

**TINJAUAN YURIDIS KEABSAHAN PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME
MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF KITAB UNDANG-UNDANG
HUKUM PERDATA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S-1) Ilmu Hukum
Program Kekhususan Hukum Perdata



Diajukan oleh:

Erlangga Rizky Riansyah

NIM: 30302200005

PROGRAM STUDI (S.1) ILMU HUKUM

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)

SEMARANG

2025

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

**TINJAUAN YURIDIS KEABSAHAN PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME
MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF KITAB UNDANG-UNDANG
HUKUM PERDATA**



telah Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing:

Dr. Hj. Aryani Witasari, S.H., M.Hum.

NIDN. 06-1510-6602

HALAMAN PENGESAHAN

TINJAUAN YURIDIS KEABSAHAN PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Erlangga Rizky Riansyah

NIM. 30302200005

Telah dipertahankan di depan tim penguji

Pada tanggal, 18 November 2025

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat dan lulus

Tim Penguji

Ketua,



Prof. Dr. Hj. Sri Endah Wahyuningsih, S.H., M.Hum.
NIDN.06-2804-6401

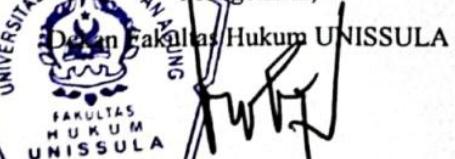
Anggota

Anggota

Dr. R. Sugiharto, S.H., M.H.
NIDN.06-9206-6103

Dr. Hj. Aryani Witasari, S.H., M.Hum.
NIDN.06-1510-6602

Mengetahui,



Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Hukum
UNISSULA

Prof. Dr. H. Jawade Hafidz, S.H., M.H.
NIDN.06-2004-6701

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka sendiri."

(QS. Ar-Ra'd: 11)

"Barang siapa bertakwa kepada Allah, niscaya Dia akan memberikan jalan keluar baginya dan memberinya rezeki dari arah yang tidak disangka-sangka."

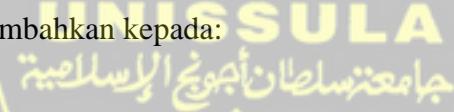
(QS. At-Talaq: 2-3)

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah: 6)

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:



- Kedua orang tua saya terkasih, Bapak Soetikno dan Ibu Ngatini yang saya cintai dan selalu mendoakan yang terbaik untuk penulis.
- Teman dekat serta para sahabat yang telah memberi dukungan selamat kepada penulis.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Erlangga Rizky Riansyah

Nim : 30302200005

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya dengan judul "**TINJAUAN YURIDIS KEABSAHAN PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA**" benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan hasil karya orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 18 November 2025

____ menyatakan

METERAI
TEMPIL
407ANX111357751

Erlangga Rizky Riansyah

NIM.30302200005

PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erlangga Rizky Riansyah
NIM : 30302200005
Program Studi : S-1 Ilmu Hukum
Fakultas : Hukum

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa Skripsi dengan judul:

TINJAUAN YURIDIS KEABSAHAN PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA

Dan menyetujuinya menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif untuk disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasinya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti pelanggaran Hak Cipta/Plagarisme dalam karya ilmiah ini, maka sebagai bentuk tuntutan hukum akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, 18 November 2025



Menyatakan

Erlangga Rizky Riansyah

NIM.30302200005

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Tinjauan Yuridis Keabsahan Praktik Jual Beli Akun Game Mobile Legends dalam Perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Perdata”** Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, suri teladan umat manusia, yang syafaatnya sangat dinantikan di hari akhir kelak. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir pada Program Sarjana (S-1) Ilmu Hukum di Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) dan juga dalam rangka memperoleh gelar sarjana strata satu (S-1) Ilmu Hukum. Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan penuh hormat menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., S.E., Akt., M.Hum. Selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung, Sekaligus Dosen Wali Penulis.
2. Prof. Dr. H. Jawade Hafidz, S.H., M.H. Selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Hj. Widayati, S.H., M.H. Selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung.
4. Dr. Denny Suwondo, S.H., M.H. Selaku Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung.
5. Dr. Muhammad Ngaziz, S.H., M.H. Selaku Kaprodi S-1 Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung.
6. Dr. Ida Musofiana, S.H., M.H. Selaku Sekertaris Program Studi Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung.

- 
7. Dr. Hj. Aryani Witasari, S.H., M.Hum. Selaku Dosen Pembimbing Yang Telah Memberikan Arahan Sampai Penulis Menyelesaikan Skripsi Ini.
 8. Staf dan Karyawan Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung.
 9. Bapak Soetiknyo dan Ibu Ngatini, serta adik penulis, Hafidz Rifan Raya Putra, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, serta dukungan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
 10. Arifin, Irul, Ikrar, Aliev, Ridwan, Rintis, dan Ratih selaku teman yang selalu memberikan semangat, kebersamaan, serta bantuan selama proses penyusunan skripsi ini.
 11. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga besar Ikatan Mahasiswa Grobogan Universitas Islam Sultan Agung (IMG Unissula) yang telah menjadi wadah untuk belajar, berkembang, dan berproses selama masa perkuliahan.
 12. Terimakasih kepada seluruh teman seperjuangan yang telah menemani dan memberikan dukungan selama penulis berada di bangku perkuliahan Universitas Islam Sultan Agung.

Sebagai penutup, dengan penuh kerendahan hati, penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga Allah SWT senantiasa membalas segala bentuk dukungan dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis juga berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif, baik bagi dunia akademik maupun bagi masyarakat luas.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Semarang, 18 November 2025

Penulis,

Erlangga Rizky Riansyah

NIM.30302200005

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBERAHA.....	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xii
ABSTRAK.....	xiv
<i>ABSTRACT.....</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian.....	7
E. Terminologi.....	8
F. Metode Penelitian.....	10
G. Sistematika Penulisan	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Tinjauan Umum tentang Perjanjian dalam Hukum Perdata.....	14
1. Pengertian Perjanjian.....	14
2. Asas-Asas Hukum Perjanjian	15
3. Syarat Sahnya Perjanjian Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata	17
4. Objek Perjanjian dalam Hukum Perdata	20
5. Konsep Benda dalam Hukum Indonesia	21
B. Tinjauan Umum tentang Akun Game Online	22
1. Game Mobile Legends	22
2. Pengertian Akun Game	24

3. Ketentuan Dalam Terms of Service dan End User License Agreement	
Mobile Legends	25
4. Kepemilikan dan Pengalihan Akun Game secara Yuridis	27
C. Tinjauan Game Online Menurut Hukum Islam	29
1. Pengertian Game Online dalam Perspektif Islam.....	29
2. Pandangan Islam Terhadap Kepemilikan Akun Game	30
3. Hukum Jual Beli Akun Game Menurut Hukum Islam.....	32
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Tinjauan Yuridis terhadap Keabsahan Jual Beli Akun Game Mobile Legends Berdasarkan Syarat Sahnya Perjanjian Menurut Pasal 1320 KUHPerdata	34
B. Kedudukan Hukum Akun Game Mobile Legends sebagai Objek Perjanjian dalam Hukum Perdata Indonesia.....	47
BAB IV PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62



ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah memunculkan berbagai bentuk transaksi baru, salah satunya adalah kegiatan jual beli akun permainan Mobile Legends: Bang Bang. Transaksi semacam ini umumnya dilakukan secara daring tanpa adanya landasan hukum yang tegas, sehingga menimbulkan persoalan mengenai keabsahan praktik tersebut dalam perspektif hukum perjanjian di Indonesia.

Penelitian ini menerapkan metode yuridis normatif dengan menggunakan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Data yang dikumpulkan terdiri atas bahan hukum primer, sekunder, dan tersier yang kemudian dianalisis secara kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap permasalahan yang dikaji.

Hasil analisis menunjukkan bahwa praktik jual beli akun Mobile Legends termasuk dalam kategori perjanjian jual beli atas objek tidak berwujud yang seharusnya diatur sesuai ketentuan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Walaupun transaksi ini telah memenuhi unsur kesepakatan dan kecakapan para pihak, akun Mobile Legends sebagai objek perjanjian tidak dapat dianggap sah karena bertentangan dengan ketentuan pengembang game yang melarang pengalihan akun melalui *Terms of Service*. Dengan demikian, dari perspektif hukum perdata Indonesia, perjanjian jual beli akun tersebut tidak memiliki kekuatan mengikat dan dinilai tidak sah. Dari segi kedudukan hukum, akun Mobile Legends merupakan objek tidak berwujud yang belum secara jelas diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, sehingga transaksi jual beli akun menimbulkan ketidakpastian hukum. Oleh karena itu, akun game berada dalam keadaan hukum yang belum jelas, sehingga praktik jual beli tersebut membutuhkan ketentuan hukum tambahan agar dapat diakui secara sah sebagai objek perjanjian dalam kerangka hukum perdata Indonesia.

Kata Kunci: *Jual Beli Akun, Hukum Perjanjian, Keabsahan Perjanjian, Mobile Legends.*

ABSTRACT

The advancement of digital technology has led to the emergence of various new forms of transactions, one of which is the buying and selling of Mobile Legends: Bang Bang game accounts. Such transactions are generally conducted online without a clear legal basis, raising questions regarding the validity of these practices from the perspective of Indonesian contract law.

This study employs a normative juridical method, utilizing both statutory and conceptual approaches. The data collected consist of primary, secondary, and tertiary legal materials, which are then analyzed qualitatively to gain a comprehensive understanding of the issues under investigation.

The analysis reveals that the practice of buying and selling Mobile Legends accounts falls under the category of sales agreements involving intangible objects, which should be regulated in accordance with the provisions of Article 1320 of the Indonesian Civil Code. Although these transactions meet the elements of mutual consent and legal capacity of the parties, Mobile Legends accounts as the object of the agreement cannot be considered valid because they conflict with the game developer's regulations prohibiting account transfers through the Terms of Service. Accordingly, from the perspective of Indonesian civil law, such sales agreements are not legally binding and are deemed invalid. In terms of legal status, Mobile Legends accounts are intangible objects that are not yet explicitly regulated under the Indonesian Civil Code, leading to legal uncertainty in account transactions. Therefore, game accounts exist in a legally ambiguous state, and the practice of buying and selling them requires additional legal provisions to be recognized as valid objects of an agreement within the framework of Indonesian contract law.

Keywords: Account Trading, Contract Law, Validity of Agreement, Mobile Legends

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari bidang sosial, ekonomi, hingga hiburan. Salah satu wujud nyata dari perkembangan tersebut adalah munculnya fenomena game daring (*online*) yang mengalami pertumbuhan pesat dan berkembang menjadi industri dengan nilai ekonomi yang tinggi dalam beberapa tahun terakhir. Game online kini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga telah membentuk ekosistem tersendiri yang melibatkan aktivitas ekonomi nyata di antara para pemain.¹

Di dalam ekosistem ini, muncul fenomena baru yang sebelumnya tidak dikenal dalam hukum konvensional. Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), yang merupakan salah satu game online paling populer di Indonesia, Saat ini mobile legends telah berhasil menjadi game populer dengan ratusan juta pengguna di lebih 200 Negara.² Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) menjadi contoh nyata bagaimana sebuah produk digital dapat menciptakan nilai ekonomi melalui

¹ Taufik Hidayat Nizar, Raha Bahari, & Muhammad Zainudin, 2022, Akad Jual BeliAkun Game Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah, *Mu'amalah : Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, Vol. 2, No. 1, hlm. 2.

² Ahmad Burhanuddin, Sawaluddin Siregar, & Zaianal Efendi Hasibuan, 2025, Analisis Jual Beli Akun Game Mobile Legends Perspektif Hukum Ekonomi Islam, *Adpertens : Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, Vol. 2, No.1, hlm. 81.

berbagai mekanisme internalnya, termasuk kepemilikan akun yang memiliki level tinggi, skin eksklusif, atau sistem item terbatas.

Seiring dengan meningkatnya nilai ekonomis dari akun-akun tersebut, praktik jual beli akun game juga berkembang secara luas di kalangan masyarakat, terutama melalui platform digital seperti media sosial, forum online, dan marketplace.³ Akun yang dianggap memiliki "nilai jual" dapat diperjualbelikan dengan harga yang bervariasi, bahkan mencapai jutaan rupiah. Fenomena jual beli akun game telah menimbulkan realitas sosial baru, di mana transaksi terjadi antara dua pihak yang melibatkan objek digital yang tidak memiliki wujud fisik tetapi tetap memiliki nilai ekonomi. Transaksi semacam ini banyak dilakukan melalui media sosial atau marketplace secara informal, tanpa melalui perjanjian tertulis yang sah atau tanpa dasar hukum yang jelas.

Dalam konteks hukum di Indonesia, fenomena ini menimbulkan tantangan baru yang berkaitan dengan perlindungan hak atas kekayaan digital. Meskipun objek digital seperti akun game belum sepenuhnya diatur secara eksplisit dalam peraturan perundang-undangan, transaksi yang terjadi tetap merupakan bentuk interaksi ekonomi nyata yang seharusnya dilindungi oleh hukum. Hal ini sejalan dengan Pasal 28D ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menyebutkan bahwa "Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan,

³ Muhammin, Hasana Lawang, & Syarifah Raehana, 2024, Analisis Jual Beli Akun Game Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Di Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat, *El-Fata : Journal of Sharia Economics and Islamic Education*, Vol.3, No. 2, hlm. 232.

dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum.”⁴ Pasal tersebut menegaskan tanggung jawab negara untuk memastikan bahwa setiap warga negara memperoleh hak atas keadilan dan kesetaraan dalam perlakuan hukum tanpa adanya diskriminasi. Oleh karena itu, setiap kebijakan maupun penerapan hukum harus didasarkan pada asas keadilan dan kepastian hukum agar mampu memberikan perlindungan yang menyeluruh bagi seluruh warga Negara.

Meski begitu, praktik jual beli akun game Mobile Legends dapat menimbulkan persoalan dari sudut pandang hukum, khususnya dalam perspektif hukum perjanjian di Indonesia. Berdasarkan ketentuan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, untuk sahnya suatu perjanjian harus memenuhi empat syarat: adanya kesepakatan para pihak, kecakapan untuk membuat perjanjian, objek tertentu, dan sebab yang halal. Permasalahan muncul ketika objek dari perjanjian tersebut, yaitu akun game , masih belum memiliki kejelasan status hukum, apakah akun tersebut bisa dikategorikan sebagai "benda" atau objek hukum dalam pengertian perdata.

