

Keabsahan Hukum Jual Beli dalam Game Online yang Dilarang oleh End User License Agreement (EULA)

Ismaidar¹, Hizkia Sitompul², Setiawan Jodi Sitorus³, Yeni Gustina⁴, Yaspis Abigail Ginting⁵, Eka Agustina⁶

Universitas Pembangunan Panca Budi Medan, Indonesia

Corresponding Author Email : ismaidarisma@gmail.com¹, hizkiasitompul12@gmail.com², setiawansitorus013@gmail.com³, abigailyaspis@gmail.com⁴, yenigustina1608@gmail.com⁵, ekanababan5@gmail.com⁶

Published: September, 2025

ABSTRACT

Penelitian ini menganalisis secara normatif praktik *Real Money Trading* (RMT), yang secara eksplisit dilarang oleh *End User License Agreement* (EULA) untuk menjual dan membeli akun game dan item virtual secara online. Di era digital, industri game online telah berkembang menjadi ekosistem ekonomi yang besar, tetapi masih ada masalah hukum tentang status kepemilikan aset virtual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana hukum Indonesia mengatur transaksi RMT yang dilakukan pemain melalui mekanisme *backdoor* dan perlindungan hukum yang diberikan kepada para pihak yang ditinjau. Penelitian ini menggunakan yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual. Bahan hukum primer dan sekunder seperti UU Perlindungan Konsumen, UU ITE, dan KUHPerduta digunakan. Hasilnya menunjukkan bahwa EULA adalah kontrak resmi yang mengikat pemain yang sah, di mana pemain hanya memiliki lisensi terbatas atau hak pakai berupa aset virtual yang dianggap sebagai hak milik dan hak cipta pengembang. Akibatnya, transaksi RMT batal secara hukum karena melanggar syarat objektif sahnyanya perjanjian, yaitu 'sebab yang halal', dan melanggar hak pengembang. Dalam transaksi ilegal ini, perlindungan hukum konsumen menjadi lemah dan pengembang memiliki kebebasan penuh untuk menjatuhkan sanksi, seperti pemblokiran akun tanpa kompensasi. Penelitian ini membantu memberikan kepastian hukum tentang status aset virtual dan menekankan betapa pentingnya rekonstruksi undang-undang yang mengakomodasi perubahan ekonomi digital yang terjadi dalam industri game.

Keywords: End User License Agreement (EULA), Game Online, Real Money Trading (RMT), Aset Virtual, Perlindungan Hukum.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menciptakan tempat baru untuk aktivitas manusia (Sari & Haryati, 2023), yang secara signifikan mengubah industri hiburan di seluruh dunia. Salah satu transformasi paling signifikan terjadi dalam industri video game, yang berkembang pesat berkat monetisasi item virtual yang ada di dalam game (in-game items). Model bisnis ini telah mengubah industri game menjadi ekosistem bisnis bernilai ratusan miliar dolar (Tzeng, 2022). Data global menunjukkan bahwa pada tahun 2020, item dalam game untuk game berjenis free-to-play, atau gratis untuk dimainkan saja, telah menghasilkan sekitar \$98 miliar (Tzeng, 2022). Kesuksesan komersial besar dari berbagai video game mendukung fenomena ini. Sebagai contoh, game *Grand Theft Auto V* menghasilkan \$710 juta pada tahun 2020, sebagian besar disebabkan oleh penjualan item dalam game (Tzeng, 2022). Dengan cara yang sama, Roblox Corporation berhasil mencapai valuasi pasar lebih dari \$45 miliar setelah penawaran umum perdana mata uang virtual "Robux", yang merupakan hampir seluruh pendapatannya (Tzeng, 2022).

Selain itu, game online juga sangat populer di Indonesia, membentuk ekosistem ekonomi digital yang besar (Sitorus et al., 2022; Sari & Haryati, 2023). Game seperti *Genshin Impact*, yang dirilis pada 28 September 2020, dengan cepat menjadi fenomena dalam dan luar negeri. Diperkirakan game ini telah memiliki lebih dari 60 juta pemain aktif setiap bulan per Agustus 2022 (Sari & Haryati, 2023). Data komersial menunjukkan bahwa hanya dalam satu bulan, game ini menghasilkan sekitar \$164.43 juta dari platform App Store dan Google Play Store (Sari & Haryati, 2023). Pengguna melakukan banyak transaksi elektronik dalam game ini, yang menunjukkan potensi ekonominya (Sari & Haryati, 2023).

