital technology and the growing integration of online gaming into contemporary lifestyles, particularly among younger demographics. Game accounts characterized by high competitive rankings, exclusive virtual assets, and accumulated in-game achievements have increasingly been commodified and exchanged through social media channels such as Facebook, Instagram, and TikTok, predominantly utilizing electronic payment instruments, including digital wallets. Despite its widespread practice, this form of transaction frequently generates legal complications, most notably in relation to consumer protection. Buyers are often exposed to substantial risks, including fraudulent representations, discrepancies between promised and actual account specifications, unauthorized resale, and the revocation of account access after payment completion. This study seeks to critically examine the legal framework governing the trading of Mobile Legends accounts and to assess the extent to which consumer protection mechanisms are afforded under Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions and Law Number 8 of 1999 concerning Consumer Protection. Employing a normative juridical research design, this study applies statutory and conceptual approaches supported by the analysis of primary, secondary, and tertiary legal materials. The findings indicate that consumer protection within online game account transactions remains structurally insufficient, primarily due to the absence of explicit legal recognition of digital game accounts as legally protected objects. Consequently, the study underscores the necessity of adopting progressive legal interpretation and formulating specific regulatory instruments to enhance legal certainty and ensure more effective consumer protection within the evolving landscape of digital transactions.*

Keywords: *Consumer Protection; Digital Transactions; ITE Law; Mobile Legends; UUPK.*

Abstrak. Praktik jual beli akun game Mobile Legends: Bang Bang yang dilakukan melalui media sosial menunjukkan perkembangan yang semakin intensif seiring dengan percepatan transformasi teknologi digital serta meningkatnya penetrasi budaya permainan daring di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda. Akun game yang memiliki peringkat kompetitif tinggi, aset virtual eksklusif, serta capaian permainan tertentu kerap diperlakukan sebagai komoditas digital yang bernilai ekonomi dan diperdagangkan secara tidak formal melalui platform seperti Facebook, Instagram, dan TikTok dengan memanfaatkan sistem pembayaran elektronik berbasis dompet digital. Meskipun praktik ini semakin lazim, realitas transaksinya kerap memunculkan persoalan hukum yang kompleks, terutama yang berkaitan dengan perlindungan konsumen. Dalam banyak kasus, konsumen berada dalam posisi rentan terhadap tindakan penipuan, penyampaian informasi yang menyesatkan mengenai spesifikasi akun, hilangnya akses akun pasca pembayaran, hingga pengalihan akun oleh pihak yang tidak memiliki hak kepemilikan yang sah. Penelitian ini menganalisis pengaturan hukum transaksi jual beli akun Mobile Legends serta perlindungan konsumen dalam transaksi digital melalui pendekatan yuridis normatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa perlindungan hukum yang ada belum optimal karena belum adanya pengakuan eksplisit terhadap akun digital sebagai objek hukum. Kondisi ini menimbulkan ketidakpastian hukum dan melemahkan posisi konsumen, sehingga diperlukan penafsiran hukum yang progresif serta pembentukan regulasi khusus guna memperkuat perlindungan konsumen dalam praktik transaksi digital.

Kata kunci: Mobile Legends; Perlindungan Konsumen; Transaksi Digital; UU ITE; UUPK.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya transformasi fundamental dalam pola interaksi sosial dan aktivitas ekonomi masyarakat. Digitalisasi tidak hanya merekonfigurasi cara individu berkomunikasi dan bertukar informasi, tetapi juga melahirkan bentuk-bentuk baru hubungan hukum yang berlangsung dalam ruang

virtual. Perubahan tersebut turut memunculkan sektor ekonomi berbasis teknologi yang berkembang secara pesat, salah satunya industri permainan daring yang kini menjadi bagian dari dinamika ekonomi digital modern, khususnya di negara dengan tingkat adopsi teknologi yang tinggi seperti Indonesia (Handayani & Rachmawati, 2023; Alwi et al., 2023).

Dalam konteks industri game daring, Mobile Legends: Bang Bang menempati posisi strategis sebagai salah satu permainan dengan jumlah pengguna aktif yang sangat besar. Popularitas game ini tidak hanya berdampak pada aspek hiburan, tetapi juga memunculkan praktik ekonomi digital berupa jual beli akun game. Akun yang telah memiliki peringkat kompetitif tinggi, koleksi hero dan skin tertentu, serta capaian permainan yang prestisius diperlakukan sebagai aset digital yang bernilai ekonomi dan dapat diperdagangkan (Sari & Kurniawan, 2022; Azindhani, 2022). Praktik transaksi tersebut umumnya dilakukan secara langsung antarindividu melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, dan TikTok dengan memanfaatkan sistem pembayaran elektronik berbasis dompet digital atau transfer perbankan (Hidayat et al., 2021).