Dalam konteks jual beli akun game, syarat pertama dan kedua (kesepakatan dan kecakapan) umumnya dapat dipenuhi. Namun, syarat ketiga dan keempat (objek tertentu dan sebab yang halal) menimbulkan perdebatan hukum. Permasalahannya terletak pada apakah akun game dapat dikualifikasi sebagai objek hukum (benda) dalam konteks hukum perdata, serta apakah jual beli akun tersebut tidak bertentangan dengan hukum atau kesusailaan, terutama karena pengembang permainan, yaitu Moonton, dalam syarat penggunaan (*Terms of Service*) atau

⁴ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (*End User License Agreement*) secara jelas melarang pengguna untuk mentransfer atau menjual akun mereka. Sebagai contoh, pernah terjadi kasus di mana akun pemain Mobile Legends yang dijual kepada pihak lain kemudian ditutup secara sepihak oleh Moonton karena transaksi tersebut dianggap melanggar *Terms of Service*. Akibatnya, pihak pembeli mengalami kerugian finansial karena kehilangan akses akun yang sudah dibelinya, sementara pihak penjual pun tidak dapat menuntut perlindungan hukum secara efektif, mengingat transaksi itu sendiri bertentangan dengan ketentuan pengembang permainan.⁵

Di sinilah letak ketidakjelasan kedudukan hukum akun game Mobile Legends. Dalam hukum perdata Indonesia, objek perjanjian biasanya berupa benda berwujud atau hak yang diakui secara hukum. Namun akun game adalah sesuatu yang ada di dunia digital, dan keberadaannya tergantung pada sistem serta izin dari pengembang permainan, bukan karena pengguna memiliki hak penuh di atasnya.⁶ Jika akun game tidak dianggap sebagai objek hukum yang sah, maka perjanjian jual belinya dapat dinilai tidak memiliki objek tertentu yang sah, sehingga tidak memenuhi syarat sahnya perjanjian menurut Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Persoalan ini menjadi penting untuk diteliti secara akademik karena berkaitan dengan perkembangan praktik sosial yang belum sepenuhnya dijawab oleh hukum

⁵ Muhammin, Hasana Lawang, & Syarifah Raehana, *Op Cit.*, hlm. 242.

⁶ Adella Kamala Sari Dan Sri Haryati, 2023, Akun Game Online Genshin Impact: Hak Kebendaan Dan Legalitas Sebagai Objek Jual-Beli Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia, *Padjadjaran Law Review*, Vol. 11, No. 1, hlm. 41.

positif di Indonesia. Hukum perdata, khususnya hukum perjanjian, harus mampu beradaptasi terhadap perkembangan zaman, termasuk kemajuan di bidang ekonomi digital. Kurangnya kejelasan hukum mengenai objek digital seperti akun game dapat menimbulkan ketidakpastian hukum dan kerugian bagi para pihak yang terlibat, terutama ketika terjadi wanprestasi atau sengketa dalam transaksi.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan kajian yuridis mengenai keabsahan praktik jual beli akun game Mobile Legends dalam perspektif hukum perjanjian di Indonesia, dengan fokus pada syarat sahnya perjanjian menurut Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan kedudukan akun game sebagai objek perjanjian dalam hukum perdata. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan doktrin hukum perdata dalam menghadapi tantangan era digital, serta memberikan kepastian hukum bagi masyarakat dalam melakukan transaksi berbasis aset digital.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “**TINJAUAN YURIDIS KEABSAHAN PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam pembahasan ini adalah:

1. Bagaiman tinjauan yuridis terhadap keabsahan jual beli akun game Mobile Legends berdasarkan syarat sahnya perjanjian menurut Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata?
2. Bagaimana kedudukan hukum akun game Mobile Legends sebagai objek perjanjian dalam hukum perdata Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada dasarnya menggambarkan hal yang ingin dicapai oleh peneliti.⁷ Tujuan tersebut berperan sebagai acuan agar pelaksanaan penelitian berlangsung secara terarah, sistematis, dan tetap berada dalam batas permasalahan yang telah ditetapkan sebelumnya. Perumusan tujuan yang tepat memungkinkan peneliti untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dalam proses pengumpulan data, analisis, hingga penarikan kesimpulan. Dengan demikian, penetapan tujuan penelitian menjadi bagian yang esensial karena tidak hanya memperjelas fokus kajian, tetapi juga menegaskan keterpaduan antara rumusan masalah, metode penelitian, serta hasil yang diharapkan. Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan memahami praktik jual beli akun game Mobile Legends memenuhi syarat sahnya perjanjian berdasarkan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
2. Untuk mengetahui dan memahami kedudukan hukum akun game Mobile Legends sebagai objek perjanjian dalam hukum perdata Indonesia.

⁷ Soerjono Soekanto, 1986, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, hlm. 18.

D. Kegunaan Penelitian

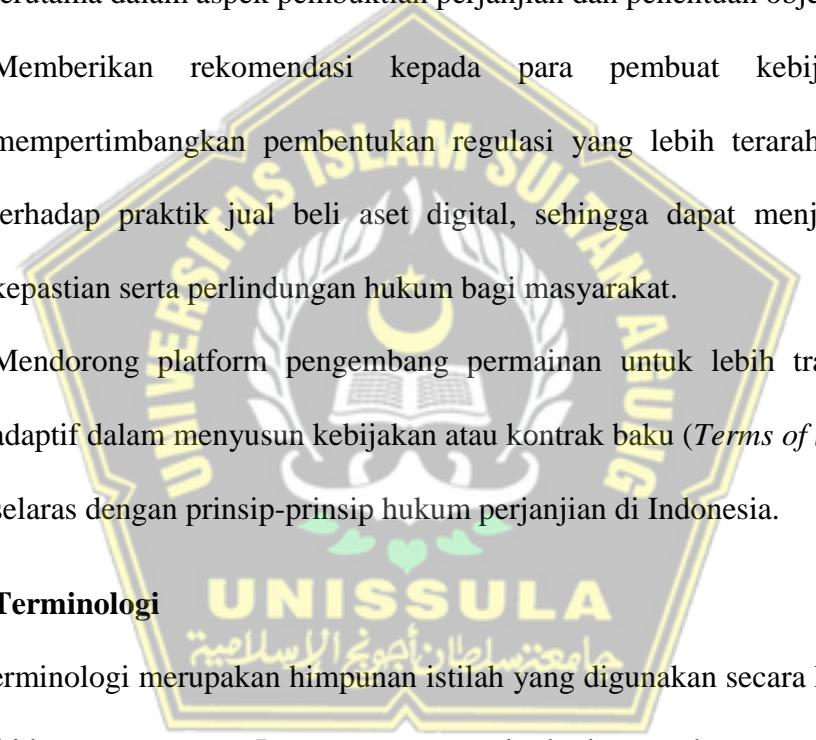
1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam bidang hukum perdata dan hukum perjanjian. Adapun kegunaan teoritis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menambah kajian akademik dalam bidang hukum perjanjian, khususnya dalam menafsirkan dan menerapkan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata terhadap bentuk-bentuk perjanjian baru yang muncul akibat perkembangan teknologi digital, seperti jual beli akun game.
- b. Mengembangkan konsep hukum mengenai objek perjanjian, dengan menganalisis kemungkinan akun game sebagai objek yang dapat diperjanjikan secara sah dalam sistem hukum perdata Indonesia.
- c. Menjadi dasar bagi penelitian hukum selanjutnya dalam topik yang berkaitan dengan aset digital, kontrak elektronik, dan transaksi daring, sehingga dapat mendorong adaptasi hukum perdata terhadap realitas sosial dan teknologi masa kini.

2. Kegunaan Praktis

Selain kontribusi terhadap pengembangan teori hukum, penelitian ini juga memiliki nilai guna secara praktis bagi berbagai pihak. Adapun kegunaan praktisnya adalah:

- 
- a. Memberikan pemahaman hukum kepada masyarakat, khususnya pelaku transaksi jual beli akun game, mengenai keabsahan perjanjian yang mereka buat dan konsekuensi hukum dari tindakan tersebut.
 - b. Menjadi rujukan bagi penegak hukum, pengacara, dan pihak yang berkepentingan dalam menangani sengketa terkait jual beli akun digital, terutama dalam aspek pembuktian perjanjian dan penentuan objek hukum.
 - c. Memberikan rekomendasi kepada para pembuat kebijakan untuk mempertimbangkan pembentukan regulasi yang lebih terarah dan adaptif terhadap praktik jual beli aset digital, sehingga dapat menjamin adanya kepastian serta perlindungan hukum bagi masyarakat.
 - d. Mendorong platform pengembang permainan untuk lebih transparan dan adaptif dalam menyusun kebijakan atau kontrak baku (*Terms of Service*), agar selaras dengan prinsip-prinsip hukum perjanjian di Indonesia.

E. Terminologi

Terminologi merupakan himpunan istilah yang digunakan secara khusus dalam suatu bidang tertentu. Penggunaan terminologi membantu mempermudah komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam ranah akademik. Tujuan utama dari penerapan terminologi adalah untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dan ketidakjelasan makna dalam proses komunikasi, khususnya dalam konteks profesional maupun akademis. Dengan penerapan istilah yang tepat dan efisien, komunikasi menjadi lebih jelas dan terarah.

Penelitian ini akan memaparkan penjelasan mengenai sejumlah istilah yang termuat dalam judul skripsi, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Tinjauan Yuridis

Tinjauan yuridis merupakan analisis yang dilakukan terhadap suatu peristiwa atau permasalahan berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku, baik hukum tertulis maupun hukum tidak tertulis.⁸ Dalam konteks skripsi ini, tinjauan yuridis dimaksudkan untuk menilai keabsahan praktik jual beli akun game Mobile Legends dengan merujuk pada norma-norma hukum perjanjian di Indonesia.

2. Keabsahan

Keabsahan merupakan kedaan sah atau tidaknya suatu tindakan atau perbuatan hukum berdasarkan sayarat hukum yang ditentukan, sehingga tindakan tersebut dianggap sah, mempunyai kekuatan mengikat dan dapat menimbulkan akibat hukum yang diakui oleh peraturan perundang-undangan.

3. Praktik Jual Beli

Jual beli merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seorang penjual dan pembeli, kegiatan tersebut merupakan suatu perbuatan hukum berupa perjanjian yang menimbulkan hubungan hukum, di mana pihak penjual berkewajiban menyerahkan objek yang diperjualbelikan, dan pihak pembeli berkewajiban membayar harga yang telah disepakati.

4. Akun Game Mobile Legends

⁸ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2015, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 13.

Akun game Mobile Legends adalah identitas digital yang digunakan untuk bermain Mobile Legends, yang memuat data karakter, level, skin, item, serta pencapaian pemain.⁹ Akun Mobile Legends adalah hasil interaksi antara pengguna dan sistem yang dikelola oleh Moonton sebagai pengembang game. Akun ini dianggap sebagai barang digital yang digunakan untuk objek dalam transaksi jual beli namun belum secara tegas diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

5. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata merupakan kodifikasi dari hukum perdata yang mengatur hubungan hukum antarindividu dalam ruang lingkup privat, termasuk mengenai perikatan, perjanjian, benda, dan tanggung jawab. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata merupakan adaptasi dari *Burgerlijk Wetboek* peninggalan colonial Belanda yang masih berlaku di Indonesia.

F. Metode Penelitian

1. Metode Pendekatan

Penelitian ini menerapkan pendekatan yuridis normatif, yaitu metode yang berfokus pada kajian pustaka terhadap norma-norma hukum yang berlaku, meliputi peraturan perundang-undangan, doktrin, asas hukum, serta yurisprudensi.¹⁰ Pendekatan tersebut digunakan untuk menelaah keabsahan praktik jual beli akun game Mobile Legends berdasarkan ketentuan hukum perjanjian di Indonesia,

⁹ Muhammad Zainudin, 2021, Akad Jual Beli Akun Game Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi di Kampung Kotagajah Lampung Tengah), *Skripsi, Fakultas Syari'ah, Institut Agama Islam Metro*, Metro, hlm. 5.

¹⁰ Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, 2023, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, hlm. 34.

khususnya sebagaimana diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata beserta peraturan lain yang berkaitan. Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan pendekatan konseptual untuk menganalisis konsep-konsep hukum yang belum memiliki pengaturan secara tegas, seperti kedudukan hukum akun digital sebagai objek perjanjian.

2. Spesifikasi Penelitian

Spesifikasi penelitian ini bersifat deskriptif-analitis, yakni penelitian yang dimaksudkan untuk menguraikan secara sistematis gambaran mengenai praktik jual beli akun game, kemudian menelaahnya berdasarkan perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

3. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, yang meliputi:

- 1) Bahan hukum primer: Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta peraturan perundang-undangan terkait lainnya.
- 2) Bahan hukum sekunder: Literatur atau buku-buku hukum, jurnal, hasil penelitian terdahulu, serta pendapat para ahli hukum.
- 3) Bahan hukum tersier: Kamus hukum, ensiklopedia hukum, dan sumber penunjang lainnya.

4. Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui studi kepustakaan (*library research*), dengan cara mengkaji dan menelaah berbagai literatur hukum, peraturan perundang-undangan, doktrin, serta dokumen yang berkaitan dengan topik penelitian.

5. Metode Analisis Data

Metode analisis yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif normatif, yaitu dengan cara menelaah bahan hukum primer dan sekunder secara kualitatif untuk mengkaji keabsahan praktik jual beli akun game Mobile Legends dalam perspektif hukum perjanjian di Indonesia. Selanjutnya, seluruh data yang telah dikumpulkan akan dijelaskan secara sistematis dan dihubungkan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang relevan dengan pokok permasalahan penelitian.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan hukum terbagi menjadi 4 (empat) Bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, terminologi, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas mengenai Tinjauan Umum tentang Perjanjian dalam Hukum Perdata, Tinjauan Umum tentang Akun Game Online, dan Tinjauan Game Online Menurut Hukum Islam.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjawab rumusan masalah yaitu mengenai, tinjauan yuridis terhadap praktik jual beli akun game mobile legends berdasarkan syarat sahnya perjanjian menurut Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan kedudukan akun game sebagai objek perjanjian dalam hukum perdata Indonesia.

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini akan diberikan kesimpulan dari pembahasan dan memberikan saran yang bersifat membangun.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum tentang Perjanjian dalam Hukum Perdata

1. Pengertian Perjanjian

Perjanjian merupakan salah satu unsur penting dalam hukum perdata yang berperan sebagai dasar munculnya perikatan selain undang-undang.¹¹ Dalam hukum perdata di Indonesia, pengertian perjanjian dijelaskan dalam Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menyatakan bahwa “Perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih.”¹² Selain itu, beberapa ahli hukum mendefinisikan perjanjian sebagai berikut:

- R. Subekti

Sebuah perjanjian merupakan peristiwa di mana seseorang memberikan janji kepada orang lain atau ketika ada dua pihak saling bersepakat untuk melaksanakan suatu hal.¹³

- R. M. Sudikno Mertoksumo

Perjanjian merupakan suatu hubungan hukum antara dua orang atau lebih yang terbentuk atas kesepakatan bersama sehingga menimbulkan konsekuensi hukum,

¹¹ I Dewa Ayu Sri Ratnaningsih & Cokorde Istri Dian Laksmi Dewi, 2024, Sahnya Suatu Perjanjian Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, *Jurnal Risalah Kenotariatan*, Vol. 5, No. 1, hlm. 11.

