



## Tafsiran Transaksi Akun *Game Online* Serta Aspek Perlindungan Hukum Yang Terkena *Scam* dan Penipuan (*BEDROG*)

I Gusti Made Darwin Damareksa Putra<sup>1</sup>, Dewa Gede Pradnya Yustiawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Hukum, Universitas Udayana, Indonesia

e-mail: [darwindamareksa@gmail.com](mailto:darwindamareksa@gmail.com), [Pradnya\\_yustiawan@unud.ac.id](mailto:Pradnya_yustiawan@unud.ac.id)

**Abstract.** This research is intended to examine and gain a deep understanding of the different types of legal protections applicable to online game account transactions affected by fraud and scams, both prior to and following the establishment of agreements, by referring to the current laws and regulations in Indonesia. The scope of this legal protection includes preventive measures as well as the reinstatement of consumer rights in transactions impacted by fraud or scams, within the framework of national law. The study aims to clarify the various forms of legal protection available to consumers and the legitimacy of online game account transactions according to Indonesian law. Furthermore, the research explores the processes involved in online game account transactions and the definitions and features of scams and fraud from both civil and criminal legal perspectives. It also integrates various pertinent laws, including the Consumer Protection Law, the Information and Electronic Transactions Law, the Civil Code (KUHPerdata), and the Criminal Code (KUHP), along with recent updates to the newly established Criminal Code.

**Keywords:** Legal Protection, Buying and Selling, Online Game Accounts, Scam and Fraud

**Abstrak.** Penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis serta memahami secara mendalam bentuk-bentuk dari perlindungan hukum dalam konteks jual beli akun game online yang mengalami scam dan penipuan baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan perjanjian dengan mengacu pada perundang-undangan yang diberlakukan di Indonesia. Adapun perlindungan hukum yang dimaksud meliputi aspek pencegahan serta pemulihan hak dari konsumen dalam transaksi jual beli akun yang terkena dampak penipuan atau scam, yang diatur dalam kerangka hukum nasional. Hasil yang diperoleh diharap mampu memberi gambaran secara jelas terkait bentuk-bentuk perlindungan hukum yang tersedia bagi konsumen, serta keabsahan transaksi jual beli akun game online berdasarkan hukum positif Indonesia. Selain itu akan dibahas juga mekanisme yang terlibat pada jual beli akun game online, serta definisi dan karakteristik dari tindakan scam dan penipuan, baik dalam perspektif hukum perdata maupun pidana. Penelitian ini akan menghubungkan beragam undang-undang yang berkaitan, seperti Undang-Undang Perlindungan Konsumen, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata).

**Kata Kunci:** Perlindungan Hukum, Jual Beli, Akun *Game Online*, *Scam* dan Penipuan

### 1. PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring waktu berlalu, teknologi kini memperoleh sebuah perkembangan dengan cepat yang berdampak signifikan pada kehidupan serta aktivitas masyarakat. Teknologi memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dengan efisien dan langsung di seluruh sisi dunia. Kemudian teknologi dimanfaatkan juga selaku media informasi, perdagangan, dan hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang tercipta dari pesatnya perkembangan teknologi ini adalah permainan online atau pada umumnya dikenal dengan istilah *Game Online*. Para pakar mengungkapkan salah satunya Candra Zebeh Aji beliau mengungkapkan bahwa *game online*

adalah suatu video game ataupun permainan yang dilakukan melalui sambungan internet untuk bermain.<sup>1</sup>

Umumnya seseorang bermain game hanya untuk melepas kepenakan akibat dunia yang begitu keras sehingga banyak orang beranggapan *game* sebagai pelampiasan emosi dan dunia hiburan. Namun semakin perkembangan zaman cenderung beberapa orang memanfaatkan *game online* sebagai media perdagangan untuk memperoleh profit dengan memperjualbelikan item-item yang di ada digame, lisensi dari game tersebut serta akun *game online*. Dengan adanya *game online* sabagai media hiburan dan perdagangan, beberapa orang memanfaatkan celah terbut untuk melakukan aktivitas yang ilegal dan dapat merugikan banyak orang seperti melakukan *scam* dan penipuan.<sup>2</sup> Hal tersebut dilakukan baik sebelum terjadinya transaksi yang dimana pelaku usaha memperoleh akun *game online* dengan cara yang tidak baik yaitu memperoleh dengan menggunakan metode *scam* lalu akun yang terkena *scam* tersebut diperjualbelikan kembali.

