

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari dulu hingga sekarang telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pergeseran ranah nyata ke dunia digital lambat laun telah terjadi di semua lini, seperti kegiatan-kegiatan yang kini dilaksanakan secara *online* atau melalui ruang virtual (Yudiawan *dkk.*, 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan bagi kalangan masyarakat, khususnya dari segi sektor perkembangan dalam permainan *game online*. Hal yang terpenting dalam dunia yang terus berubah dan sangat kompetitif ini adalah kemampuan untuk kreatif terhadap tantangan baru, bersama dengan suatu kemampuan mengantisipasi perkembangan dan inovatif (Adnyani, 2021). Seperti perdagangan elektronik atau *E-commerce*, saat ini merupakan salah satu kegiatan perdagangan yang berkembang pesat di internet sehubungan dengan penggunaan internet.

Secara umum, *E-commerce* atau *elektronic commerce* lebih dikenal masyarakat luas sebagai perdagangan elektronik. *E-commerce* merupakan bagian dari bisnis elektronik (*e-business*) yang mana semua kegiatannya berhubungan dengan transaksi *online* melalui internet atau jaringan elektronik lainnya seperti transaksi perdagangan atau penjualan, perbankan dan penyedia jasa. Dengan kata lain, *E-commerce* merupakan aktivitas transaksi jual-beli barang, servis atau transmisi dana atau data dengan menggunakan elektronik yang terhubung dengan internet (Adoe *dkk.*, 2022: 1).

Selain itu, perkembangan teknologi informasi telah mendorong munculnya berbagai bentuk transaksi digital yang bersifat nonformal dan dilakukan secara daring, salah satunya antara lain praktik jual beli akun *game online*. Seperti yang diketahui, transaksi jual beli bukan hanya dilakukan secara konvensional (tatap muka), melainkan telah berkembang ke arah transaksi digital atau *online*. Praktik ini banyak dilakukan oleh masyarakat, khususnya generasi muda, melalui platform-platform seperti media sosial, forum komunitas, maupun aplikasi chatting. Untuk menghindari risiko penipuan, transaksi ini kerap menggunakan jasa pihak ketiga berupa rekening bersama (*rekber*), di mana dana dari pembeli dititipkan terlebih dahulu sebelum akun *game* dikirimkan oleh penjual. Rekening bersama bertugas dalam memastikan bahwa barang yang telah dibayar sampai ke penerima, karena kalau tidak, maka uang akan dikembalikan kepada pembeli (Priyanto & Amin, 2022). Munculnya rekening bersama dilatarbelakangi oleh ketidakpercayaan konsumen terhadap transaksi elektronik sehingga menggunakan jasa dari pihak ketiga sebagai sistem pembayaran yang bertugas untuk mengamankan dana dari konsumen sebelum barang diterima dalam keadaan baik.

Jasa rekening bersama dapat dikategorikan sebagai pelaku usaha perorangan yang menawarkan dan menjual jasanya melalui sistem elektronik. Meskipun begitu, model dan mekanisme di dalam rekening bersama serta pengaturan izin rekening bersama dalam perundang-undangan masih cukup membingungkan yang berdampak pada masalah perlindungan konsumen dalam jual beli *online* (Januar dkk., 2024). Namun dalam praktiknya, sering terjadi penyimpangan, seperti pihak penyedia rekening bersama yang bertindak

sewenang-wenang, misalnya dengan menetapkan biaya tambahan secara sepihak tanpa persetujuan pembeli atau bahkan melakukan tindakan penipuan. Permasalahan ini menimbulkan pertanyaan yuridis mengenai penggunaan jasa rekening bersama dalam transaksi jual beli akun *game online* tersebut, terutama apabila ditinjau dari sudut perlindungan hukum bagi konsumen. Selain itu, pelaku usaha yang menyediakan jasa rekening bersama ini banyak sekali ditemukan di dalam media sosial yaitu dilakukan oleh orang yang tidak dikenal dan juga tidak adanya informasi yang jelas terkait usaha tersebut serta mengaku bahwa penyedia jasa rekening bersama ini sah dan terpercaya dalam melakukan usahanya dan seringkali dalam menawarkan jasanya selalu mengirimkan bukti bahwa selama melakukan jasanya dan mengatakan bahwa jasa ini aman dan terpercaya dan sudah direkomendasi oleh konsumen lainnya, tetapi pernyataan tersebut hanyalah akal dari pelaku usaha rekening bersama ini untuk meyakini konsumen untuk menggunakan jasa rekening bersama yang dijalankan dan juga penyedia jasa rekening bersama ini banyak sekali tidak berstatus hukum dan tidak memiliki kecakapan hukum sehingga penyedia jasa ini sering melakukan tindakan yang sewenang-wenang dan bersifat merugikan banyak konsumen.