¹² Subekti & Tjitrosudibjo, Op Cit., hlm. 370.

¹³ Ade Nugraha Salim, Helen Setia Budi, & Syafira Aulia Deswita, 2024, Kesepakatan Dalam Perjanjian Untuk Mencegah Terjadinya Wanprestasi Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 8, No. 1, hlm. 894.

melalui kesepakatan tersebut, para pihak menentukan aturan, ketentuan, serta hak dan kewajiban yang saling mengikat satu sama lain untuk dipatuhi dan dilaksanakan sebagaimana telah disepakati.¹⁴

2. Asas-Asas Hukum Perjanjian

Dalam hukum perjanjian, terdapat sejumlah asas pokok yang menjadi landasan di dalam proses pembentukan, pelaksanaan, serta penafsiran suatu perjanjian. Adapun asas-asas yang dimaksud meliputi:

a. Asas Konsensualisme

Asas konsensualisme memiliki arti bahwa suatu perjanjian dianggap sah dan mengikat para pihak sejak tercapainya kesepakatan, tanpa harus memenuhi bentuk atau formalitas khusus seperti dituangkan dalam akta tertulis atau disertai penyerahan objek. Ketentuan tersebut berlaku sepanjang undang-undang atau sifat dari objek perjanjian tidak mensyaratkan hal lain.¹⁵ Asas ini secara tegas tercermin dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang menempatkan unsur kesepakatan sebagai syarat utama dalam lahirnya perjanjian.

b. Asas Kebebasan Berkontrak

¹⁴ Sudikno Mertokusumo, 1985, *Hukum Acara Perdata Indonesia*, Liberty, Yogyakarta, hlm 97.

¹⁵ Niru Anita Sinaga, 2018, Peranan Asas-Asas Hukum Perjanjian Dalam Mewujudkan Tujuan Perjanjian, Peranan Asas-Asas Hukum Perjanjian, *Binamulia Hukum*, Vol. 7, No. 2, hlm. 116.

Asas kebebasan berkontrak tercantum dalam Pasal 1338 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menyatakan bahwa “semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.”¹⁶ Artinya, selama suatu perjanjian dibuat atas dasar kesepakatan antara para pihak dan memenuhi syarat-syarat sahnya perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, maka perjanjian tersebut memiliki kekuatan hukum yang sah dan mengikat para pihak yang terlibat.

c. Asas *Pacta Sunt Servanda*

Asas *pacta sunt servanda* merupakan salah satu prinsip fundamental dalam hukum perjanjian di Indonesia yang menegaskan bahwa setiap perjanjian yang dibuat secara sah mempunyai kekuatan hukum yang mengikat serta wajib dipenuhi sesuai dengan isi kesepakatan antara para pihak.¹⁷ Asas ini mencerminkan pentingnya kepastian hukum serta perlindungan terhadap kepercayaan dan harapan yang timbul dari perjanjian yang telah disepakati bersama. Asas ini berfungsi untuk menjaga kepastian serta kepercayaan dalam hubungan hukum perdata, karena menjamin bahwa perjanjian yang telah disepakati tidak dapat dibatalkan atau diubah secara sepihak.¹⁸

d. Asas Kepribadian

¹⁶ Subekti & Tjitrosudibjo, *Op Cit.*, hlm 374.

¹⁷ Adam Ardiansyah, Ari Nurjaman, Arzil Azizah Saputra, Dandi Febriansyah, & Fadhlul Rohman Dian Rafles, 2024, Peranan Asas-Asas Hukum Perjanjian Dalam Mewujudkan Tujuan Perjanjian Bisnis, *Jurnal Kewirausahaan& Inovasi*, Vol. 2, No. 1, hlm. 17.

¹⁸ Desi Syamsiah, Riki Martin Bala Bao, & Nur Fatihah Yuliana, 2023, Dasar Penerapan Asas Pacta Sunt Servanda Dalam Perjanjian, *Jurnal Das Sollen*, Vol. 9, No. 2, hlm. 845.

Asas kepribadian adalah salah satu prinsip utama dalam hukum perjanjian yang menyatakan bahwa suatu perjanjian hanya dapat menimbulkan hak dan kewajiban bagi para pihak yang terlibat atau membuat perjanjian tersebut.¹⁹ Asas ini tercantum dalam Pasal 1315 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang menyatakan bahwa “Pada umumnya seseorang tidak dapat mengadakan perikatan atau perjanjian selain untuk dirinya sendiri.”²⁰ Ketentuan ini mempertegas bahwa perjanjian bersifat pribadi (*personal*) dan hanya berlaku bagi para pihak yang terlibat secara langsung, bukan bagi pihak luar.

e. Asas Itikad Baik

Asas itikad baik merupakan salah satu prinsip fundamental dalam hukum perjanjian di Indonesia yang menekankan pentingnya kejujuran, keadilan, serta rasa saling menghormati di antara para pihak dalam menjalankan hak dan kewajiban yang lahir dari suatu perjanjian. Asas itikad baik tercantum dalam Pasal 1338 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menyebutkan bahwa “perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik.”²¹

3. Syarat Sahnya Perjanjian Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Dalam sebuah perjanjian supaya memiliki kekuatan hukum mengikat dalam pelaksanaannya, suatu perjanjian harus memenuhi syarat-syarat sahnya perjanjian

¹⁹ Niru Anita Sinaga, 2020, Keselarasan Asas-Asas Hukum Perjanjian Untuk Mewujudkan Keailan Bagi Par Pihak Dalam Suatu Perjanjian, *Jurnal Mitra Manajemen*, Vol. 7, No. 1, hlm. 91.

²⁰ Subekti & Tjitrosudibyo, *Loc. Cit.*, hlm 370.

²¹ *Ibid*, hlm. 374.

yang telah ditentukan oleh hukum.²² Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi supaya perjanjian tersebut dapat dianggap sah dan memiliki kekuatan hukum mengikat. Syarat-syarat tersebut diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang mencakup²³:

- a. Adanya kesepakatan,
- b. Adanya kecakapan,
- c. Adanya suatu hal tertentu, dan
- d. Adanya sebab yang halal.

Syarat pertama dan kedua termasuk dalam kategori syarat subjektif karena berhubungan dengan para pihak atau subjek yang membuat perjanjian. Sedangkan syarat ketiga dan keempat tergolong sebagai syarat objektif karena berkaitan dengan objek dari perjanjian tersebut.²⁴ Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai syarat-syarat sahnya perjanjian dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Kata Sepakat

Kesepakatan dalam suatu perjanjian pada hakikatnya merupakan pertemuan atau persesuaian kehendak antara pihak-pihak yang terlibat di dalamnya.²⁵ Kesepakatan dalam suatu perjanjian harus muncul secara tulus dan sukarela dari kehendak para pihak, tanpa adanya tekanan, paksaan, atau ancaman dari pihak manapun. Oleh karena itu, apabila seseorang memberikan persetujuan dalam keadaan

²² I Dewa Ayu Sri Ratnaningsih & Cokorde Istri Dian Laksmi Dewi, *Op Cit.*, hlm 15.

²³ Subekti & Tjitrosudibjo, *Loc. Cit.*, hlm. 371.

²⁴ Desi Syamsiah, 2021, Kajian Terkait Keabsahan E-Commerce Bila Ditinjau Dari Pasal 1320 KUHPerdata Tentang Syarat Sah Perjanjian, *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 2, No. 1, hlm. 330.

²⁵ Retna Gumanti, 2012, Syarat Sahnya Perjanjian (Ditinjau Dari KUHPerdata), *Jurnal Pelangi Ilmu*, Vol. 5, No. 1, hlm. 4.

terpaksa atau di bawah ancaman, maka kesepakatan tersebut dianggap tidak sah secara hukum, dan perjanjian yang dibuat atas dasar itu dapat dibatalkan.²⁶

b. Kecakapan untuk Melakukan Perikatan

Syarat ini berhubungan dengan kemampuan seseorang secara hukum seseorang untuk melakukan perbuatan hukum. Dalam Pasal 1329 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, menyebutkan bahwa pada prinsipnya setiap orang dianggap cakap untuk membuat suatu perjanjian.²⁷ Namun, dalam ketentuan Pasal 1330 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menyebutkan adanya beberapa golongan orang dinyatakan sebagai orang tidak cakap untuk membuat suatu perjanjian atau perikatan, yaitu orang yang belum dianggap dewasa, orang yang berada dibawah pengampuan/perwalian dan orang-orang perempuan dalam perkawinan.²⁸ Akan tetapi, setelah berlakunya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan, khususnya Pasal 31 ayat (2), perempuan dalam perkawinan dinyatakan memiliki kecakapan hukum yang sama dengan laki-laki.²⁹

c. Suatu Hal Tertentu

Syarat ketiga agar suatu perjanjian dinyatakan sah adalah adanya objek yang tertentu (*een bepaald onderwerp*). Yang dimaksud dengan hal tertentu ialah bahwa hak dan kewajiban para pihak dalam perjanjian harus dapat ditentukan secara jelas, biasanya tercermin melalui objek atau barang yang menjadi pokok perjanjian

²⁶ Yayatul Mu'awanah, Siti Habibah Marhamah, Afwa Nur Azizah, Ahmad Fauzan, & Ilman Ibrahim, 2025, Keabsahan Suatu Perjanjian, *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, Vol. 3, No. 1, hlm. 177.

²⁷ Subekti & Tjitrosudibjo, *Op Cit.*, hlm. 372.

²⁸ *Ibid*, hlm. 372.

²⁹ *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974*, hlm. 13.

tersebut. Ketentuan ini sejalan dengan Pasal 1333 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang menegaskan bahwa suatu perjanjian harus memiliki objek yang dapat ditentukan jenisnya.³⁰

d. Sebab yang Halal

Syarat keempat agar suatu perjanjian dinyatakan sah adalah adanya *causa* atau alasan yang halal. Jika suatu perjanjian tidak memiliki alasan yang sah, atau justru didasarkan pada alasan yang palsu maupun bertentangan dengan hukum, maka perjanjian tersebut tidak mempunyai kekuatan hukum yang mengikat. Berdasarkan ketentuan Pasal 1335 jo. Pasal 1337 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menjelaskan bahwa suatu sebab dianggap terlarang apabila bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan, atau ketertiban umum.³¹ Dengan demikian suatu sebab atau kausa dalam perjanjian harus sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku dan tidak boleh mengandung hal-hal yang bertentangan dengan undang-undang.

4. Objek Perjanjian dalam Hukum Perdata

Dalam hukum perdata, objek perjanjian memegang peranan penting karena menjadi salah satu unsur yang menentukan keabsahan suatu perjanjian. Berdasarkan Pasal 1234 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, objek suatu perjanjian berhubungan dengan prestasi yang harus dipenuhi oleh para pihak, yang dapat

³⁰ Subekti & Tjitrosudibyo, *Op Cit.*, hlm. 373.

³¹ *Ibid*, hlm. 374.

berupa menyerahkan sesuatu, melakukan suatu tindakan, atau menahan diri untuk tidak melakukan suatu perbuatan..³²

Menurut Pasal 1332 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, hanya barang-barang yang dapat diperdagangkan yang dapat menjadi pokok perjanjian.³³ Selanjutnya, Pasal 1333 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menegaskan bahwa objek perjanjian harus berupa suatu hal tertentu atau sekurang-kurangnya dapat ditentukan jenisnya.³⁴ Dengan demikian, objek perjanjian tersebut harus memiliki nilai ekonomi serta memberikan kepastian hukum bagi para pihak.

Menurut Subekti, objek perjanjian merupakan hal yang menjadi inti dari prestasi dalam suatu perikatan, yang melahirkan hak bagi salah satu pihak dan kewajiban bagi pihak lainnya.³⁵ Sementara itu, R. Setiawan berpendapat bahwa objek perjanjian tidak hanya terbatas pada penyerahan suatu benda, tetapi juga dapat berupa pelaksanaan suatu tindakan tertentu. Hal ini menegaskan bahwa objek perjanjian tidak selalu bersifat berwujud, melainkan dapat pula berupa hal yang tidak berwujud, seperti hak paten, hak cipta, maupun aset digital.³⁶

5. Konsep Benda dalam Hukum Indonesia

Dalam sistem hukum perdata, pengertian tentang benda (*zaak*) diatur dalam Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang menyebutkan bahwa benda adalah segala sesuatu yang dapat menjadi objek hak milik. Berdasarkan sifatnya,

³² *Ibid*, hlm. 373.

³³ *Ibid*, hlm. 373.

³⁴ *Ibid*. hlm. 373.

³⁵ Subekti, 2003, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Intermasa, Jakarta, hlm. 87.

³⁶ R. Setiawan, 2007, *Pokok Pokok Hukum Perikatan*, Bina Cipta, Bandung, hlm. 4.

benda dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu benda berwujud (*materiil*) dan benda tidak berwujud (*immateriil*).

Berdasarkan sifatnya, benda terbagi menjadi dua kategori utama, yakni benda berwujud (*materiil*) dan benda tidak berwujud (*immateriil*). Benda berwujud adalah benda yang dapat diraba dan dilihat secara fisik, seperti tanah, bangunan, atau kendaraan. Sementara itu, benda tidak berwujud merupakan sesuatu yang tidak memiliki bentuk fisik, namun memiliki nilai ekonomi serta dapat dijadikan objek hak kebendaan, misalnya hak cipta, hak merek, piutang, atau saham.

Menurut R. Setiawan, objek suatu perjanjian tidak terbatas pada benda yang berwujud, tetapi juga dapat meliputi benda tidak berwujud seperti hak tagih, hak cipta, serta berbagai bentuk hak kekayaan intelektual lainnya, selama hak-hak tersebut memiliki nilai ekonomi dan dapat diukur dengan satuan uang. Oleh karena itu, benda yang tidak berwujud tetap termasuk dalam lingkup hukum benda sepanjang dapat dijadikan sebagai objek hak.³⁷

B. Tinjauan Umum tentang Akun Game Online

1. Game Mobile Legends

Game daring Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan salah satu bentuk manifestasi kehidupan modern yang serba terhubung melalui jaringan internet. Permainan ini tergolong dalam genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), yaitu jenis permainan yang menampilkan pertarungan antara dua tim

³⁷ *Ibid*, hlm. 5.

yang masing-masing terdiri dari lima pemain (5v5). MLBB menyediakan berbagai mode permainan, seperti *Classic* dengan peta yang lebih luas dan *Brawl* dengan peta yang lebih kecil serta tempo permainan yang lebih cepat. Tujuan utama dalam permainan ini adalah menghancurkan markas musuh (*base*) sekaligus melindungi markas sendiri. Setiap pemain mengontrol karakter yang disebut hero, yang memiliki kemampuan dan peran yang berbeda-beda, seperti *tank, fighter, assassin, mage, marksman, dan support.*

Sebagai permainan daring yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat ponsel pintar, Mobile Legends diminati oleh berbagai lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Daya tarik utamanya terletak pada kemudahan mekanisme permainan, tampilan grafis yang menarik, serta tingkat kompetisi yang menuntut kerja sama tim yang solid untuk meraih kemenangan. Karena alasan tersebut, permainan ini menjadi salah satu permainan daring yang paling populer dan banyak dimainkan di berbagai negara, termasuk di Indonesia.³⁸

Salah satu aspek penting dalam sistem permainan Mobile Legends adalah *rank* atau peringkat kompetitif. Sistem peringkat ini berfungsi sebagai indikator kemampuan dan pencapaian pemain berdasarkan hasil pertandingan dalam *mode ranked game*. Peringkat bersifat dinamis karena dapat meningkat atau menurun

³⁸ Abdu Zikrillah, Aditia Maura Padriata, Indra Gunawan, Bambang Setiawan, & Muhamad Zaenall Muttaqin, 2021, Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang), *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, Vol. 6, No. 1, hlm. 96-97.

tergantung pada hasil pertandingan serta performa pemain, yang diukur melalui *credit score* dan *matchmaking rating* (MMR).

