

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dewasa ini transformasi digital ini merambah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, dimana saat ini mulai dari cara berinteraksi, bekerja, hingga hiburan (Putri et al., 2022; Nasution & Ridwan, 2021). Salah satu dampak paling signifikan dari kemajuan teknologi tersebut adalah pertumbuhan pesat industri gim daring (*Online games*) yang kini menjadi bagian integral dari gaya hidup generasi muda. Kemudahan akses internet, ketersediaan smartphone, serta maraknya media sosial telah melahirkan sebuah ekosistem digital yang memungkinkan game *mobile* berkembang secara masif di kalangan masyarakat (Handayani & Rachmawati, 2023).

Menurut laporan dari *We Are Social dan Hootsuite* (2023), lebih dari 213 juta pengguna internet di Indonesia mengakses dunia maya, dan dari jumlah tersebut, sekitar 94,8% pengguna internet di Indonesia mengakses internet melalui perangkat seluler. Data ini memperkuat posisi perangkat mobile sebagai medium utama bagi masyarakat dalam menikmati berbagai layanan digital, termasuk game. Game *mobile* menjadi sangat populer karena fleksibilitas dan kepraktisan yang ditawarkannya. Dalam hal ini, game *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) muncul sebagai salah satu game paling fenomenal yang tidak hanya digandrungi oleh kalangan remaja, namun juga menjadi fenomena sosial dan ekonomi yang signifikan (Sari & Kurniawan, 2022).

*Mobile Legends: Bang Bang* adalah permainan bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton, anak perusahaan dari *ByteDance*, pada tahun 2016. Game ini dirancang untuk dimainkan di perangkat mobile Android dan *iOS*, memungkinkan dua tim yang terdiri dari lima pemain untuk saling bertarung dalam sebuah arena dengan tujuan utama menghancurkan basis pertahanan lawan. Sejak peluncurannya, *Mobile Legends* telah mengalami pertumbuhan eksponensial dan menjadi salah satu game *e-sports* paling dominan di Asia Tenggara, termasuk Indonesia (Wibisono & Nurdiansyah, 2021; Azindhani, 2022). Popularitas game ini juga ditandai dengan banyaknya turnamen profesional, *sponsorship* dari perusahaan besar, serta komunitas pemain yang sangat aktif di media sosial dan platform streaming seperti YouTube dan TikTok (Alwi et al., 2023).

Kepopuleran *Mobile Legends* tidak hanya menciptakan fenomena hiburan, tetapi juga melahirkan ekosistem ekonomi digital baru, salah satunya adalah jual beli akun game. Akun-akun yang telah memiliki peringkat tinggi, item eksklusif, atau karakter langka menjadi komoditas yang memiliki nilai jual tinggi di pasar tidak resmi. Fenomena ini memunculkan celah hukum yang kompleks. Transaksi jual beli akun *Mobile Legends* umumnya dilakukan melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, dan TikTok, serta difasilitasi melalui pembayaran elektronik seperti *e-wallet* (Dana, OVO, Gopay). Sayangnya, banyak transaksi dilakukan tanpa kontrak atau mekanisme perlindungan hukum yang memadai bagi konsumen (Fauzan, 2020; Saifuddin & Adillah, 2025).

Permasalahan yang muncul sangat kompleks. Pertama, banyak konsumen yang tertipu dalam transaksi ini, seperti akun yang tidak sesuai dengan deskripsi, akun yang tidak dapat diakses setelah pembayaran, atau bahkan akun yang dijual bukan milik penjual (Ikhsani, 2019; Dwi Putra, 2020). Kedua, tidak adanya regulasi khusus mengenai legalitas jual beli akun game menciptakan kekosongan hukum (*rechtsvacuum*) dalam perlindungan konsumen di ranah digital. Ketiga, masyarakat, khususnya generasi muda, masih minim literasi hukum terkait hak dan kewajiban dalam transaksi digital (Astuti, 2020; Widiyanti & Winarno, 2019). Selain itu, tidak adanya perantara resmi atau mekanisme *escrow* membuat posisi tawar konsumen menjadi lemah dan sangat bergantung pada itikad baik penjual (Khotimah & Chairunnisa, 2016).

