

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini mengalami perkembangan yang sangat pesat mengikuti zaman dan tak terhindarkan bagi semua kalangan masyarakat. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, memudahkan masyarakat dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Salah satu aktivitas yang sering dilakukan manusia yaitu adalah bermain *game*. *Game* pada saat ini sudah menjadi rutinitas bagi semua kalangan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja, dewasa hingga orangtua. *Game* menjadi sarana hiburan untuk menghilangkan rasa bosan di waktu luang dan memberikan kesenangan bagi penikmatnya. *Game* menjadi salah satu aktivitas yang sering dilakukan oleh para anak muda pada saat ini untuk mengasah pikiran dan mengembangkan kemampuan dalam bermain *game* yang dimainkan.

Perkembangan *game* saat ini mengalami perubahan seiring berjalannya waktu dengan kemajuan teknologi yang beralih dari permainan yang dilakukan secara offline menjadi *game online*. *Game online* dapat diartikan sebagai *game* yang berbasis elektronik dan visual permainannya dapat dimainkan jika terhubung dengan internet.¹ **Burhan** mendefinisikan *Game Online* sebagai sebuah permainan komputer yang melibatkan banyak pemain dan terhubung melalui jaringan internet. Umumnya, akses ke *game online*

¹ Saskia Putri Subandi, Nurul Iman, and Aldo Redho Syam, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak," *He Internet and Social Life*, "Annual Review of Psychology 4 (2022): 243–62.

dapat diperoleh sebagai layanan pelengkap dari perusahaan penyedia jasa daring atau langsung melalui perusahaan yang secara khusus bergerak di bidang penyediaan game.²

Game online saat ini sedang marak-maraknya digunakan mulai dari kalangan anak-anak hingga orangtua. Hal ini menimbulkan dampak bagi penggunaanya, baik dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatif yang ditimbulkan *game online* bagi penggunaanya yaitu kecanduan.³ Kecanduan terhadap *game online* akan menyebabkan rasa malas, tidak berkonsentrasi, emosional, jarang berolahraga dan lain- lain. Hal ini dapat terjadi karena disalahgunakan. Selain memberikan dampak negatif, *game online* memberikan dampak positif seperti menambah relasi pertemanan, sebagai kegiatan *refreshing* menghilangkan stress, meningkatkan komunikasi, kerjasama dan meningkatkan berbahasa inggris serta *game* dijadikan profesi atau menghasilkan uang salah satunya *game online* yang menggunakan gadget.⁴

Kemajuan teknologi mempengaruhi pola bisnis di dalam masyarakat. Saat ini, banyak pihak yang berlomba-lomba berinovasi terutama untuk kepentingan dagang. Transaksi perdagangan yang di hadirkan pada kemajuan teknologi saat ini yaitu transaksi melalui internet. Transaksi ini disebut *e-commerce*. Pembelian dan penjualan *e-commerce* juga merupakan perjanjian penjualan dan pembelian yang sesuai dengan penjualan dan pembelian. Ini dilakukan dengan menggunakan media di internet. Banyak situs yang digunakan oleh pelaku usaha untuk

² Kustiawan, Andri Arif, et al. *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika, 2019.

³ Mertika Mertika and Dewi Mariana, "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar," *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (2020): 99.

⁴ Fadly Firmansyah Putra et al., "Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University," *Jurnal Politikom Indonesiana* 4, no. 2 (2019): 98–103.

memperdagangkan barang-barang. Salah satu model transaksi *e-commerce* adalah *online marketplace*.⁵ Dengan meningkatnya pengguna *game online*, hal ini menarik minat bagi pelaku usaha bisnis digital untuk memasarkan produk *game online*. Berdasarkan data dari Goodstats 95,3% pengguna internet di Indonesia bermain video games.⁶ Seiring dengan perkembangan aktivitas jual beli di era modern ini, salah satu fenomena yang menarik untuk diteliti adalah aktivitas jual beli akun *game online*, terutama pada game *e-Football 2025 Mobile*.

e-Football 2025 Mobile dianggap sebagai sebuah platform game olahraga yang dirilis oleh salah satu perusahaan game development di Jepang yaitu Konami. *efootball 2025 Mobile* adalah versi terbaru dari saga game sepak bola dari Konami yang hingga tahun 2020 dikenal di seluruh dunia dengan nama *Pro Evolution Soccer*.⁷ *Efootball* dirilis oleh Konami sejak 23 Mei 2017 yang dahulu bernama *Pes Mobile* dan beralih nama menjadi *efootball 2022* pada 30 September 2021 hingga saat ini *e-Football 2025 mobile*. Terdapat data jumlah *rating* dan pengguna dari *efootball 2025 mobile* yang didapatkan dari *Google Play Store* sejak bulan Oktober 2024 terhitung mendapatkan *rating* sebesar 4,1 dari 5,0 dengan pengisi ulasan sebanyak 13 juta dan total unduhan sekitar 100 juta lebih pengguna.

