TINJAUAN YURIDIS DALAM JUAL BELI *ROBUX* MELALUI *MARKETPLACE* DIGITAL

S K R I P S I

Untuk memenuhi persyaratan

mencapai derajat S-1

SHELLAMITHA

NIM. A1011221222

PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI HUKUM

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS HUKUM
PONTIANAK
2026

TINJAUAN YURIDIS DALAM JUAL BELI *ROBUX* MELALUI *MARKETPLACE* DIGITAL

S K R I P S I

SHELLAMITHA

NIM. A1011221222

PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI HUKUM

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS HUKUM
PONTIANAK
2026

TINJAUAN YURIDIS DALAM JUAL BELI *ROBUX*

MELALUI *MARKETPLACE* DIGITAL

Tanggung Jawab Yuridis Pada :

SHELLAMITHA
NIM. A1011221222

Disetujui oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Chandra Maharani S.H, M.H	**Lolita S.H, M.H**
NIP. 196909301996032001	**NIP. 197206052009122001**

Disahkan Oleh :

Dekan

Dr. Hj. Sri Ismawati, S.H.,M.Hum.
NIP. 196610291992022001

Tanggal Lulus : 21 Mei 2026

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA FAKULTAS HUKUM
PROGRAM STUDI SARJANA HUKUM
PONTIANAK

Tim Penguji :

Jabatan	Nama Dan NIP	Pangkat / Golongan	Tanda Tangan
Ketua Penilai	Chandra Maharani, S.H., M.H. NIP. 196909301996032001	Penata Tingkat III/d/L	
Sekretaris Penilai	Lolita S.H, M.H. NIP. 197206052009122001	Penata (III/d)	
Penguji I	Dr. Alhadiansyah, S.H., M.H. NIP. 196909251996011001	Pembina Tingkat I (IV/b)	
Penguji II	Marnita, S.HI., M.H. NIP. 198603272019032018	Penata III/c/L	

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Hukum
Universitas Tanjungpura Pontianak

Nomor : 1800/DST/UN22.1/DT.00.10/2026

Tanggal : 12 Mei 2026

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pontianak, 17 Juni 2026



Shellamitha

MOTTO

" Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(*Q.S Al-Baqarah* : 286)

" Terkadang kesulitan harus kamu rasakan terlebih dahulu, sebelum kebahagiaan yang sempurna kepadamu."

(R.A. Kartini)

"Behind the dark clouds, there is a dazzling light"

(EXO – Been Throught)

"It's not always easy, but that's life, be strong because there are better days ahead"

(Mark Lee)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada ke hadirat Allah SWT karya ini penulis persembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunannya kepada :

1. Pertama-tama, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, atas ketekunan, kesabaran, dan komitmen untuk terus bertahan dan berproses hingga tahap ini. Segala tantangan yang dihadapi selama masa studi dan penyusunan skripsi ini dapat dilalui berkat usaha dan kepercayaan untuk tidak menyerah.
2. Kedua Orang Tua saya yaitu Alm. Bapak Aminudin dan Mama Marni penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya atas doa yang tiada henti, kasih sayang, pengorbanan, serta dukungan moral dan materiil yang diberikan sejak awal perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini. Segala pencapaian penulis tidak terlepas dari peran, kesabaran, dan keikhlasan orang tua yang senantiasa menjadi sumber kekuatan dan motivasi.
3. Adik kandung saya (chacha), atas dukungan, doa, dan perhatian yang diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
4. Keluarga besar Andi *Family* dan Bahri *Family* seperti paman, bibi, abang, kakak dan adek sepupu atas doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta motivasi yang senantiasa menguatkan penulis dalam menyelesaikan studi.
5. Teman-teman penulis yaitu Kansa Indira Reginata, Annisa Mutiara Sari, Lia Haryana, Centia Triyanti, Piska Mutiara Maipanti, Zunita Kurniasari Awalia, Madinah Salsabila Br. Samosir, Ruri Maula Adilla, Salma Roihana Zakiyya,