Fenomena seperti ini mengakibatkan ketimpangan antara kebutuhan perlindungan hukum yang nyata di masyarakat dengan keberadaan norma hukum yang berlaku saat ini. Dalam dunia digital seperti ini, khususnya anak muda, sudah menjadikan *game online* sebagai bagian dari kebutuhan mereka sehari-hari. Transaksi jual beli akun ini sudah menjadi hal biasa, tetapi perlindungan hukum terhadap aktivitas transaksi tersebut belum mendapatkan

perhatian yang cukup. Apalagi, banyak konsumen yang tidak mengetahui ke mana harus melakukan pengaduan atau bagaimana menuntut haknya jika dirugikan dalam transaksi. Dalam Pasal 4 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (selanjutnya disebut Undang-Undang Perlindungan Konsumen) menyebutkan bahwa hak konsumen diantaranya: “hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan; hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa; hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya” (Khalish Aunur Rahim *dkk.*, 2023).

Selain itu, Pasal 7 Huruf (F) dan (G) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen yang menjelaskan bahwa kewajiban pelaku usaha adalah “memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan maupun penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian”. Dalam pasal tersebut dijelaskan bahwa pelaku usaha yang menggunakan jasa rekening bersama memiliki tanggung jawab hukum atas pemenuhan hak-hak konsumen demi menjaga kenyamanan dan mendapatkan perlindungan hukum guna menjamin kepastian hukum, keadilan, serta perlindungan yang memadai terhadap setiap konsumen yang dirugikan oleh praktik usaha yang tidak sesuai, termasuk apabila pelanggaran tersebut bersifat kelalaian, kesengajaan, ataupun

cacat tersembunyi pada barang dan/atau jasa yang ditransaksikan, dan oleh karena itu pelaku usaha tidak dapat menghindari kewajiban tersebut dengan dalih apapun yang bertentangan dengan prinsip tanggung jawab mutlak (*Strict Liability*).

Urgensi ketentuan pasal tersebut semakin tampak dalam praktik jual beli akun *game online* yang kini semakin berkembang pesat melalui platform digital, di mana banyak pelaku usaha maupun konsumen dalam melakukan transaksi memanfaatkan jasa rekening bersama dari pihak ketiga sebagai perantara pembayaran. Namun demikian, penggunaan rekening bersama ini kerap kali tidak didukung oleh dasar hukum yang jelas dan tidak berada di bawah pengawasan lembaga otoritatif yang berwenang dalam sektor keuangan, sehingga membuka ruang terjadinya pelanggaran terhadap hak-hak konsumen dan kewajiban pelaku usaha yang telah dijamin dalam Pasal 4 dan Pasal 7 Huruf (F) dan (G) dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen. Risiko yang dapat timbul antara lain adalah kurangnya akses konsumen terhadap informasi yang jelas dan transparan mengenai layanan yang diberikan, tidak adanya kejelasan tanggung jawab ketika terjadi perselisihan, serta kesulitan dalam menuntut kompensasi apabila akun game yang dibeli tidak sesuai dengan perjanjian atau bahkan tidak diserahkan sama sekali.