Tidak hanya transaksi awal antara pengembang dan pemain, ekonomi virtual ini juga mencakup hal lain. Seiring dengan itu, muncul pasar sekunder yang dinamis di mana pemain memperdagangkan aset virtual seperti akun game, karakter (hero), kostum (skin), mata uang dalam game, atau item langka di antara mereka sendiri menggunakan mata uang dunia nyata (Tzeng, 2022; Sitorus, et al., 2022). Pasar uang nyata atau real money trading (RMT) adalah istilah yang digunakan secara global untuk praktik ini. Skala RMT dapat mencerminkan nilai ekonomi riil yang dilekatkan pemain pada aset virtual, yang dapat mencapai nilai yang luar biasa (Sitorus, et al., 2022). Dua contoh nilai yang luar biasa dari praktik ini termasuk penjualan sebuah item (mace) seharga \$14.000 di Diablo III dan penjualan sebuah klub malam virtual seharga \$635.000 di Entropia (Tzeng, 2022). Di Indonesia, fenomena RMT telah menjadi praktik umum (biasa) di komunitas game seperti Mobile Legends (untuk Hero dan Skin) dan Genshin Impact (untuk akun game), yang transaksinya sering terjadi di berbagai platform media sosial (Sitorus, et al., 2022; Sari & Haryati, 2023).

Perjanjian lisensi pengguna akhir atau End User License Agreement (EULA), yang juga disebut sebagai Terms of Service (ToS), adalah fondasi hukum yang kompleks dan seringkali rapuh dari ekosistem ekonomi virtual ini. Pengembang game menetapkan secara unilateral perjanjian ini sebagai hukum primer (primary law) (Tzeng, 2022; Sitorus, et al., 2022; Kunze, 2008). EULA pada dasarnya mengubah hukum aset virtual. EULA secara kontraktual memberlakukan sistem hukum lisensi (license law). Ini berbeda dengan memberlakukan sistem hukum properti yang umum (Tzeng, 2022; Sitorus, et al., 2022). Secara khusus, EULA menyatakan bahwa item dalam permainan tidak dianggap sebagai "properti" (Tzeng, 2022). Sebaliknya, mengklasifikasikan item tersebut sebagai "hak lisensi" (license rights). Ini berarti bahwa pemain tidak memperoleh hak kepemilikan (ownership) atas barang yang mereka beli, bahkan setelah membayar dengan uang sebenarnya (Tzeng, 2022; Sitorus, et al., 2022). Sebaliknya, pemain hanya dapat mengakses barang tersebut sebagai fitur dalam game dengan menerima hibah lisensi yang dapat dibatalkan (revocable) dan tidak dapat dialihkan (non-transferable) (Tzeng, 2022).

Ketentuan-ketentuan ini dimaksudkan untuk memberikan pengembang "kekuatan seperti dewa", yang berarti mereka sangat menguntungkan pengembang dan bersifat sepihak (Tzeng, 2022; Kunze, 2008). Akibat langsung dari struktur kontrak ini, hampir semua transaksi RMT, yang merupakan tindakan "pengalihan" (transfer) lisensi yang dilarang, melanggar ketentuan EULA (Tzeng, 2022; Sitorus, et al., 2022; Sari & Haryati, 2023). Pengembang biasanya menanggapi pelanggaran ini dengan membatalkan lisensi item atau bahkan memblokir akun pemain, yang menghilangkan semua aset virtual yang telah dibeli (Tzeng, 2022).

Pengguna yang menyetujui EULA melalui metode clickwrap, yang berarti menekan tombol "setuju", dapat dianggap sebagai kontrak elektronik yang sah dalam hukum positif Indonesia (Sitorus, et al., 2022; Khaerunisa & Nugraheni, 2022). Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), seperti yang diubah oleh Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 mengakui pengaturan kontrak elektronik tersebut (Sitorus et al., 2022; Sari & Haryati, 2023; UU ITE, 2008; UU ITE Perubahan Kedua, 2024). Pasal 1338 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata) juga menetapkan prinsip dasar pacta sunt servanda dalam EULA, yang mengikat para pihak (pengembang dan pemain) selayaknya undang-undang (Sitorus et al., 2022; Sari & Haryati, 2023).