Nadila Syifa Syauqiya, Mirna Julianti, Febriyana Yuvita dan Merry Desfani atas dukungan, kebersamaan, serta semangat yang senantiasa diberikan serta dorongan positif dari teman-teman turut menjadi motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan studi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**TINJAUAN YURIDIS DALAM JUAL BELI *ROBUX* MELALUI *MARKETPLACE* DIGITAL**" dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Program Studi Ilmu Hukum, Konsentrasi Hukum Perdata, Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kendala dan kesulitan, baik dalam pengumpulan data maupun analisis terhadap permasalahan hukum perdata yang dikaji. Namun, dengan bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Garuda Wiko, S.H., M.Si.; FCBArb. Selaku Rektor Univeristas Tanjungpura Pontianak;
2. Ibu Dr. Hj. Sri Ismawartati, S.H., M.Hum, Selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak;
3. Ibu Dr. Evi Purwanti, S.H., LL.M. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak;
4. Ibu Dr. Siti Rohani, S.H., M.Hum. Selaku Ketua Bagian Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak;

5. Ibu Chandra Maharani, S.H., M.H. Selaku Dosen Pembimbing I saya atas bimbingan, arahan, serta perhatian yang diberikan secara konsisten dan berkesinambungan selama proses penyusunan skripsi ini;
6. Ibu Lolita, S.H., M.H. Selaku Dosen Pembimbing II saya yang telah memberikan bimbingan, saran dan masukan yang sangat berharga sejak tahap perencanaan hingga penyelesaian skripsi ini;
7. Bapak Dr. H. Alhadiansyah, S.H., M.H. selaku dosen penguji I saya atas kritik, saran, dan masukan yang diberikan dalam proses pengujian skripsi ini;
8. Ibu Marnita, S.H., M.H. Selaku dosen penguji II saya atas kritik, saran, dan masukan yang diberikan dalam proses pengujian skripsi ini;
9. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak atas ilmu pengetahuan, wawasan, dan nilai-nilai akademik yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan;
10. Bapak dan Ibu Staf Tata Usaha serta Akademik Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak atas bantuan dan pelayanan administrasi selama masa studi.
11. Kepada teman-teman Justitia Club Angkatan 10, atas kebersamaan, kerja sama, serta pengalaman berharga yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Dukungan, diskusi, dan dinamika organisasi tersebut turut membentuk kedewasaan berpikir serta memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;

12. Dan untuk teman-teman angkatan 22 Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura yang tidak dapat disebutkan satu per satu, sebagaimana yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kebersamaan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini;

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan penelitian ini. Dan semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam kajian hukum perdata, khususnya terkait praktik jual beli digital, serta menjadi referensi bagi penelitian hukum di masa mendatang.

Pontianak, 17 Juni 2026

SHELLAMITHA

A1011221222

ABSTRAK

Perkembangan perdagangan melalui sistem elektronik telah mendorong lahirnya praktik jual beli aset digital, termasuk *Robux* sebagai mata uang virtual dalam platform permainan daring *Roblox*. Dalam praktiknya, perjanjian jual beli *Robux* melalui *marketplace* digital kerap menimbulkan wanprestasi, baik berupa tidak dipenuhinya prestasi, keterlambatan penyerahan, maupun ketidaksesuaian jumlah yang diperjanjikan. Permasalahan ini menimbulkan persoalan yuridis mengenai kedudukan *Robux* sebagai objek perjanjian, bentuk pertanggungjawaban pelaku usaha, serta batas tanggung jawab *marketplace* sebagai penyelenggara sistem elektronik. Selain itu, belum adanya pengaturan eksplisit mengenai perdagangan mata uang virtual dalam game menimbulkan potensi kekosongan norma dan ketidakpastian hukum.

Penelitian ini merupakan penelitian hukum yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual. Bahan hukum primer meliputi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang ITE, serta Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 31 Tahun 2023, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen yang dianalisis secara preskriptif untuk menilai kesesuaian norma dengan praktik yang terjadi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Robux* dapat dikualifikasikan sebagai objek perjanjian yang sah karena memiliki nilai ekonomi dan dapat diperdagangkan. Wanprestasi dalam perjanjian tersebut menimbulkan akibat hukum berupa tanggung jawab perdata dan implikasi administratif dalam perdagangan elektronik. *Marketplace* digital tidak semata-mata berperan sebagai perantara pasif, melainkan memiliki kewajiban pengawasan sistemik. Kebaruan penelitian ini terletak pada konstruksi argumentatif mengenai status hukum mata uang virtual game sebagai objek perjanjian serta analisis pertanggungjawaban hukum perdata dalam ekosistem digital.