Tindakan penyedia jasa rekening bersama yang melakukan penipuan dana konsumen dalam bentuk transaksi elektronik jual beli akun *game online* dapat dikategorikan sebagai tindak pidana penipuan sebagaimana diatur didalam Pasal 492 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab

Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), yang menyebutkan bahwa, “*Setiap Orang yang dengan maksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan memakai nama palsu atau kedudukan palsu, menggunakan tipu muslihat atau rangkaian kata bohong, menggerakkan orang supaya menyerahkan suatu Barang, memberi utang, membuat pengakuan utang, atau menghapus piutang, dipidana karena penipuan, dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun atau pidana denda paling banyak kategori V.*” Ketentuan Pasal 492 KUHP ini menjadi relevan karena praktik penyedia jasa rekening bersama pihak ketiga ini sering menyalahgunakan kepercayaan konsumen seperti menggunakan modus penipuan secara elektronik meliputi meninggalkan konsumen setelah menerima dana transaksi, memberikan informasi palsu kepada konsumen, atau memberikan penetapan biaya tambahan tanpa sepengetahuan konsumen demi keuntungan pribadi. Meskipun terdapat dasar hukum yaitu Pasal 492 KUHP, tetapi pengaturan tersebut masih bersifat umum dan belum dapat menjawab permasalahan hukum yang terjadi melalui sistem elektronik, seperti transaksi menggunakan jasa rekening bersama ini sehingga tidak adanya perlindungan hukum terhadap konsumen yang dirugikan melalui penipuan digital di luar sistem keuangan formal.

Di sisi lain, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPperdata) memberikan kerangka dasar tentang syarat sahnya perjanjian. Pasal 1320 menegaskan bahwa kesepakatan para pihak dan tujuan yang halal merupakan syarat mutlak sahnya perjanjian, sementara Pasal 1321 mengatur bahwa perjanjian yang dibuat karena penipuan, kekhilafan, atau paksaan dapat

dibatalkan (Augestira *dkk.*, 2024). Hal ini sangat relevan ketika perjanjian antara pembeli dan rekening bersama dalam praktiknya mengandung unsur penipuan atau sepenuhnya ditentukan secara sepihak. Lebih jauh, PP No. 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik juga memberikan aturan teknis mengenai tata kelola sistem elektronik, termasuk prinsip transparansi, keamanan data, dan akuntabilitas dalam transaksi daring, yang semestinya menjadi dasar bagi penyelenggaraan jasa rekening bersama dalam transaksi akun *game online*. Namun, regulasi ini lebih banyak ditujukan kepada penyelenggara sistem elektronik formal yang terdaftar, sehingga penyedia rekening bersama yang bersifat perorangan atau informal tidak tersentuh oleh ketentuan ini secara langsung (Milen & Nasution, 2025).

Berdasarkan hal tersebut, terdapat kekosongan norma hukum yang terjadi, yaitu kurangnya kajian yuridis yang mengulas secara komprehensif terkait penggunaan jasa rekening bersama pihak ketiga dalam transaksi elektronik jual beli akun *game online*. Padahal, realitas di lapangan menunjukkan semakin maraknya praktik ini dengan berbagai risiko hukum yang tidak tertangani sehingga menimbulkan permasalahan norma yang menunjukkan bahwa kondisi dan keadaan konsumen yang dominan lemah dibanding dengan pelaku usaha, telah menyebabkan konsumen sering mempasrahkan dirinya untuk tidak menuntut pelaku usaha sekalipun konsumen telah mengalami kerugian akibat perbuatan pelaku usaha. Meskipun terdapat pengaturan Otoritas Jasa Keuangan yang membahas terkait rekening bersama atau *escrow account* yaitu POJK RI Nomor 10/POJK.05/2022 sebagaimana telah diubah dalam POJK RI Nomor 40 Tahun 2024 Tentang

Layanan Pendanaan Bersama Berbasis Teknologi Informasi, tetapi peraturan OJK ini hanya membahas terkait kegiatan rekening bersama yang dilakukan oleh badan hukum yang diawasi dan terdaftar resmi oleh OJK sehingga belum terdapat ketentuan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) yang secara spesifik mengatur mekanisme maupun izin operasional penyelenggara jasa rekening bersama (*escrow service*) yang dijalankan oleh pihak ketiga secara perorangan. Kondisi ini menimbulkan terjadinya kekosongan hukum (*legal vacuum*) dalam konteks pengaturan penyelenggaraan jasa rekening bersama dalam hal konteks transaksi elektronik nonformal seperti jual beli akun *game online*. Sehingga mengakibatkan hak-hak konsumen tidak terlindungi secara efektif ketika terjadinya tindakan penipuan atau penyalahgunaan dana oleh penyedia jasa rekening bersama tersebut.