Kerangka hukum kebendaan (Zakenrecht) dari Buku II KUH Perdata telah digunakan dalam penelitian hukum Indonesia tentang status aset virtual untuk menganalisis hubungan hukum ini (Sitorus et al., 2022; Sari & Haryati, 2023). Menurut penelitian normatif sebelumnya (Sitorus et al., 2022; Sari & Haryati, 2023; Caesaryo & Affandi, 2021), pengembang game, seperti Moonton untuk Mobile Legends atau COGNOSPHERE untuk Genshin Impact, memiliki kedudukan sebagai pemegang hak cipta dan pemegang hak milik atas seluruh aset virtual (Sitorus et al., 2022; Sari & Haryati, 2023; Caesaryo & Affandi, 2021). Sebaliknya, hak untuk menguasai atau hak pakai, yang merupakan hak kebendaan pada tingkat yang lebih rendah daripada eigendom, hanya diberikan kepada pemain (pengguna), meskipun mereka telah membayar.

Konsekuensi hukum pembedaan hak ini sangat penting, terutama saat seorang pemain menjual atau mengalihkan sesuatu yang tidak dimilikinya secara eigendom ketika mereka melakukan RMT (Sitorus et al., 2022; Sari & Haryati, 2023). Ini melibatkan analisis Pasal 1320 KUH Perdata mengenai empat syarat sah perjanjian (Sitorus, et al., 2022; Sari & Haryati, 2023; Gunawan, et al., 2024). Transaksi RMT, yang dianggap sebagai perjanjian jual beli (Pasal 1457 KUH Perdata) (Sitorus, et al., 2022; Sari & Haryati, 2023;

Gunawan, et al., 2024), harus memenuhi syarat keempat, yaitu "sebab yang halal". Analisis ini telah mendorong beberapa pakar untuk menyimpulkan bahwa perjanjian RMT adalah "batal demi hukum" (nietig van rechtswege / null and void) (Sitorus, et al., 2022; Sari & Haryati, 2023).

Meskipun analisis di atas tampak secara perdata lengkap, ia mengabaikan status EULA dalam kaitannya dengan hukum perlindungan konsumen. Menurut Sari & Haryati, 2023; Khaerunisa & Nugraheni, 2022; dan Caesaryo & Affandi, 2021), EULA adalah "perjanjian baku". Pengembang membuat perjanjian ini secara sepihak. Akibatnya, konsumen (pemain) tidak memiliki kekuatan untuk bernegosiasi, dan mereka hanya dapat "menerima atau menolak" (Sari & Haryati, 2023; Caesaryo & Affandi, 2021). Akibatnya, ada "ketidakseimbangan posisi tawar" (inequality of bargaining power) antara pelaku usaha dan konsumen (Sari & Haryati, 2023; Khaerunisa & Nugraheni, 2022). Ini adalah tempat konflik norma, juga dikenal sebagai antinomia hukum berada. Untuk melindungi posisi konsumen yang lemah, Undang-Undang Perlindungan Konsumen Nomor 8 Tahun 1999 (UU PK) harusnya menjadi hukum publik yang memaksa (Sari & Haryati, 2023; Khaerunisa & Nugraheni, 2022; Caesaryo & Affandi, 2021; Consumer Protection Act, 1999). Pasal 18 UU PK juga secara eksplisit melarang perusahaan untuk mencantumkan klausula yang dapat merugikan konsumen (Sari & Haryati, 2023; UU Perlindungan Konsumen, 1999). Ini termasuk klausula yang mengalihkan tanggung jawab pelaku usaha atau yang memberi hak kepada pelaku usaha untuk mengambil tindakan sendiri terhadap barang yang telah dibayar lunas oleh konsumen (Caesaryo & Affandi, 2021; UU Perlindungan Konsumen, 1999).