Tingkatan peringkat (*rank*) dalam Mobile Legends terbagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu: *Warrior*, *Elite*, *Master*, *Grandmaster*, *Epic*, *Legend*, *Mythic*, dan *Mythical Glory*. Setiap level peringkat masih dibagi lagi ke dalam beberapa divisi kecil (misalnya *Epic V* hingga *Epic I*) untuk menunjukkan perkembangan serta tingkat keahlian pemain secara lebih rinci.³⁹

Aspek peringkat ini memiliki arti yang signifikan, baik dari perspektif sosial maupun ekonomi. Dari sisi sosial, rank menjadi simbol status dan prestise pemain dalam komunitas Mobile Legends. Sementara itu, dari sisi ekonomi, peringkat juga berpengaruh terhadap nilai jual akun, khususnya dalam praktik jual beli akun di pasar tidak resmi. Akun dengan peringkat tinggi, koleksi hero yang lengkap, serta kepemilikan skin eksklusif umumnya memiliki nilai jual yang lebih tinggi dibandingkan akun biasa.⁴⁰

2. Pengertian Akun Game

Untuk dapat mengakses permainan daring, setiap pengguna diwajibkan memiliki sebuah akun game. Secara umum, akun game dapat diartikan sebagai suatu kumpulan data elektronik yang dibuat dan dikelola oleh pengembang

³⁹ Muhammad Reza Ilqani, 2019, Tinjauan Etika Bisnis Islam terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus di Forum Mobile Legends Ponorogo), *Fakultas Syariah, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo*, Ponorogo, hlm. 42.

⁴⁰ Ermawati E., Nadiah R., Nurdin N., 2021, Analisis Transaksi Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero di Palu), *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*, Vol. 3, No. 1, hlm. 12-14.

permainan, kemudian diberikan kepada pengguna sebagai akses masuk (*login*) ke dalam permainan untuk mengakses fitur-fitur di dalamnya. Akun game biasanya memuat informasi mengenai identitas pengguna, progres permainan, koleksi item, serta berbagai pencapaian yang diraih. Dengan demikian, akun game dapat dipandang sebagai representasi digital dari perjalanan dan prestasi seorang pemain di dunia permainan daring.⁴¹

3. Ketentuan Dalam Terms of Service dan End User License Agreement Mobile Legends

End User License Agreement (EULA) adalah perjanjian sepihak (perjanjian baku) yang disajikan dalam bentuk *Terms of Service* (ToS), yang memuat penjelasan mengenai hak dan kewajiban baik pengembang permainan maupun pemain. Selain itu, EULA juga memuat berbagai peraturan yang harus dipatuhi oleh pengguna, beserta sanksi yang dapat diterapkan jika ketentuan tersebut dilanggar.⁴²

Terms of Service (ToS) merupakan perjanjian layanan yang memuat syarat dan ketentuan yang wajib disetujui oleh pengguna sebelum dapat mengakses atau menggunakan layanan digital tertentu. Kebijakan layanan ini memiliki kekuatan mengikat secara hukum dan berfungsi sebagai dasar perlindungan bagi

⁴¹ “Akun Game Itu Apa?”, Rantaian Official, <https://rantaianofficial.com/2025/09/15/akun-game-itu-apa/> diakses tanggal 14 Oktober 2025 pkl. 11.59.

⁴² Fabriella M. S., Muhammad Amirullah, & Etty H. D., 2022, Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia, *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, Vol. 6, No. 1., hlm. 11.

pengembang terhadap produk maupun layanan yang disediakannya, sekaligus memberikan pedoman bagi pengguna agar menggunakan permainan atau perangkat lunak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Terms of Service (ToS) Mobile Legends memuat sejumlah ketentuan penting yang mengatur penggunaan permainan oleh para pemain, antara lain sebagai berikut.⁴³:

a. Kepemilikan Akun dan Lisensi Penggunaan

Pengguna hanya diberikan lisensi yang bersifat terbatas, tidak eksklusif, tidak dapat dipindah tangankan, dan dapat dicabut kapan saja untuk mengakses serta memanfaatkan permainan.

b. Larangan Perdagangan Akun

Sebagai pengembang permainan, Moonton secara tegas mencantumkan ketentuan yang melarang pengguna untuk menjual, membeli, menukar, atau mengalihkan akun game kepada pihak lain dalam bentuk apa pun.

c. Perilaku Pengguna

Pengguna dilarang menggunakan *cheat*, *bot*, atau perangkat lunak ilegal lainnya yang dapat merusak keseimbangan permainan. Selain itu, penyebaran konten yang melanggar hukum, mengandung unsur SARA, spam, maupun penipuan terhadap pemain lain juga dilarang.

⁴³ Mobile Legends: Bang Bang, “News Article ID 2728923,” <https://www.mobilelegends.com/news/articleIdDetail?newsid=2728923> diakses pada 14 Oktober 2025 pkl. 13.30.

d. Perubahan Ketentuan

Moonton sebagai pengembang permainan berhak melakukan perubahan terhadap isi *Terms of Service* kapan saja tanpa memerlukan persetujuan individual dari pengguna.

e. Hak Kekayaan Intelektual

Dalam *Terms of Service* Moonton juga menegaskan bahwa seluruh elemen yang terdapat dalam permainan termasuk kode sumber, desain karakter, musik, efek suara, serta tampilan visual merupakan kekayaan intelektual yang sepenuhnya dimiliki oleh Moonton.

f. Risiko dan Tanggung Jawab

Dalam ketentuannya, *Terms of Service* menjelaskan bahwa Moonton tidak bertanggung jawab atas segala bentuk kerugian yang dialami pengguna, baik yang disebabkan oleh gangguan teknis, kehilangan akun, maupun transaksi item dalam game yang tidak sah.

g. Sanksi dan Pelanggaran

Moonton berwenang untuk mencabut lisensi penggunaan game apabila pengguna terbukti melanggar ketentuan yang tercantum dalam *Terms of Service*.

4. Kepemilikan dan Pengalihan Akun Game secara Yuridis

Dalam sistem hukum perdata di Indonesia, ketentuan mengenai kepemilikan diatur secara jelas dalam Pasal 570 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Pasal tersebut menyebutkan bahwa “hak milik adalah hak untuk

menikmati dan menguasai suatu barang secara penuh, dengan batasan-batasan yang ditetapkan oleh undang-undang.”⁴⁴ Artinya, hak milik memberikan kekuasaan yang paling sempurna terhadap suatu benda, selama penggunaannya tidak bertentangan dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Menurut pendapat Subekti, hak milik memberikan kekuasaan sepenuhnya kepada pemilik untuk bertindak terhadap benda yang dimilikinya, baik dengan cara menggunakan, menikmati hasil atau manfaatnya, maupun memindah tangankannya kepada pihak lain.⁴⁵ Dalam pasal 570 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dijelaskan mengenai beberapa unsur hak milik, yaitu⁴⁶:

- a. Hak menikmati suatu barang
- b. Hak menguasai secara bebas
- c. Tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan
- d. Tidak merugikan hak orang lain

Keempat unsur tersebut menggambarkan bahwa dalam hukum perdata, pemilik memiliki kebebasan penuh dalam menguasai dan menggunakan benda miliknya, selama tindakan tersebut tidak bertentangan dengan hukum atau perjanjian yang berlaku.

Dalam *Terms of Service* (ToS) Mobile Legends, Moonton sebagai pengembang permainan menetapkan bahwa seluruh akun, konten, dan data permainan tetap menjadi milik perusahaan. Pengguna hanya diberikan hak

⁴⁴ Subekti & Tjitrosudibyo, *Op Cit.*, hlm. 187.

⁴⁵ Subekti, *Loc. Cit.*, hlm. 47.

⁴⁶ Subekti & Tjitrosudibyo, *Loc. Cit.*, hlm. 187.

terbatas untuk menggunakan akun tersebut selama menaati ketentuan yang berlaku. Oleh sebab itu, hak yang dimiliki oleh pengguna lebih tepat diklasifikasikan sebagai lisensi penggunaan, bukan hak milik (*ownership right*) secara penuh sebagaimana diatur dalam Pasal 570 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Pasal tersebut menyatakan bahwa hak milik adalah hak untuk menikmati dan memanfaatkan suatu benda secara leluasa serta bertindak bebas terhadap benda tersebut dengan keadautan penuh, selama tidak bertentangan dengan undang-undang atau peraturan yang ditetapkan oleh otoritas yang berwenang.⁴⁷

C. Tinjauan Game Online Menurut Hukum Islam

1. Pengertian Game Online dalam Perspektif Islam

Secara umum, game online atau permainan daring adalah bentuk hiburan modern yang dilakukan melalui jaringan internet dan memungkinkan banyak orang berpartisipasi secara bersamaan.⁴⁸ Dalam pandangan Islam, hiburan (*al-la‘ib*) dan permainan (*al-lahw*) pada dasarnya diperbolehkan selama tidak mengandung unsur yang dilarang syariat dan tidak melalaikan dari kewajiban agama.⁴⁹

Islam merupakan agama yang menjunjung prinsip keseimbangan (*wasathiyyah*), yang tidak melarang kegiatan rekreasi atau hiburan selama berada dalam batas yang wajar dan membawa kemaslahatan. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-A‘raf ayat 32:

⁴⁷ *Ibid*, hlm. 187.

⁴⁸ Ermawati E., Nadiah R., Nurdin N., *Op Cit.*, hlm. 8.

⁴⁹ Mas Teguh Wibowo, Ali Imran Sinaga, Nur Alfina Sari Sitepu, Asril Azhari Hasibuan, & Miftahul Jannah, 2025, Kontroversi Hukum Game Online dalam Perspektif FikihIslam, *Jurnal Mudsbir*, Vol. 5, No. 1, hlm. 25.

فُلْ مِنْ حَرَمٍ زَيْنَهُ اللَّهُ الَّتِي أَخْرَجَ لِعِبَادَةَ وَالطَّيِّبَاتِ مِنَ الرِّزْقِ فُلْ هِيَ لِلَّذِينَ ءَامَنُوا فِي الْحَيَاةِ الدُّنْيَا خَالِصَةٌ يَوْمَ

الْقِيَامَةِ كَذِلِكَ نُفَصِّلُ الْأَكْيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ٣٢

“Katakanlah (Muhammad), siapakah yang mengharamkan perhiasan dari Allah yang telah dikeluarkan-Nya untuk hamba-hamba-Nya dan (siapa pulalah yang mengharamkan) rezeki yang baik-baik? Katakanlah, ‘Semua itu adalah untuk orang-orang yang beriman (dan juga tidak beriman) dalam kehidupan dunia, (tetapi ia akan menjadi) khusus (untuk mereka yang beriman saja) pada hari Kiamat.’” Demikianlah Kami menjelaskan secara terperinci ayat-ayat itu kepada kaum yang mengetahui.”

Ayat ini menunjukkan bahwa segala bentuk kenikmatan dan hiburan yang tidak bertentangan dengan syariat diperbolehkan. Dengan demikian, game online sebagai bentuk hiburan modern dapat diterima sepanjang tidak mengandung unsur yang diharamkan seperti:

- a. *Maisir* (perjudian), yaitu memperoleh keuntungan dari hasil taruhan.
- b. *Gharar* (ketidakjelasan) dalam transaksi atau objek permainan.
- c. *Israf* (berlebihan) dalam waktu dan pengeluaran yang mengakibatkan lalai dari kewajiban.
- d. Unsur maksiat, seperti kekerasan berlebihan, pornografi, atau konten yang bertentangan dengan akidah Islam.⁵⁰

2. Pandangan Islam Terhadap Kepemilikan Akun Game

Dalam pandangan Islam, kepemilikan suatu harta harus berlandaskan pada penguasaan yang sah (*al-milk al-shahih*) atas benda tersebut. Konsep ini menegaskan bahwa setiap bentuk kepemilikan harus diperoleh dengan cara yang halal, tidak

⁵⁰ *Ibid*, hlm. 25.

menimbulkan kerugian bagi pihak lain, serta memberikan manfaat yang diakui dalam hukum Islam. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Baqarah ayat 188:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَطْلِ وَثَذِلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَمَ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ ١٨٨

“Dan janganlah kamu makan harta di antara kamu dengan jalan yang batil seperti dengan cara korupsi, menipu, ataupun merampok, dan jangan pula kamu menuap dengan harta itu kepada para hakim untuk bisa melegalkan perbuatan jahat kamu dengan maksud agar kamu dapat memakan, menggunakan, memiliki, dan menguasai sebagian harta orang lain itu dengan jalan dosa karena melanggar ketentuan Allah, padahal kamu mengetahui bahwa perbuatan itu diharamkan Allah.”

Kepemilikan tidak hanya terbatas pada benda yang berwujud seperti tanah, kendaraan, atau barang perdagangan, tetapi juga dapat meliputi hal-hal yang bersifat immateriil sepanjang memiliki nilai guna dan dapat dimiliki secara sah menurut syariat. Kepemilikan dapat diperoleh melalui cara-cara yang dibenarkan oleh syariat, seperti transaksi jual beli, pemberian (hibah), atau pewarisan (waris).

