ANALISIS YURIDIS KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI AKUN *MOBILE LEGENDS: BANG BANG* DI *MARKETPLACE* ITEMKU

SKRIPSI

Oleh:

IVY PUTRI GERALDINE
NIM : A1011221018

PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI HUKUM

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

ANALISIS YURIDIS KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI AKUN *MOBILE LEGENDS: BANG BANG* DI *MARKETPLACE* ITEMKU

SKRIPSI

Untuk memenuhi persyaratan
mencapai derajat S-1

IVY PUTRI GERALDINE
NIM : A1011221018

PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI HUKUM



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

HALAMAN JUDUL

ANALISIS YURIDIS KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI AKUN *MOBILE LEGENDS: BANG BANG* DI *MARKETPLACE* ITEMKU

SKRIPSI OLEH:

IVY PUTRI GERALDINE
NIM : A1011221018

PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI HUKUM

Skripsi Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Hukum

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

ANALISIS YURIDIS KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI AKUN *MOBILE LEGENDS: BANG BANG* DI *MARKETPLACE* ITEMKU

Tanggung Jawab Yuridis Pada:

IVY PUTRI GERALDINE
NIM : A1011221018

PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI HUKUM

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
CHANDRA MAHARANI, S.H., M.H.	**ANGGA PRIHATIN, S.H., M.H.**
NIP. 196909301996032001	**NIP. 198909052022031003**

Disahkan oleh:
Dekan,

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

Tanggal Lulus: 6 Mei 2026

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

TIM PENGUJI

Jabatan	Nama dan NIP	Pangkat/ Golongan	Tanda tangan
Ketua Penguji	Chandra Maharani, S.H., M.H. NIP. 196909301996032001	Penata Tingkat I/IIId	
Sekretaris Penguji	Angga Prihatin, S.H., M.H. NIP. 198909052022031003	Penata Muda Tingkat I/IIIb	
Penguji I	Dr. H. Alhadiansyah, S.H., M.H. NIP. 196909251996011001	Pembina Tingkat I/IVb	
Penguji II	Lolita, S.H., M.H. NIP. 197206052009122001	Penata Tingkat I/IIId	

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Hukum
Universitas Tanjungpura
Pontianak

Nomor: 1469/DST/UN22.1/DT.00.10/2026
Tanggal: 22 April 2026

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ivy Putri Geraldine

NIM : A1011221018

Bagian : Hukum Perdata

Program Studi : Ilmu Hukum

Judul Skripsi : Analisis Yuridis Keabsahan Perjanjian Jual Beli Akun *Mobile Legends:Bang Bang* Di *Marketplace* Itemku

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Bahwa dalam melaksanakan otonomi dan kebebasan akademik, mahasiswa wajib menjunjung tinggi nilai kejujuran dan etika akademik, tentang larangan untuk melakukan plagiat dalam menghasilkan karya ilmiah sehingga kreativitas dalam bidang akademik dapat tumbuh dan berkembang.
2. Oleh karena itu, jika dikemudian hari terbukti hasil Penulisann Skripsi/Tugas Akhir ini ternyata merupakan hasil jiplakan atau pengambil-alihan tulisan atau buah pikiran orang lain (hasil plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik dengan ketentuan yang berlaku.

Pontianak, 20 April 2026

Yang membuat pernyataan



Ivy Putri Geraldine

NIM. A1011221018

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **"ANALISIS YURIDIS KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI AKUN *MOBILE LEGENDS: BANG BANG* DI *MARKETPLACE* ITEMKU"** sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata-1 (S1) Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat dukungan dan bimbingan serta doa dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan rendah hati penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Prof. Dr. Garuda Wiko, S.H., M.Si., FCBArb selaku Rektor Universitas Tanjungpura Pontianak;
2. Ibu Dr. Hj Sri Ismawati, S.H., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak;
3. Ibu Dr. Evi Purwanti, SH., LL.M.. selaku Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak
4. Ibu Chandra Maharani, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberi pengarahan hingga selesai penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Angga Prihatin, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberi masukan hingga selesai penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Dr. H. Alhadiansyah, S.H., M.H., selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Lolita, S.H., M.H., selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, serta pemahaman kepada penulis selama masa perkuliahan.
9. Seluruh staf Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Pontianak, 20 April 2026



Ivy Putri Geraldine
NIM. A1011221018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"Bapa, jikalau Engkau mau, ambillah cawan ini dari pada-Ku; tetapi janganlah kehendak-Ku, melainkan kehendak-Mulah yang terjadi."