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menjawab persoalan antara das sollen (apa yang seharusnya menurut hukum) dan das sein (apa yang terjadi di masyarakat). Dalam konteks ini, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UUPK) dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) telah memberikan dasar hukum umum terkait perlindungan konsumen dan transaksi elektronik. Namun, belum ada pengaturan eksplisit mengenai objek digital seperti akun game sebagai subjek dalam jual beli, sehingga muncul kesenjangan antara norma hukum dan praktik nyata di masyarakat (Yuliana, 2020; Fauzan, 2020).

Fenomena das sein menunjukkan bahwa masyarakat telah terbiasa melakukan transaksi jual beli akun game, melalui komunikasi privat dan

pembayaran instan, tanpa jaminan atau legalitas transaksi. Namun dalam das sollen, konsumen seharusnya memiliki hak atas keamanan, kejelasan informasi, dan jaminan terhadap kerugian berdasarkan Pasal 4 dan 7 UUPK. Ketidaksesuaian antara realita dan norma inilah yang menimbulkan kekosongan hukum, ketidakadilan, dan menurunnya kepercayaan konsumen terhadap ekosistem digital. Bahkan, dalam beberapa kasus, konsumen tidak tahu bahwa mereka memiliki hak untuk melakukan gugatan atau melaporkan pelaku ke ranah hukum (Miru & Yodo, 2015).

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengisi research gap yang selama ini hanya membahas perlindungan konsumen pada transaksi barang konvensional dan *marketplace* resmi. Minimnya kajian hukum mengenai transaksi digital seperti jual beli akun game secara langsung antar individu di media sosial menjadi alasan penting bagi penulis untuk mengangkat tema ini. Penelitian sebelumnya masih bersifat normatif umum atau fokus pada aspek pidana penipuan *Online*, sementara skripsi ini akan menitikberatkan pada bentuk perlindungan hukum perdata dan tanggung jawab pelaku usaha dalam transaksi akun digital melalui pendekatan yuridis normatif (Renouw, 2017; Wulandari, 2020).

Sebagai solusi, perlu ada interpretasi hukum progresif terhadap objek digital sebagai bagian dari barang tidak berwujud dalam konteks Pasal 1 ayat (4) UUPK. Selain itu, Pasal 5, 9, 26, dan 28 UU ITE harus dikaji ulang dalam konteks perlindungan konsumen digital. Diperlukan juga edukasi hukum kepada konsumen remaja dan kebijakan afirmatif dari pemerintah melalui Badan Perlindungan Konsumen Nasional (BPKN) untuk memperluas cakupan

perlindungan ke ranah transaksi digital (Andriani, 2019; Wibisono, 2021). Hal ini dapat diperkuat dengan adanya peran pemerintah daerah dan satuan pendidikan dalam menyosialisasikan literasi hukum digital bagi generasi muda melalui kurikulum dan media interaktif (Aksenta et al., 2023).

Dengan demikian, penelitian ini penting untuk menjawab kebutuhan hukum dalam era digitalisasi ekonomi, khususnya dalam sektor hiburan berbasis teknologi. Skripsi ini akan memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan hukum perlindungan konsumen digital serta menjadi masukan praktis bagi regulator dan masyarakat dalam menyusun kebijakan perlindungan konsumen berbasis transaksi elektronik yang adil, aman, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Oleh karena itu penulis mengangkat judul **“Perlindungan Hukum Konsumen Dalam Jual Beli Akun *Mobile Legends Online* Menurut UU No. 11 Tahun 2008 Dan UU No. 8 Tahun 1999”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada latar belakang masalah di atas, maka terdapat beberapa identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat ketidakjelasan mengenai keabsahan hukum atas transaksi jual beli akun game *Online*, khususnya terkait tanggung jawab penjual apabila terjadi penipuan atau kerugian di pihak pembeli. Konsumen sering kali tidak menyadari bahwa mereka memiliki hak untuk mengajukan keluhan atau menuntut ganti rugi apabila mengalami kerugian dalam transaksi, misalnya saat membeli akun melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, dan TikTok. Transaksi seperti ini rentan merugikan konsumen karena minimnya perlindungan hukum yang jelas