Menurut berita yang diterbitkan oleh iNewsMaluku.id pada Sabtu, 04 Juni 2022, berjudul “Seorang pelajar yang ada di Ambon menjual akun permainan online palsu seharga Rp. 2 juta, sementara korbannya adalah seorang remaja dari Samarinda”. diceritakan bahwa seorang remaja asal Samarinda menjadi korban penipuan terhadap aktifitas perdagangan akun game online. Awalnya, korban mencari layanan penjual akun *game* di *Instagram*, dan setelah mencapai kesepakatan dengan penjual, korban mengirimkan sejumlah dana ke akun bank pihak pelaku. Namun, setelah menerima pembayaran, pelaku mengirimkan akun yang ternyata tidak sesuai dengan deskripsi yang diberikan sebelumnya, sehingga korban merasa tertipu.<sup>3</sup> Selain itu, Poskota.Net juga melaporkan kasus serupa, di mana seorang pelapor mengalami kerugian dalam aktivitas perdagangan akun dengan modus investasi.<sup>4</sup>

Dengan merujuk pada uraian tersebut, tindakan ini melanggar ketentuan, khususnya Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK). Dalam Pasal 4

<sup>1</sup> Mukhlis Bakri and Azmiyah Hidayati Fahman. “Jual Beli Akun Game Di Komunitas Game Online Free Fire Kuningan Dalam Perspektif Hukum Islam”. *Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 3, No. 2. (2023): 104.

<sup>2</sup> Alamsyah, Arif. “ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE (PUBG) PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (KAJIAN PERBANDINGAN HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM)”. *Skripsi.*, Universitas Hasanuddin, 2021.

<sup>3</sup> Bakri, Mukhlis, and Azmiyah Hidayati Fahman. “Jual Beli Akun Game Di Komunitas Game Online Free Fire Kuningan Dalam Perspektif Hukum Islam”. *Al Barakat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 3, No. 2 (2023):103-12.

<sup>4</sup> Poskota.Net. “Kasus Jual Beli Akun Game Online PUBG Berujung Pelaporan di Polres Metro Jaktim”. Diakses pada 12 September 2024. Terakhir dimodifikasi pada Jumat 23 Februari 2024. <https://poskota.net/2024/02/23/63710/>.

undang-undang ini, didfinisikan bahwa “Konsumen berhak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan”, yang tercantum lebih rinci pada huruf b. Selain itu, Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang sudah diperbarui oleh Undang-Undang No. 19 Tahun 2016, mengatur dalam Pasal 28 ayat (1) bahwasanya “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik”.<sup>5</sup>

State of the art dari penelitian ini berdasar kepada sejumlah penelitian terdahulu, seperti penelitiannya Kadek Ari Sumando Utama yang berjudul “Perlindungan Konsumen Dalam Bertransaksi Online Berlandaskan Undang-Undang No. 8 Tahun 1999”.<sup>6</sup> Penelitian ini berbeda secara signifikan dengan penelitian Kadek Ari Sumando terutama dalam hal aspek perlindungan hukum serta objek yang dibahas penelitian ini berfokus pada akun *game online* sebagai objek yang diperjualbelikan, sementara penelitian Kadek Ari Sumando membahas transaksi online secara umum di toko online. Selanjutnya, ada penelitian I Putu Bayu Mahendra yang berjudul “Perlindungan Data Pribadi Konsumen Daring Pada Saat Bertransaksi E-Commerce di Indonesia”.<sup>7</sup> Perbedaan utamanya adalah penelitian sebelumnya lebih menyoroti perlindungan data pribadi. Penelitian ini di sisi lain menitikberatkan pada masalah penipuan dan scam dalam aktifitas perdagangan akun *game online*.

## 1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah keabsahan jual beli akun *game online* menurut hukum yang diberlakukan di Indonesia?
2. Bagaimana perlindungan hukum bagi konsumen dalam transaksi jual beli akun *game online* yang mengalami *scam* dan penipuan?

---

<sup>5</sup> Melbi Lestari, Desak Nyoman Ayu, dkk. “Penerapan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE dalam Tindak Pidana Penipuan Love Scam”. *Jurnal Analogi Hukum* 5, No. 1 (2023): 120-125.

<sup>6</sup> Utama, Kadek Ari Armando, Yustiawan, Dewa Gede Pradnya. “PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM BERTRANSAKSI ONLINE BERLANDASKAN UNDANG-UNDANG NO 8 TAHUN 1999”. *Kertha Wicara: Jurnal Ilmu Hukum* 11, No. 8 (2022): 1562-1569.

<sup>7</sup> Bayu Mahendra, I Putu, Dana Sugama I Dewa Gede. “Perlindungan Data Pribadi Konsumen Daring Pada Saat Bertransaksi E-Commerce Di Indonesia”. *Kertha Desa: Jurnal Ilmu Hukum* 8, No. 12 (2020): 36 -49.