Namun demikian, transaksi jual beli akun game tersebut kerap berlangsung di luar mekanisme perdagangan elektronik formal dan tanpa instrumen hukum yang memadai. Karakter transaksi yang bersifat informal, tidak terdokumentasi secara tertulis, serta minimnya sistem verifikasi kepemilikan akun menempatkan konsumen pada posisi yang rentan. Berbagai studi menunjukkan bahwa konsumen sering mengalami kerugian akibat penipuan, penyampaian informasi yang tidak sesuai dengan kondisi akun, pemblokiran akun secara sepihak, hingga pengambilalihan kembali akun oleh penjual setelah transaksi selesai (Ikhsani, 2019; Fauzan, 2020).

Kerentanan yang melekat dalam praktik jual beli akun game daring merefleksikan adanya asimetri kekuatan tawar antara pihak penjual dan pembeli. Situasi ini berseberangan dengan asas fundamental perlindungan konsumen yang menempatkan konsumen sebagai subjek hukum yang patut memperoleh proteksi dari praktik komersial yang merugikan, manipulatif, dan tidak dilandasi itikad baik (Miru & Yodo, 2015). Ditinjau dari perspektif hukum perjanjian, relasi hukum yang terbentuk melalui transaksi akun game tetap dapat dipandang sah secara yuridis sepanjang memenuhi unsur konsensus, kecakapan para pihak, objek tertentu, serta causa yang diperkenankan oleh hukum, meskipun proses pembentukannya berlangsung melalui sarana elektronik (Subekti, 2014).

Pada tataran normatif, transaksi elektronik di Indonesia telah memperoleh legitimasi hukum melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengafirmasi keabsahan informasi serta dokumen elektronik sebagai alat

bukti hukum. Di sisi lain, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen secara prinsipil menjamin hak-hak konsumen, termasuk hak atas keamanan, kenyamanan, serta akses terhadap informasi yang akurat dan tidak menyesatkan (Nasution, 2016). Kendati demikian, kedua instrumen hukum tersebut masih bersifat generik dan belum secara eksplisit memposisikan akun digital sebagai objek hukum dalam rezim transaksi jual beli.

Ketiadaan pengaturan yang secara tegas mengakui akun digital sebagai objek hukum menimbulkan kekosongan norma (*rechtsvacuum*) yang berdampak pada lemahnya kepastian hukum bagi konsumen. Dalam kondisi demikian, perlindungan konsumen dalam transaksi akun game daring sangat bergantung pada penafsiran hukum, yang pada praktiknya sering kali tidak memberikan perlindungan optimal bagi pihak yang dirugikan (Yuliana, 2020; Wulandari, 2020). Renouw (2017) menegaskan bahwa percepatan perkembangan teknologi digital menuntut adanya pendekatan hukum yang lebih progresif agar hukum tidak tertinggal dari realitas sosial yang terus berkembang.

Sejauh ini, kajian akademik yang membahas perlindungan konsumen dalam transaksi elektronik umumnya berfokus pada e-commerce formal atau platform marketplace resmi. Penelitian yang secara khusus mengkaji transaksi jual beli akun game yang dilakukan secara langsung melalui media sosial masih relatif terbatas, padahal karakteristik transaksi tersebut memiliki kompleksitas tersendiri, terutama terkait pembuktian hukum dan pertanggungjawaban para pihak (Fauzan, 2020; Wulandari, 2020). Keterbatasan kajian tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang memerlukan analisis hukum yang lebih spesifik dan kontekstual.