Fenomena yang terjadi saat ini mulai banyak pengguna *eFootball 2025 Mobile* yang tidak hanya sekedar bermain menikmati *game* namun juga mengambil kesempatan untuk mencari penghasilan melalui *game* ini yaitu dengan cara menjual akun pribadi mereka. Dalam jual beli *game online eFootball 2025 Mobile* yang

⁵ Fitria Wandani and Suparna Wijaya, "Pengenalan Pajak Pertambahan Nilai Terhadap Transaksi Digital Game Online Di Indonesia," *Educoretax* 3, no. 2 (2023): 89–102.

⁶ Agnes, Z. "95% Pengguna Internet Indonesia Bermain Video Games" (2024, 5 Oktober), Diakses pada 9 November 2024, dari <https://goodstats.id/article/95-pengguna-internet-indonesia-bermain-video-games-82uYx>

⁷ Pujabramantya, Alphasiwi. "Analisis User Experience Pada Game Efootball 2023 Mobile Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire (Geq). Diss". Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2024.

ditawarkan adalah akun yang memiliki jenis kartu pemain yang langka atau sulit didapatkan. Jenis kartu pemain langka atau bagus ini dilihat dari jenis kartu yang disediakan oleh *game eFootball* yaitu jenis kartu *epic*, *showtime*, dan *bigtime*. Semakin banyak suatu akun memiliki jenis kartu langka maka harga akun pun semakin mahal. Pihak penjual ini biasanya membuat postingan jualan di media sosial seperti Instagram, Facebook dan grup *eFootball 2025 Mobile* di Whatsapp.

Pasal 1457 KUHPerdara menyatakan bahwa, “perjanjian jual beli adalah perjanjian antara penjual dan pembeli di mana penjual mengikatkan dirinya untuk menyerahkan hak miliknya atas suatu barang kepada pembeli, dan pembeli mengikatkan dirinya untuk membayar harga barang itu”.⁸ Jual beli dilakukan dengan cara mengadakan perjanjian akad dengan menggunakan asas konsensualisme yang kesepakatan jual beli tergantung kepada persetujuan kedua belah pihak.

Asas konsensualisme adalah kesepakatan para pihak untuk mengikat diri dalam suatu perjanjian.⁹ Merujuk pada ketentuan Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdara) yang menyatakan bahwa, "Perjanjian adalah suatu perbuatan hukum di mana satu pihak atau lebih mengikatkan diri kepada satu pihak atau lebih lainnya," maka setiap individu yang terlibat dalam suatu kesepakatan hendaknya memahami persyaratan yang mendasari keabsahan perjanjian tersebut. Hal ini penting agar perjanjian jual beli dapat diakui secara hukum. Agar suatu perjanjian jual beli dianggap sah, harus memenuhi syarat. Sebagaimana tercantum

⁸ Johanis F. Mondoringin, “Tinjauan Hukum Tentang Hak Dan Kewajiban Penjual Dan Pembeli Dalam Perjanjian Jual Beli Menurut KUH-Perdata,” *Lex Privatum* XII, no. Vol. 12 No. 3 (2023): 1-2.

⁹ Devi Ana Istoati and Dan Lathifah Hanim, “Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) 5 Penerapan Asas Konsensualisme Dalam Perjanjian Sewa Menyewa Rumah *Application Of The Principle Of Consensualism In House Renting Agreements*,” 2021, 267–79.

dalam Pasal 1320 Kitab Undang-undang Hukum Perdata (KUHPerdata), suatu perjanjian dianggap sah apabila memenuhi empat persyaratan berikut:¹⁰

1. Kesepakatan dari para pihak yang mengikatkan dirinya;
2. Kecakapan para pihak untuk melakukan perbuatan hukum;
3. Objek perjanjian yang jelas;
4. Causa atau alasan yang diperbolehkan oleh hukum.

Unsur utama dalam perjanjian jual beli adalah barang dan harga. Menurut asas konsensualitas yang menjadi dasar hukum perjanjian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), perjanjian jual beli dianggap sah sejak tercapainya kesepakatan harga dan barang yang di jual. Dengan kata lain, begitu kedua belah pihak sepakat terkait harga dan barang, perjanjian sudah di katakan sah meskipun belum ada pembayaran terhadap barang dan barang belum diberikan.¹¹

Transaksi jual beli akun *game* online *eFootball 2025 Mobile* dapat dilakukan dengan menggunakan sistem jual beli dengan cara menggunakan pihak ketiga (Rekber) sebagai pihak yang membantu proses transaksi jual beli. Rekening bersama (rekber) adalah sistem pembayaran yang dirancang untuk memfasilitasi transaksi antara pembeli dan penjual, terutama ketika mereka memiliki rekening bank yang berbeda. Dengan menggunakan rekber, pembeli dapat mentransfer dana ke rekening bersama yang dikelola oleh pihak ketiga terpercaya, bukan langsung ke rekening penjual. Setelah barang diterima dan sesuai dengan kesepakatan, dana akan diteruskan ke penjual. Sistem ini meningkatkan keamanan transaksi dan

¹⁰ Dahlan, Dahlan. "Syarat Sahnya Perjanjian Jual Beli Online Yang Dilakukan oleh Anak Di Bawah Umur Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata." *Jurnal Hukum Malahayati*, Vol. 4 No.1 (2023): 1-13.