— Lukas 22:42

"Seperti doa Yesus Kristus sebelum penyaliban, ia pun merasakan takut dan berat penderitaan, namun ia tetap percaya bahwa kehendak Tuhan itu lebih baik. Berserah diri bukan berarti hidup akan lebih mudah, tetapi percaya meski jalan yang dijalani berat"

Persembahan

Dalam nama Tuhan Yesus, puji syukur penulis panjatkan dan persembahkan paling pertama kepada-Nya. Dan atas berkat-Nya di dunia, penulis persembahkan karya ini kepada :

1. Ibu penulis yang tercinta, Mami Kristina Idoriyahati, S.E., yang telah memberikan dukungan moral dan materiil kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini. Terimakasih untuk seluruh darah dan keringat yang telah Mami tumpahkan untuk kehidupan kita berdua. Penulis berharap, Mami terus hidup dengan penuh pengharapan dan kesehatan, sebab suatu hari nanti penulis berjanji akan memberikan rumah sejati bagi keluarga kecil kita.
2. Abang penulis, Alm. Abang Adhitya Geraldo. Pada tahun 2026 ini, genap 10 tahun kepergian Abang di dunia. Terimakasih sudah menjadi alasan

penulis untuk terus bermimpi besar dan berani mengambil langkah baru tanpa kehadiran raga Abang. Dengan mimpi menginjak bangku kuliah yang belum sempat Abang rasakan, semoga Abang bangga dengan penulis karena sudah mengabulkan salah satu mimpi Abang di dunia.

3. Nenek penulis, Alm. Nenek Lusia Doyong, Mama dari Mami penulis yang selalu mendoakan dan memberikan pengharapan dalam tiap langkah penulis menyelesaikan skripsi ini. Atas keinginan Nenek untuk hadir di wisuda penulis, besar harapan penulis untuk lekas menyelesaikan skripsi ini. Namun, pada awal tahun 2026 takdir lebih cepat menjemput Nenek ke pangkuan Bapa di Surga. Terimakasih telah menjadi tempat bagi penulis untuk berpulang, menemani Mami, dan menjadi alasan bagi penulis untuk tetap melangkah. Semoga Nenek tenang di Surga, doa Nenek terus menyertai langkah penulis.
4. Kakek penulis, Alm. Kakek Zakaria Indri Arun, Papa dari Mami penulis yang selalu mendoakan dan menjadi sosok Ayah bagi penulis. Terimakasih sudah memberikan kasih sayang dan kelapangan dada yang besar bagi penulis. Semoga Kakek tenang bersama Nenek di Surga.
5. Keluarga tidak sedarah, Mama Elfi, Papa Zul, Rafi, Mas Rifqi, dan Mba Tika. Terimakasih sebesar-besarnya telah mengizinkan penulis merasakan rumah yang utuh dan hangat juga atas semangat, doa, dan kasih yang diberikan di tiap langkah penulisan skripsi ini.

6. Sahabat-sahabat perempuan penulis sedari Sekolah Dasar (SD), Michellia Christy C., Jesslyn Ernesia, dan Diana Ann. Terimakasih selalu mendengar, mengarahkan, memberi masukan, dan melihat penulis seutuhnya.
7. Sahabat-sahabat perempuan penulis sedari Sekolah Menegah Pertama (SMP), Angelika Audi Agustine, Vira Yesica, Naswa Anindya, dan Oktaviani Putri. Terimakasih selalu mendukung, berbagi sedih dan tawa, dan setia membersamai penulis.
8. Sahabat-sahabat perempuan penulis sedari menjadi Mahasiswi di Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura, Orien Meidina Raihan dan Tiara Radhiyah Awaliah. Terimakasih selalu membersamai penulis, berbagi hal baik, dan senantiasa menyemangati.
9. Bapak Adv. Daniel Edward Tangkau, S.H., CLA., Ibu Adv. Dr. Rita Purwanti, S.H.,M.H., Terimakasih sebesar besarnya atas kesempatan, ilmu, dan segala kebaikan yang Bapak dan Ibu berikan semasa Magang kepada penulis.
10. Bang Indra, Bang Niel, Bang Ono, Kak Tesa, Tari, Fipo, dan Sandro. Terimakasih Abang-Kakak dan rekan-rekan semasa magang di semester 6 atas segala keseruan, susah dan senang yang kita lewati bersama.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **ii**
TIM PENGUJI ..... Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **xi**
ABSTRAK ..... **xiii**
ABSTRACT ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 9
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 10
E. Keaslian Penelitian 11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **19**
A. Tinjauan Umum tentang Perjanjian 19
B. Tinjauan Umum tentang Perjanjian Jual Beli 31
C. Tinjauan Umum tentang Benda dan Objek Perjanjian 36
D. Tinjauan Umum tentang Asas Kebebasan Berkontrak dan Batasannya 41
E. Tinjauan Umum tentang Transaksi Elektronik dan *Marketplace* Digital 46
F. Tinjauan tentang Aset Digital dan Status Hukum Akun Game 51
BAB III METODE PENELITIAN **56**
A. Jenis dan Sifat Penelitian 56
B. Jenis Pendekatan 58
C. Bahan Hukum 60
D. Teknik Pengumpulan Data 62
E. Teknik Analisis Data 65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **68**
A. Keabsahan Akun Game *Mobile Legends: Bang Bang* sebagai Objek Perjanjian Jual Beli di *Marketplace* Itemku 68