### 1.3. Tujuan Penelitian

Adanya penelitian ini dengan tujuan mengidentifikasi, memahami, serta mengevaluasi berbagai aspek terkait jual beli akun *game online* yang terkena scam dan penipuan, serta mengeksplorasi bentuk perlindungan hukum yang tersedia bagi transaksi akun *game online* yang menjadi korban penipuan tersebut.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang peneliti terapkan yakni normatif, sebab dianggap sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengidentifikasi masalah yang ada dan menganalisisnya dengan memanfaatkan bahan hukum sekunder semisal teori-teori hukum, artikel, jurnal, serta buku yang relevan. Bahan hukum sekunder ini kemudian dikaitkan dengan bahan hukum primer, yaitu peraturan seperti UUPK, UU ITE yang telah direvisi dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPPerdata), serta Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).<sup>8</sup>

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Bagaimana keabsahan jual beli akun *game online* menurut hukum yang berlaku di Indonesia

KUHPPerdata Pasal 1457 menjelaskan “Jual beli adalah suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan”. Ketentuan tersebut menegaskan bahwasanya transaksi jual beli merupakan sebuah kesepakatan dengan sifat timbal balik, di mana kedua pihak memiliki kewajiban masing-masing dengan satu pihak memberi barang sementara pihak yang lain melunaskan pembayaran sebagai imbalan untuk memperoleh barang tersebut.<sup>9</sup> Konsep ini juga berlaku aktivitas perdagangan akun *game online*, meskipun akun tersebut bersifat digital, statusnya tetap dapat diakui sebagai objek sah pada perjanjian jual beli sesuai dengan hukum.

KUHPPerdata Pasal 499 menentukan “barang adalah tiap benda dan tiap hak yang dapat menjadi obyek dari hak milik”. Dari sudut pandang tersebut, akun *game online* bisa dianggap

---

<sup>8</sup> Tribertus Payung, Friend Henry Anis. “Tinjauan Yuridis Pembatalan Sepihak Oleh Pembeli Dalam Transaksi Jual-Beli Di Shopee Yang Menggunakan Metode Pembayaran Cash On Delivery (Cod)”. *Lex Administratum: Jurnal Fakultas Hukum Universitas Sam Ratulangi* 8, No.1 (2023).

<sup>9</sup> Ketaren, Xania Maharani. “Keabsahan Perjanjian Jual Beli Menggunakan Mata Uang Asing di Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia”. *Skripsi.*, Universitas Islam Indonesia, 2016.

sebagai bentuk hak kebendaan yang memenuhi kriteria sebagai objek kepemilikan. Kepemilikan tersebut ditentukan melalui KUHPer Pasal 570, dimana memberikan hak dalam memanfaatkan dan menggunakan barang dengan bebas, selama tidak melanggar hukum atau peraturan yang ada, serta tidak merugikan hak orang lain. Namun, hak tersebut dapat dicabut demi kepentingan publik dengan memberikan ganti rugi yang pantas sesuai peraturan yang berlaku. Dengan demikian, dalam aktivitas perdagangan *akun game online*, pemilik akun seharusnya dapat mentransfer akun tersebut selama tidak melanggar peraturan yang terkait atau hak pihak ketiga, seperti hak pengembang game atau pengguna lain.<sup>10</sup>

Subekti dalam bukunya “Pokok-Pokok Hukum Perdata” tentang benda, membagi benda menjadi 4 yaitu sebagai berikut:

1. Dapat digantikan dan tidak digantikan;
2. Diperjualbelikan dan tidak diperjualbelikan;
3. Dibagi dan tidak dapat dibagi;
4. Bergerak dan tidak bergerak.<sup>11</sup>

Dari penjelasan Subekti, kategori akun *game online* termasuk kedalam benda bergerak hal tersebut didasarkan pada akun *game online* sebagai aset virtual yang dapat diperjualbelikan, karena sifatnya yang dapat dipindahtangankan dari satu pemilik ke pemilik lain melalui proses digital. Proses digital yang dimaksud ialah pemindahan hak akses diantaranya penggantian *username*, *password* dan informasi penting lainnya kepada pembeli atau dapat melakukan melalui pengembangan masing-masing *game online*.<sup>12</sup>

Berdasarkan KUHPerdata Pasal 1320, terdapat empat syarat sah dari sebuah perjanjian seperti:

1. Persetujuan diantara kedua belah pihak yang saling berkomitmen;  
Sesuai asas konsensualisme, perjanjian dianggap sah setelah terjadinya kesepakatan, meskipun belum tertuang secara tertulis.
2. Kecakapan para pihak untuk membentuk sebuah perjanjian;  
Secara konsep setiap orang mampu untuk membentuk perikatan, kecuali mereka yang disebutkan dalam pasal 1330 KUHPerdata.
3. Suatu Hal Tertentu;  
Yahya Harahap berpendapat, prestasi mencakup apa yang harus dilakukan oleh debitur

<sup>10</sup> Nugrahaningtyas, Ardinila. “KEPEMILIKAN ATAS VIRTUAL PROPERTY DALAM HUKUM BENDA DI Indonesia”. *Skripsi.*, Universitas Islam Indonesia, 2017.