2. KAJIAN TEORITIS

Konsep Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Digital

Perlindungan konsumen menempati posisi strategis dalam bangunan hukum kontemporer karena berfungsi sebagai penyeimbang asimetris hubungan hukum antara konsumen dan pelaku usaha. Dalam lanskap perekonomian yang kian terdigitalisasi, perlindungan konsumen tidak semata dimaknai sebagai sarana kuratif untuk memulihkan kerugian pasca-terjadinya pelanggaran, melainkan juga sebagai perangkat preventif yang diarahkan untuk mengantisipasi praktik usaha yang berpotensi merugikan, manipulatif, atau dijalankan tanpa itikad baik. Sejalan dengan itu, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 meneguhkan eksistensi hak-hak konsumen, mencakup jaminan atas keamanan, kenyamanan, dan keselamatan dalam penggunaan barang dan/atau jasa, serta hak atas keterbukaan informasi

yang akurat, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan mengenai karakteristik produk yang ditawarkan di pasar (Miru & Yodo, 2015).

Dalam relasi hukum antara konsumen dan pelaku usaha, sering kali terjadi ketidakseimbangan posisi tawar akibat perbedaan penguasaan informasi dan kendali atas mekanisme transaksi. Kondisi ini diperparah dalam transaksi digital yang berlangsung tanpa pertemuan fisik dan minim transparansi. Oleh karena itu, perlindungan konsumen berfungsi sebagai koreksi normatif terhadap ketimpangan struktural tersebut agar hubungan hukum yang terjalin tetap mencerminkan prinsip keadilan dan kepastian hukum (Nasution, 2016).

Teori Perjanjian dan Keabsahan Transaksi Elektronik

Dalam kerangka hukum perdata, perbuatan jual beli dipahami sebagai ikatan yuridis yang timbul akibat pertemuan kehendak antara para subjek hukum, sebagaimana dirumuskan dalam Pasal 1320 dan Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Keberlakuan suatu perikatan tidak ditentukan oleh bentuk formalnya, melainkan oleh terpenuhinya prasyarat esensial berupa persetujuan bebas, kapasitas hukum para pihak, kejelasan objek yang diperjanjikan, serta dasar perjanjian yang tidak bertentangan dengan hukum dan kesusilaan. Sejalan dengan pandangan Subekti, lahirnya perjanjian tidak mensyaratkan medium tertulis, karena konsensus hukum dapat terwujud melalui pernyataan kehendak yang saling mengikat, baik disampaikan secara verbal maupun melalui mekanisme komunikasi lain yang mencerminkan kesesuaian maksud para pihak. (Subekti, 2014).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, proses pembentukan kesepakatan tidak lagi terbatas pada interaksi konvensional, melainkan dapat terjadi melalui media elektronik. Dalam konteks ini, komunikasi digital seperti percakapan di media sosial, konfirmasi pembayaran elektronik, serta pertukaran data akses akun dapat dipandang sebagai manifestasi kehendak para pihak. Dengan demikian, transaksi jual beli akun game yang dilakukan secara daring tetap dapat dikualifikasikan sebagai perjanjian yang sah sepanjang memenuhi syarat-syarat perjanjian menurut hukum perdata.

Transaksi Elektronik dan Pengakuan Hukum atas Dokumen Digital

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memberikan dasar normatif bagi pengakuan keabsahan transaksi yang dilakukan melalui sistem elektronik. Undang-undang ini mengakui informasi elektronik dan dokumen elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah, sepanjang dihasilkan melalui sistem elektronik yang andal dan dapat dipertanggungjawabkan. Pengakuan tersebut merupakan respons hukum terhadap realitas transaksi digital yang semakin kompleks dan tidak lagi bergantung pada dokumen fisik (Renouw, 2017).

Meskipun demikian, pengaturan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik masih bersifat general dan belum secara spesifik mengatur jenis objek digital tertentu, termasuk akun game. Akibatnya, perlindungan hukum terhadap konsumen dalam transaksi berbasis objek digital sering kali bergantung pada penafsiran hukum, yang berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum ketika terjadi sengketa.

Kedudukan Akun Game sebagai Objek Hukum

Akun game, termasuk akun Mobile Legends, dapat dipandang sebagai aset digital yang memiliki nilai ekonomi dan manfaat nyata bagi pemiliknya. Meskipun tidak berwujud secara fisik, akun game memenuhi karakteristik sebagai objek transaksi karena dapat dialihkan, dimanfaatkan, dan diperjualbelikan. Dalam kerangka hukum perlindungan konsumen, pengertian barang tidak terbatas pada benda berwujud, melainkan juga mencakup objek tidak berwujud yang memiliki nilai guna dan nilai tukar (Miru & Yodo, 2015).