Menurut Wahbah az-Zuhaili, pengertian harta (*al-mal*) dalam Islam tidak hanya mencakup benda fisik, melainkan juga hak-hak nonfisik seperti hak cipta, kekayaan intelektual, dan aset digital lainnya.⁵¹ Selama suatu objek memiliki nilai ekonomi, dapat dimanfaatkan secara sah, serta diakui atau dilindungi oleh hukum maupun kesepakatan, maka objek tersebut termasuk dalam kategori *mal mutaqawwim* (harta yang bernilai). Oleh karena itu, kepemilikan atas akun permainan dapat dipandang sebagai bentuk kepemilikan atas benda tidak berwujud (*mal ghair maddi*) yang memberikan hak manfaat kepada pemegangnya. Dalam fikih

⁵¹ Wahbah az-Zuhaili, 1989, *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuhu*, Dar al-Fikr, Beriut, hlm. 89.

muamalah, hak semacam ini dikenal sebagai *haq al-intifa'*, yaitu hak untuk memanfaatkan suatu benda tanpa memiliki zatnya secara penuh.⁵²

3. Hukum Jual Beli Akun Game Menurut Hukum Islam

Dalam hukum Islam, jual beli (*al-bay'*) didefinisikan sebagai pertukaran harta dengan harta lain adengan akad saling mengganti antara dua pihak.⁵³ Suatu transaksi jual beli dianggap sah jika telah memenuhi sejumlah rukun dan persyaratan, yaitu:

- a. Adanya penjual dan pembeli yang cakap hukum.
- b. Adanya barang (*ma'qud 'alaiah*) yang jelas manfaat dan nilainya.
- c. Adanya harga (*tsaman*) yang disepakati.
- d. Adanya *ijab* dan *qabul* (akad) yang menunjukkan kerelaan kedua pihak.

Jika keempat unsur tersebut terpenuhi dan tidak melanggar ketentuan hukum atau syariat Islam, maka transaksi itu dapat dinyatakan sah. Namun, jika permainan tersebut tidak mengandung unsur haram dan akun *game* dianggap memiliki manfaat nyata serta diperbolehkan oleh pengembang, maka jual beli akun *game* dapat dihukumi boleh (*mubah*), dengan syarat tidak mengandung unsur penipuan, kedzaliman, atau pelanggaran hak pihak lain.⁵⁴ Dengan demikian, hukum jual beli

⁵² Universitas Islam An Nur Lampung. "Hak Milik: Pengertian, Asal-usul Hak, Pembagian Hak dan Sebab-sebab Pemilikan", [https://an-nur.ac.id/hak-milik-pengertian-asal-usul-hak-pembagian-hak-dan-sebab-sebab-pemilikan/#:~:text=Haq%20Gairu%20Mal%20\(Hak%20yang%20Tidak%20Berkaitan,hasil%20dari%20suatu%20benda%2C%20seperti%20hasil%20pertanian](https://an-nur.ac.id/hak-milik-pengertian-asal-usul-hak-pembagian-hak-dan-sebab-sebab-pemilikan/#:~:text=Haq%20Gairu%20Mal%20(Hak%20yang%20Tidak%20Berkaitan,hasil%20dari%20suatu%20benda%2C%20seperti%20hasil%20pertanian) diakses pada 31 oktober 2025 pkl. 15.55.

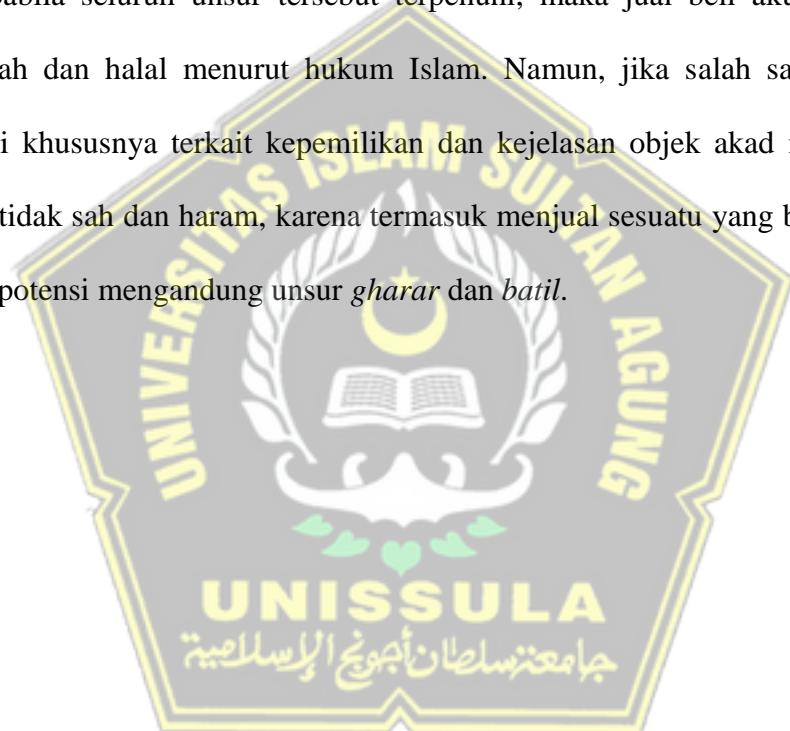
⁵³ Jaih Mubarok dan Hasanudin, 2018, *Fikih Mu'amalah Maliyyah*, Simbiosa Rekatama Media, Bandung, hlm. 2

⁵⁴ Taufik Hidayat Nizar, Raha Bahari, & Muhammad Zainudin, *Op Cit.*, hlm. 15.

akun game dalam Islam bersifat kondisional (*ta'alluqi*). Artinya, hukumnya bergantung pada beberapa faktor, yaitu:

- a. Status kepemilikan akun,
- b. Kandungan game, dan
- c. Akad dan kesepakatan.

Apabila seluruh unsur tersebut terpenuhi, maka jual beli akun game dapat dinilai sah dan halal menurut hukum Islam. Namun, jika salah satu unsur tidak terpenuhi khususnya terkait kepemilikan dan kejelasan objek akad maka transaksi tersebut tidak sah dan haram, karena termasuk menjual sesuatu yang bukan miliknya serta berpotensi mengandung unsur *gharar* dan *batil*.



BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Tinjauan Yuridis terhadap Keabsahan Jual Beli Akun Game Mobile Legends Berdasarkan Syarat Sahnya Perjanjian Menurut Pasal 1320 KUHPerdata

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk di bidang ekonomi dan hiburan. Munculnya aktivitas ekonomi berbasis dunia digital (*virtual economy*) seperti jual beli barang digital, mata uang *virtual*, serta akun permainan daring (*online games*) menjadi fenomena baru yang melahirkan dinamika hukum yang kompleks. Salah satu bentuk aktivitas tersebut adalah praktik jual beli akun game Mobile Legends: Bang Bang, sebuah permainan daring yang dikembangkan oleh Moonton Technology Co., Ltd. dan memiliki popularitas tinggi di Indonesia.⁵⁵

Dalam permainan ini, setiap pemain memiliki akun pribadi yang berfungsi sebagai identitas digital dan menyimpan berbagai data permainan seperti capaian (*achievement*), koleksi *skin*, hero, serta *item virtual* lainnya. Akun tersebut bersifat pribadi dan hanya dapat diakses oleh pemiliknya melalui proses autentifikasi. Seiring berkembangnya tingkat kompetisi dalam dunia permainan digital, akun dengan level tinggi, peringkat tertentu (*rank*), atau item langka

⁵⁵ Muhammad Luqman Fauzan, 2020, “Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends”, *Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia*, Yogyakarta, hlm. 4.

menjadi memiliki nilai ekonomi tersendiri. Fenomena ini memunculkan praktik jual beli akun antar pemain, di mana pemilik akun yang memiliki nilai tertentu menjualnya kepada pihak lain dengan memperoleh imbalan berupa sejumlah uang. Transaksi ini umumnya dilakukan melalui media sosial, forum komunitas, atau platform *marketplace* tanpa pengawasan hukum formal.⁵⁶

Transaksi ini secara sekilas tampak mirip dengan perjanjian jual beli sebagaimana diatur dalam Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yaitu suatu perjanjian antara dua pihak di mana satu pihak menyerahkan barang, sedangkan pihak lainnya membayar harga yang telah disepakati.⁵⁷ Namun, objek yang diperjualbelikan berupa akun game menimbulkan persoalan hukum tersendiri, sebab secara substansi akun tersebut bukanlah milik penuh pengguna, melainkan hanya hak akses terbatas yang diberikan oleh pengembang permainan.

Dalam *Terms of Service* (ToS) dan *End User License Agreement* (EULA) yang diterbitkan oleh Moonton, dinyatakan bahwa pemain hanya memperoleh lisensi terbatas yang tidak dapat dialihkan (*non-transferable license*). Ketentuan tersebut secara eksplisit tertulis dalam *Terms of Service* Moonton sebagai berikut⁵⁸:

“Subject to these Terms, you are hereby granted a non-exclusive, personal, non-transferable, non-sublicensable, revocable limited license to access and use

⁵⁶ Maylissabet, A.Khalilur Rahman Bakir, Inna Fauzatal Ngazizah, M. Taufiq, & Kudrat Abdillah, 2024, Jual Beli Akun Game Online Perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *Teraju: Jurnal Syariah dan Hukum*, Vol. 6, No. 1, hlm. 89.

⁵⁷ Subekti & Tjitrosudibjo, *Op Cit.*, hlm. 401.

⁵⁸ Moonton Technology Co., Ltd. (2024, 1 November). Mobile Legends: Bang Bang – Heroes and Gameplay Insights. <https://www.mobilelegends.com/news/articleIdDetail?newsid=2728920> diakses 29 Oktober 2025 pkl. 13.09.

the Services, including to download the Game on a permitted device, and to access the Moonton Content solely for your personal, non-commercial use through your use of the Services and solely in compliance with these Terms. Moonton reserves all rights not expressly granted herein in the Services (including Moonton Content). You acknowledge and agree that Moonton may terminate this license at any time for convenience subject to applicable law.”

Selain itu, dalam ketentuan tersebut juga dijelaskan adanya larangan secara tegas terhadap tindakan pengalihan akun kepada pihak lain oleh pengguna, karena tindakan tersebut dianggap melanggar hak dan ketentuan penggunaan yang telah ditetapkan oleh pengembang permainan. Lebih lanjut, Moonton sebagai pengembang permainan juga memiliki kewenangan untuk menonaktifkan akun pengguna yang melanggar ketentuan layanan sebagaimana tercantum dalam klausul berikut⁵⁹:

“We reserve the right to suspend or terminate your access to the Services at any time, without any notice to you, including if you have failed to comply with any of the provisions of these Terms, or if activities occur on your account which would or might cause damage to or impair the Services or infringe or violate any third party rights (including intellectual property rights), or violate any applicable laws or regulations. Termination of your account also entails the termination of the license to use the Service, or any part thereof.”

Dengan demikian, hak yang diberikan kepada pemain bukanlah hak kepemilikan atas akun maupun item digital yang terdapat di dalamnya, melainkan sekadar lisensi penggunaan yang bersifat pribadi, terbatas, dan dapat dicabut sewaktu-waktu oleh pengembang permainan. Oleh karena itu, setiap tindakan memperjualbelikan atau memindah tangankan akun tanpa izin dari pengembang permainan dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap ketentuan

⁵⁹ Moonton Technology Co., Ltd. (2024, 1 November). Mobile Legends: Bang Bang – Heroes and Gameplay Insights. <https://www.mobilelegends.com/news/articleDetail?newsid=2728920> diakses 29 Oktober 2025 pkl. 13.20.

perjanjian layanan (*Terms of Service*) dan berpotensi mengakibatkan penonaktifan atau penghapusan akun oleh pengembang permainan.

Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menetapkan bahwa agar suatu perjanjian dinyatakan sah, harus terpenuhi empat syarat berikut⁶⁰:

1. Adanya kesepakatan,
2. Adanya kecakapan,
3. Adanya suatu hal tertentu, dan
4. Adanya sebab yang halal.

Dua syarat pertama termasuk dalam kategori syarat subjektif karena berkaitan dengan pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan perjanjian, sedangkan dua syarat terakhir dikategorikan sebagai syarat objektif karena menyangkut isi serta tujuan perjanjian itu sendiri. Apabila syarat subjektif tidak terpenuhi, perjanjian tersebut dapat dibatalkan, sementara jika syarat objektif tidak terpenuhi, perjanjian menjadi batal demi hukum.

1. Aspek Kesepakatan

Salah satu unsur penting yang menjadi penentu keabsahan suatu perjanjian, sesuai ketentuan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, adalah tercapainya kesepakatan antara para pihak yang mengikatkan diri dalam perjanjian tersebut.⁶¹ Unsur kesepakatan, atau yang dikenal dengan istilah *consensus*, menjadi titik awal terbentuknya hubungan hukum karena

⁶⁰ Subekti & Tjitrosudibjo, *Loc. Cit.*, hlm.371.

⁶¹ *Ibid*, hlm. 371.

mencerminkan adanya pertemuan kehendak dari dua pihak atau lebih untuk menimbulkan akibat hukum tertentu. Melalui kesepakatan tersebut, para pihak menunjukkan kesamaan niat, memahami maksud satu sama lain, serta secara sukarela berjanji untuk saling mengikatkan diri dalam suatu hubungan perikatan. Oleh karena itu, unsur kesepakatan dapat dianggap sebagai inti dari setiap perjanjian yang menjadi dasar kelahiran suatu hubungan hukum dalam ranah hukum perdata.⁶²

Dalam praktiknya, proses kesepakatan biasanya terwujud melalui komunikasi timbal balik yang memperlihatkan adanya penawaran dan penerimaan di antara para pihak. Pertemuan antara kedua unsur tersebut menunjukkan adanya titik temu kehendak yang menjadi tanda lahirnya suatu perikatan. Unsur ini juga mencerminkan penerapan asas kebebasan berkontrak, yang memberi kebebasan kepada setiap individu untuk menetapkan isi, bentuk, serta pihak-pihak yang terlibat dalam perjanjian, selama tidak bertentangan dengan ketentuan hukum, ketertiban umum, maupun norma kesusilaan.⁶³

Dalam praktik jual beli akun game Mobile Legends: Bang Bang, kesepakatan umumnya terjadi melalui interaksi daring antara penjual dan pembeli. Melalui platform media sosial, forum permainan, atau aplikasi pesan instan, para pihak saling bertukar informasi mengenai akun yang akan diperjualbelikan, termasuk spesifikasi akun, level permainan, serta harga yang

⁶² Subekti, 2005, *Hukum Perjanjian*, PT Intermasa, Jakarta, hlm. 17.

⁶³ *Ibid*, hlm. 17.

telah disepakati bersama. Setelah tercapai kesesuaian antara penawaran dan penerimaan, maka kedua pihak menyatakan persetujuan mereka secara sukarela untuk melanjutkan transaksi tersebut.⁶⁴

Kesepakatan tersebut selanjutnya menjadi landasan bagi masing-masing pihak untuk melaksanakan kewajiban yang telah disetujui. Penjual bertanggung jawab menyerahkan akun yang diperjualbelikan, sementara pembeli wajib melakukan pembayaran sesuai dengan harga yang telah disepakati. Proses ini menggambarkan bahwa kesepakatan tidak hanya diwujudkan melalui pernyataan lisan maupun tulisan, tetapi juga mencerminkan adanya hubungan kepercayaan dan tanggung jawab antara pihak-pihak yang bertransaksi.⁶⁵

Dalam hubungan kontraktual seperti ini, unsur kesepakatan berperan penting dalam membangun rasa saling percaya serta komitmen untuk melaksanakan isi perjanjian. Tanpa adanya kesepahaman yang jelas dan kehendak yang sejalan, hubungan hukum tidak akan lahir secara sempurna. Oleh sebab itu, dalam konteks jual beli akun Mobile Legends, kesepakatan berfungsi sebagai landasan utama yang memungkinkan transaksi berlangsung sesuai dengan keinginan dan tujuan para pihak.