B. Implikasi Yuridis Klausul Larangan Jual Beli Akun dalam *Terms of Service Mobile Legends: Bang Bang* terhadap Keabsahan Transaksi di *Marketplace* Itemku Berdasarkan Asas Kebebasan Berkontrak...77

BAB V PENUTUP 88

A. Kesimpulan 88

B. Saran.....90

DAFTAR PUSTAKA 93

ABSTRAK

Perkembangan ekonomi digital di Indonesia melahirkan praktik jual beli akun game *Mobile Legends: Bang Bang* melalui *marketplace* Itemku yang berlangsung secara masif dan melibatkan nilai transaksi yang signifikan. Praktik ini menimbulkan persoalan hukum yang serius karena objek transaksi belum memiliki landasan yuridis yang jelas dalam hukum perdata Indonesia, khususnya terkait status akun game sebagai objek perjanjian dan kedudukan larangan transfer akun dalam *Terms of Service* (ToS) pengembang. Penelitian ini bertujuan menganalisis keabsahan akun game sebagai objek perjanjian jual beli di Itemku, serta mengkaji apakah larangan dalam ToS Moonton dapat membatalkan keabsahan transaksi berdasarkan asas kebebasan berkontrak.

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif yang bersifat deskriptif analitis. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Bahan hukum dikumpulkan melalui studi kepustakaan terhadap bahan hukum primer, sekunder, dan tersier, kemudian dianalisis secara normatif kualitatif melalui interpretasi, konstruksi, dan argumentasi yuridis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa akun game tidak memenuhi kualifikasi penuh sebagai benda dalam Pasal 499 KUHPerdata karena pengguna hanya memegang lisensi terbatas yang tidak dapat dipindahtangankan, sehingga transaksinya hanya dapat dikonstruksi sebagai perjanjian *innominat* berobjek hak akses digital. Transaksi di Itemku dinyatakan sah secara formal karena memenuhi keempat syarat kumulatif Pasal 1320 KUHPerdata dan tidak melampaui batas kebebasan berkontrak. ToS Moonton tidak dapat membatalkan perjanjian antara penjual dan pembeli karena prinsip relativitas perjanjian menghalangi keberlakuannya terhadap pihak ketiga. Namun perjanjian mengandung cacat substantif berupa objek yang dapat dicabut sewaktu-waktu oleh pengembang, mencerminkan kekosongan regulasi atas aset digital yang mendesak untuk diselesaikan.

Kata Kunci: aset digital, keabsahan perjanjian, kebebasan berkontrak, perjanjian *innominat*, *Terms of Service.*

ABSTRACT

The growth of Indonesia's digital economy has given rise to the widespread practice of buying and selling Mobile Legends: Bang Bang game accounts through the Itemku marketplace, involving transactions of considerable economic value. This practice raises serious legal concerns, as the object of such transactions lacks a clear juridical foundation under Indonesian civil law, particularly regarding the status of game accounts as contractual objects and the legal standing of account transfer prohibitions contained in the developer's Terms of Service (ToS). This study aims to analyze the legal validity of game accounts as objects of sale and purchase agreements at Itemku, and to examine whether the prohibition in Moonton's ToS can invalidate such transactions under the principle of freedom of contract.

This research employs a normative legal method with a descriptive-analytical nature. The approaches applied include statutory and conceptual. Legal materials were collected through library research covering primary, secondary, and tertiary sources, and subsequently analyzed through qualitative normative analysis comprising legal interpretation, legal construction, and juridical argumentation.

The findings indicate that game accounts do not fully qualify as legal objects under Article 499 of the Civil Code, as users hold only a limited and non-transferable license; accordingly, such transactions can only be construed as innominate agreements whose object constitutes a digital access right. Transactions at Itemku are formally valid, satisfying all four cumulative requirements of Article 1320 of the Civil Code without exceeding the limits of freedom of contract. Moonton's ToS cannot invalidate agreements between sellers and buyers, as the principle of privity of contract prevents its enforcement against third parties. Nevertheless, the agreement carries a substantive defect in that its object may be revoked at any time by the developer, reflecting a regulatory vacuum over digital assets that urgently demands legislative resolution.