Namun, ketiadaan pengaturan eksplisit mengenai status hukum akun digital menimbulkan persoalan yuridis, terutama ketika terjadi sengketa antara penjual dan pembeli. Yuliana (2020) menyatakan bahwa kekosongan norma terhadap objek digital berpotensi melemahkan posisi konsumen karena tidak adanya parameter hukum yang jelas mengenai hak dan kewajiban para pihak. Kondisi ini menciptakan ruang abu-abu hukum yang menyulitkan penegakan perlindungan konsumen secara efektif.

Tanggung Jawab Pelaku Usaha dan Prinsip Itikad Baik

Dalam teori tanggung jawab pelaku usaha, perlindungan konsumen tidak hanya diwujudkan melalui pemberian ganti rugi setelah terjadinya kerugian, tetapi juga melalui kewajiban pelaku usaha untuk bertindak dengan itikad baik dan memberikan informasi yang jujur serta tidak menyesatkan. Az. Nasution menegaskan bahwa tanggung jawab pelaku usaha merupakan konsekuensi dari posisi dominan yang dimiliki pelaku usaha dalam menguasai informasi dan mekanisme transaksi (Nasution, 2016).

Dalam praktik jual beli akun game, pelanggaran terhadap prinsip itikad baik sering terjadi, antara lain melalui manipulasi informasi spesifikasi akun, penjualan akun hasil peretasan, serta pengambilalihan kembali akun setelah transaksi selesai. Praktik-praktik tersebut tidak hanya melanggar asas kepercayaan dalam perjanjian, tetapi juga merugikan konsumen secara langsung (Ikhsani, 2019).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan kerangka pendekatan yuridis normatif, yakni metode kajian hukum yang memposisikan hukum sebagai seperangkat norma preskriptif yang hidup dalam sistem peraturan perundang-undangan. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada orientasi penelitian yang menitikberatkan pada analisis hukum positif terkait transaksi elektronik dan rezim perlindungan konsumen, khususnya dalam praktik komersialisasi akun permainan daring Mobile Legends yang berlangsung melalui platform media sosial. Oleh karena itu, penelitian ini tidak diarahkan pada penggalian data empiris, melainkan pada telaah sistematis terhadap bangunan normatif hukum yang berlaku serta daya jangkanya dalam merespons dinamika transaksi digital di tengah masyarakat.

Adapun pendekatan analisis yang digunakan mencakup pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan perundang-undangan dilakukan melalui penelusuran dan pengkajian regulasi yang relevan dengan objek penelitian, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta instrumen pelaksanaannya, serta Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Melalui pendekatan ini, penelitian berupaya mengurai norma-norma yang mengatur relasi hak dan kewajiban para pihak dalam transaksi elektronik sekaligus menilai kecermatan dan kecukupan pengaturan hukum tersebut dalam menjamin perlindungan konsumen di ruang digital.

Sementara itu, pendekatan konseptual digunakan untuk menelaah doktrin, asas, dan pandangan para sarjana hukum yang relevan dengan perlindungan konsumen, hukum perjanjian, dan transaksi elektronik. Pendekatan ini diperlukan untuk membangun landasan teoretis yang kokoh serta untuk menafsirkan norma hukum yang masih bersifat umum atau belum mengatur secara eksplisit mengenai transaksi akun game sebagai objek digital. Dengan mengkaji konsep-konsep hukum tersebut, penelitian ini berupaya memberikan argumentasi yuridis yang sistematis dan rasional terhadap permasalahan yang dikaji.

Penelitian ini bertumpu pada tiga kategori bahan hukum, yakni bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Bahan hukum primer mencakup perangkat normatif yang memiliki kekuatan mengikat dan relevan dengan fokus kajian, khususnya peraturan perundang-undangan yang mengatur transaksi elektronik dan perlindungan konsumen. Bahan hukum sekunder berfungsi sebagai sarana penjelas dan penguat analisis, yang diperoleh dari khazanah literatur hukum berupa monograf, artikel jurnal ilmiah, karya penelitian terdahulu, serta pandangan akademisi yang menelaah isu perlindungan konsumen dalam ekosistem transaksi digital. Sementara itu, bahan hukum tersier dimanfaatkan sebagai instrumen penunjang untuk

memperjelas terminologi dan konsepsi hukum tertentu melalui rujukan seperti kamus dan ensiklopedia hukum.

Pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui penelusuran kepustakaan secara sistematis dengan menginventarisasi sumber-sumber yang relevan, baik yang tersedia dalam media cetak maupun digital. Seluruh bahan yang terkumpul selanjutnya diolah menggunakan pendekatan kualitatif melalui analisis deskriptif-analitis, yakni dengan memaparkan norma hukum yang berlaku, mengaitkannya dengan persoalan yang diteliti, serta menyusun simpulan secara koheren dan berjenjang. Analisis ini tidak semata-mata bertujuan menggambarkan konfigurasi hukum yang ada, tetapi juga mengevaluasi sejauh mana efektivitas norma tersebut dalam menjamin perlindungan konsumen pada praktik perdagangan akun gim daring.

Dalam tahap penalaran, penelitian ini menggunakan konstruksi berpikir deduktif, dengan menurunkan kaidah hukum yang bersifat umum ke dalam konteks permasalahan konkret yang menjadi objek kajian. Melalui alur penalaran tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menyajikan pemetaan komprehensif mengenai kedudukan hukum konsumen dalam transaksi jual beli akun Mobile Legends, sekaligus mengungkap celah pengaturan yang berpotensi menimbulkan kerugian bagi konsumen. Temuan analitis ini kemudian dijadikan landasan dalam merumuskan simpulan dan rekomendasi yang berorientasi pada penguatan rezim perlindungan konsumen di ranah digital.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Praktik Jual Beli Akun Mobile Legends melalui Media Sosial

Temuan kajian memperlihatkan bahwa aktivitas alih kepemilikan akun Mobile Legends lazim berlangsung melalui jejaring media sosial, khususnya Facebook, Instagram, dan TikTok. Proses pertukaran tersebut dilakukan secara langsung oleh para pihak tanpa melibatkan mekanisme resmi dari penyedia gim. Akun yang ditawarkan umumnya disertai deskripsi mengenai capaian peringkat, kepemilikan hero dan skin, serta nilai transaksi yang ditetapkan berdasarkan reputasi dan performa akun. Kesepahaman jual beli terbentuk melalui interaksi berbasis komunikasi digital, baik melalui ruang komentar, pesan privat, maupun sarana percakapan daring lainnya.

Pembayaran dalam transaksi tersebut dilakukan menggunakan sistem pembayaran elektronik, terutama e-wallet dan transfer bank. Setelah pembayaran dilakukan, penjual menyerahkan data akses akun kepada pembeli. Namun, dari hasil kajian terhadap berbagai sumber literatur dan dokumentasi kasus, ditemukan bahwa mekanisme transaksi ini tidak disertai jaminan hukum yang memadai. Tidak terdapat kontrak tertulis maupun mekanisme

pengamanan yang dapat melindungi konsumen apabila terjadi wanprestasi atau penipuan. Kondisi ini menunjukkan adanya kerentanan struktural dalam praktik jual beli akun game secara informal melalui media sosial (Ikhsani, 2019; Fauzan, 2020).

Hasil Analisis Pengaturan Hukum Transaksi Jual Beli Akun Game

Telaah terhadap bahan hukum primer mengindikasikan ketiadaan perangkat normatif yang secara tegas memposisikan akun gim sebagai objek hukum yang dapat diperdagangkan secara mandiri. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada prinsipnya hanya mengafirmasi legitimasi transaksi berbasis elektronik beserta validitas informasi dan dokumen digital, tanpa merumuskan skema perlindungan khusus bagi transaksi jual beli akun digital yang berlangsung secara langsung antar subjek hukum perseorangan.

Di sisi lain, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen memang memuat konstruksi hak, kewajiban, serta pertanggungjawaban pelaku usaha, namun aplikasinya dalam konteks transaksi akun Mobile Legends masih bergantung pada penafsiran ekstensif. Ketidadaan pengakuan eksplisit terhadap akun digital sebagai komoditas dalam pengertian yuridis menyebabkan lemahnya posisi hukum konsumen, mengingat tidak tersedianya landasan normatif yang secara jelas menjamin perlindungan terhadap objek transaksi berupa akun permainan daring (Yuliana, 2020).