<sup>11</sup> Subekti., Pokok-Pokok Hukum Perdata. Jakarta: PT. Intermedia, 2015.

<sup>12</sup> *Ibid.*

dan hak yang dimiliki oleh kreditur. Ini dapat melibatkan pemberian suatu barang, pelaksanaan tindakan tertentu, atau bahkan tidak melakukan sesuatu.

#### 4. Alasan yang sah

Isi kesepakatan tidak boleh melanggar hukum yang berlaku., moralitas atau ketertiban publik (Pasal 1335-1337 KUHPerdara).<sup>13</sup>

Berdasarkan hal tersebut, aktivitas perdagangan akun *game online* dapat dianggap sah secara hukum jika semua empat syarat yang diperlukan terpenuhi. Selain itu, dalam konteks hukum kebendaan, akun yang diperjualbelikan dapat dikategorikan sebagai benda tidak berwujud milik pembuat akun. Ini karena pemilik akun memiliki hak untuk menggunakan dan mengelola akun tersebut dengan bebas, sesuai dengan definisi hak milik yang telah diuraikan sebelumnya.<sup>14</sup>

Di sisi lain, menurut pandangan UU ITE, dalam aktivitas jual beli dengan cara daring, maka pihak yang berpartisipasi membentuk ikatan hukum melalui kesepakatan yang dirancang secara daring. Ini sejalan terhadap Pasal 1 angka 17 UU ITE yang telah direvisi dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016. Perjanjian ini dikenal dengan kontrak elektronik, yaitu sebuah kesepakatan yang dituangkan pada dokumen elektronik ataupun media elektronik yang lain.

Penjual barang ataupun jasa dengan cara online harus menyampaikan informasi yang lengkap dan jelas terkait ketentuan perjanjian serta deskripsi produk secara menyeluruh dan akurat kepada konsumen. Berdasarkan hal tersebut, elemen-elemen dalam perdagangan elektronik mencakup:

1. Adanya perjanjian dagang;
2. Perjanjian dilakukan melalui platform elektronik;
3. Kehadiran langsung para pihak tidak perlu;
4. Pelaksanaan perjanjian dilakukan secara terbuka;
5. Sistemnya bersifat terbuka melalui internet.<sup>15</sup>

Barang yang diperjualbelikan berupa akun *game online* yang dimiliki oleh individu

---

<sup>13</sup> Badruzaman, Mariam Darus, dkk., *Kompilasi Hukum Perikatan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2016.

<sup>14</sup> Hukum Online. "Hukumnya Jual Beli Akun Game Online". Diakses pada 12 September 2024. Terakhir dimodifikasi 26 Oktober, 2021. [https://www.hukumonline.com/klinik/a/hukumnya-jual-beli-akun-igame-online-i-lt60fa01707edc0/#\\_ftn1](https://www.hukumonline.com/klinik/a/hukumnya-jual-beli-akun-igame-online-i-lt60fa01707edc0/#_ftn1).

<sup>15</sup> Dwi Fani Palupi. "Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli Akun Melalui Rekening Bersama Pada Aplikasi Game Online Pubg Mobile" Skripsi., Universitas Islam Negeri Prof. Kh. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2024.

yang sudah mencapai level atau pencapaian tertentu, sehingga menarik minat calon pembeli. Ketika pembeli merasa puas dengan akun yang ditawarkan, penjual dan pembeli sepakat atas harga yang ditetapkan. Pembayaran dilakukan dengan cara transfer atau pertemuan langsung di lokasi yang telah disepakati. Penjual kemudian memberikan *username* dan *password* dari akun *game* yang diperdagangkan, hal itu menandai selesainya transaksi.<sup>16</sup>

Situasi ini menunjukkan adanya niat buruk atau tindakan penipuan yang disengaja oleh penjual, misalnya dengan mengubah *password* akun sebelum pembeli sempat menggantinya. Hal ini sejalan dengan Pasal 28 ayat 1 UU ITE, yang telah direvisi dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016. Pasal tersebut secara prinsip menjelaskan bahwa tindakan penjual yang mengakibatkan kesesatan ini menyebabkan kerugian pada konsumen terkait aktivitas perdagangan secara daring.<sup>17</sup>