2. Kondisi regulasi terkait aktivitas komersial berupa jual beli akun permainan Online hingga kini belum menunjukkan ketegasan yang memadai, sehingga mekanisme penindakan terhadap pelanggaran, khususnya yang berhubungan dengan hilangnya hak konsumen akibat praktik kecurangan melalui media sosial, masih belum terlaksana secara efektif. Status perlindungan hukum dalam ranah transaksi digital dapat dikatakan berada pada tahap yang belum kokoh, karena belum mampu memberikan jaminan keamanan dan kepastian bagi pihak yang dirugikan. Atas dasar tersebut, diperlukan pembentukan aturan yang lebih komprehensif dan berkesinambungan, disertai intensifikasi penyuluhan hukum kepada masyarakat pengguna, agar potensi tindak penipuan dalam perdagangan akun game secara daring dapat diminimalisasi serta memberikan rasa aman dalam setiap proses transaksi.
3. Minimnya pengetahuan hukum terkait masyarakat menggunakan media social bagi Masyarakat umum yang kurang memiliki pengetahuan hukum tentang akibat dari jual beli akun game *Online* dalam perlindungan hukum konsumen yang melanggar hak konsumen di media sosial seperti IG, Tiktok, Facebook.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat dilakukan dan menjamin penelitian ini lebih fokus dan menyeluruh, maka peneliti harus mempertimbangkan secara matang setiap variabel agar dapat meminimalisir konteks transaksi jual beli akun game *Mobile Legend* secara *Online* dengan pembayaran melalui *e-wallet*, serta undang-undang yang relevan. Oleh karena itu, peneliti akan menganalisis

pembahasan dalam penelitian ini mengenai potensi pelanggaran kepercayaan konsumen yang diakibatkan oleh transaksi pembelian akun game *Online* berdasarkan Perjanjian Perlindungan Konsumen UU No. 8 Tahun 1999. Dengan demikian, penelitian ini fokus pada permasalahan hukum yang berkaitan dengan aktivitas *Online* konsumen.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa rumusan masalah yang ingin diangkat adalah:

1. Bagaimana pengaturan jual beli secara *Online* akun *Mobile Legends* menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen?
2. Bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap konsumen dalam transaksi jual beli akun game *Mobile Legends* secara *Online* berdasarkan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Atas dasar rumusan permasalahan di atas, maka dapat ditetapkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah:

##### **A. Tujuan Umum**

Tujuan pokok dari penelitian ini ialah mengidentifikasi serta menguraikan secara mendalam mekanisme pengaturan aktivitas jual beli berbasis daring menurut ketentuan hukum positif yang berlaku di Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga diarahkan untuk menelusuri

bagaimana bentuk jaminan dan perlindungan yuridis diberikan kepada konsumen yang terlibat dalam transaksi komersial berupa perpindahan kepemilikan akun permainan Mobile Legends melalui media Online.

## **B. Tujuan Khusus**

1. Untuk menelaah ketentuan hukum yang menjadi dasar pengaturan transaksi jual beli akun *Mobile Legends* secara daring, khususnya berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 mengenai Perlindungan Konsumen.
2. Untuk menganalisis serta menguraikan wujud perlindungan hukum yang diberikan kepada konsumen dalam aktivitas jual beli akun *Mobile Legends* secara daring, dengan merujuk pada ketentuan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini setidaknya memberikan dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### **A. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih signifikan terhadap pengayaan khazanah keilmuan hukum, terutama pada ranah hukum perlindungan konsumen serta aspek hukum perdata yang berkaitan dengan aktivitas transaksi berbasis digital. Melalui penelaahan mendalam mengenai mekanisme pengaturan transaksi jual beli secara daring beserta bentuk jaminan perlindungan yuridis terhadap

konsumen dalam praktik jual beli akun permainan *Mobile Legends* melalui platform Online, kajian ini diorientasikan sebagai landasan konseptual yang dapat digunakan dalam memahami dinamika serta problematika yang timbul dalam interaksi hukum konsumen di tengah arus perkembangan teknologi informasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan akademis untuk memetakan isu-isu hukum baru yang muncul dari praktik ekonomi digital dan membantu merumuskan pendekatan regulatif yang lebih adaptif.