Berdasarkan kajian terhadap literatur dan penelitian terdahulu, hasil penelitian menunjukkan bahwa konsumen dalam transaksi jual beli akun Mobile Legends berpotensi mengalami berbagai bentuk kerugian. Kerugian tersebut meliputi hilangnya akses akun setelah pembayaran, ketidaksesuaian spesifikasi akun dengan informasi yang dijanjikan, penggunaan akun hasil peretasan, serta pengambilalihan kembali akun oleh penjual setelah transaksi selesai. Kerugian yang dialami konsumen tidak hanya bersifat finansial, tetapi juga mencakup kerugian nonmateri berupa hilangnya waktu, reputasi akun, dan kenyamanan dalam menggunakan layanan digital.

Hasil analisis menunjukkan bahwa mekanisme penyelesaian sengketa dalam transaksi semacam ini belum berjalan secara efektif. Konsumen cenderung kesulitan menuntut haknya karena minimnya bukti tertulis dan tidak adanya lembaga penyelesaian sengketa khusus yang menangani transaksi akun game. Kondisi ini memperkuat temuan bahwa sistem perlindungan konsumen dalam transaksi digital informal masih belum optimal dan memerlukan perhatian serius dari pembentuk kebijakan (Wulandari, 2020; Renouw, 2017).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik jual beli akun Mobile Legends melalui media sosial telah berkembang sebagai fenomena ekonomi digital yang nyata,

namun belum diimbangi dengan pengaturan hukum yang memadai. Instrumen hukum yang ada, khususnya UU ITE dan UUPK, belum mampu memberikan perlindungan hukum secara optimal kepada konsumen karena bersifat umum dan belum mengakomodasi karakteristik objek digital berupa akun game. Temuan ini menegaskan adanya kesenjangan antara perkembangan praktik transaksi digital dan regulasi hukum yang berlaku, yang berdampak langsung pada lemahnya posisi hukum konsumen dalam transaksi jual beli akun game daring.

Perlindungan Hukum Konsumen dalam Transaksi Jual Beli Akun Mobile Legends melalui Media Sosial

Temuan penelitian menunjukkan bahwa mekanisme perlindungan hukum bagi konsumen dalam praktik jual beli akun Mobile Legends melalui platform media sosial masih bersifat generik dan belum mampu menghadirkan kepastian hukum yang substansial. Secara normatif, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen telah memuat pengakuan atas hak-hak dasar konsumen, seperti akses terhadap informasi yang akurat, jaminan keamanan, serta hak atas pemulihan kerugian. Namun demikian, efektivitas norma tersebut menjadi terbatas ketika dihadapkan pada transaksi yang objeknya berupa akun permainan digital, mengingat karakter akun sebagai entitas nonfisik belum memperoleh pengaturan eksplisit dalam sistem peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Dalam konteks transaksi elektronik, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memberikan pengakuan terhadap keabsahan transaksi yang dilakukan melalui sistem elektronik. Meskipun demikian, pengaturan tersebut lebih menitikberatkan pada aspek keabsahan informasi dan dokumen elektronik, serta tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik, sehingga belum secara spesifik mengatur relasi hukum antara penjual dan pembeli dalam transaksi akun game yang dilakukan secara langsung antar individu. Akibatnya, ketika terjadi sengketa, konsumen seringkali kesulitan memperoleh perlindungan hukum yang efektif karena tidak adanya norma khusus yang dapat dijadikan dasar tuntutan (Renouw, 2017).

Secara teoritis, akun Mobile Legends dapat dikualifikasikan sebagai objek hukum karena memiliki nilai ekonomi dan dapat dialihkan kepemilikannya. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa barang dalam hukum perlindungan konsumen tidak terbatas pada benda berwujud, melainkan juga mencakup objek tidak berwujud yang dapat dimanfaatkan oleh konsumen (Miru & Yodo, 2015). Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiadaan pengaturan eksplisit mengenai akun digital menyebabkan perlindungan konsumen dalam transaksi tersebut bergantung pada penafsiran hukum, yang pada praktiknya seringkali merugikan konsumen. Dengan demikian, perlindungan hukum yang tersedia saat ini masih bersifat normatif-abstrak

dan belum sepenuhnya mampu menjawab kompleksitas transaksi jual beli akun game melalui media sosial.

Pertanggungjawaban Penjual dan Posisi Konsumen dalam Sengketa Jual Beli Akun Game.