### 3.2. Bagaimana perlindungan hukum bagi konsumen dalam transaksi jual beli akun *game online* yang mengalami *scam* dan penipuan

*Scam* adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan segala bentuk penipuan atau kecurangan, khususnya dalam konteks daring atau Online.<sup>18</sup> Biasanya Seseorang atau sekelompok yang menipu atau memanfaatkan kepunyaan orang lain dengan tindakan yang tidak sah itu disebut sebagai istilah *Scammer*.<sup>19</sup> Ini sejalan dengan KUHP Pasal 378 yang menerangkan “Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan memakai nama palsu atau martabat palsu, dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi hutang maupun menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana penjara paling lama empat tahun”. Kemudian R Soesilo melalui buku miliknya “Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal”, menjelaskan penipuan selaku kejahatan yang ditentukan melalui Pasal 378 KUHP melibatkan tindakan kriminal di mana pelaku melakukan

---

<sup>16</sup> Bakri, Mukhlis, and Azmiyah Hidayati Fahman. “Jual Beli Akun Game Di Komunitas Game Online Free Fire Kuningan Dalam Perspektif Hukum Islam”. *Al Barakat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 3, No. 2 (2023): 103-12.

<sup>17</sup> *Ibid.*

<sup>18</sup> Sabilla, Divia Putri. “Penyuluhan Pencegahan Tindakan Scam Pada Teknologi Bersama Masyarakat Durensari Bojongsari Depok”. *JATIMIKA: Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika* 2, No. 3 (2021): 487-490.

<sup>19</sup> Simanungkalit, Jason Aaron Riado, Raihan Hertadi, and Asmak ul Hosnah. “Analisis Tindak Pidana Penipuan Online Dalam Konteks Hukum Pidana Cara Menanggulangi dan Pencegahannya”. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis* 4, No.2 (2024): 281-94.

1. Mempengaruhi seseorang untuk menyerahkan barang, memberi utang, atau melenyapkan piutang;
2. Upaya untuk mendapatkan keuntungan diri sendiri ataupun pihak lain dengan cara yang melawan hukum;
3. Upaya tersebut dilakukan melalui memanfaatkan:
  - a. nama ataupun identitas palsu;
  - b. tipu muslihat; ataupun
  - c. serangkaian kebohongan.<sup>20</sup>

Sejumlah teknik umum yang digunakan penipu dalam transaksi online dirinci Kementerian Komunikasi dan Informatika adalah sebagai berikut:

- a. *Phishing*. Secara teknis, *phishing* adalah praktik penjahat dunia maya yang menyamar sebagai situs web terkemuka untuk mengelabui pengguna agar membocorkan informasi penting.
- b. *Pharming*. Salah satu metode melakukan penipuan, yang dikenal sebagai *pharming*, melibatkan pemalsuan nama domain situs web untuk mengelabui pengguna agar mengunjungi situs web jahat yang mencuri informasi sensitive.
- c. *Sniffing*. Sebuah metode serba guna untuk melanggar keamanan jaringan, *sniffing* melibatkan pengumpulan data sensitif dari jenis lalu lintas jaringan tertentu.<sup>21</sup>

Selama proses jual beli akun game online, kerap kali penjual yang melaksanakan jual beli dengan cara online melakukan serangkaian metode ini untuk mengelabui pembeli dengan cara memalsukan akun yang akan dijual, mengganti *password* dan *username* akun setelah pembayaran berhasil, mengirimkan sebuah link atau website yang berisi informasi atau data pribadi pembeli dan penipuan melalui harga yang berbeda terhadap pasar.<sup>22</sup>

Dalam konteks perlindungan konsumen jika pelaku merupakan pelaku usaha karena terdapatnya transaksi online, hal tersebut mengacu pada Pasal 1 angka 3 UUPK yang menjelaskan “Pelaku usaha adalah setiap orang perseorangan atau badan usaha, baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau

---

<sup>20</sup> R. Soesilo,. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal. Bogor: Politeia, 2017.

<sup>21</sup> Simanungkalit, Jason Aaron Riado, Raihan Hertadi, and Asmak ul Hosnah. “Analisis Tindak Pidana Penipuan Online Dalam Konteks Hukum Pidana Cara Menanggulangi dan Pencegahannya”. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis* 4, No.2 (2024): 281-94.