Hal seperti ini kerap terjadi, ditambah dengan nilai ekonomis yang dialami konsumen akibat pelanggaran haknya oleh pelaku usaha yang relatif kecil, semakin menambah kepasrahan konsumen untuk tak mengajukan gugatan atau tuntutan kepada pelaku usaha (Hulman, 2021: 11). Kondisi ini bisa menyebabkan kerugian secara finansial bagi konsumen yang telah melakukan transaksi pembayaran sesuai dengan jumlah nominal yang telah disepakati, tetapi tidak mendapatkan haknya berupa barang yang telah dibeli. Dalam transaksi jual beli *online*, rekening bersama ini memiliki peran sebagai pihak ketiga atau perantara, sehingga apabila terjadinya kerugian yang disebabkan oleh tindakan pihak tersebut, maka tanggung jawab tidak berlaku pada pihak *E-commerce*. Hal ini disebabkan karena pada sistem jual beli *online* khususnya *game online* melalui *E-commerce* ini terdapat kesepakatan atau

perjanjian penggunaan yang menyatakan bahwa kerugian yang timbul yang disebabkan oleh tindakan pihak ketiga berada di luar tanggung jawab penyedia platform.

Perlindungan konsumen, baik dalam aspek materiil maupun formil, semakin menunjukkan urgensinya seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan tersebut berperan sebagai pendorong utama dalam meningkatkan produktivitas serta efisiensi produsen dalam menghasilkan barang dan/atau jasa guna mencapai tujuan usahanya (Atsar & Apriani, 2019). Suatu aspek menarik dari upaya perlindungan konsumen adalah kenyataan bahwa hak dan kewajiban konsumen harus diproteksi dari tindakan sepihak pelaku usaha. Karena itu, sudah waktunya menuntut kesadaran kolektif mereka atas tanggung jawab hukum (*product liability*) (Sjahputra, 2021: 10).

Dalam konteks transaksi jual beli akun *game online* yang menggunakan jasa rekening bersama pihak ketiga, perlindungan hukum harus mencakup pengawasan terhadap pelaku usaha penyedia jasa tersebut, pemberian sanksi terhadap pelanggaran, serta mekanisme penyelesaian sengketa yang cepat dan efektif. Pengawasan diperlukan agar kekhawatiran ini tidak terjadi (Yudiawan & Ariestu, 2023). Tanpa adanya kepastian hukum dan instrumen perlindungan yang jelas, konsumen akan selalu berada dalam posisi yang lemah dan rentan terhadap penyalahgunaan, penipuan, serta praktik bisnis yang tidak bertanggung jawab.

Praktik jual beli akun *game online* yang menggunakan jasa rekening bersama pihak ketiga masih berada pada wilayah abu-abu hukum. Meskipun

berbagai peraturan telah mengatur tentang perjanjian (KUHPerdara), perlindungan konsumen (UU No. 8 Tahun 1999), dan penyelenggaraan sistem elektronik (PP No. 71 Tahun 2019), serta transaksi elektronik (UU No. 11 Tahun 2008 sebagaimana terakhir diubah dengan UU No. 1 Tahun 2024) namun seluruhnya hanya memberikan kerangka hukum umum dan tidak secara spesifik menyentuh aspek-aspek unik dari transaksi digital ini.