Pembahasan ini menitikberatkan pada aspek akuntabilitas penjual dalam transaksi pengalihan akun Mobile Legends serta konsekuensinya terhadap kedudukan yuridis konsumen. Dalam perspektif hukum perikatan, setiap perjanjian jual beli secara inheren melahirkan relasi hak dan kewajiban yang bersifat resiprokal. Pihak penjual diposisikan untuk menyerahkan objek transaksi sesuai dengan klausula yang disepakati, sedangkan pihak pembeli memikul kewajiban melakukan pembayaran sebagai kontra-prestasi. Ketidakpatuhan salah satu pihak terhadap prestasi yang telah diperjanjikan dapat dikualifikasikan sebagai wanprestasi sebagaimana dikonstruksikan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Subekti, 2014).

Dalam praktik perdagangan akun gim berbasis platform media sosial, temuan penelitian memperlihatkan maraknya deviasi kewajiban yang dilakukan oleh penjual, antara lain melalui penyampaian keterangan yang menyesatkan mengenai karakteristik akun, penyerahan akun yang berasal dari sumber tidak sah, hingga penguasaan kembali akun pasca-transaksi. Pola tersebut secara sistemik menempatkan konsumen dalam posisi subordinatif, terutama akibat keterbatasan alat bukti dan absennya perjanjian tertulis yang secara eksplisit mengatur distribusi hak dan kewajiban para pihak. Keadaan ini merefleksikan adanya disparitas daya tawar antara penjual dan pembeli, yang secara normatif bertentangan dengan asas perlindungan konsumen yang mengedepankan keseimbangan serta keadilan kontraktual (Nasution, 2016).

Undang-Undang Perlindungan Konsumen secara normatif mengatur bahwa pelaku usaha bertanggung jawab atas kerugian yang dialami konsumen akibat penggunaan barang atau jasa yang diperdagangkan. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan ketentuan tersebut terhadap penjual akun game melalui media sosial masih menghadapi hambatan, terutama dalam menentukan status penjual sebagai pelaku usaha. Banyak transaksi akun game dilakukan secara individual dan insidental, sehingga menimbulkan perdebatan mengenai cakupan subjek hukum dalam UUPK. Kondisi ini semakin memperlemah posisi konsumen ketika terjadi sengketa, karena mekanisme pertanggungjawaban hukum belum berjalan secara optimal (Fauzan, 2020; Wulandari, 2020).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa rezim perlindungan hukum bagi konsumen dalam praktik peralihan kepemilikan akun Mobile Legends melalui platform media sosial masih berada pada taraf yang kurang memadai. Meskipun perangkat regulatif yang berlaku, khususnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, telah membentuk landasan normatif bagi perlindungan konsumen, pengaturannya cenderung bersifat generik dan belum secara tegas mengonstruksikan akun permainan digital sebagai objek hukum dalam transaksi elektronik. Kekosongan normatif tersebut berimplikasi pada tereduksinya kepastian hukum dan melemahnya daya tawar konsumen, terutama ketika muncul perselisihan yang dipicu oleh ingkar janji maupun praktik penipuan oleh pihak penjual akun.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pertanggungjawaban penjual dalam transaksi jual beli akun game daring sulit ditegakkan secara efektif karena ketiadaan pengaturan khusus mengenai status hukum akun digital serta karakter transaksi yang bersifat informal dan individual. Situasi tersebut menempatkan konsumen dalam posisi rentan terhadap kerugian ekonomi dan hukum, sekaligus memperlihatkan adanya kesenjangan antara perkembangan praktik transaksi digital dan kesiapan regulasi hukum yang mengaturnya. Oleh karena itu, perlindungan hukum yang ada saat ini belum sepenuhnya mampu menjamin keamanan dan keadilan bagi konsumen dalam transaksi jual beli akun game melalui media sosial.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan agar pembentuk kebijakan mempertimbangkan pembaruan regulasi atau penyusunan ketentuan khusus yang mengakui akun digital sebagai objek hukum yang memiliki nilai ekonomi, sehingga perlindungan konsumen dalam transaksi game daring dapat ditegakkan secara lebih efektif. Selain itu, diperlukan peningkatan literasi hukum digital bagi masyarakat agar konsumen memiliki pemahaman yang memadai mengenai risiko dan hak-haknya dalam transaksi elektronik. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan pendekatan hukum normatif yang tidak melibatkan data empiris dari konsumen atau pelaku transaksi secara langsung. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengombinasikan pendekatan normatif dengan pendekatan empiris guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai praktik, pola sengketa, dan efektivitas perlindungan hukum dalam transaksi jual beli akun game daring.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang berkontribusi dalam proses perumusan hingga perampungan artikel ilmiah ini, baik melalui keterlibatan langsung maupun dukungan tidak langsung. Secara khusus, apresiasi akademik disampaikan kepada Dr. Ratna Artha Windari, S.H., M.H. selaku Pembimbing I dan Si Ngurah Ardhya, S.H., M.H. selaku Pembimbing II atas pendampingan intelektual, pengarahan metodologis, serta telaah kritis yang berkelanjutan sepanjang tahapan penelitian dan penulisan. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada civitas akademika Program Studi Ilmu Hukum, Jurusan Hukum dan Kewarganegaraan, Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial, Universitas Pendidikan Ganesha atas dukungan institusional dan ketersediaan sarana akademik yang memungkinkan penelitian ini terselenggara secara optimal. Penghargaan juga ditujukan kepada para dosen serta pihak lain yang telah memberikan masukan reflektif dan evaluatif guna meningkatkan mutu substansi artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Alawi, M., Nugroho, Y., & Prasetyo, A. (2021). Pengaruh aplikasi mobile terhadap layanan dompet digital. *Jurnal Sistem Informasi*, 17(2), 85–97.
- Alwi, M., Hidayat, R., & Pramana, D. (2023). Media sosial dan perkembangan e-sports di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Digital*, 5(1), 33–48.
- Andriani, R. (2019). Literasi hukum konsumen dalam transaksi elektronik. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, 49(3), 412–428.
- Astuti, S. (2020). Perlindungan konsumen dalam transaksi digital. *Jurnal Ilmu Hukum*, 14(2), 201–215.
- Azindhani, D. (2022). Industri game online dan implikasi hukumnya. *Jurnal Hukum Media Digital*, 3(1), 44–59.
- Fauzan, M. (2020). Kekosongan hukum dalam jual beli akun game online. *Jurnal RechtsVinding*, 9(2), 189–205.
- Handayani, L., & Rachmawati, I. (2023). Transformasi digital dan perilaku konsumsi generasi muda. *Jurnal Sosioteknologi*, 22(1), 14–27.
- Hidayat, R., Putra, A., & Sari, N. (2021). Perkembangan sistem pembayaran elektronik di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Digital*, 4(2), 101–115.
- Ikhsani, A. (2019). Penipuan dalam transaksi jual beli akun game online. *Jurnal Hukum Pidana dan Kriminologi*, 8(1), 1–12.
- Khotimah, K., & Chairunnisa, R. (2016). Perlindungan hukum bagi konsumen e-commerce. *Jurnal Legislasi Indonesia*, 13(3), 265–278.
- Putri Anggraini. (2022). Minat penggunaan e-wallet di Indonesia. *Jurnal Manajemen Keuangan*, 6(2), 77–89.
- Putri, D. A., Anggraini, P., & Rahman, F. (2022). Perilaku konsumen dalam ekosistem digital.