Maka dari itu, timbul pertanyaan yuridis fundamental, terkait apakah klausula dalam EULA yang (1) mendefinisikan aset yang dibeli pemain hanya sebagai lisensi yang tidak dapat dialihkan, dan (2) memberikan pengembang kebijaksanaan penuh (plenary discretion) untuk memodifikasi, menanggguhkan, atau menghapus aset tersebut dapat dianggap sebagai klausula eksonerasi yang dilarang oleh Pasal 18 UU PK? (Caesaryo & Affandi, 2021). Argumen bahwa transaksi RMT melanggar "sebab yang halal" (Pasal 1320 KUH Perdata) menjadi lemah atau bahkan tidak relevan, jika klausula pelarangan pengalihan (larangan RMT) yang terkandung dalam EULA itu sendiri dapat dibatalkan berdasarkan UU PK (Sari & Haryati, 2023; Caesaryo & Affandi, 2021). Sebaliknya, undang-undang ITE yang diubah pada tahun 2024 (UU ITE Perubahan Kedua, 2024) memperkuat pengakuan kontrak elektronik (Sitorus et al., 2022; UU ITE Perubahan Kedua, 2024). Namun, tindakan yang mengirimkan informasi elektronik secara tidak sah juga dilarang (Sitorus et al., 2022).

Penelitian ini menjadi penting dikarenakan sebelumnya tidak ada analisis normatif menyeluruh yang secara langsung mempertentangkan keabsahan klausula EULA yang diatur oleh UU Perlindungan Konsumen dengan keabsahan transaksi RMT yang didasarkan pada Hukum Perdata. Oleh karena itu, rumusan masalah utama penelitian adalah terkait "Bagaimanakah keabsahan hukum transaksi jual beli (RMT) aset game online yang secara eksplisit dilarang oleh EULA, apabila dianalisis melalui konflik norma antara asas kebebasan berkontrak dalam KUH Perdata, larangan klausula baku dalam UU Perlindungan Konsumen, dan kerangka hukum UU ITE?".

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memeriksa secara yuridis normatif apakah transaksi RMT sah menurut hukum positif Indonesia. Secara khusus, penelitian ini akan (1) menyelidiki status EULA sebagai perjanjian baku dalam konteks UU Perlindungan Konsumen, dan (2) menyelidiki status keabsahan perjanjian RMT berdasarkan syarat clausa yang halal yang tercantum dalam Pasal 1320 KUH Perdata.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan (statue approach) dan pendekatan konseptual (conceptual approach). Data diperoleh melalui sumber data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, seperti Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), dan Undang-Undang Perlindungan Konsumen. Bahan hukum sekunder juga diperoleh melalui penelitian kepustakaan terhadap jurnal hukum, buku, dan artikel terkait lainnya. Selanjutnya, analisis deskriptif kualitatif dilakukan untuk melihat apakah klausula baku End User License Agreement (EULA) dan peraturan yang berlaku di Indonesia selaras secara hukum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hukum EULA sebagai Perjanjian Baku dan Ketimpangan Posisi

Hubungan legal antara pengembang dan pengguna dalam ekosistem game online dibingkai dalam kontrak elektronik yang disebut *End User License Agreement* (EULA) atau *Terms of Service* (ToS). Secara teknis, EULA ini mengadopsi model persetujuan klik bungkus, di mana pengguna memberikan persetujuan mereka sebelum mereka dapat mengakses layanan (Khaerunisa & Nugraheni, 2022). Karakteristik EULA seringkali bermasalah dari sudut pandang asas kebebasan berkontrak, meskipun Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengakui keabsahan kontrak elektronik ini.

EULA diklasifikasikan sebagai perjanjian adhesi (*contract of adhesion*) atau perjanjian baku. Klausul EULA dibuat secara sepihak oleh pengembang tanpa memberikan pengguna kesempatan untuk bernegosiasi (Kunze, 2008). Ketidakseimbangan posisi tawar, atau ketidakseimbangan kekuatan perundingan, muncul sebagai akibat dari keadaan ini. Pelanggan dihadapkan pada situasi mengambilnya atau meninggalkannya. Mereka akan kehilangan akses sepenuhnya terhadap layanan tersebut jika mereka menolak persyaratan tersebut (Caesaryo & Affandi, 2021). Akibatnya, pengembang memiliki kekuasaan penuh, juga dikenal sebagai kekuasaan mutlak, untuk mengatur, mengubah, atau bahkan menghapus aset virtual pengguna tanpa persetujuan ulang; ini seringkali merugikan hak pengguna sebagai konsumen (Tzeng, 2022).