<sup>22</sup> Bakri, Mukhlis, and Azmiyah Hidayati Fahman. “Jual Beli Akun Game Di Komunitas Game Online Free Fire Kuningan Dalam Perspektif Hukum Islam”. *Al Barakat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 3, No. 2 (2023): 103-12.

melakukan kegiatan dalam wilayah hukum negara Republik Indonesia, baik sendiri maupun bersama-sama melalui perjanjian penyelenggaraan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi”. Hal ini sesuai terhadap ketentuan UUPK Pasal 4 yang memberikan pengaturan terkait hak-hak dari konsumen.<sup>23</sup>

Sesuai pada huruf b dan c pada Pasal 4 tentang hak-hak konsumen, Selama proses pembelian dan penjualan akun *game online* sebagai pembeli berhak untuk memperoleh haknya ialah memilih akun sesuai dengan deskripsi yang diberikan oleh penjual, serta mendapatkan akun yang diperjanjikan sesuai dengan harga yang telah disetujui, Namun dalam kasus akun *game online* yang diperjualbelikan dan terkena *scam* serta penipuan pembeli sering kali tidak mendapatkan akun sesuai janji yang diberikan baik dari segi *level*, *item* atau fitur lainnya. Selain itu pembeli juga berhak mendapatkan informasi yang jelas tentang kondisi akun *game online* yang dijual, namun penjual yang tidak jujur sering kali memberikan informasi palsu untuk meyakinkan pembeli padahal akun tersebut tidak sesuai dengan apa yang dijanjikan.<sup>24</sup> Relevan dengan hak-hak pembeli, sebagai pelaku usaha tentunya mempunyai sejumlah kewajiban yang perlu dipenuhi dalam kaitannya terhadap transaksi jual beli akun *game online*. Hal tersebut tercantum pada Pasal 7 huruf a UU PK, yakni “beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya”. Dan huruf b yang menjelaskan “memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan”.<sup>25</sup> Tentunya sejalan dengan hal tersebut pelaku usaha diharuskan untuk mengganti ataupun memberikan kompensasi apabila objek jual beli yaitu akun *game online* tidak sejalan terhadap keterangan yang diberikan pada kesepakatan jual beli, dimana kemudian diatur secara lebih jelas pada huruf g.

Upaya hukum yang bisa konsumen lakukan guna meminta pertanggungjawaban dari pelaku usaha ditentukan melalui sejumlah perundang-undangan, yang diantaranya:

1. Menurut Undang-Undang Perlindungan Konsumen

Melalui peraturan ini diatur secara jelas mengenai tanggung jawabnya pelaku usaha terhadap konsumen, seperti termaktub melalui Pasal 19 ayat (1), yang menjelaskan “Pelaku

---

<sup>23</sup> Ahmadi, Miru, “Prinsip-prinsip Perlindungan Hukum Bagi Konsumen di Indonesia”, (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 209

<sup>24</sup> Bakri, Mukhlis, and Azmiyah Hidayati Fahman. “Jual Beli Akun Game Di Komunitas Game Online Free Fire Kuningan Dalam Perspektif Hukum Islam”. *Al Barakat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 3, No. 2 (2023): 103-12.

<sup>25</sup> Armando Utama, Kadek Ari dan Dewa Gede Pradnya Yustiawan. “PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM BERTRANSAKSI ONLINE BERLANDASKAN UNDANG-UNDANG NO. 8 TAHUN 1999”. *Kertah Wicara: Journal Ilmu Hukum* 11, No. 8 (2022): 1562-1570

usaha bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan/atau kerugian konsumen akibat mengkonsumsi barang dan/atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan”. Dengan demikian, apabila terjadi permasalahan atau sengketa yang timbul akibat kerugian yang diderita konsumen, pelaku usaha mempunyai sebuah kewajiban secara hukum guna bertanggungjawab atas produk yang dijualnya, termasuk pada konteks transaksi jual beli yang berlangsung dengan cara elektronik ataupun online. Situasi ini menegaskan prinsip berupa tanggung jawab mutlak (*strict liability*) dari pelaku usaha dalam hal kerugian konsumen.<sup>26</sup>

## 2. Menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan ini secara rinci menentukan semua aspek terkait informasi serta transaksi elektronik, termasuk cara perdagangan yang dilakukan secara online. Pasal 17 ayat (2) menyebutkan semua pihak yang terlibat dalam transaksi elektronik, seperti yang dijelaskan dalam ayat (1), diwajibkan untuk berperilaku dengan niat baik selama proses interaksi dan/atau pertukaran informasi serta dokumen elektronik dalam transaksi tersebut. Hal ini meliputi tanggung jawab untuk menjaga integritas, keterbukaan, dan menghindari tindakan yang dapat merugikan pihak lain selama proses transaksi berjalan. Selain itu, Pasal 38 menetapkan bahwa setiap individu berhak untuk menggugat penyedia sistem elektronik dan/atau pengguna teknologi informasi jika tindakan mereka menyebabkan kerugian. Ketentuan ini menyediakan perlindungan hukum bagi konsumen ketika menghadapi masalah yang berkaitan dengan transaksi jual beli online, dan memberikan hak kepada konsumen untuk mencari penyelesaian hukum melalui pengadilan.<sup>27</sup>