Kata Kunci : wanprestasi, robux, marketplace, perlindungan hukum, perjanjian jual beli

ABSTRACT

The development of trade through electronic systems has encouraged the emergence of practices of buying and selling digital assets, including Robux as a virtual currency in the online gaming platform Roblox. In practice, agreements for buying and selling Robux through digital marketplaces often result in breaches, such as failure to fulfill obligations, delays in delivery, or discrepancies in the agreed amount. This issue raises legal questions regarding the status of Robux as the object of an agreement, the forms of liability of business actors, and the limits of responsibility of the marketplace as the operator of the electronic system. In addition, the lack of explicit regulations regarding the trade of virtual currencies in games creates the potential for gaps in norms and legal uncertainty.

This research is normative juridical legal research with a statutory and conceptual approach. The primary legal materials include the Civil Code, Law Number 1 of 2024 concerning the Second Amendment to the Electronic Information and Transactions Law, as well as Minister of Trade Regulation Number 31 of 2023, and Law Number 8 of 1999 concerning Consumer Protection, which are analyzed prescriptively to assess the conformity of the norms with the practices that occur.

The research results indicate that Robux can be classified as a valid object of agreement because it has economic value and can be traded. Breach of the agreement results in legal consequences in the form of civil liability and administrative implications in electronic commerce. Digital marketplaces do not merely act as passive intermediaries, but have systemic oversight obligations. The novelty of this research lies in the argumentative construction regarding the legal status of virtual game currency as an object of agreement, as well as the analysis of civil legal accountability in the digital ecosystem.

Keywords: breach of contract, Robux, marketplace, legal protection, sales agreement

DAFTAR ISI

COVER i

HALAMAN JUDUL ii

HALAMAN PENGESAHAN..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

HALAMAN TIM PENGUJI..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

PERNYATAAN..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

MOTTO..... v

LEMBAR PERSEMBAHAN vii

KATA PENGANTAR..... ix

ABSTRAK xii

ABSTRACT..... xiii

DAFTAR ISI xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian..... 8

D. Manfaat Penelitian..... 8

1. Manfaat Teoritis 8

2. Manfaat Praktis 8

E. Keaslian Penelitian 9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 11

A. Pengertian Dan Dasar Hukum Tentang Perjanjian Jual Beli Robux 11

B. Prosedur Dan Mekanisme Jual Beli Robux Di Marketplace Digital..... 14

C. Akibat Hukum Dalam Perjanjian Jual Beli Robux Pada *Marketplace* Digital..18

BAB III METODE PENELITIAN..... 29

A. Jenis dan Sifat Penelitian..... 29

B. Pendekatan Penelitian..... 30

C. Sumber Penelitian..... 35

D. Cara Pengumpulan Data..... 36

E. Analisis Data..... 37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 39

A. Analisis Yuridis Perjanjian Jual Beli Robux Di Marketplace Digital 39

B. Analisis Yuridis Akibat Hukum Pada Perjanjian Jual Beli Robux Di *Marketplace* Digital 54

BAB V PENUTUP..... 64

A. Kesimpulan..... 64

B. Saran..... 66

DAFTAR PUSTAKA..... 67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Telekomunikasi ini, mengakibatkan semakin beragamnya aneka jasa-jasa (*features*) fasilitas telekomunikasi yang ada, serta semakin canggihnya produk-produk teknologi informasi yang mampu mengintegrasikan semua media informasi. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat menimbulkan adanya suatu gaya baru dalam sistem perdagangan. Jual beli pada era digital saat ini lebih dominan menggunakan *marketplace* digital sebagai alat penjualan dan sosial media sebagai alat pemasarannya.[1]

Dalam hukum perdata Indonesia, perjanjian jual beli diatur secara rinci dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). Memahami aturan-aturan ini penting bagi setiap individu atau badan hukum yang terlibat dalam kegiatan jual beli untuk memastikan bahwa perjanjian yang dibuat sah dan memiliki kekuatan hukum yang mengikat.[2]

Ketentuan yang mengatur tentang perjanjian terdapat dalam Buku ketiga KUHPerdata, yang memiliki sifat terbuka, artinya ketentuan-ketentuanya dapat dikesampingkan, sehingga hanya berfungsi mengatur