Perselisihan Antara Hak Kebendaan dan Kekayaan dalam Aset Virtual

Kesalahpahaman pengguna tentang status kepemilikan aset virtual (akun, skin, atau item) adalah masalah utama dalam jual beli akun game. Menurut hukum perdata, benda tidak lagi terbatas pada objek fisik; sekarang mencakup benda bergerak tidak berwujud (benda bergerak dan tidak berwujud), seperti program komputer dan data elektronik (Sitorus et al., 2022). Meskipun demikian, hak yang dimiliki oleh aset tersebut termasuk dalam dua kategori yang berbeda secara hukum.

Pertama, program komputer yang dilindungi oleh Hak Cipta memiliki hak milik (*eigendom*) dan hak cipta pada pengembang akun game dan semua konten virtual di dalamnya. Pengembang (seperti Moonton atau Cognosphere) adalah pencipta dan pemegang hak milik penuh atas seluruh materi dalam layanan, menurut Pasal 40 UU Hak Cipta (Sari & Haryati, 2023). Menurut klausula EULA, pembayaran pengguna dengan uang nyata (*Trading Real Money*) tidak mengalihkan hak kepemilikan (*ownership*), tetapi hanya memberikan hak lisensi terbatas (Tzeng, 2022).

Kedua, pengguna atau pemain hanya memiliki hak lisensi terbatas atau hak pakai. Secara hukum, pemain hanyalah penyewa atau pemegang lisensi akun, yang dapat dibatalkan (*revocable*) dan tidak dapat dipindahtangankan (*non-transferable*) (Sitorus et al., 2022). Karena konsep hak milik yang tercantum dalam Pasal 570 KUHPerdata yang dimiliki pengembang, klaim bahwa pemain memiliki akun game sepenuhnya tidak memiliki dasar hukum yang kuat (Caesaryo & Affandi, 2021).

Keabsahan Transaksi Jual Beli Akun Secara *Backdoor* Ditinjau dari Syarat Sah Perjanjian

‘Pasar gelap’ atau ‘*backdoor*’ adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan transaksi jual beli akun yang dilakukan antara rekan satu sama lain (*peer to peer*) tanpa izin pengembang. Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) berbicara tentang syarat sah perjanjian, jadi transaksi ini harus diuji untuk memastikan bahwa itu sah.

Adapun ‘sebab yang halal’ atau alasan yang halal adalah persyaratan keempat yang membuat perjanjian sah. Menurut Pasal 1337 KUHPerdata, suatu alasan dilarang jika bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan, atau ketertiban umum. Dalam kasus ini, transaksi jual beli akun melanggar perjanjian EULA sebelumnya dan hak eksklusif pengembang sebagai pemegang hak cipta. Karena akun, yang merupakan objek perjanjian, dianggap sebagai barang terlarang untuk diperjualbelikan menurut aturan yang mengikat (EULA), perjanjian jual beli tersebut dianggap tidak sah secara hukum (*nietig van rechtswege* atau *null and void*) karena bukan milik penjual (Sitorus et al., 2022). Artinya, perjanjian tersebut tidak memiliki kekuatan hukum mengikat dan dianggap tidak pernah ada.

Sebaliknya, para pemain sering menggunakan asas kebebasan berkontrak (Pasal 1338 KUHPerdata) sebagai alasan untuk membenarkan transaksi mereka. Mereka percaya bahwa perjanjian itu sah bagi kedua pihak selama ada kesepakatan tentang harga dan barang antara penjual dan pembeli (Sebakas & Santoso, 2024). Namun, asas kebebasan berkontrak tidak mutlak dan tidak boleh melanggar

hak pihak ketiga (pengembang) atau undang-undang yang berlaku (UU Hak Cipta dan UU ITE). Oleh karena itu, meskipun kedua belah pihak pemain telah menyetujuinya, perjanjian jual beli akun game tetap tidak sah secara hukum (Gunawan et al., 2024).