Jika terjadi masalah dalam aktivitas perdagangan secara online, ada 2 pilihan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan sengketa tersebut, baik melalui jalur yudisial (litigasi) maupun *non-yudisial* (*alternative dispute resolution-ADR*).<sup>28</sup>

### 1. Litigasi

Perselisihan antara konsumen dapat diselesaikan baik melalui jalur peradilan maupun melalui alternatif penyelesaian sengketa diluar pengadilan, tergantung dengan kesepakatan yang dibentuk oleh pihak-pihak yang bersengketa dengan sukarela.

---

<sup>26</sup> Montolalu, Kritania, Jemmy Sondakh, Bobby Pinasang. “TANGGUNG JAWAB PELAKU USAHA TERHADAP KONSUMEN TENTANG KESALAHAN PENGIRIMAN PESANAN MAKANAN MELALUI APLIKASI GOJEK”. *Lex Administratum* 11, No. 4 (2023).

<sup>27</sup> *Ibid.*

<sup>28</sup> Dewi, Anggraeni RR dan Acep Heri Rizal. “Pelaksanaan Perjanjian Jual Beli Melalui Internet (E-Commerce) Ditinjau Dari Aspek Hukum Perdata”, *Jurnal Social & Budaya Syar-I* 6, No. 3 (2019): 223-239.

## 2. Non-Litigasi

Selain melalui jalur pengadilan, perselisihan juga bisa diselesaikan dengan metode alternatif. Metode ini mencakup penyelesaian masalah atau perselisihan dengan prosedur yang telah kedua pihak sepakati, tanpa melalui jalur peradilan, dengan metode seperti negosiasi, konsultasi, konsiliasi, mediasi, ataupun meminta penilaiannya seorang ahli.

## 4. KESIMPULAN

Kesimpulannya dari penjelasan diatas, bisa dinyatakan perlindungan hukum terkait transaksi jual beli akun *game online* yang mengalami scam telah ditentukan dengan tegas melalui perundang-undangan yang diberlakukan di Indonesia. Kesepakatan transaksi akun *game online* yang mencakup penipuan atau *scam* tidak termasuk dalam wanprestasi, tetapi lebih kepada tindakan melawan hukum. Wanprestasi akan timbul saat terdapat pihak yang tidak menyelenggarakan melaksanakan prestasi yang ditetapkan dalam kesepakatan yang sah seperti terlambat menyerahkan barang atau membayar. Namun jika terdapat penipuan atau *scam* artinya hal tersebut ada unsur kesengajaan untuk menipu yang melanggar hukum, bukan sekedar kelalaian dalam memenuhi perjanjian. Dalam kasus penipuan pihak yang dirugikan dapat menuntut secara pidana (penipuan) dan/atau perdata (ganti rugi). Jika unsur penipuan dapat dibuktikan dengan kata lain kesepakatan tersebut dapat dibatalkan karena cacat hukum yang merupakan syarat subjektif yang terkandung dalam pasal 1320 KUHPerduta poin 1 dan 2.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ahmadi, Miru, "Prinsip-prinsip Perlindungan Hukum Bagi Konsumen di Indonesia", (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 209.
- Badruzaman, Mariam Darus, dkk.,. Kompilasi Hukum Perikatan. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2016.
- R. Soesilo,. Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Serta Komenta-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal. Bogor: Politeia, 2017.
- Subekti,. Pokok-Pokok Hukum Perdata. Jakarta: PT. Intermesa, 2015.

### Jurnal

- Bayu Mahendra, I Putu, Dana Sugama I Dewa Gede. "Perlindungan Data Pribadi Konsumen Daring Pada Saat Bertransaksi E-Commerce Di Indonesia". *Kertha Desa: Journal Ilmu Hukum* 8, No. 12 (2020): 36-49.
- Bakri, Mukhlis, and Azmiyah Hidayati Fahman. "Jual Beli Akun Game Di Komunitas Game Online Free Fire Kuningan Dalam Perspektif Hukum Islam". *Al Barakat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 3, No. 2 (2023):103-12.