2. Aspek Kecakapan

Syarat kedua berhubungan dengan kecakapan para pihak. Sesuai dengan ketentuan Pasal 1329 dan Pasal 1330 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata,

⁶⁴ Enceng Iip Syaripudin, & Muhammad Auliaulhikmah, 2022, Tinjauan Hukum Islam Pada Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Di Kabupaten Garut, *Jurnal Jhesy*, Vol. 1, No. 1, hlm. 8.

⁶⁵ Subekti, *Loc. Cit.*, hlm. 17.

secara umum setiap orang dianggap memiliki kecakapan untuk membuat perjanjian, kecuali jika undang-undang secara tegas menetapkan pengecualian. Pihak-pihak yang dianggap tidak cakap secara hukum meliputi individu yang belum mencapai usia dewasa, berada di bawah pengampuan, atau yang dalam kondisi tertentu dilarang melakukan tindakan hukum tertentu. Ketentuan ini bertujuan memberikan perlindungan hukum bagi individu yang belum memiliki kemampuan penuh dalam memahami akibat hukum dari tindakan yang dilakukannya.⁶⁶

Dalam ranah hukum perdata, kecakapan merupakan unsur subjektif yang berperan penting dalam menentukan keabsahan suatu perjanjian. Kecakapan diartikan sebagai kemampuan hukum (*rechtsbekwaamheid*) seseorang untuk melakukan tindakan hukum secara sah dan bertanggung jawab atas akibatnya. Dengan demikian, ukuran kecakapan tidak hanya ditentukan oleh kematangan emosional atau intelektual, melainkan oleh pengakuan hukum terhadap kemampuan bertindak (*handelingsbekwaamheid*) sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku. Oleh karena itu, seseorang baru dapat dianggap cakap untuk membuat perjanjian apabila telah memenuhi batas usia dan status hukum yang ditetapkan oleh undang-undang.⁶⁷

⁶⁶ Subekti & Tjitrosudibjo, *Loc. Cit.*, hlm. 372.

⁶⁷ Emma N. S., 2019, Telaah Terhadap Pemenuhan Syarat Subjektif Sahnya Suatu Perjanjian DI Dalam Transaksi Elektronik yang Dilakukan Anak di Bawah Umur, *Jurnal Poros Hukum Padjajaran*, Vol. 1, No. 1, hlm. 127.

Sesuai dengan ketentuan Pasal 330 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, seseorang dianggap dewasa apabila telah berusia 21 tahun atau telah menikah.⁶⁸ Sebelum mencapai usia tersebut, seseorang dikategorikan sebagai belum dewasa (*minderjarig*), sehingga setiap tindakan keperdataannya harus dilakukan dengan izin atau persetujuan orang tua maupun wali. Ketentuan ini menunjukkan bahwa kecakapan hukum bersifat relatif dan bersyarat, karena meskipun seseorang dapat melakukan tindakan hukum tertentu, tanggung jawab atas tindakannya tetap berada di bawah pengawasan pihak yang dianggap cakap secara hukum.

Dalam praktik jual beli akun Mobile Legends, banyak pelaku transaksi berasal dari kalangan remaja atau anak muda yang belum mencapai usia dewasa secara hukum, yaitu di bawah 21 tahun dan belum menikah sebagaimana diatur dalam Pasal 330 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.⁶⁹ Kondisi tersebut menimbulkan persoalan hukum karena perjanjian yang dibuat oleh pihak yang belum cakap secara hukum memiliki keabsahan yang terbatas atau tidak sepenuhnya sah. Namun demikian, jika kedua pihak yang terlibat dalam transaksi jual beli akun telah memenuhi syarat kecakapan sebagaimana diatur dalam Pasal 1329 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, maka unsur subjektif dari perjanjian tersebut dapat dianggap telah terpenuhi.⁷⁰

3. Aspek Suatu Hal Tertentu

⁶⁸ Subekti & Tjitrosudibjo, *Op Cit.*, hlm. 99.

⁶⁹ Muhammad Zainudin, *Op Cit.*, hlm. 51-52.

⁷⁰ Subekti & Tjitrosudibjo, *Loc. Cit.*, hlm. 372.

Syarat ketiga yang harus dipenuhi dalam sebuah perjanjian adalah adanya objek tertentu yang menjadi inti perikatan. Ketentuan ini tercantum dalam Pasal 1332 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang menegaskan bahwa hanya benda-benda yang dapat diperdagangkan yang dapat dijadikan sebagai objek perjanjian.⁷¹ Artinya, tidak semua benda atau hak dapat menjadi objek perikatan, melainkan hanya benda yang secara hukum dapat dimiliki dan dialihkan oleh para pihak. Dalam konteks hukum perdata, istilah benda (*zaak*) mencakup segala sesuatu yang dapat menjadi objek hak milik serta memiliki nilai ekonomi bagi manusia.⁷²

Pasal 570 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menjelaskan bahwa hak milik (*eigendom*) merupakan hak yang paling lengkap karena memberikan otoritas kepada pemiliknya untuk⁷³:

- a. Hak untuk menikmati suatu barang;
- b. Hak untuk menguasai secara bebas;
- c. Bertindak sesuai dengan ketentuan perundang-undangan;
- d. Tidak merugikan hak orang lain.

Dengan demikian, konsep hak milik dalam hukum perdata Indonesia mencakup unsur pemanfaatan, penguasaan, serta kebebasan untuk mengalihkan benda tersebut kepada pihak lain dalam batas-batas hukum yang berlaku.

⁷¹ *Ibid*, hlm. 373.

⁷² Subekti, *Op Cit.*, hlm. 55.

⁷³ Subekti & Tjitrosudibjo, *Loc. Cit.*, hlm. 187.

Secara umum, hukum perdata mengklasifikasikan benda ke dalam dua kategori, yaitu benda berwujud dan benda tidak berwujud. Benda berwujud mencakup segala sesuatu yang memiliki bentuk fisik serta dapat dilihat atau disentuh oleh pancaindra, seperti tanah, kendaraan, maupun perhiasan. Sementara itu, benda tidak berwujud mencakup hak atau nilai ekonomi yang tidak memiliki bentuk fisik, tetapi tetap dapat dimiliki dan dialihkan, seperti hak cipta, hak merek, saham, maupun data elektronik.⁷⁴ Seiring perkembangan teknologi informasi, kategori benda tidak berwujud kini juga meliputi aset digital, seperti token kripto, akun media sosial, serta akun permainan daring yang memiliki nilai ekonomi di kalangan pengguna.⁷⁵

Secara ekonomi, akun ini memiliki nilai tukar karena memuat item, skin, dan peringkat yang meningkatkan prestise pemain.⁷⁶ Namun demikian, keberadaan nilai ekonomi tidak otomatis menjadikan akun tersebut sebagai objek hukum yang sah untuk diperjualbelikan. Suatu benda dapat dijadikan objek perjanjian apabila selain memiliki nilai ekonomi, juga dapat dikuasai serta dialihkan kepemilikannya secara sah dari satu pihak kepada pihak lainnya.⁷⁷

Berdasarkan *Terms of Service* yang ditetapkan oleh pengembang permainan (Moonton), ditegaskan bahwa seluruh akun, data, dan konten permainan merupakan milik eksklusif pengembang. Pengguna hanya diberikan hak lisensi

⁷⁴ Djoni S. G. & Noor. H., 2022, *Dasar-Dasar Hukum Kebendaan*, UII Press, Yogyakarta, hlm. 10-11.

⁷⁵ Fabriella M. S., Muhammad Amirullah, & Etty H. D., *Op Cit.*, hlm. 112-113.

⁷⁶ *Ibid*, hlm. 117.

⁷⁷ Subekti & Tjitrosudibjo, *Loc. Cit.*, hlm. 373.

terbatas yang bersifat pribadi, dan tidak dapat dipindah tangankan. Dengan demikian, hubungan hukum antara pengguna dan akun Mobile Legends bukanlah hubungan kepemilikan (*ownership*), melainkan hubungan penggunaan yang dibatasi oleh lisensi.⁷⁸

Menurut ketentuan Pasal 570 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, pengguna akun Mobile Legends hanya memiliki sebagian unsur hak milik, yakni hak untuk menikmati dan menggunakan akun tersebut, tetapi tidak memiliki kewenangan untuk bertindak bebas terhadapnya, terutama dalam hal pengalihan kepemilikan.⁷⁹ Ketiadaan hak untuk mengalihkan ini menjadi alasan utama mengapa akun permainan tidak memenuhi unsur “suatu hal tertentu” sebagaimana diatur dalam Pasal 1332 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, objek tersebut harus merupakan sesuatu yang dapat diperdagangkan. Meskipun dalam praktiknya akun sering berpindah tangan antar pemain, dari sudut pandang hukum perdata, tindakan tersebut tidak sah karena objek perjanjian tidak berada dalam penguasaan atau kepemilikan yang sah dari pihak penjual.⁸⁰

4. Aspek Sebab yang Halal

Syarat terakhir yang menentukan sahnya suatu perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata adalah adanya sebab yang halal atau *causa* yang diakui secara hukum. Menurut ketentuan Pasal

⁷⁸ Moonton Technology Co., Ltd. (2024, 1 November). Mobile Legends: Bang Bang – Heroes and Gameplay Insights. <https://www.mobilelegends.com/news/articledetail?newsid=2728920> diakses pada 29 Oktober 2025 pkl. 14.35.

⁷⁹ Subekti & Tjitrosudibjo, *Loc. Cit.*, hlm. 187.

⁸⁰ *Ibid*, hlm. 373.

1337 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, suatu sebab dianggap tidak halal apabila bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, norma kesusilaan, atau ketertiban umum. Dengan demikian, meskipun suatu perjanjian telah memenuhi unsur kesepakatan, kecakapan, serta memiliki objek yang jelas, namun apabila tujuan atau motif dasarnya bertentangan dengan ketentuan hukum maupun nilai-nilai moral yang berlaku di masyarakat, maka perjanjian tersebut dianggap batal demi hukum dan tidak memiliki kekuatan hukum yang mengikat.⁸¹

Dalam konteks perjanjian jual beli akun permainan Mobile Legends, tujuan utama dari perjanjian tersebut adalah untuk memindahkan hak kepemilikan akun dari satu pihak kepada pihak lainnya dengan imbalan tertentu. Namun, berdasarkan *Terms of Service* (ketentuan layanan) yang ditetapkan oleh pengembang permainan, yaitu Moonton, aktivitas jual beli akun secara tegas dilarang. Larangan tersebut pada hakikatnya merupakan bentuk perlindungan hukum terhadap hak cipta serta upaya untuk menjaga integritas sistem permainan dan keamanan data para pengguna.⁸²

Oleh karena itu, jika suatu perjanjian dibuat dengan tujuan yang jelas-jelas bertentangan dengan aturan yang ditetapkan oleh pengembang permainan, maka dasar atau causa dari perjanjian tersebut dapat dinyatakan tidak sah karena

⁸¹ *Ibid*, hlm. 374.

⁸² Moonton Technology Co., Ltd. (2024, 1 November). Mobile Legends: Bang Bang – Heroes and Gameplay Insights. <https://www.mobilelegends.com/news/articleldetail?newsid=2728920> diakses pada 29 Oktober 2025 pkl. 14.55.

melanggar ketentuan hukum yang berlaku. Selain itu, Pasal 1335 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menegaskan bahwa perjanjian yang dibuat tanpa adanya sebab, atau didasarkan pada sebab yang palsu maupun terlarang, dinyatakan batal demi hukum. Artinya, sejak awal perjanjian tersebut dianggap tidak pernah terjadi dan tidak memiliki kekuatan hukum atau konsekuensi apa pun bagi para pihak yang terlibat di dalamnya. Dengan demikian, perjanjian jual beli akun Mobile Legends yang dilaksanakan dengan melanggar ketentuan hukum atau aturan yang ditetapkan oleh pengembang permainan tidak memiliki kekuatan hukum yang mengikat serta tidak dapat dijadikan dasar yang sah untuk menuntut hak maupun kewajiban di masa mendatang.⁸³

Berdasarkan hasil analisis terhadap keempat syarat sahnya perjanjian sebagaimana tercantum dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, dapat disimpulkan bahwa praktik jual beli akun game Mobile Legends tidak memenuhi syarat objektif, terutama yang berkaitan dengan objek perjanjian dan sebab yang halal. Dengan demikian, perjanjian tersebut dinyatakan batal demi hukum dan tidak menimbulkan konsekuensi hukum bagi para pihak yang terlibat. Walaupun transaksi dilakukan dengan itikad baik, hukum tetap tidak mengakui perjanjian yang bertentangan dengan ketentuan perundang-undangan ataupun dengan kontrak yang sah. Selain itu, tindakan memperjualbelikan akun tanpa izin dari Moonton sebagai pengembang game juga dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap perjanjian awal, yang memberikan kewenangan

⁸³ Emma N. S., *Op Cit.*, hlm. 126.

kepada pengembang untuk menonaktifkan akun yang diperjualbelikan. Dengan kata lain, secara yuridis, praktik jual beli akun game Mobile Legends tidak memenuhi unsur keabsahan hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

B. Kedudukan Hukum Akun Game Mobile Legends sebagai Objek Perjanjian dalam Hukum Perdata Indonesia

Dalam sistem hukum perdata Indonesia, keberadaan objek perjanjian memiliki peran yang sangat krusial, karena menjadi faktor utama dalam menentukan sah atau tidaknya suatu perikatan yang disepakati oleh para pihak. Suatu perjanjian dapat dinyatakan sah menurut hukum apabila telah memenuhi empat syarat yang tercantum dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yakni⁸⁴:

1. Adanya kesepakatan,
2. Adanya kecakapan,
3. Adanya suatu hal tertentu, dan
4. Adanya sebab yang halal.

Dari keempat syarat tersebut, dua termasuk dalam kategori syarat subjektif, yakni adanya kesepakatan dan kecakapan para pihak, sedangkan dua lainnya tergolong sebagai syarat objektif, yaitu keberadaan objek tertentu dan sebab yang halal. Fokus pembahasan terletak pada syarat objektif ini karena berkaitan langsung dengan eksistensi serta keabsahan objek perjanjian itu sendiri.

⁸⁴ Subekti & Tjitrosudibjo, *Loc. Cit.*, hlm. 371.