Risiko Hukum dan Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Tidak Sah

Pembeli tidak memiliki perlindungan hukum dan sangat rentan ketika transaksi jual beli akun dilarang atau tidak sesuai dengan ketentuan oleh EULA. Pelanggaran EULA paling sering mengakibatkan sanksi administratif dari pengembang. Pengembang memiliki hak kontraktual untuk melakukan pemblokiran permanen (*banned*) atau penangguhan (*suspend*) akun yang diidentifikasi sebagai transaksi RMT. Karena tindakan pengembang merupakan penegakan kontrak yang sah, pembeli tidak dapat menuntut ganti rugi kepada pengembang dalam situasi ini (Sari & Haryati, 2023). Pemain tidak dapat mengakses aset yang mereka beli tanpa kompensasi (Tzeng, 2022).

Biasanya, transaksi *backdoor* dilakukan melalui komunitas online atau media sosial tanpa jaminan keamanan formal. Risiko penipuan sangat tinggi, seperti ketika penjual melakukan *backback* atau pemulihan akun setelah menerima pembayaran. Korban penipuan memiliki kesulitan dalam memproses kasus mereka baik secara perdata maupun pidana karena dasar transaksi tersebut melanggar EULA (Sebakas & Santoso, 2024).

Meskipun UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen memberikan perlindungan kepada konsumen, perlindungan ini menjadi tidak lengkap ketika pemain melakukan tindakan yang bertentangan dengan aturan main (EULA). Namun, ada pendapat bahwa klausula baku EULA yang mengalihkan tanggung jawab atau membatasi hak konsumen secara berlebihan dapat dianggap sebagai klausula eksonerasi, yang dilarang oleh Pasal 18 UU Perlindungan Konsumen (Khaerunisa & Nugraheni, 2022). Jika kerugian pemain disebabkan oleh kesalahan sistem pengembang, seperti penutupan server tiba-tiba, pengembang tetap bertanggung jawab. Namun, jika kerugian disebabkan oleh transaksi ilegal antara pemain, hukum perlindungan konsumen akan sulit diterapkan (Caesaryo & Affandi, 2021).

Karena posisi hukum pemain yang lemah dan biaya serta waktu yang lama, pengadilan dianggap sebagai solusi penyelesaian sengketa yang kurang efektif. Untuk menyelesaikan konflik yang berkaitan dengan aset virtual, metode *non-litigasi* seperti negosiasi, mediasi, atau mekanisme penyelesaian sengketa daring, juga dikenal sebagai *online dispute resolution*, dianggap lebih efektif (Caesaryo & Affandi, 2021).

KESIMPULAN

Penelitian ini mencapai beberapa kesimpulan penting tentang keabsahan transaksi jual beli akun game online dan perlindungan hukum bagi pihak. *End User License Agreement* (EULA) dianggap secara hukum di Indonesia sebagai perjanjian yang sah dan mengikat para pihak seperti undang-undang berdasarkan prinsip *pacta sunt servanda*. Dalam proses pembuatan perjanjian ini, aset virtual dan akun game dianggap sebagai hak cipta, yang sepenuhnya dimiliki oleh pengembang. Pengguna atau pemain hanya diberi Hak Menguasai (*Bezîr*) atau hak lisensi terbatas. Hak-hak ini tidak dapat dialihkan atau dibatalkan. Akibatnya, klaim pemain bahwa mereka memiliki akun yang mereka beli tidak memiliki dasar hukum yang kuat.

Transaksi jual beli akun game yang dilakukan di luar mekanisme resmi (RMT) atau melalui *backdoor* adalah tidak sah secara hukum. Hal ini dikarenakan transaksi tersebut tidak memenuhi ‘sebab yang halal’, syarat objektif sahnya perjanjian yang tercantum dalam Pasal 1320 KUHPerdata. Pengembang memiliki barang yang diperjualbelikan, dan EULA yang telah disepakati sebelumnya melarang transaksi tersebut. Meskipun para pemain mencapai kesepakatan atas dasar kebebasan berkontrak, kesepakatan tersebut tetap tidak sah karena melanggar hak pengembang dan peraturan hukum.