Jurnal Ekonomi dan Bisnis, 25(1), 55–68.

Romdoni, A., Pratama, F. A., & Hidayah, S. (2022). Perlindungan konsumen dalam perspektif hukum nasional. *Jurnal Ilmu Hukum*, 16(1), 23–38.

Saifuddin, A., & Adillah, N. (2025). Transaksi akun game dan perlindungan konsumen digital. *Jurnal Hukum Siber*, 7(1), 1–15.

Sari, R., & Kurniawan, T. (2022). Fenomena Mobile Legends sebagai budaya populer. *Jurnal Kajian Media*, 6(2), 91–104.

Shokhrukhovich, S., & Azimovna, K. (2022). Consumer protection in electronic commerce. *International Journal of Law and Management*, 64(4), 389–402.

Wibisono, A. (2021). Kebijakan negara dalam perlindungan konsumen digital. *Jurnal Administrasi Publik*, 12(1), 59–73.

Wibisono, R., & Nurdiansyah, A. (2021). Perkembangan e-sports di Asia Tenggara. *Jurnal Olahraga dan Teknologi*, 3(2), 40–55.

Widiyanti, N., & Winarno, B. (2019). Literasi hukum masyarakat digital. *Jurnal Civics*, 16(2), 134–146.

Yuliana, L. (2020). Rechtsvacuum dalam transaksi elektronik. *Jurnal Hukum dan Keadilan*, 9(2), 210–224.