[1] Lalu Beny Setiawan, Aris Munandar, dan Eduardus Bayo Sili, "Tanggung Jawab Hukum Pelaku Usaha dalam Jual Beli Secara Online Menurut Hukum Positif Indonesia," Jurnal Justitia, vol. 9, no. 5, 2022, hlm. 2766-2781, https://doi.org/10.31604/justitia.v9i5.2766-2781.
[2] ILS Law Firm. (2025, 24 April). Aturan Jual Beli dalam KUHPerdata. ILS Law Firm. Diakses 17 November 2025, dari https://www.ilslawfirm.co.id/aturan-jual-beli-dalam-kuhperdata/

saja. Sifat terbuka dari KUHPerdata ini mengandung asas kebebasan berkontrak, artinya setiap orang bebas untuk menentukan bentuk, macam dan isi kontrak asalkan tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta memperhatikan syarat sahnya perjanjian sebagaimana termuat dalam Pasal 1320 KUHPerdata. Dalam UU ITE menegaskan bahwa perdagangan elektronik mencakup segala bentuk tindakan hukum yang memakai perangkat komputer atau sistem elektronik, termasuk jaringan internet dan media digital untuk melakukan interaksi, pengiriman informasi, atau pertukaran data yang memiliki akibat hukum.

Marketplace merupakan sebuah tempat jual beli produk/jasa dimana penjual dan juga pembeli bertemu di dalam sebuah website atau aplikasi. Di website / aplikasi ini pembeli akan menemukan produk/jasa dari beberapa penjual dari toko online yang berbeda. Setiap produk yang terdapat dalam website tersebut telah diberikan spesifikasi rincian dan penjelasan kondisi produknya masing-masing.[3]

Marketplace digital sebagai wadah bisnis yang lebih praktis bagi para pihak jual beli dengan tidak perlu bertemu secara langsung dalam melakukan jual beli. Perkembangan teknologi digital ini mendorong munculnya berbagai bentuk jual beli, seperti jual beli mata uang digital aplikasi *game online Roblox* yaitu *Robux.*

---

[3] Thalib, E. F., & Meinarni, N. P. S. (t.t.). *Tinjauan yuridis mengenai marketplace berdasarkan peraturan perundang-undangan di Indonesia: Juridical review on marketplace based on Indonesian law and legislation*. STMIK STIKOM Indonesia.

Permasalahan yang timbul mengenai perjanjian jual beli *online,* konsumen seringnya dirugikan, padahal yang menjadi salah satu hak konsumen ialah untuk mendapatkan produk sesuai dengan apa yang diperjanjikan oleh pelaku usaha. Praktik jual beli *Gift Card Robux* di *marketplace* digital oleh penjual yang menawarkan *Robux* (dengan berbagai pilihan paket giftcard *Robux* rentang harga Rp.50.000–Rp.500.000) melalui iklan di platform *e-commerce* ataupun sosial media seperti *Instagram* dan *TikTok*.

Pembeli mentransfer uang melalui rekening bank atau *M-Banking* maupun *e-wallet*, kemudian penjual memberikan kode *gift card code,* yang akan di tukarkan untuk *robux* melalui email ataupun SMS. Namun, dalam dalam perjanjian jual beli gift card robux ini adanya tidak pemenuhan prestasi atau yang biasa kita sebut dengan wanprestasi. Seperti penjual tidak mengirim *Code Gift Card Robux* setelah melakukan pembayaran, mengirim dengan kode yang invalid, atau menghilang setelah selesai melakukan pembayaran, sehingga pembeli mengalami kerugian.

Contoh kasus, Pada tanggal 10 Januari 2026, seorang konsumen berinisial A melakukan pembelian *gift card Roblox* senilai Rp100.000 melalui marketplace digital S dari penjual bernama “GS”. Andi melihat deskripsi produk yang menyatakan:

1. 100% legal
2. Kode *fresh* (belum digunakan)
3. Pengiriman instan

Kemudian A melakukan pembayaran melalui sistem marketplace. Setelah pembayaran berhasil, penjual mengirimkan kode *redeem gift card* melalui fitur chat. A mencoba melakukan redeem pada akun Roblox miliknya, namun sistem menunjukkan bahwa kode sudah pernah digunakan (invalid). A menghubungi penjual, tetapi penjual tidak merespons, tidak memberikan garansi ataupun ganti rugi. A mengajukan komplain ke marketplace, tetapi dari pihak marketplace menolak dengan alasan "kode sudah dikirim". A mengalami kerugian sebesar Rp100.000 tanpa mendapatkan Robux.