Keywords: *digital assets, validity of agreement, freedom of contract, innominate contract, Terms of Service.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah secara fundamental pola interaksi ekonomi masyarakat Indonesia. Transformasi ini tidak hanya terbatas pada perpindahan perdagangan barang dan jasa konvensional ke platform digital, melainkan juga melahirkan bentuk-bentuk transaksi baru yang belum pernah terbayangkan dalam sistem hukum perdata klasik. Salah satu fenomena yang kini berkembang pesat adalah transaksi objek virtual yang tidak memiliki wujud fisik namun memiliki nilai ekonomis yang nyata. Kemunculan objek-objek virtual ini menimbulkan pertanyaan mendasar dalam perspektif hukum perdata, khususnya terkait keabsahan transaksi secara hukum yang timbul dalam transaksi digital serta batasan-batasan yang memengaruhi keberlakuan perjanjian dalam praktiknya.

Salah satu bentuk konkret dari fenomena tersebut adalah maraknya praktik jual beli akun game *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) melalui *marketplace* digital Itemku. *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan permainan daring yang dimainkan oleh jutaan pengguna di Indonesia, di mana setiap pemain memiliki akun yang berisi berbagai aset digital seperti *skin* (tampilan karakter), *hero* (karakter permainan), *rank* (peringkat), dan item-item virtual lainnya. Akumulasi aset-aset digital dalam akun tersebut memerlukan waktu, usaha, dan tidak jarang juga biaya finansial yang tidak sedikit. Kondisi inilah yang kemudian menciptakan nilai ekonomis pada akun game dan mendorong

munculnya pasar sekunder untuk memperjualbelikannya. Itemku, sebagai salah satu *marketplace* digital terbesar di Indonesia yang khusus menyediakan platform untuk transaksi aset game, memfasilitasi proses jual beli akun *Mobile Legends: Bang Bang* dengan menyediakan berbagai menu layanan yang dirancang untuk mempermudah interaksi antara penjual dan pembeli. Harga akun game yang diperjualbelikan sangat bervariasi, ditentukan oleh nilai dan kelangkaan *skin*, jumlah *hero*, tingkat *rank*, serta aset-aset virtual lainnya yang terkandung di dalamnya, dengan kisaran harga mulai dari ratusan ribu hingga puluhan juta rupiah.

Mekanisme transaksi jual beli akun *Mobile Legends: Bang Bang* di *marketplace* Itemku melibatkan tiga pihak utama dengan kedudukan hukum yang berbeda-beda. Pihak pertama adalah pengguna game yang bertindak sebagai penjual, yaitu pemain yang telah mengakumulasikan aset digital dalam akunnya dan kemudian memutuskan untuk menjual akun tersebut kepada pihak lain. Penjual akan mendaftarkan akunnya di platform Itemku dengan mencantumkan informasi detail mengenai isi akun, seperti jumlah *skin*, *hero*, *rank*, dan harga yang diminta. Pihak kedua adalah pembeli, yaitu konsumen yang berminat untuk membeli akun game dengan tujuan memperoleh akses langsung terhadap aset-aset digital yang telah terakumulasi tanpa harus melalui proses bermain dan mengumpulkan aset secara bertahap.

Proses transaksi dimulai ketika pembeli menemukan akun yang diminati, melakukan pembayaran melalui sistem yang disediakan Itemku, dan kemudian menerima kredensial akun (*username* dan *password*) dari penjual

untuk dapat mengakses akun tersebut. Pihak ketiga adalah Itemku sebagai penyelenggara *marketplace* yang menyediakan platform, sistem pembayaran, dan mekanisme perlindungan transaksi, di mana Itemku mengambil komisi dari setiap transaksi yang berhasil terjadi di platformnya. Di luar ketiga pihak tersebut, terdapat pihak keempat yang kedudukannya sangat fundamental namun tidak terlibat langsung dalam transaksi, yaitu Moonton sebagai pengembang dan pemilik hak cipta game *Mobile Legends: Bang Bang*. Moonton memiliki kewenangan penuh atas seluruh sistem permainan, termasuk akun-akun yang dibuat dan digunakan oleh para pemain.

Praktik jual beli akun game yang semakin populer ini menimbulkan permasalahan hukum yang kompleks dan multidimensi. Permasalahan mendasar terletak pada ketidakjelasan status hukum akun game sebagai objek perjanjian dalam sistem hukum Indonesia. Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) mendefinisikan jual beli sebagai suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan. Definisi ini secara eksplisit mensyaratkan adanya "kebendaan" sebagai objek yang diserahkan. Pasal 499 KUHPerdata kemudian memberikan landasan dengan mendefinisikan benda sebagai tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik. Interpretasi atas kedua pasal tersebut menunjukkan bahwa KUHPerdata mengandaikan adanya kepemilikan penuh atau setidaknya hak yang dapat dikuasai secara sah atas objek yang diperjualbelikan.