- Dewi, Anggraeni RR dan Acep Heri Rizal. "Pelaksanaan Perjanjian Jual Beli Melalui Internet (E-Commerce) Ditinjau Dari Aspek Hukum Perdataan", *Jurnal Social & Budaya Syar-I* 6, No. 3 (2019): 223-239.
- Intan Permatasari, Niken Widya, Mardijono, H.R Adianto. "STATUS HAK KEBENDAAN TERHADAP TENCENT SELAKU PEMEGANG HAK MILIK KEBEBASAN YANG MUTLAK ATAS GAME PUBG MOBILE DALAM HUKUM PERDATA". *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance* 3, No.1 (2023): 724-734.
- Melbi Lestari, Desak Nyoman Ayu, dkk. "Penerapan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE dalam Tindak Pidana Penipuan Love Scam". *Jurnal Analogi Hukum* 5, No. 1 (2023): 120-125.
- Mukhlis Bakri and Azmiyah Hidayati Fahman. "Jual Beli Akun Game Di Komunitas Game Online Free Fire Kuningan Dalam Perspektif Hukum Islam". *Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah* 3, No. 2. (2023): 104.
- Montolalu, Kritania, Jemmy Sondakh, Bobby Pinasang. "TANGGUNG JAWAB PELAKU USAHA TERHADAP KONSUMEN TENTANG KESALAHAN PENGIRIMAN PESANAN MAKANAN MELALUI APLIKASI GOJEK". *Lex Administratum* 11, No. 4 (2023).
- Putri, Dina Elisa, Elly Sudarti and Elizabeth Siregar. "Tindak Pidana Penipuan Melalui Aplikasi Digital (Gagasan Pemikiran Peratnggungjawaban Oleh Bank)". *PAMPAS: Journal of Criminal* 5, No.1 (2024): 72-87.
- Sabilla, Divia Putri. "Penyuluhan Pencegahan Tindakan Scam Pada Teknologi Bersama Masyarakat Durensari Bojongsari Depok". *JATIMIKA: Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika* 2, No. 3 (2021): 487-490.
- Sutama, Kadek Ari Armando, Yustiawan, Dewa Gede Pradnya. "PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM BERTRANSAKSI ONLINE BERLANDASKAN UNDANG-UNDANG NO 8 TAHUN 1999". *Kertha Wicara: Journal Ilmu Hukum* 11. No. 8 (2022): 1562-1569.
- Simanungkalit, Jason Aaron Riado, Raihan Hertadi, and Asmak ul Hosnah. "Analisis Tindak Pidana Penipuan Online Dalam Konteks Hukum Pidana Cara Menanggulangi dan Pencegahannya". *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis* 4, No.2 (2024): 281-94.
- Tribertus Payung, Friend Henry Anis. "Tinjauan Yuridis Pembatalan Sepihak Oleh Pembeli Dalam Transaksi Jual-Beli Di Shopee Yang Menggunakan Metode Pembayaran Cash On Delivery (Cod)". *Lex Administratum: Jurnal Fakultas Hukum Universitas Sam Ratulangi* 8, No.1 (2023).

### **Skripsi**

- Alamsyah, Arif. "ANALISIS JUAL BELI AKUN GAME ONLINE (PUBG) PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (KAJIAN PERBANDINGAN HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM)". *Skripsi.*, Universitas Hasanuddin, 2021.
- Dwi Fani Palupi. "Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Praktik Jual Beli Akun Melalui Rekening Bersama Pada Aplikasi Game Online Pubg Mobile" *Skripsi.*, Universitas Islam Negeri Prof. Kh. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2024.

Ketaren, Xania Maharani. “Keabsahan Perjanjian Jual Beli Menggunakan Mata Uang Asing di Wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia”. *Skripsi.*, Universitas Islam Indonesia, 2016.

Nugrahaningtyas, Ardinila. “KEPEMILIKAN ATAS *VIRTUAL PROPERTY* DALAM HUKUM BENDA DI Indonesia”. *Skripsi.*, Universitas Islam Indonesia, 2017.

### **Website**

Hukum Online. “Hukumnya Jual Beli Akun Game Online”. [https://www.hukumonline.com/klinik/a/hukumnya-jual-beli-akun-igame-online-i-lt60fa01707edc0/#\\_ftn1](https://www.hukumonline.com/klinik/a/hukumnya-jual-beli-akun-igame-online-i-lt60fa01707edc0/#_ftn1). Diakses pada 12 September 2024

Poskota.Net. “Kasus Jual Beli Akun Game Online PUBG Berujung Pelaporan di Polres Metro Jaktim”. <https://poskota.net/2024/02/23/63710/>. Diakses pada 12 September 2024.

### **Peraturan Perundang-Undangan**

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (Lembaran Negara Republik Indonesia tahun 1999 Nomor 22, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3821).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843) Sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952).