Faktor utama yang menjadi kelemahan pembeli sering kali disebabkan karena tingkat pengetahuan hukum dan kesadaran pembeli akan haknya yang masih rendah, kondisi seperti ini oleh pelaku usaha dimanfaatkan untuk mendapat keuntungan yang sebesar-besarnya dengan tidak menjalankan kewajiban.

Tindakan tersebut dapat dikatakan sebagai kelalaian atau wanprestasi dari pihak penjual, yang dimana pihak penjual dalam perjanjian jual beli dinyatakan sebagai pihak yang lalai, bahwa pihak pembeli harus mendapatkan pemenuhan prestasi oleh pihak penjual. Wanprestasi merupakan tindakan yang tidak memenuhi kewajiban yang telah disepakati dalam perikatan apabila debitur tidak melakukan apa yang dijanjikanya, karena ingkar janji, alpa atau lalai.

Roblox adalah aplikasi permainan *online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan memainkan permainan yang dibuat oleh

komunitas global. Pada 2025, *Roblox* memiliki sekitar 111,8 juta pengguna aktif harian yang menggunakan platform ini untuk berinteraksi dan berkreasi. *Roblox* menawarkan berbagai fitur teknologi terbaru, termasuk integrasi kecerdasan buatan, pembuatan objek 4D, serta alat penerjemah suara waktu nyata di platformnya.

Dan *Robux* adalah mata uang digital resmi dalam platform *Roblox* yang digunakan untuk membeli item virtual seperti aksesori avatar, akses ke *game* premium, dan berbagai item di dalam *game*. *Robux* dapat diperoleh dengan pembelian menggunakan uang asli (rupiah Indonesia) melalui platform resmi *Roblox. Roblox* juga memiliki kebijakan yang menetapkan bahwa jual beli *Robux* hanya dapat dilakukan melalui platform resmi untuk mencegah penipuan.

Semua pembelian *Robux* bersifat final dan tidak dapat dikembalikan, kecuali jika diatur lain oleh kebijakan *Roblox* atau hukum yang berlaku. *Roblox* juga menerapkan standar komunitas yang ketat untuk menjaga keadilan dan keamanan dalam penggunaan *Robux* serta jual beli digital di dalam platform. Selain itu, *Roblox* memungut biaya pada perdagangan virtual yang dilakukan oleh pengguna premium sebagai bagian dari sistem monetisasi platform.[4]

Platform *game Roblox* juga menyatakan komitmennya untuk mematuhi regulasi yang berlaku di Indonesia, termasuk soal perlindungan anak. Komitmen tersebut disampaikan *Roblox* melalui surat resmi yang

[4] Nordicity. (2025). Roblox US economic impact assessment 2025: Economic reporting. Roblox Corporation.

ditujukan kepada Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi), setelah *Roblox* bertemu dengan Menkomdigi pada Agustus 2025. Beberapa poin yang disampaikan dalam surat ini adalah kesiapan *Roblox* untuk bekerja sama dengan Indonesia pada *Game Rating System* (IGRS) dalam meninjau klasifikasi *game* dan melakukan penyesuaian bila diperlukan. Hal ini dilakukan sebagai wujud dukungan terhadap pengembang gim lokal.

Selain menyampaikan komitmennya untuk patuh pada regulasi di Tanah Air, surat tersebut juga memuat rencana *Roblox* untuk membagikan hasil studi dampak ekonomi yang menyoroti kontribusi perusahaan terhadap pertumbuhan pengembang lokal di Indonesia. Lebih lanjut, pemerintah menegaskan komitmennya untuk terus menjalin dialog terbuka dengan berbagai platform global agar Indonesia tidak hanya menjadi pasar pengguna, tetapi juga pusat pertumbuhan talenta digital serta ruang daring yang aman, inklusif, dan produktif bagi masyarakat.[5]

Penelitian mengenai wanprestasi jual beli online ini umumnya membahas barang berwujud (fisik) atau jasa, belum secara spesifik mengkaji *Robux* sebagai "mata uang digital dalam platform game *Roblox*" yang diperdagangkan di *marketplace*. Akibatnya, belum ada analisis mendalam tentang bagaimana kedudukan hukum *Robux* (apakah diperlakukan sebagai barang, jasa, hak, atau sekadar "nilai virtual") dalam konteks wanprestasi di *marketplace*.

[5] CNN Indonesia, "Roblox Komitmen Ikut Regulasi di Indonesia, Janji Lakukan Hal Ini," diakses pada 12 September 2025, https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20250912131235-185-1272938/roblox-komitmen-ikut-regulasi-di-indonesia-janji-lakukan-hal-ini.