Permasalahan menjadi semakin rumit ketika dihadapkan pada karakteristik unik dari akun game *Mobile Legends: Bang Bang*. Berdasarkan *Terms of Service* (ToS) yang ditetapkan oleh Moonton sebagai pengembang game, pengguna yang membuat akun tidak memperoleh kepemilikan penuh (*ownership*) atas akun tersebut, melainkan hanya diberikan lisensi terbatas (*limited license*) untuk menggunakan akun dalam konteks bermain game. Kepemilikan fundamental (*ultimate ownership*) atas akun tetap berada sepenuhnya di tangan Moonton sebagai pengembang, yang memiliki kewenangan mutlak untuk memblokir, memodifikasi, menangguhkan, atau bahkan menghapus akun secara sepihak tanpa perlu persetujuan pengguna. Lebih jauh lagi, ToS *Mobile Legends: Bang Bang* secara tegas menyatakan bahwa akun game bersifat tidak dapat dipindahtangankan (*non-transferable*) dan tidak boleh digunakan untuk tujuan komersial (*non-commercial*). Dengan demikian, setiap bentuk jual beli akun game secara otomatis dikualifikasikan sebagai pelanggaran terhadap ToS dan dapat dikenai sanksi berupa pemblokiran permanen terhadap akun yang bersangkutan. Kondisi ini menciptakan ketidaksesuaian mendasar antara konstruksi hukum kepemilikan sebagaimana diatur dalam KUHPerdata dengan realitas lisensi terbatas yang ditetapkan melalui klausula kontraktual ToS.

Situasi ini menciptakan kesenjangan yang signifikan antara norma hukum dengan praktik yang terjadi di lapangan. Di satu sisi, ToS Moonton melarang jual beli akun dan pengguna hanya memiliki lisensi terbatas tanpa hak kepemilikan penuh sebagaimana dimaksud dalam Pasal 499 KUHPerdata. Di

sisi lain, *marketplace* Itemku sebagai platform yang terdaftar secara legal di Indonesia justru secara terbuka menyediakan sarana dan memfasilitasi transaksi jual beli akun *Mobile Legends: Bang Bang* dengan menawarkan berbagai fitur keamanan dan perlindungan transaksi. Praktik ini berlangsung secara masif dengan ribuan transaksi yang terjadi setiap bulannya, melibatkan nilai ekonomi yang tidak sedikit. Dualitas ini menimbulkan ketidakpastian hukum yang serius, khususnya terkait dengan keabsahan perjanjian jual beli yang terjadi antara penjual dan pembeli.

Keabsahan perjanjian jual beli akun game harus diuji berdasarkan syarat sahnya perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdata, yang memuat empat syarat kumulatif, yakni sepakat mereka yang mengikatkan dirinya, kecakapan untuk membuat suatu perikatan, suatu hal tertentu, dan suatu sebab yang halal. Syarat ketiga dan keempat menjadi problematik dalam konteks jual beli akun game. Akun game sulit untuk dikualifikasikan sebagai "suatu hal tertentu" dalam pengertian objek perjanjian karena pengguna tidak memiliki hak kepemilikan penuh atas akun tersebut, melainkan hanya lisensi terbatas yang sewaktu-waktu dapat dicabut oleh pengembang.

Demikian pula dengan syarat "sebab yang halal", transaksi jual beli akun game berpotensi dianggap tidak memiliki kausa yang halal karena bertentangan dengan klausula ToS yang melarang komersialisasi akun. Namun demikian, di sisi lain terdapat asas kebebasan berkontrak yang dijamin dalam Pasal 1338 KUHPerdata yang menyatakan bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya. Asas ini

memberikan kebebasan kepada para pihak untuk membuat perjanjian dengan isi dan bentuk apa pun sepanjang tidak bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan, dan ketertiban umum. Persoalan yang kemudian muncul adalah bagaimana menempatkan ToS pengembang game dalam konteks pembatasan kebebasan berkontrak tersebut, mengingat ToS merupakan perjanjian baku yang kedudukannya tetap tunduk pada norma hukum yang lebih tinggi, namun di sisi lain juga mengikat para pihak yang telah menyepakatinya.

Sebagai upaya menjawab persoalan hukum tersebut, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan terakhir diubah dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 sebenarnya telah memberikan landasan hukum bagi transaksi elektronik di Indonesia. UU ITE mengakui keabsahan transaksi elektronik dan memberikan kekuatan hukum yang sama dengan transaksi konvensional. Namun demikian, UU ITE tidak secara eksplisit mengatur mengenai jual beli objek virtual seperti akun game. Pasal 12 ayat (1) UU ITE menegaskan bahwa setiap orang yang terlibat dalam penyelenggaraan sistem elektronik harus memastikan bahwa sistem tersebut digunakan sesuai dengan peruntukannya. Ketentuan ini menimbulkan pertanyaan apakah penggunaan platform *marketplace* untuk memperjualbelikan akun game yang dilarang oleh ToS pengembang dapat dikategorikan sebagai penggunaan sistem elektronik sesuai peruntukannya.