¹¹ Umar, Dhira Utara. "Penerapan Asas Konsensualisme Dalam Perjanjian Jual Beli Menurut Perspektif Hukum Perdata." *Lex Privatum*, Vol. 8 No.1 (2020): 39.

mengurangi risiko penipuan dalam jual beli online.¹² Rekening bersama (rekber) berfungsi sebagai pihak ketiga yang netral dan terpercaya, menjamin keamanan transaksi antara pembeli dan penjual. Dengan sistem ini, dana pembeli disimpan sementara oleh rekber hingga barang diterima dan sesuai dengan kesepakatan. Jika salah satu pihak tidak memenuhi kewajibannya, rekber bertindak sebagai mediator untuk menyelesaikan perselisihan, memberikan rasa aman bagi kedua belah pihak.¹³ Dalam konteks transaksi jual beli akun *game online eFootball 2025 Mobile*, istilah "rekber" merujuk pada pihak ketiga atau perantara yang berperan dalam memberikan jaminan keamanan bagi baik penjual maupun pembeli. Di kalangan pemain *game eFootball 2025 Mobile*, "rekber" umumnya mengacu pada administrator toko (admin store) *eFootball* yang menyediakan layanan rekening bersama (rekber) untuk memfasilitasi proses jual beli akun *game* tersebut. Tata cara dalam rekber yaitu diawali dengan pembeli dan penjual saling sepakat menentukan rekber yang dipercaya kemudian memastikan siapa yang akan menanggung biaya fee rekber, kemudian pembeli mentransfer uang kepada rekber sesuai dengan kesepakatan harga. Pihak rekber memastikan dana sudah masuk, ketika sudah masuk rekber memberitahu penjual untuk memberikan data akun kepada pembeli, kemudian pembeli mengamankan akun dengan mengganti email dan password akun dan melihat kondisi akun, jika sesuai maka pembeli mengatakan "*done*" kepada pihak rekber dan penjual lalu uang dicairkan pihak rekber kepada penjual akun.¹⁴

¹² Putu Dian Wulandari, "Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Pengguna Sistem Pembayaran Rekening Bersama Dalam Transaksi E-Commerce", *Jurnal Kertha Desa*, Vol. 8 No. 7 (2020): 1-9.

¹³ M. Syarif Hidayatullah, Moch. Nuril Ihsan, and Moh. Nur Muhibbin, "Penggunaan Jasa Rekening Bersama (REKBER) Perspektif Islam," *El-Qist: Journal of Islamic Economics and Business (JIEB)* 9, no. 1 (2019): 16–31

¹⁴ Eka Sri Wahyuni, "Trend Jual Beli Online Melalui Situs Resmi Menurut Tinjauan Etika Bisnis Islam," *Jurnal BAABU AL-ILMI: Ekonomi Dan Perbankan Syariah* 4, no. 2 (2019): 186.

Implementasi sistem rekening bersama (rekber) dalam aktivitas jual beli akun *game online eFootball 2025 Mobile* memunculkan sejumlah isu hukum yang sebelumnya tidak banyak dijumpai. Dalam praktiknya, seringkali timbul berbagai permasalahan. Contohnya, penjual yang seharusnya menyerahkan akun game sesuai kesepakatan tidak menunaikan kewajibannya, atau penjual memberikan akun namun spesifikasinya tidak sesuai. Pihak-pihak yang lalai dalam melaksanakan tanggung jawabnya sesuai dengan perjanjian jual beli yang telah disepakati dapat diajukan gugatan oleh pihak yang merasa dirugikan untuk menuntut kompensasi atas kerugian yang dialami. Permasalahan lainnya yaitu penggunaan jasa rekber yang saat ini sering dilakukan dalam transaksi jual beli akun *game online eFootball 2025 Mobile*. Rekber sendiri sudah ada sejak 2019 ketika jual beli akun *game online eFootball 2025 Mobile* ini semakin ramai dan juga diiringi dengan perbuatan wanprestasi dalam pelaksanaannya.¹⁵ Pemilik jasa rekber ini yaitu admin *store eFootball* yang ada di Instagram, Facebook maupun *Whatsapp Grup*. Seorang penyedia layanan rekening bersama (rekber) dalam transaksi ini dapat memfasilitasi transaksi dengan nilai mulai dari puluhan ribu hingga jutaan rupiah, dan sebagai imbalannya, pihak rekber akan menerima sejumlah biaya (*fee*) yang telah disetujui sebelumnya oleh para pihak yang bertransaksi.