Pasal 1332 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menyatakan bahwa “hanya benda-benda yang dapat diperjualbelikan yang dapat dijadikan sebagai objek suatu perjanjian.”⁸⁵ Ketentuan ini mengandung makna bahwa suatu perjanjian baru dapat menimbulkan akibat hukum apabila objek yang diperjanjikan memiliki nilai ekonomi, dapat ditentukan jenis atau wujudnya, serta berada dalam penguasaan pihak yang membuat perjanjian tersebut. Dengan demikian, penentuan status hukum suatu objek menjadi aspek yang krusial karena berhubungan secara langsung dengan keabsahan serta keberlakuan perjanjian yang disepakati para pihak. Dalam kaitannya dengan perkembangan teknologi digital, muncul permasalahan hukum baru, yaitu mengenai apakah akun game seperti Mobile Legends: Bang Bang dapat dikategorikan sebagai objek perjanjian yang sah dalam kerangka hukum perdata Indonesia.

Menurut Subekti, objek perjanjian harus merupakan sesuatu yang dapat dikuasai serta diserahkan kepada pihak lain.⁸⁶ Apabila objek tersebut tidak dapat diserahkan atau tidak memiliki bentuk yang jelas, maka perjanjian dianggap tidak sah karena tidak memenuhi unsur mengenai “suatu hal tertentu”. Sementara itu, R. Setiawan berpendapat bahwa suatu objek perjanjian harus memenuhi tiga kriteria utama, yaitu⁸⁷:

1. Dapat ditentukan jenisnya,
2. Dapat diperdagangkan secara hukum, dan

⁸⁵ *Ibid*, hlm. 373.

⁸⁶ Subekti, *Op Cit.*, hlm. 14.

⁸⁷ R. Setiawan, *Op Cit.*, hlm 4.

3. Tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan maupun norma kesusilaan.

Dengan kata lain, meskipun hukum perdata belum secara tegas mengatur mengenai keberadaan atau bentuk dari benda digital, prinsip mendasar mengenai objek perjanjian tetap berpijak pada asas bahwa objek tersebut harus memiliki kejelasan bentuk serta nilai hukum yang dapat dipertanggungjawabkan.

Kemajuan teknologi informasi telah melahirkan fenomena baru berupa benda-benda yang tidak memiliki bentuk fisik, namun memiliki nilai ekonomi dan telah banyak dimanfaatkan oleh masyarakat. Dalam kategori ini termasuk berbagai aset digital seperti data elektronik, akun media sosial, dompet digital, serta akun permainan daring (*online games*).⁸⁸ Kemunculan berbagai bentuk benda digital memunculkan perdebatan dari sisi yuridis mengenai apakah entitas tersebut dapat dikategorikan sebagai objek hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang mendefinisikan benda sebagai segala sesuatu yang dapat menjadi objek hak milik.⁸⁹

Secara umum, hukum perdata Indonesia masih mengikuti klasifikasi benda (*zaak*) sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 503 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang membagi benda ke dalam dua golongan utama, yakni benda berwujud (*materiil*) dan benda tidak berwujud (*immateriil*). Benda berwujud adalah segala sesuatu yang memiliki bentuk fisik dan dapat diamati

⁸⁸ Fabriella M. S., Muhammad Amirullah, & Etty H. D., *Loc. Cit.*, hlm. 112-113.

⁸⁹ Subekti & Tjitrosudibjo, *Op. Cit.*, hlm. 172.

atau dirasakan oleh pancaindra, seperti tanah, bangunan, atau benda bergerak lainnya.⁹⁰ Sementara itu, benda tidak berwujud meliputi hak-hak yang tidak memiliki bentuk fisik, namun memiliki nilai ekonomi dan dapat dijadikan objek dari hak kebendaan maupun hak perikatan, seperti hak cipta, hak merek, atau hak paten. Dalam konteks perkembangan digital, akun permainan daring dapat diklasifikasikan sebagai bentuk modern dari benda tidak berwujud, sebab wujudnya terdiri atas kumpulan data dan hak akses yang tersimpan di dalam sistem elektronik milik pengembang permainan.⁹¹

Akun Mobile Legends memuat berbagai data mengenai identitas pengguna, tingkat permainan (*level*), daftar karakter (*hero*), kostum karakter (*skin*), serta *item* digital yang diperoleh melalui aktivitas bermain atau pembelian (*top up*). Secara faktual, akun tersebut memiliki nilai ekonomi yang signifikan, sebab banyak pemain yang bersedia membayar untuk mendapatkan akun dengan progres permainan tertentu.⁹² Kondisi ini memunculkan pasar tersendiri di dunia digital, di mana akun permainan diperjualbelikan dengan harga yang berbeda-beda tergantung pada tingkat kelengkapan dan keunikan akun tersebut.⁹³

Namun, dari sudut pandang hukum, keberadaan nilai ekonomi tersebut tidak serta-merta menjadikan akun game sebagai objek kepemilikan penuh sebagaimana dimaksud dalam ketentuan Pasal 499 Kitab Undang-Undang

⁹⁰ Djoni S. G. & Noor. H., *Loc. Cit.*, hlm. 11-12.

⁹¹ Fabriella M. S., Muhammad Amirullah, & Etty H. D., *Op Cit.*, hlm. 110.

⁹² Muhammad Reza Ilqani, *Op Cit.*, hlm. 3.

⁹³ Ermawati E., Nadiah R., Nurdin N., *Loc. Cit.* hlm 12-14.

Hukum Perdata. Dalam konteks ini, pengguna hanya memperoleh hak akses terbatas terhadap akun permainan, bukan hak milik penuh atasnya. Pembatasan hak tersebut sejalan dengan ketentuan yang secara eksplisit diatur dalam *Terms of Service* (ToS) yang ditetapkan oleh pengembang permainan, yaitu Moonton Technology Co., Ltd yang menyatakan bahwa seluruh konten, akun dan item digital yang terdapat dalam permainan merupakan hak milik eksklusif Moonton. Ketentuan ini secara tegas tercantum dalam *Terms of Service* berikut⁹⁴:

“All rights, title, and interest in and to the Services (including without limitation any games, titles, computer code, themes, objects, characters, character names, stories, dialogue, catch phrases, concepts, artwork, animations, sounds, musical compositions, audio-visual effects, methods of operation, moral rights, documentation, in-game chat transcripts, character profile information, recordings of games played using a Moonton game client, and the Moonton game clients and server software) are owned by Moonton.”

Berdasarkan ketentuan tersebut, dapat dipahami bahwa pengguna hanya diberikan hak untuk mengakses dan menggunakan akun permainan sesuai dengan peraturan yang ditetapkan dalam *Terms of Service*. Dengan demikian, pengguna dilarang menjual, memindahkan, atau mengalihkan akun kepada pihak lain tanpa adanya izin tertulis dari Moonton selaku pemegang hak eksklusif atas seluruh konten dan layanan dalam permainan tersebut.

Dari sudut pandang hukum perdata, kondisi tersebut menunjukkan bahwa akun Mobile Legends tidak dapat dianggap sebagai objek hak milik penuh (*eigendom*), melainkan sebagai hak penggunaan terbatas (*license right*) yang

⁹⁴ Moonton Technology Co., Ltd. (2024, 1 November). Mobile Legends: Bang Bang – Heroes and Gameplay Insights. <https://www.mobilelegends.com/news/articleDetail?newsid=2728920> diakses 30 Oktober 2025 pkl. 09.30.

tidak dapat dialihkan secara bebas oleh pengguna. Dengan demikian, hubungan hukum antara pemain dan pengembang permainan lebih tepat dipahami sebagai hubungan perizinan (*lisensi*) daripada sebagai hubungan kepemilikan atas suatu benda sebagaimana dimaksud dalam Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menjelaskan bahwa benda merupakan suatu barang atau hak yang dapat dijadikan hak milik.⁹⁵

Dalam sistem hukum perdata Indonesia, pengaturan mengenai hak milik tercantum dalam Pasal 570 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang menyatakan bahwa hak milik memberikan kewenangan penuh kepada pemiliknya untuk menikmati dan menguasai suatu benda, sepanjang tidak melampaui batas yang ditetapkan oleh peraturan perundang-undangan. Pada ketentuan tersebut, ditemukan beberapa unsur untuk membuktikan hak kepemilikan secara penuh atas suatu barang, yaitu⁹⁶:

1. Hak untuk menikmati suatu barang,
2. Hak untuk menguasai secara bebas,
3. Tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan,
4. Tidak merugikan hak orang lain.

Apabila salah satu unsur tidak terpenuhi, maka hak milik tersebut tidak dapat dianggap sebagai hak yang sempurna.

⁹⁵ Subekti & Tjitrosudibyo, *Loc. Cit.*, hlm. 172.

⁹⁶ *Ibid*, hlm. 172.

Dalam konteks akun Mobile Legends, pengguna hanya dapat dikatakan memenuhi sebagian dari unsur hak milik, yakni hak untuk menikmati suatu benda, karena ia berhak mengakses serta menggunakan akun sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh pihak pengembang permainan. Akan tetapi, unsur hak untuk menguasai secara bebas tidak terpenuhi, mengingat pengguna dilarang untuk menjual, memindah tangankan, atau mengalihkan akun kepada pihak lain tanpa persetujuan dari pengembang, yaitu Moonton.

Dengan demikian, pengguna tidak memiliki hak kepemilikan penuh atas akun tersebut, melainkan hanya hak akses yang bersifat kontraktual dan bergantung pada izin dari pihak pengembang permainan. Menurut ketentuan Pasal 1320 jo. Pasal 1337 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, suatu perjanjian tidak memiliki keabsahan apabila objek yang diperjanjikan bertentangan dengan ketentuan hukum atau menyalahi ketertiban umum. Karena kepemilikan dan kendali atas akun Mobile Legends sepenuhnya berada pada pihak Moonton sebagai pengembang permainan, maka transaksi jual beli akun yang dilakukan antar pengguna tidak memenuhi ketentuan sahnya perjanjian menurut hukum perdata.⁹⁷

Selain itu, Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk menggandakan serta memanfaatkan hasil ciptaannya..⁹⁸ Oleh

⁹⁷ *Ibid*, hlm. 374.

⁹⁸ *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014*, hlm. 7.

sebab itu, seluruh elemen dalam permainan, termasuk akun dan item digital, merupakan bagian dari hak cipta yang dimiliki oleh Moonton. Dengan demikian, walaupun secara nyata praktik jual beli akun telah berlangsung di masyarakat, namun dari sudut pandang hukum, perjanjian tersebut tidak memiliki kekuatan mengikat karena bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan melanggar hak eksklusif dari pemegang hak cipta.⁹⁹

Meskipun hukum perdata belum secara tegas mengatur mengenai keberadaan atau bentuk dari benda digital, perkembangan hukum modern memberikan perluasan melalui pengakuan terhadap data elektronik sebagai bagian dari objek hukum. Ketentuan tersebut tercantum dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang telah mengalami perubahan melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 serta perubahan keduanya dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal 1 angka (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik mendefinisikan informasi elektronik sebagai:

“Satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (e-mail), telegram, telex, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda,

⁹⁹ Adella Kamala Sari Dan Sri Haryati, *Op Cit.*, hlm. 47.

angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah dan memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Berdasarkan pengertian tersebut, akun permainan daring dapat dikategorikan sebagai informasi elektronik karena memuat data pengguna, catatan aktivitas, serta aset *virtual* yang tersimpan dalam sistem permainan.¹⁰⁰ Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang telah mengalami perubahan melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang tersebut, dalam Pasal 5 ayat (1) menegaskan bahwa informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik beserta hasil cetaknya diakui sebagai alat bukti hukum yang sah.¹⁰¹

Namun demikian, pengakuan tersebut hanya berkaitan dengan aspek pembuktian hukum, bukan mengenai status kepemilikan atas informasi elektronik itu sendiri. Karena bersifat tidak berwujud dan tersimpan dalam sistem elektronik yang sepenuhnya dikelola oleh penyelenggara layanan, maka informasi elektronik seperti akun permainan tidak dapat dikategorikan sebagai objek hak milik yang dapat diperjualbelikan secara bebas sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 499 dan Pasal 570 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Dengan demikian, hak yang dimiliki pengguna atas akun permainan sebaiknya dipahami sebagai hak akses yang bersifat kontraktual, yaitu hak yang muncul

¹⁰⁰ *Ibid*, hlm.41.

¹⁰¹ *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024*, hlm. 3.

dari hubungan perjanjian lisensi antara pengguna dan pengembang permainan, bukan sebagai hak kebendaan (*zakelijk recht*) yang memberikan kewenangan penuh atas suatu objek.¹⁰²

Menurut Subekti, salah satu syarat agar suatu objek dapat diperjualbelikan adalah objek tersebut berada di bawah penguasaan pihak yang menjual.¹⁰³ Dalam konteks akun permainan daring, penguasaan sepenuhnya tidak berada pada pengguna, melainkan di tangan pengembang permainan, yang mengendalikan seluruh data melalui server. Hal ini menegaskan bahwa pengguna hanya memiliki hak terbatas, yang dapat dicabut sewaktu-waktu oleh pengembang jika terjadi pelanggaran terhadap ketentuan layanan. Dengan demikian, tindakan menjual akun tanpa memperoleh izin dapat dianggap sebagai pelanggaran terhadap perjanjian lisensi (*Terms of Service*). Lebih jauh, apabila perbuatan tersebut menimbulkan kerugian bagi pihak lain, maka dapat digolongkan sebagai perbuatan melawan hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang menyatakan bahwa setiap perbuatan melanggar hukum yang menimbulkan kerugian bagi orang lain mewajibkan pelakunya untuk mengganti kerugian tersebut.¹⁰⁴

Berdasarkan ketentuan hukum perdata Indonesia, akun Mobile Legends tidak dapat dikategorikan sebagai objek perjanjian yang sah. Keadaan tersebut terjadi karena beberapa alasan, di antaranya akun tidak dapat dialihkan secara

¹⁰² Adella Kamala Sari Dan Sri Haryati, *Op Cit.*, hlm. 48.

¹⁰³ Subekti, *Op Cit.*, hlm 80.

¹⁰⁴ Subekti & Tjitrosudibjo, *Op. Cit.*, hlm. 379.