Lebih lanjut, Pasal 20 UU ITE mengatur tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik untuk menjamin keamanan, keandalan, dan keberlangsungan

sistemnya. Dalam konteks ini, Itemku sebagai *marketplace* yang memfasilitasi transaksi jual beli akun *Mobile Legends: Bang Bang* berada dalam posisi yang ambigu. Itemku dapat berargumen bahwa platform tersebut hanya bertindak sebagai perantara (*intermediary*) yang menyediakan sarana pertemuan antara penjual dan pembeli, sehingga tidak bertanggung jawab atas isi transaksi yang terjadi. Namun di sisi lain, dengan menyediakan fitur-fitur khusus untuk transaksi akun game dan mengambil komisi dari setiap transaksi, Itemku dapat dianggap turut serta memfasilitasi perbuatan yang melanggar ToS pengembang game.

Kompleksitas permasalahan semakin bertambah ketika mempertimbangkan kedudukan Moonton sebagai pengembang game. Moonton memiliki hak untuk mempertanyakan legalitas operasional *marketplace* yang secara terbuka menyediakan sarana untuk transaksi yang jelas-jelas dilarang dalam ToS mereka. Moonton juga memiliki kewenangan untuk mengambil tindakan hukum, baik terhadap pengguna yang melanggar ToS maupun terhadap platform yang memfasilitasi pelanggaran tersebut. Namun dalam praktiknya, penegakan ToS oleh Moonton terhadap jutaan transaksi yang terjadi tidaklah mudah dan tidak selalu dilakukan secara konsisten. Hal ini menambah ketidakpastian hukum bagi para pihak yang terlibat dalam transaksi.

Terlihat jelas bahwa praktik jual beli akun *Mobile Legends: Bang Bang* di *marketplace* Itemku menimbulkan ketidakpastian hukum yang serius bagi semua pihak yang terlibat. Ketidakjelasan kedudukan akun game sebagai objek perjanjian dalam KUHPerdata, ambiguitas validitas transaksi elektronik untuk

objek virtual menurut UU ITE, problematika penerapan asas kebebasan berkontrak dalam konteks pembatasan yang ditetapkan melalui ToS pengembang game, serta ketidakjelasan tanggung jawab hukum *marketplace* sebagai penyelenggara sistem elektronik, secara bersama-sama menciptakan kekosongan hukum (*rechtsvacuum*) yang berpotensi merugikan pembeli, penjual, *marketplace*, maupun pengembang game itu sendiri. Pembeli menghadapi risiko akun yang dibelinya diblokir oleh pengembang, penjual berisiko kehilangan haknya atas hasil transaksi, dan *marketplace* berpotensi dituntut baik oleh konsumen yang dirugikan maupun oleh pengembang game yang ToS-nya dilanggar.

Urgensi penelitian ini menjadi semakin penting mengingat transaksi aset digital, khususnya akun game, akan terus berkembang seiring dengan pertumbuhan industri game daring di Indonesia. Tanpa adanya kepastian hukum yang jelas, praktik-praktik serupa akan terus berlangsung dalam ketidakpastian, yang pada akhirnya dapat merugikan kepentingan para pihak dan menghambat perkembangan ekonomi digital yang sehat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademis dalam pengembangan hukum perdata terkait objek perjanjian di era digital, khususnya dalam mengisi kekosongan hukum mengenai status akun game dan objek virtual lainnya. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kejelasan mengenai keabsahan perjanjian jual beli akun game, implikasi yuridis yang mungkin timbul bagi para pihak, serta rekomendasi kerangka hukum yang dapat memberikan kepastian dan

perlindungan hukum yang memadai bagi semua pihak yang terlibat dalam transaksi aset digital.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam bentuk tulisan ilmiah berupa skripsi dengan judul **"ANALISIS YURIDIS KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI AKUN *MOBILE LEGENDS: BANG BANG* DI *MARKETPLACE* ITEMKU".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini. Permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana Keabsahan Perjanjian Jual Beli Akun *Mobile Legends: Bang Bang* Dalam *Marketplace* Itemku?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis keabsahan akun game *Mobile Legends : Bang Bang* sebagai objek perjanjian jual beli dalam *marketplace* Itemku.
2. Menganalisis implikasi yuridis klausul larangan jual beli akun dalam *Terms of Service Mobile Legends: Bang Bang* terhadap keabsahan transaksi di *marketplace* Itemku berdasarkan asas kebebasan berkontrak.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi 2 (dua), yaitu:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam bidang hukum perdata dan transaksi digital. Dengan menganalisis keabsahan hukum perjanjian jual beli akun game, penelitian ini akan menambah pengetahuan mengenai bagaimana hukum perdata Indonesia mengatur objek-objek yang tidak berwujud, seperti akun game. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi akademisi dan peneliti lain yang tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut mengenai interaksi antara hukum dan teknologi digital.