Data yang ditemukan di lapangan, dengan melakukan wawancara dalam bentuk kuisioner *online* yang dibagikan kepada grup *game online eFootball 2025 Mobile* Indonesia. Dalam kuisioner tersebut ditemukan beberapa kejadian

¹⁵ Sinaga, Niru Anita, and Nurlaly Darwis. "Wanprestasi dan Akibatnya Dalam pelaksanaan perjanjian." *Jurnal Mitra Manajemen* Vol.7 No.2 (2020): 44.

perbuatan wanprestasi dalam konteks aktivitas jual beli akun *game eFootball 2025 Mobile* menggunakan rekening bersama, diantaranya:

1. Muhammad Alif Pratama (19) sebagai pembeli akun pernah mengalami kerugian dalam jual beli akun *efootball 2025 Mobile* dengan menggunakan sistem rekber. Alif membeli akun seharga Rp. 300.000,00. di salah satu store *efootball*. Kemudian, pihak rekber mengkonfirmasi kepada penjual ada yang ingin membeli akun miliknya. Selanjutnya rekber memberikan nomor penjual kepada alif untuk saling sepakat terhadap harga kemudian sepakat dengan harga Rp. 300.000,00. Kemudian alif mentransfer uang kepada pihak rekber kemudian rekber mengkonfirmasi bahwa uang sudah masuk. Namun pihak penjual tidak memberikan akunnya kepada alif dan pihak rekber tidak memberikan pertanggungjawabannya kepada alif. Kemudian pihak rekber meminta uang tambahan senilai nominal Rp.300.000,00.
2. Muhammad Lian (22) sebagai pembeli pernah mengalami kerugian dalam jual beli akun *efootball 2025 mobile* dengan menggunakan sistem rekber. Nail melakukan kesepakatan kepada store gmpesstore di Instagram untuk membeli akun di store miliknya. Akun yang ingin dibeli adalah akun titipan dari orang lain sebagai pemilik akun tersebut. Nail sudah sepakat untuk membeli akun tersebut dengan harga Rp. 100.000 dengan pemilik akun dan juga rekber. Kemudian Nail Badar melakukan transaksi kepada rekber lalu mengkonfirmasi sudah mentransfer. Namun tiba-tiba pihak rekber melakukan pembatalan perjanjian secara sepihak dan mengembalikan uang yang sudah ditransfer namun nominal yang dikembalikan tidak sesuai dengan yang ditransfer. Kemudian pihak rekber menjelaskan kalau

nominal dipotong fee, padahal transaksi belum terlaksana dan pihak rekber menjelaskan kalau ada yang melakukan penawaran yang lebih tinggi kepada akun tersebut.

3. Ahmad Syafiq (25) sebagai pembeli pernah mengalami kerugian dalam jual beli akun *efootball 2025 mobile* dengan menggunakan sistem rekber. Ahmad Syafiq telah sepakat untuk membeli akun di salah satu store di Instagram. Akun yang ingin dibeli adalah akun titipan dari orang lain sebagai pemilik akun tersebut. Syafiq sudah sepakat dengan harga yang diperjanjikan dengan pembeli dan juga pihak rekber (store tersebut). Syafiq mentransfer uang kepada pihak rekber, kemudian pihak rekber mengkonfirmasi dana sudah masuk dan memberitahu kepada pemilik akun untuk memberikan data akun, kemudian data akun diberikan namun saat login ke dalam game, akun yang diberikan tidak sesuai dengan yang diperjanjikan. Syafiq meminta haknya untuk mendapatkan akun yang sesuai namun penjual tidak dapat mempertanggungjawabkan akun tersebut. Lalu syafiq melakukan pelaporan kepada pihak rekber namun pihak rekber tidak dapat membantu apapun. Syafiq meminta ganti rugi kepada pihak rekber maupun pemilik akun akhirnya pihak rekber bertanggungjawab memberikan ganti rugi berupa akun namun tidak sesuai dengan spek yang dibeli sehingga syafiq merasa tetap dirugikan.

Permasalahan yang ditemukan dalam konteks jual beli akun *efootball 2025 mobile* yaitu wanprestasi yang menyebabkan kerugian terhadap pembeli. Pada kasus diatas terjadi perbuatan wanprestasi yang dilakukan dalam transaksi rekber dan pihak rekber belum dapat bertanggungjawab dalam permasalahan ini. Data yang ditemukan selain kasus diatas yaitu ada penjual yang mengalami kerugian

di mana pihak rekber tidak transparan dalam soal fee sehingga pencairan dana fee lebih besar dari seharusnya padahal sudah ada klausa baku yang dibuat oleh pihak rekber dalam penentuan *fee*, kemudian ada masalah pihak rekber lama dalam merespon, pihak rekber ada yang bekerjasama dengan pihak tertentu agar transaksi berjalan dengan cepat namun akun belum diamankan sehingga bisa menimbulkan masalah pada akun. Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) menyatakan bahwa, "Setiap tindakan melawan hukum yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain karena kesalahannya, mewajibkan pelaku untuk mengganti kerugian tersebut." Lebih lanjut, Pasal 15 ayat 1 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menegaskan bahwa, "penyelenggara sistem elektronik wajib menyelenggarakan sistem elektronik secara andal dan aman." Berdasarkan kedua ketentuan pasal ini, dapat disimpulkan bahwa pihak rekber, dalam hal ini adalah administrator toko (admin store) eFootball, memiliki kewajiban untuk bertanggung jawab atas kerugian yang dialami oleh pembeli yang bertransaksi dalam perjanjian jual beli akun game online eFootball 2025 Mobile.