Penelitian ini memberikan kebaruan berupa analisis yuridis wanprestasi pada perjanjian jual beli *Robux* sebagai mata uang digital game yang diperdagangkan di *marketplace* digital, yang menjadi fokus utama penelitian ini mengombinasikan analisis hukum perdata Indonesia (KUHPerdata dan UU ITE) dengan *Terms of Use* dan *Community Standards Roblox* untuk menilai kedudukan dan akibat hukum wanprestasi, sehingga menghadirkan perspektif baru mengenai hubungan antara aturan platform global dan hukum nasional.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis akan menganalisis lebih mendalam mengenai permasalahan hukum dan risiko wanprestasi jual beli mata uang *virtual* yang belum banyak dikaji secara mendalam dalam perspektif yuridis. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul **"TINJAUAN YURIDIS DALAM JUAL BELI *ROBUX* MELALUI *MARKETPLACE* DIGITAL".** Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi akademis sekaligus solusi praktis yang dapat melindungi hak dan kepentingan para pihak yang terlibat dalam perjanjian jual beli digital tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

"Bagaimana analisis perjanjian jual beli *Robux* melalui *marketplace* digital?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada uraian permasalahan di atas, maka penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis perjanjian jual beli *Robux* melalui *marketplace* digital.
2. Untuk menganalisis akibat hukum yang terjadi pada wanprestasi perjanjian jual beli *Robux* di *marketplace* digital.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu hukum, khususnya pada bidang hukum perdata dan hukum perdagangan elektronik. Dan membantu memperluas wawasan dan pemahaman tentang konsep wanprestasi dalam perjanjian digital serta peraturan perundang-undangan yang mengaturnya untuk kajian akademis pada penelitian lanjutan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi konsumen / pembeli *Robux*, memberikan pemahaman mengenai hak dan kewajiban konsumen dan menjelaskan upaya hukum apa saja yang dapat ditempuh jika terjadi wanprestasi.

b. Bagi penjual / *seller Robux* di *marketplace* digital, menjadi pedoman mengenai kewajiban hukum agar tidak melakukan wanprestasi dan memahami konsekuensi ketika melakukan wanprestasi.

c. Bagi *marketplace* digital, memperkuat aspek perlindungan konsumen, peningkatan regulasi internal dan fitur keamanan jual beli digital.

d. Bagi pemerintah, menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan aturan lebih jelas terkait jual beli mata uang virtual, sehingga regulasi lebih adaptif terhadap perkembangan digital.

E. Keaslian Penelitian

Berdasarkan hasil telaah pustaka yang dilakukan oleh penulis, penulis menemukan penelitian yang telah dipublikasi dengan penelitian menjadi referensi penulis untuk penelitian yang akan diteliti oleh penulis sebagai berikut :

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	"WANPRESTASI DALAM SISTEM JUAL BELI *ONLINE* MENURUT UU NO 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK" Skripsi di susun oleh Fadhly Ridwansyah, Program Studi Ilmu	Kedua penelitian ini sama-sama membahas mengenai wanprestasi pada jual beli online atau transaksi elektronik dan kedua penelitian ini menggunakan UU ITE sebagai salah satu dasar hukumnya.	Letak perbedaan kedua penelitian ini ialah pada objek jual beli. Penelitian terdahulu membahas wanprestasi jual beli online secara umum. Sedangkan, pada penelitian ini meninjauan objek

	Hukum UNISSULA Semarang, 2021.		penelitian secara spesifik yaitu *Robux* sebagai mata uang virtual.
2.	"WANPRESTASI PADA JUAL BELI ONLINE DENGAN SISTEM PEMBAYARAN CASH ON DELIVERY BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 8 TAHUN 1999 TENTANG PERLINDUNGAN KONSUMEN" skripsi disusun oleh Bunga Septa Pabella, Program Studi Ilmu Hukum UIN SUSKA RIAU, 2022.	Kedua penelitian ini sama-sama membahas mengenai wanprestasi pada jual beli online atau transaksi elektronik dan kedua penelitian ini menggunakan UU ITE sebagai salah satu dasar hukumnya.	Letak perbedaan kedua penelitian ini ialah pada objek jual beli. Penelitian terdahulu membahas mengenai wanprestasi pada sistem pembayaran sedangkan penelitian ini membahas mengenai pembelian mata uang virtual.