2. Manfaat Praktis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang berguna bagi transaksi digital di Indonesia, khususnya terkait jual beli akun game. Dengan memahami aspek hukum yang mengatur transaksi ini, pelaku industri game dan *marketplace* dapat lebih bijak dalam menjalankan praktik bisnis mereka. Penelitian ini juga akan membantu para pelaku usaha untuk mengidentifikasi dan memitigasi risiko hukum yang mungkin timbul dari transaksi jual

beli akun game, sehingga dapat melindungi kepentingan mereka dan konsumen.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian dengan judul "**Analisis Yuridis Keabsahan Perjanjian Jual Beli Akun *Mobile Legends: Bang Bang* Di *Marketplace* Itemku**" merupakan penelitian ini merupakan karya ilmiah orisinal yang disusun sendiri oleh penulis, bukan merupakan duplikat maupun plagiasi dari penelitian-penelitian sebelumnya. Menurut sepengetahuan penulis, masalah yang diteliti dalam penulisan ini memiliki relevansi yang sama dengan peneliti terdahulu. Namun, tentu terdapat perbedaan fokus dan pendekatan yang selanjutnya akan dijelaskan lebih lanjut.

1. Judul Skripsi : "Keabsahan Perjanjian Jual Beli Akun *Game Mobile Legends: Bang Bang*"

   Penulis/Tahun : Diana Lucky Fatikasari/2023

   Universitas/Fakultas : Universitas Gadjah Mada/Fakultas Hukum

   Rumusan Masalah : (1) Bagaimana pelaksanaan keabsahan perjanjian jual beli akun game online *Mobile Legends: Bang Bang* melalui media sosial WhatsApp dan Facebook?; dan

   (2) Bagaimana perlindungan hukum terhadap konsumen dalam pelaksanaan transaksi jual beli akun game online *Mobile Legends: Bang*

		Bang melalui media sosial WhatsApp dan Facebook?
Fokus Penelitian	:	Penelitian ini memfokuskan kajian pada transaksi jual beli akun *Mobile Legends: Bang Bang* yang dilakukan melalui media sosial informal, yaitu WhatsApp dan Facebook, tanpa melibatkan platform *marketplace* profesional. Objek kajiannya meliputi pemenuhan syarat sahnya perjanjian menurut Pasal 1320 KUHPerdata dan perlindungan hukum konsumen dalam transaksi tersebut.
Metode Penelitian	:	Penelitian ini menggunakan metode yuridis empiris dengan pendekatan penelitian lapangan (*field research*) melalui wawancara kepada para pihak yang terlibat dalam transaksi, serta penelitian kepustakaan (*library research*) dengan mengkaji bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode kualitatif deskriptif analitis.
Hasil Singkat Penelitian	:	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa perjanjian jual beli akun game online *Mobile Legends: Bang Bang* melalui media sosial

		WhatsApp dan Facebook secara umum telah memenuhi syarat sahnya perjanjian menurut KUHPerdata, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, dan Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik.
Perbedaan	:	Penelitian Diana Lucky Fatikasari berfokus pada transaksi yang dilakukan melalui media sosial informal (WhatsApp dan Facebook) dengan pendekatan yuridis empiris yang menggali data lapangan melalui wawancara. Berbeda dengan itu, penelitian penulis secara spesifik mengkaji transaksi yang terjadi di *marketplace* profesional Itemku sebagai penyelenggara sistem elektronik yang terstruktur, yang memunculkan dimensi tanggung jawab hukum penyelenggara sistem elektronik berdasarkan Pasal 20 UU ITE yang tidak dikaji secara mendalam dalam penelitian Fatikasari. Lebih lanjut, penelitian penulis tidak hanya menguji pemenuhan syarat sah perjanjian secara umum, tetapi secara kritis

menganalisis dualisme hukum (*legal dualism*) yang terjadi antara penerapan asas kebebasan berkontrak (Pasal 1338 KUHPerdata) dengan larangan transfer akun yang ditetapkan dalam *Terms of Service* (ToS) pengembang game. Fokus kajian penulis tertuju pada problematika yuridis yang lebih fundamental, yaitu ketegangan antara hukum perjanjian klasik dengan pembatasan kontraktual sepihak melalui klausula baku ToS, serta status hukum akun game sebagai objek perjanjian yang bersifat *intangible* dan berlisensi terbatas, aspek yang tidak menjadi fokus utama penelitian Fatikasari. Dari segi metodologi, penelitian penulis menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan analisis doktrinal yang mendalam terhadap konstruksi hukum benda, hukum perjanjian, dan hukum transaksi elektronik, bukan pendekatan empiris. Dengan demikian, penelitian penulis memberikan kontribusi akademis yang berbeda, yaitu konstruksi teoretis mengenai keabsahan transaksi digital yang melibatkan objek virtual