## B. Manfaat Praktis

Penelitian ini bisa dimanfaatkan bagi praktisi hukum diharapkan dapat memberikan referensi dan menambah pengetahuan serta keahliannya untuk mencegah penipuan dan kerugian dalam pemebelian account terhadap konsumen dan masyarakat, diharapkan dapat dijadikan masukan khususnya terkait Bagi masyarakat, diharapkan dapat dijadikan bahan masukan khususnya mengenai pembelian akun game *Online* secara transaksi elektronik, agar tidak mecegah kerugian bagi konsumen dengan pembelian akun game melalui transaksi *Online*.

### 1. Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi sebagai referensi ilmiah alternatif bagi kalangan mahasiswa maupun pihak yang berkecimpung dalam disiplin hukum. Secara khusus, kajian ini dimaksudkan untuk memperluas pemahaman mengenai ketentuan serta konsekuensi yuridis dalam aktivitas transaksi jual beli akun

permainan daring Mobile Legends. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan turut memperluas khazanah diskursus mengenai perlindungan konsumen di ranah digital, yang dewasa ini kian relevan seiring berkembangnya pola interaksi dan perdagangan melalui media elektronik.

## 2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini berpotensi menjadi rujukan edukatif bagi khalayak luas, terutama para pihak yang berposisi sebagai konsumen, mengenai urgensi keberadaan jaminan dan payung hukum dalam aktivitas transaksi berbasis daring. Melalui hasil kajian ini, diharapkan masyarakat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai prerogatif yang melekat pada diri mereka sebagai pengguna layanan, seperti hak untuk memperoleh informasi yang memadai, hak atas rasa aman dan kepastian ketika melakukan pertukaran barang atau jasa secara digital, serta hak dalam menentukan pilihan dan memperoleh perlakuan yang proporsional tanpa diskriminasi dalam proses transaksi.

## 3. Bagi Pemerintah

Hasil kajian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi konseptual bagi pemangku kepentingan, khususnya aparatur pemerintah, dalam merumuskan strategi yang lebih efektif terkait pengawasan serta penertiban aktivitas perdagangan berbasis digital. Dalam konteks tersebut, transaksi jual beli akun permainan daring turut menjadi perhatian, sehingga seluruh bentuk pertukaran

elektronik dapat diarahkan agar selaras dengan norma hukum dan mekanisme regulatif yang sedang berlaku. Dengan demikian, temuan penelitian ini bukan hanya memperkaya khazanah akademik, tetapi juga berpotensi menjadi acuan dalam pembentukan kebijakan untuk memastikan bahwa praktik komersial di ruang siber berjalan secara tertib, sah, dan menjunjung kepastian hukum.

#### 4. Bagi Akademisi

Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian dan pengembangan teori hukum perlindungan konsumen, khususnya dalam konteks transaksi digital. Akademisi juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam pengembangan literatur atau penelitian lanjutan.

#### 5. Bagi Peneliti

Penelitian ini dimaksudkan sebagai medium perluasan wawasan serta pendalaman kajian hukum, terutama dalam konteks mekanisme perlindungan terhadap konsumen pada praktik jual beli akun permainan *Mobile Legends* yang berlangsung melalui jaringan daring dengan memanfaatkan fasilitas pembayaran elektronik (*e-wallet*). Selain itu, kajian ini berfungsi sebagai instrumen bagi peneliti untuk memperjelas pemahaman mengenai ruang lingkup hak dan kewajiban yang melekat pada konsumen, sekaligus mengurai bentuk pertanggungjawaban yang semestinya dipikul oleh pelaku usaha dalam proses transaksi berbasis digital.