Permasalahan yang terjadi dalam transaksi jual beli *game online eFootball 2025 Mobile* dengan sistem rekber, dalam kasus yang telah disebutkan diatas kebanyakan pihak yang dirugikan baik dari pembeli hingga penjual yang dirugikan tidak mendapatkan ganti rugi dan pihak rekber seakan abai. Kondisi ini tidak sejalan dengan ketentuan dalam Pasal 15 ayat (1) yang menyatakan bahwa "setiap Penyelenggara Sistem Elektronik wajib menyelenggarakan Sistem Elektronik secara andal dan aman, serta bertanggung jawab atas kelancaran operasional Sistem Elektronik sesuai dengan fungsinya". Disini sebagai penyelenggara sistem elektronik yaitu pengelola rekber, dalam konteks

jual beli akun *eFootball 2025 Mobile* belum dapat memberikan keamanan sehingga seringkali dalam transaksi ini para pihak dirugikan dan tidak ada pertanggungjawaban dari pengelola rekber dari kerugian yang dialami para pihak dalam aktivitas jual beli akun *eFootball 2025 Mobile* dengan sistem rekening bersama. Berdasarkan uraian diatas, maka judul dari penelitian ini adalah:

“Perlindungan Hukum Dalam Transaksi Jual Beli Akun *Game Online Efootball 2025 Mobile* Dengan Sistem Rekening Bersama Dihubungkan Dengan Pasal 15 Ayat 1 Undang-Undang Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Rumusan masalah tersebut dibuat berdasarkan latar belakang masalah diatas. Penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk perlindungan hukum dalam transaksi jual beli akun game online *efootball 2025 Mobile* dengan sistem rekening bersama menurut Pasal 15 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?
2. Bagaimana bentuk pertanggungjawaban dari pihak rekber mengenai kerugian yang menimpa pihak-pihak yang terlibat dalam aktivitas jual beli akun game *efootball 2025 Mobile* dengan sistem rekening bersama?
3. Bagaimana upaya hukum yang dapat ditempuh apabila para pihak mengalami kerugian akibat perbuatan wanprestasi dalam transaksi jual beli akun game online *efootball 2025 Mobile* dengan sistem rekening bersama?

C. Tujuan Penelitian

Sebagaimana perumusan masalah yang telah disampaikan di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk perlindungan hukum dalam transaksi jual beli akun *game online eFootball 2025 Mobile* dengan sistem rekening bersama menurut Pasal 15 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
2. Untuk mengetahui bentuk pertanggungjawaban dari pihak rekber atas kerugian yang dialami para pihak dalam transaksi jual beli akun *game online eFootball 2025 Mobile* dengan sistem rekening bersama.
3. Untuk mengetahui upaya hukum yang dapat ditempuh apabila para pihak mengalami kerugian akibat perbuatan wanprestasi dalam transaksi jual beli akun *game online eFootball 2025 Mobile* dengan sistem rekening bersama.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan 2 (dua) kegunaan yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis sebagaimana yang diuraikan di bawah ini:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembangan sekaligus menambah khazanah Ilmu Hukum lebih khusus terhadap Hukum Perdata, dijadikan sumber informasi, data dan literatur bagi kegiatan-kegiatan penelitian dan kajian ilmiah yang terkait dengan perbuatan perdata dan perlindungan hukum dalam transaksi jual beli akun *game online eFootball 2025 Mobile* dengan sistem rekening

bersama. Selain itu, penulis berharap dengan adanya tulisan ini maka dapat menambah koleksi karya ilmiah dengan memberikan kontribusi pemikiran dalam pemberian perlindungan hukum dalam transaksi jual beli akun game online *eFootball 2025 Mobile* dengan sistem rekening bersama dihubungkan dengan Pasal 15 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau dimaksudkan agar dapat menjadi kerangka acuan atau landasan bagi penulis lanjutan dan mudah-mudahan dapat memberikan masukan bagi pembaca. Penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap masyarakat sehingga masyarakat dapat mengetahui dan memberikan tanggapan terkait perlindungan hukum dalam transaksi jual beli akun game online *eFootball 2025 Mobile* dengan sistem rekening bersama dihubungkan dengan Pasal 15 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