			yang secara eksplisit belum diatur dalam KUHPerdata.
2.	Judul Skripsi	:	"Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game *Online Mobile Legends : Bang-Bang* Melalui *Marketplace* Itemku"
	Penulis/Tahun	:	Gagas Natanegara/2025
	Universitas/Fakultas	:	Universitas Lampung/Fakultas Hukum
	Rumusan Masalah	:	(1) Bagaimana mekanisme transaksi jual beli akun game online *Mobile Legends: Bang-Bang* melalui *marketplace* Itemku?; dan (2) Bagaimana perlindungan hukum terhadap konsumen dalam jual beli akun game online *Mobile Legends: Bang-Bang* melalui *marketplace* Itemku?
	Fokus Penelitian	:	Penelitian ini memfokuskan kajian pada aspek perlindungan konsumen dalam transaksi jual beli akun *Mobile Legends: Bang Bang* yang dilakukan melalui *marketplace* Itemku. Fokus utamanya adalah mekanisme transaksi yang disediakan Itemku, masalah wanprestasi berupa *hack-back* (pengambilan kembali akun oleh penjual), dan upaya perlindungan hukum

yang tersedia bagi konsumen, baik preventif maupun represif.

Metode Penelitian : Penelitian ini menggunakan metode normatif-empiris terapan dengan pendekatan perundang-undangan. Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan untuk mengkaji bahan hukum yang relevan, serta wawancara kepada pihak terkait (Itemku, konsumen, dan *stakeholder* lainnya). Data kemudian dianalisis secara kualitatif.

Hasil Singkat Penelitian : Hasil penelitian menunjukkan bahwa kurangnya verifikasi kelengkapan data akun yang dijual di *marketplace* Itemku menyebabkan terjadinya wanprestasi berupa *hack-back* oleh penjual. Perlindungan hukum yang disediakan Itemku meliputi sistem *escrow*, jaminan anti *hack-back*, pengembalian dana, dan penyelesaian sengketa melalui layanan *customer service*. Konsumen dapat memperoleh perlindungan hukum preventif dan represif, serta jalur penyelesaian sengketa melalui litigasi maupun nonlitigasi

		berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Konsumen.
Perbedaan	:	Penelitian Gagas Natanegara terfokus pada aspek perlindungan konsumen pasca-transaksi, khususnya mengenai mekanisme perlindungan yang disediakan oleh *marketplace* Itemku dan penyelesaian sengketa ketika terjadi wanprestasi seperti *hack-back*. Berbeda dengan itu, penelitian penulis tidak berfokus pada perlindungan konsumen atau mekanisme penyelesaian sengketa, melainkan pada analisis keabsahan perjanjian itu sendiri sejak awal (*ex ante*), yaitu apakah transaksi jual beli akun *Mobile Legends: Bang Bang* di *marketplace* Itemku dapat dikualifikasikan sebagai perjanjian yang sah menurut hukum perdata Indonesia. Penelitian penulis secara mendalam mengkaji status hukum akun game sebagai objek perjanjian dalam perspektif hukum benda (Pasal 499 KUHPerdata), apakah akun game yang sifatnya hanya lisensi terbatas (*limited license*) dan bukan kepemilikan penuh

(*ownership*) dapat memenuhi syarat "suatu hal tertentu" sebagaimana disyaratkan dalam Pasal 1320 KUHPerdata. Lebih lanjut, penelitian penulis secara kritis menganalisis ketegangan antara asas kebebasan berkontrak (Pasal 1338 KUHPerdata) dengan larangan transfer akun dalam ToS pengembang game, dimensi yang tidak menjadi fokus penelitian Natanegara. Penelitian penulis juga mengintegrasikan tiga dimensi hukum sekaligus: hukum benda (status akun sebagai objek yang *intangible*), hukum perjanjian (keabsahan transaksi yang objeknya dilarang pihak ketiga), dan hukum transaksi elektronik (validitas dan legitimasi *marketplace* yang memfasilitasi transaksi yang bertentangan dengan ToS). Dengan demikian, kontribusi akademis penelitian penulis terletak pada konstruksi teoretis keabsahan perjanjian dalam konteks objek virtual yang belum diatur eksplisit dalam KUHPerdata, bukan pada mekanisme perlindungan konsumen yang menjadi fokus penelitian Nataneg.