Pemain berada dalam bahaya jika mereka melanggar ketentuan EULA. Pengembang memiliki kekuasaan penuh (*plenary power*) untuk menjatuhkan sanksi, seperti pemblokiran akun (*banned*) atau pencabutan lisensi, tanpa harus membayar ganti rugi. Karena tindakan pengembang merupakan bentuk penegakan kontrak yang sah, Undang-Undang Perlindungan Konsumen sulit diterapkan secara maksimal dalam konteks ini untuk membela pemain yang akunnya diblokir karena transaksi ilegal. Selain itu, karena pasar gelap tidak memiliki jaminan keamanan, ada risiko penipuan yang tinggi dan tidak ada mekanisme yang jelas untuk memulihkan hak korban.

Memberikan hak disposisi terbatas kepada pemain atau membuka fitur pasar sekunder resmi merupakan cara yang lebih seimbang untuk meninjau kembali struktur EULA. Hal ini memiliki potensi untuk mengubah transaksi pasar gelap menjadi legal, meningkatkan nilai ekonomi bagi masing-masing pihak, dan mengurangi sengketa kepemilikan. Pemain diharapkan memahami bahwa hak mereka atas akun hanyalah hak pakai. Pemain harus menyadari risiko hukum sebelum melakukan transaksi RMT, yaitu kehilangan aset permanen dan tidak ada perlindungan hukum resmi jika terjadi penipuan. Jika terjadi sengketa kepemilikan aset virtual atau kerugian yang disebabkan oleh kesalahan sistem, penyelesaian non-litigasi, yang juga dikenal sebagai negosiasi atau mediasi, lebih disukai daripada proses litigasi di pengadilan. Hal ini menjadi pertimbangan karena lebih hemat waktu dan biaya

DAFTAR PUSTAKA

- Caesaryo, R. R. D., & Affandi, I. (2021). Perlindungan hukum terhadap pemain atas pembelian barang virtual dalam game online jenis freemium di Indonesia. *Jurnal Kertha Semaya*, 9(5), 848–863. <https://doi.org/10.24843/KS.2021.v09.i05.p10>
- Gunawan, M. S., Syaifudin, A., & Paramita, P. P. (2024). Keabsahan dan perlindungan hukum bagi pembeli perangkat game online menurut hukum positif Indonesia. *DINAMIKA: Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum*, 30(1), 8854–8869.
- Khaerunisa, A., & Nugraheni, A. S. C. (2022). Perlindungan hukum pada end user license agreement (perjanjian lisensi pengguna akhir) bagi pengguna media sosial Facebook. *Privat Law*, 10(1), 94–104.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (*Burgerlijk Wetboek*).
- Kunze, J. T. (2008). Regulating virtual realms optimally: The model end user license agreement. *Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property*, 7(1), 102–118.
- Purba, R. E., Maharani, D., Adjiguna, M. A., & Al Zahra, R. Z. (2024). Peranan hukum positif dalam mengatur cyberspace untuk menghadapi tantangan dan peluang di era digital. *MANDUB: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 2(2), 167–176. <https://doi.org/10.59059/mandub.v2i2.1181>
- Putra, I. G. M. D. D., & Yustiawan, D. G. P. (2024). Tafsiran transaksi akun game online serta aspek perlindungan hukum yang terkena scam dan penipuan (bedrog). *Demokrasi: Jurnal Riset Ilmu Hukum, Sosial dan Politik*, 1(4), 174–186. <https://doi.org/10.62383/demokrasi.v1i4.522>
- Rahardjo, S. (2000). *Ilmu Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Sari, A. K., & Haryati, S. (2023). Akun game online Genshin Impact: Hak kebendaan dan legalitas sebagai objek jual-beli dalam perspektif hukum positif Indonesia. *Padjadjaran Law Review*, 11(1), 38–50. <https://doi.org/10.56895/plr.v11i1.1259>
- Sebakas, K., & Santoso, B. (2024). Analisa yuridis keabsahan jual beli akun permainan daring secara backdoor antara para gamers (pemain daring). *Notarius*, 17(2), 695–710.
- Sitorus, F. M., Amirulloh, M., & Djukardi, E. H. (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*, 6(1), 109–124.
- Tzeng, J. (2022). End user license agreement tailoring for virtual items. *Berkeley Technology Law Journal*, 37(1), 227–266. <https://doi.org/10.15779/Z38ST7DZ1C>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)