E. Kerangka Pemikiran

Menurut Suteki kerangka pemikiran dalam penelitian disusun berdasarkan identifikasi masalah yang muncul, didukung oleh teori-teori relevan dan bukti-bukti empiris dari penelitian sebelumnya. Langkah pertama adalah memahami konteks masalah, kemudian mengaitkannya dengan teori yang ada untuk membentuk landasan konseptual. Selanjutnya, peneliti menyusun hubungan antar konsep atau variabel yang akan diteliti, yang dituangkan dalam bentuk naratif atau diagram untuk mempermudah pemahaman alur penelitian. Kerangka pemikiran ini berfungsi sebagai peta yang mengarahkan penelitian dan

membantu dalam merumuskan hipotesis atau pertanyaan penelitian yang jelas dan terstruktur.¹⁶

1. Teori Perlindungan Hukum

Teori Perlindungan Hukum, Fitzgerald menjelaskan teori perlindungan hukum bahwa hukum harus mengintegrasikan dan menyesuaikan berbagai kepentingan masyarakat, karena perlindungan kepentingan tertentu hanya dapat dilakukan dengan membatasi kepentingan lain karena hukum berkaitan dengan hak asasi manusia dan kepentingan, ia memiliki wewenang terbesar untuk menentukan kepentingan manusia yang harus diatur dan dilindungi.¹⁷

Perlindungan dalam konteks hukum merujuk pada kewajiban aparat penegak hukum untuk memberikan rasa aman baik fisik maupun mental kepada korban dan saksi dari potensi ancaman, gangguan, teror, atau kekerasan. Pelayanan ini wajib diberikan selama proses penyelidikan, penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di sidang pengadilan.¹⁸

Perlindungan hukum dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama. Pertama, perlindungan hukum *preventif*, yang merupakan upaya pemerintah untuk mencegah terjadinya pelanggaran hukum sebelum insiden tersebut muncul. Kedua, perlindungan hukum *represif*, yang berupa tindakan penegakan hukum seperti pemberian sanksi, hukuman penjara, serta hukuman tambahan lainnya yang diberikan setelah

¹⁶ Suteki and Galang Taufani, "Metode Penelitian Hukum (Filsafat, Teori, dan Praktik)", Cetakan ke-4 (Depok, Rajawali Pers, 2022): 209

¹⁷ Moeriono, Juli. "Perjanjian Kredit Pemilikan Rumah dalam Perspektif Teori Perlindungan Hukum". *Jurnal AFoSJ-LAS*, Vol.1, No.3 (2021): 256.

¹⁸ Gultom, Maidin, "Perlindungan Hukum Terhadap Anak; Dalam Sistem Peradilan Pidana Anak di Indonesia", (Bandung: Refika Aditama, 2006) Hal 12.

terjadinya sengketa atau pelanggaran hukum. kedua.¹⁹ Dasar hukum perlindungan hukum dapat ditemukan dalam ketentuan-ketentuan dalam UUD 1945 yaitu:

- a) Dalam Pasal 24 ayat (1) UUD 1945 menyebutkan, bahwa
 “Kekuasaan kehakiman merupakan kekuasaan yang merdeka untuk menyelenggarakan peradilan guna menegakkan hukum dan keadilan.”
- b) Dalam Pasal 28 D ayat (1) UUD 1945 menyebutkan, bahwa:
 “Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum.”

2. Teori Perjanjian

Sesuai dengan ketentuan Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), dapat dipahami bahwa "perjanjian merupakan suatu tindakan hukum di mana satu pihak atau lebih mengikatkan diri terhadap satu pihak atau lebih lainnya." Sejalan dengan hal tersebut, Subekti mendefinisikan perjanjian sebagai suatu kondisi ketika seseorang berjanji kepada pihak lain untuk melaksanakan suatu tindakan tertentu yang kemudian menciptakan suatu hubungan hukum di antara mereka.

3. Teori Pertanggungjawab Perdata

Pertanggungjawaban hukum mengacu pada kewajiban seseorang untuk mempertanggungjawabkan perbuatannya di hadapan hukum. Jika

¹⁹ Agus Antara Putra, I Nyoman Putu Budiarta, and Desak Gde Dwi Arini, “Perlindungan Hukum Terhadap Pekerja Dengan Perjanjian Kerja Waktu Di Indonesia,” *Jurnal Interpretasi Hukum* 1, no. 2 (2020): 12–17.

perbuatan tersebut melanggar norma hukum yang berlaku, individu tersebut dapat dikenai sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Menurut pandangan Hans Kelsen, “seseorang dapat dikatakan bertanggung jawab secara hukum atas suatu tindakan apabila tindakan tersebut menyimpang dari norma-norma hukum yang berlaku, sehingga berpotensi menimbulkan sanksi terhadap individu yang bersangkutan”.²⁰

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang penulis dapatkan ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran sebagai bahan acuan dari perbandingan serta untuk menghindari kesamaan dengan penelitian penulis. Adapun perbedaan dari hasil-hasil penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Soultan Rizq Binha (2023) “PERLINDUNGAN HUKUM PEMBELI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG SEBAGAI KONSUMEN MELALUI MEDIA SOSIAL FACEBOOK”, penelitian ini membahas terkait penerapan perlindungan hukum terhadap pembeli game online mobile legends sebagai konsumen yang mengalami perbuatan wanprestasi dari penjual. Sedangkan dalam penelitian ini membahas penerapan perlindungan hukum dalam transaksi jual beli akun game online eFootball 2025 mobile dengan sistem rekening bersama yang mengalami perbuatan wanprestasi.