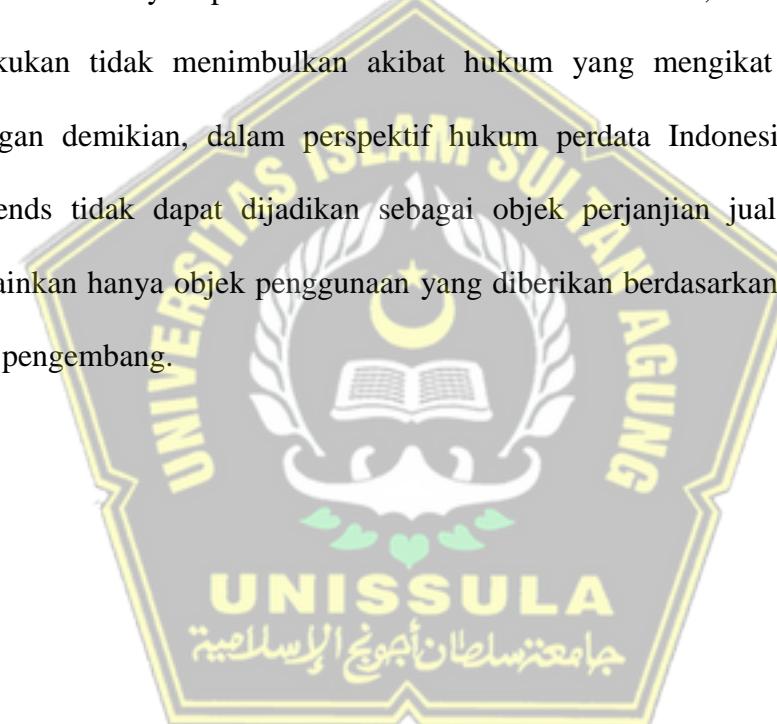
bebas akibat adanya larangan dalam *Terms of Service* (ToS) Moonton, serta posisi pengguna yang hanya memiliki hak penggunaan terbatas berdasarkan lisensi, bukan hak kepemilikan penuh atas akun tersebut.¹⁰⁵ Dengan demikian, ditinjau dari sudut pandang hukum perdata, akun permainan tersebut tidak memenuhi unsur penguasaan yang menjadi salah satu syarat sahnya perjanjian sebagaimana tercantum dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Selain itu, akun Mobile Legends juga tidak memenuhi prinsip kebendaan sebagaimana diatur dalam Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, karena pada hakikatnya merupakan bentuk informasi elektronik yang tidak berwujud dan tersimpan dalam sistem elektronik milik penyedia layanan. Walaupun akun memiliki nilai ekonomi dan diakui secara hukum sebagai informasi elektronik berdasarkan Pasal 5 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 serta Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang tersebut, pengakuan tersebut hanya sebatas pada fungsinya sebagai alat bukti hukum yang sah, bukan sebagai bentuk pengakuan atas kepemilikan atau hak untuk memperjualbelikannya secara bebas.¹⁰⁶

¹⁰⁵ Adella Kamala Sari Dan Sri Haryati, *Loc. Cit.*, hlm. 47.

¹⁰⁶ Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. *Loc. Cit.*, hlm. 3.

Sebagai konsekuensi dari status hukumnya, setiap bentuk perjanjian jual beli akun Mobile Legends yang dilakukan antar pemain dianggap tidak sah dan batal demi hukum, karena bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan serta melanggar perjanjian lisensi yang mengatur hak akses terhadap akun tersebut. Oleh karena itu, pembeli tidak memiliki dasar hukum untuk menuntut haknya apabila akun diblokir oleh Moonton, dan transaksi yang dilakukan tidak menimbulkan akibat hukum yang mengikat secara perdata. Dengan demikian, dalam perspektif hukum perdata Indonesia, akun Mobile Legends tidak dapat dijadikan sebagai objek perjanjian jual beli yang sah, melainkan hanya objek penggunaan yang diberikan berdasarkan izin atau lisensi dari pengembang.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis yang telah dipaparkan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, perjanjian dinyatakan sah apabila memenuhi empat unsur, yaitu kesepakatan, kecakapan hukum, objek tertentu, dan sebab yang halal. Dalam praktik jual beli akun Mobile Legends, unsur kesepakatan pada dasarnya terpenuhi karena adanya komunikasi dan persetujuan sukarela antara penjual dan pembeli. Namun, unsur kecakapan hukum berpotensi tidak terpenuhi apabila salah satu pihak belum dewasa sebagaimana ketentuan Pasal 330 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Dari sisi objek dan sebab yang halal, akun Mobile Legends tidak dapat dikategorikan sebagai objek perjanjian yang sah. Berdasarkan ketentuan *Terms of Service* Moonton, akun dan seluruh item digital merupakan milik pengembang, dan pengguna hanya memperoleh hak akses terbatas. Hal ini menyebabkan akun tidak memenuhi kualifikasi sebagai objek yang dapat diperdagangkan menurut Pasal 1332 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Selain itu, transaksi jual beli akun bertentangan dengan aturan penggunaan yang telah disetujui oleh pengguna, sehingga sebab perjanjian tidak sah sebagaimana Pasal 1337 Kitab Undang-Undang Hukum

- Perdata. Dengan demikian, jual beli akun Mobile Legends tidak memenuhi syarat objektif perjanjian dan berakibat batal demi hukum.
2. Kedudukan Akun Mobile Legends tidak dapat disamakan dengan “benda” sebagaimana diatur dalam Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Akun tersebut merupakan produk digital yang dikategorikan sebagai *license right*, yaitu hak penggunaan terbatas yang diberikan oleh pengembang melalui perjanjian lisensi (EULA). Karena pengguna hanya memperoleh hak untuk menggunakan dan bukan hak kepemilikan penuh, akun tersebut tidak dapat diperlakukan sebagai objek yang bebas dialihkan atau diperjualbelikan. Dengan demikian, dalam perspektif hukum perdata Indonesia, akun Mobile Legends tidak memenuhi kualifikasi sebagai objek perjanjian yang sah.
- B. Saran**
- Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:
1. Bagi masyarakat, diharapkan memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai ketentuan hukum yang berlaku dalam transaksi digital, terutama dalam kegiatan jual beli akun game online. Masyarakat juga perlu memperhatikan *Terms of Service* yang ditetapkan oleh pengembang agar tidak terlibat dalam perjanjian yang dapat dianggap batal demi hukum.
 2. Pemerintah bersama lembaga pembuat undang-undang diharapkan dapat menyusun regulasi yang lebih tegas dan komprehensif mengenai status hukum

aset digital, seperti akun permainan, item dalam game, dan mata uang virtual. Adanya regulasi tersebut penting untuk memastikan kepastian hukum serta memberikan perlindungan yang memadai bagi seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan ekonomi digital. Di sisi lain, pengembang game seperti Moonton juga diharapkan lebih transparan dalam memberikan penjelasan kepada pengguna terkait hak dan kewajiban dalam penggunaan akun, serta membangun sistem perlindungan hukum yang lebih seimbang bagi pemain, baik yang melanggar ketentuan maupun yang dirugikan akibat transaksi ilegal.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Quran dan Hadist

- QS. Al-A‘raf ayat 32
QS. Al-Baqarah ayat 188

Buku

Djoni S. G. & Noor. H., 2022, *Dasar-Dasar Hukum Kebendaan*, UII Press, Yogyakarta.

Jaih Mubarok dan Hasanudin, 2018, *Fikih Mu'amalah Maliyyah*, Simbiosa Rekatama Media, Bandung.

Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, 2023, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

R. Setiawan, 2007, *Pokok-Pokok Hukum Perikatan*, Bina Cipta, Bandung.

Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2015, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Rajawali Pers, Jakarta.

Soerjono Soekanto, 1986, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta.

Subekti & Tjitrosudibjo, 1992, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, Balai Pustaka, Jakarta.

Subekti, 2003, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Intermasa, Jakarta.

Subekti, 2005, *Hukum Perjanjian*, PT Intermasa, Jakarta.

Sudikno Mertokusumo, 1985, *Hukum Acara Perdata Indonesia*, Liberty, Yogyakarta.

Wahbah az-Zuhaili, 1989, *Al-Fiqh al-Islami wa Adillatuhu*, Dar al-Fikr, Beriut.

Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Undang-Undang No. 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan.

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Jurnal dan Karya Tulis Ilmiah

- Abdu Zikrillah, Aditia Maura Padriata, Indra Gunawan, Bambang Setiawan, & Muhamad Zaenall Muttaqin, 2021, Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permaainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang), *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, Vol. 6, No. 1.
- Adam Ardiansyah, Ari Nurjaman, Arzil Azizah Saputra, Dandi Febriansyah, & Fadhlul Rohman Dian Rafles, 2024, Peranan Asas-Asas Hukum Perjanjian Dalam Mewujudkan Tujuan Perjanjian Bisnis, *Jurnal Kewirausahaan& Inovasi*, Vol. 2, No. 1.
- Ade Nugraha Salim, Helen Setia Budi, & Syafira Aulia Deswita, 2024, Kesepakatan Dalam Perjanjian Untuk Mencegah Terjadinya Wanprestasi Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 8, No. 1.
- Adella Kamala Sari Dan Sri Haryati, 2023, Akun Game Online Genshin Impact: Hak Kebendaan Dan Legalitas Sebagai Objek Jual-Beli Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia, *Padjadjaran Law Review*, Vol. 11, No. 1.
- Ahmad Burhanuddin, Sawaluddin Siregar, & Zaianal Efendi Hasibuan, 2025, Analisis Jual Beli Akun Game Mobile Legends Perspektif Hukum Ekonomi Islam, *Adpertens : Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, Vol. 2, No.1.
- Cathleen Lie, dkk., 2023, Pengenalan Hukum Kontrak dalam Hukum Perdata Indonesia, *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 7, No. 1.
- Desi Syamsiah, 2021, Kajian Terkait Keabsahan E-Commerce Bila Ditinjau Dari Pasal 1320 KUHPerdata Tentang Syarat Sah Perjanjian, *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 2, No. 1.
- Desi Syamsiah, Riki Martin Bala Bao, & Nur Fatihah Yuliana, 2023, Dasar Penerapan Asas Pacta Sunt Servanda Dalam Perjanjian, *Jurnal Das Sollen*, Vol. 9, No. 2.
- Emma N. S., 2019, Telaah Terhadap Pemenuhan Syarat Subjektif Sahnya Suatu Perjanjian DI Dalam Transaksi Elektronik yang Dilakukan Anak di Bawah Umur, *Jurnal Poros Hukum Padjajaran*, Vol. 1, No. 1.
- Enceng Iip Syaripudin, & Muhammad Auliaulhikmah, 2022, Tinjauan Hukum Islam Pada Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Di Kabupaten Garut, *Jurnal Jhesy*, Vol. 1, No. 1.

- Ermawati E., Nadiah R., Nurdin N., 2021, Analisis Transaksi Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mobile Legends Community Hero di Palu), *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*, Vol. 3, No. 1.
- Fabriella M. S., Muhammad Amirullah, & Etty H. D., 2022, Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia, *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, Vol. 6, No. 1.
- I Dewa Ayu Sri Ratnaningsih & Cokorde Istri Dian Laksmi Dewi, 2024, Sahnya Suatu Perjanjian Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, *Jurnal Risalah Kenotariatan*, Vol. 5, No. 1.
- Mas Teguh Wibowo, Ali Imran Sinaga, Nur Alfina Sari Sitepu, Asril Azhari Hasibuan, & Miftahul Jannah, 2025, Kontroversi Hukum Game Online dalam Perspektif Fikih Islam, *Jurnal Mudabbir*, Vol. 5, No. 1.
- Maylissabet, A.Khalilur Rahman Bakir, Inna Fauziatal Ngazizah, M. Taufiq, & Kudrat Abdillah, 2024, Jual Beli Akun Game Online Perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *Teraju: Jurnal Syariah dan Hukum*, Vol. 6, No. 1.
- Muhaimin, Hasana Lawang, & Syarifah Raehana, 2024, Analisis Jual Beli Akun Game Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Di Kecamatan Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat, *El-Fata: Journal of Sharia Economics and Islamic Education*, Vol.3, No. 2.
- Muhammad Luqman Fauzan, 2020, "Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends", *Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta*.
- Muhammad Reza Ilqani, 2019, Tinjauan Etika Bisnis Islam terhadap Jual Beli Akun Game Online (Studi Kasus di Forum Mobile Legends Ponorogo), *Fakultas Syariah, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Ponorogo*.
- Muhammad Zainudin, 2021, Akad Jual Beli Akun Game Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi di Kampung Kotagajah Lampung Tengah), *Skripsi, Fakultas Syari'ah, Institut Agama Islam Metro, Metro*.
- Niru Anita Sinaga, 2018, Peranan Asas-Asas Hukum Perjanjian Dalam Mewujudkan Tujuan Perjanjian, Peranan Asas-Asas Hukum Perjanjian, *Binamulia Hukum*, Vol. 7, No. 2.

Niru Anita Sinaga, 2020, Keselarasan Asas-Asas Hukum Perjanjian Untuk Mewujudkan Keailan Bagi Par Pihak Dalam Suatu Perjanjian, *Jurnal Mitra Manajemen*, Vol. 7, No. 1.

Retna Gumanti, 2012, Syarat Sahnya Perjanjian (Ditinjau Dari KUHPerdata), *Jurnal Pelangi Ilmu*, Vol. 5, No. 1.

Taufik Hidayat Nizar, Raha Bahari, & Muhammad Zainudin, 2022, Akad Jual BeliAkun Game Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah, *Mu'amalah : Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, Vol. 2, No. 1.

Yayatul Mu'awanah, Siti Habibah Marhamah, Afwa Nur Azizah, Ahmad Fauzan, & Ilman Ibrahim, 2025, Keabsahan Suatu Perjanjian, *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, Vol. 3, No. 1.

Website

“Akun Game Itu Apa?”, Rantaian Official, <https://rantaianofficial.com/2025/09/15/akun-game-itu-apa/>

“Jual Beli yang Diharamkan” di Almanhaj, https://almanhaj.or.id/3477-jual-beli-yang-diharamkan.html#_ftn4

“Jual-Beli dalam Islam,” Muhammadiyah, <https://muhammadiyah.or.id/2020/07/jual-beli-dalam-islam/>

Mobile Legends: Bang Bang, “News Article ID 2728923,” <https://www.mobilelegends.com/news/articledetail?newsid=2728923>

Moonton Technology Co., Ltd. (2024, 1 November). Mobile Legends: Bang Bang – Heroes and Gameplay Insights. <https://www.mobilelegends.com/news/articledetail?newsid=2728920>

Universitas Islam An Nur Lampung. “Hak Milik: Pengertian, Asal-usul Hak, Pembagian Hak dan Sebab-sebab Pemilikan”, [https://an-nur.ac.id/hak-milik-pengertian-asal-usul-hak-pembagian-hak-dan-sebab-sebab-pemilikan/#:~:text=Haq%20Gairu%20Mal%20\(Hak%20yang%20Tidak%20Berkaian,hasil%20dari%20suatu%20benda%2C%20seperti%20hasil%20pertenian](https://an-nur.ac.id/hak-milik-pengertian-asal-usul-hak-pembagian-hak-dan-sebab-sebab-pemilikan/#:~:text=Haq%20Gairu%20Mal%20(Hak%20yang%20Tidak%20Berkaian,hasil%20dari%20suatu%20benda%2C%20seperti%20hasil%20pertenian)