²⁰ Kamilah Is'ad, Oti Handayani, and Widya Romasindah Aidy, “Pertanggungjawaban Pelaku Usaha Pada Pembatalan Perjanjian Kerjasama Antara Klien Dengan Perusahaan Wedding Organizer,” *Eksekusi : Jurnal Ilmu Hukum Dan Administrasi Negara* 2, no. 1 (2023): 149–64.

2. Penelitian Muhammad Luqman Fauzan (2020), “PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGEND”, penelitian ini membahas terkait keabsahan transaksi jual beli akun game online mobile legends menurut hukum Indonesia dan perlindungan hukum bagi konsumen yang mengalami kerugian dengan meminta hak ganti rugi dan melaporkan pelaku usaha yang melakukan perbuatan wanprestasi. Sedangkan dalam penelitian ini membahas penerapan perlindungan hukum dalam transaksi jual beli akun game online eFootball 2025 mobile dengan sistem rekening bersama yang mengalami perbuatan wanprestasi
3. Penelitian Akbar Kadavi (2024), “PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMAIN GAME ONLINE ATAS PEMBELIAN BARANG VIRTUAL DALAM GAME JENIS FREEMIUM MENURUT HUKUM DI INDONESIA”, dalam penelitian ini membahas terkait pemain game online sebagai konsumen memiliki hak-hak tertentu untuk menguasai barang virtual. Meskipun pemain memiliki hak penguasaan atas barang virtual, namun tidak dianggap sebagai pemilik. Perlindungan konsumen diperlukan jika penyedia layanan tidak dapat memenuhi hak-hak pemain. Sedangkan dalam penelitian ini membahas terkait penerapan perlindungan hukum dalam transaksi jual beli akun game online eFootball 2025 mobile yang mengalami perbuatan wanprestasi, di mana pihak-pihak disini seharusnya mendapatkan hak dari apa yang telah diperjanjikan.
4. Penelitian Riandi Dwi Putra (2022), “PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KONSUMEN DALAM JUAL BELI AKUN GAME

ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG MELALUI E-COMMERCE BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NO 8 TAHUN 1999”, kajian ini bertujuan untuk menganalisis perlindungan hukum bagi konsumen yang menderita kerugian akibat tindakan penjual melalui platform Marketplace. Kerugian ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk wanprestasi, perbuatan melawan hukum, penipuan, atau jenis pelanggaran lainnya yang dilakukan oleh pelaku usaha yaitu Shopee dalam media jual beli akun. Sedangkan dalam penelitian ini membahas terkait penerapan hukum penerapan perlindungan hukum dalam aktivitas jual beli akun *game eFootball 2025 mobile* dengan sistem rekber yang mengalami perbuatan wanprestasi.

5. Penelitian Najar Rudin Sidiq (2022), “TINJAUAN HUKUM TERHADAP JUAL BELI AKUN GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN’S BATTLEGROUNDS (PUBG) MOBILE DI WILAYAH KOTA PEKANBARU”, penelitian ini membahas terkait bentuk transaksi yang dilakukan dalam praktik jual beli akun game online Player Unknown’s Battleground (PUBG) Mobile di wilayah kota pekanbaru dan pelanggaran aturan hukum dalam jual beli akun game online Player Unknown’s Battleground (PUBG) Mobile berupa wanprestasi, penipuan, dan akun phising. Sedangkan dalam penelitian ini membahas terkait perlindungan hukum dalam transaksi jual beli akun game online *eFootball 2025 Mobile* dengan sistem rekber yang mengalami perbuatan wanprestasi.

G. Langkah-Langkah Penelitian

1. Metode Penelitian

Soerjono Soekanto mendefinisikan metode sebagai pola pikir yang diterapkan dalam proses penelitian dan evaluasi. Metode juga dipandang sebagai teknik umum dalam ranah ilmu pengetahuan serta cara spesifik untuk menjalankan suatu prosedur tertentu. Sementara itu, penelitian dipandang sebagai instrumen yang digunakan manusia untuk memperkuat, memelihara, dan mengembangkan khazanah ilmu pengetahuan.²¹ Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan sistematis mengenai suatu situasi atau fenomena. Metode ini dipilih untuk mengumpulkan data dasar yang komprehensif. Dalam proses pengumpulan data, berbagai teknik dapat diterapkan, seperti penyebaran kuesioner, pelaksanaan wawancara terstruktur, dan metode lainnya yang relevan.²²

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara yuridis empiris yaitu dengan penelitian secara lapangan, yang mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta yang terjadi didalam kehidupan masyarakat. Penelitian ini dilakukan terhadap keadaan yang sebenarnya yang telah terjadi di masyarakat dengan maksud untuk menemukan fakta-fakta dan data yang dibutuhkan. Penelitian ini dilaksanakan dengan cara menelaah dan mengkaji secara mendalam peraturan perundang-undangan yang relevan dengan isu yang menjadi fokus

²¹ Soerjono, Soekanto. "Pengantar Penelitian Hukum" (Jakarta: UI Pres, 1984).

²² Adiwiastara, Miftah Farid, Hidayatul Muhajir, and Deddy Supriadi. "Pengukuran kesenjangan digital menggunakan metode deskriptif berbasis website." *Evolusi: Jurnal sains dan manajemen* Vol. 8 No.2 (2020): 85.

utama dalam penelitian ini. Peneliti mengkaji Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

3. Jenis dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, data diartikan sebagai kenyataan yang ada yang berfungsi sebagai bahan sumber untuk menyusun suatu pendapat, keterangan yang benar, dan keterangan atau bahan yang dipakai untuk penalaran dan penyelidikan.²³ Sedangkan jenis data merupakan sebuah pengelompokan data sesuai porsi atau takaran. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sumber bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

a) Bahan hukum primer

Bahan hukum yang mengikat seperti norma-norma atau kaidah dasar, perundang-undangan, Diantaranya:

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPer)
- 2) Undang-Undang Republik Indonesia Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 juncto Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UUITE)
- 3) Peraturan perundang-undangan lainnya yang terkait.

b) Bahan hukum sekunder

²³ LMS-SPADA, "Data Dan Sumber Data Kualitatif", *Kemendikbud*, n.d., 1. Melalui: https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/553988/mod_folder/content/0/Data%20dan%20Sumber%20Data%20Kualitatif.pdf Diakses pada tanggal 5 November 2024 pukul 21.01 WIB.

Bahan-bahan yang memberikan justifikasi terhadap bahan hukum inti disebut sebagai bahan hukum sekunder. Buku, jurnal, artikel dan referensi lain yang relevan digunakan sebagai bahan hukum sekunder untuk mendukung penelitian ini.

c) Bahan hukum tersier

Sumber hukum yang bersifat pelengkap terhadap sumber hukum primer dan sekunder disebut dengan bahan hukum tersier. Kamus hukum, atau bahan hukum tersier digunakan oleh penulis dalam penyusunan penulisan ini.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian digunakan paling sedikit 2 jenis alat pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a) Studi Kepustakaan

Menurut **Nazir**, penelitian literatur mengacu pada metode perekaman data dengan memecahkan buku, literatur, catatan, dan berbagai laporan tentang hal itu.²⁴ Studi kepustakaan yaitu menelaah terhadap buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Tempat penelitian kepustakaan di Perpustakaan Pusat Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

b) Studi Wawancara atau Interview

Menurut **Sugiyono**, studi wawancara menyatakan bahwa Wawancara diterapkan sebagai metode pengumpulan data ketika peneliti bermaksud melakukan studi awal guna mengidentifikasi

²⁴ Moh, Nazir. "Metode Penelitian", (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013): 93.

permasalahan yang perlu diteliti lebih lanjut. Selain itu, wawancara juga dipilih jika peneliti ingin menggali informasi yang lebih mendalam dari responden. Teknik ini melibatkan proses tanya jawab antara peneliti dan responden terkait dengan isu yang menjadi fokus penelitian penulis.

5. Teknik Analisis Data

Menurut **Robert K. Yin** proses analisis dimulai dengan menyusun dan mengurutkan data sampai menyimpulkan data hasil penelitian. Analisis data kualitatif diawali dengan menyusun dan menyeleksi catatan lapangan yang telah diperoleh selama peneliti berada di lapangan serta data sumber lainnya.²⁵

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisa menggunakan metode analisis kualitatif. Dilakukan penggabungan pendekatan undang undang dan pendekatan masalah serta menganalisis berbagai literatur yang relevan dengan penelitian ini dalam memecahkan permasalahan dari aspek hukum. Hasil tersebut menghasilkan kesimpulan dan penjelasan yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

6. Lokasi Penelitian

Melalui platform media online, menggunakan Google Form sebagai alat untuk mengetahui pihak-pihak yang mengalami wanprestasi ketika transaksi jual beli akun *game online efootball 2025 mobile* dengan sistem rekber. Alasan penelitian menggunakan kuesioner online melalui Google

²⁵ Solikin, "Pengantar Metode Penelitian Hukum".

Form dikarenakan transaksi jual beli akun *game online efootball 2025 mobile* dilakukan melalui media online seperti *Instagram, Facebook* dan *Whatsaap*. Lokasi penelitian wawancara secara langsung di Demos Cafe Bandung.