Hal ini menimbulkan ketidakjelasan dalam penentuan hak dan kewajiban para pihak ketika terjadi sengketa. Di samping itu, belum terdapat ketentuan peraturan perundang-undangan yang secara spesifik dan komprehensif mengatur mengenai layanan rekening bersama yang diselenggarakan secara perorangan atau bersifat informal. Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 hanya mengatur penyelenggara sistem elektronik formal yang terdaftar pada pemerintah. Akibatnya, penyedia layanan rekening bersama yang beroperasi secara mandiri di luar platform resmi tidak tunduk pada kewajiban perizinan, standar pelayanan, maupun mekanisme pengawasan hukum yang memadai. Kondisi ini menciptakan ruang terjadinya penyalahgunaan, seperti penipuan atau pemotongan biaya tambahan secara sepihak, tanpa ada jalur perlindungan hukum yang jelas bagi konsumen. Untuk tanggung jawab hukum, belum ada kejelasan pembagian tanggung jawab ketika konsumen mengalami kerugian akibat tindakan pihak ketiga (penyedia rekening bersama). Platform e-commerce atau pihak penyedia game seringkali melepaskan diri dari tanggung jawab dengan alasan pihak ketiga berada di luar kendali mereka. Padahal, Pasal 4 dan Pasal 7 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen menegaskan hak konsumen untuk mendapatkan ganti

rugi, namun penerapannya terhadap jasa rekening bersama non-formal masih lemah. Mekanisme seperti Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK) belum secara spesifik menangani transaksi digital informal seperti jual beli akun game. Sebagian besar sengketa diselesaikan melalui negosiasi pribadi atau mediasi informal yang tidak menjamin perlindungan hukum yang memadai.

Kondisi ini menunjukkan bahwa terdapat kekosongan norma pada aspek pengaturan objek transaksi digital, mekanisme operasional jasa rekening bersama non-formal, kejelasan tanggung jawab hukum pelaku usaha, serta prosedur penyelesaian sengketa yang adaptif terhadap transaksi daring nonformal. Kekosongan ini berimplikasi pada lemahnya perlindungan hukum bagi konsumen, terutama di kalangan generasi muda yang menjadi pelaku utama transaksi jual beli akun *game online*. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan analisis yuridis yang mendalam terhadap bagaimana perlindungan hukum dapat dioptimalkan bagi konsumen dalam transaksi menggunakan jasa rekening bersama ini sehingga oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat mendesak dilakukan untuk memberikan kejelasan normatif mengenai posisi hukum para pihak dalam perjanjian semacam ini, mengidentifikasi bentuk perlindungan hukum yang seharusnya diberikan kepada konsumen digital, serta memberikan kontribusi dalam wacana pembentukan regulasi yang lebih inklusif terhadap praktik ekonomi digital informal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka penulis ingin mengkaji dan meneliti lebih dalam tentang perlindungan hukum konsumen dalam menggunakan jasa rekening bersama dalam transaksi

elektronik yaitu transaksi jual beli akun *game online* yang terjadi di masyarakat, sehingga akan menulis skripsi dengan judul **ANALISIS YURIDIS TERKAIT PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENGGUNA JASA REKENING BERSAMA PIHAK KETIGA DALAM TRANSAKSI ELEKTRONIK JUAL BELI AKUN *GAME ONLINE*.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka terdapat identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Tidak adanya perlindungan hukum terhadap konsumen dalam transaksi jual beli akun *game online* yang menggunakan jasa rekening bersama (*rekber*) dari pihak ketiga.
2. Tidak adanya pengaturan secara eksplisit didalam Hukum Positif yang mengatur terkait penggunaan Jasa Rekening Bersama Pihak Ketiga dalam suatu Transaksi Elektronik seperti Jual Beli Akun *Game online* sehingga membuka peluang bagi Penyedia Jasa tersebut untuk melakukan tindakan sewenang-wenang yang bersifat merugikan konsumen.
3. Jasa Rekening Bersama Pihak Ketiga cenderung menetapkan klausula baku berupa *penetapan* biaya tambahan baik terhadap penjual maupun konsumen di dalam Transaksi tanpa adanya persetujuan sebelumnya.
4. Tidak adanya sistem pengawasan dan terhadap pelaku usaha jasa rekening bersama *sehingga* membuka peluang terjadinya penipuan, penyalahgunaan dana, hingga manipulasi dalam proses transaksi.
5. Lemahnya kesadaran konsumen terhadap hak-haknya dan mekanisme pengaduan yang menyebabkan banyak konsumen tidak melapor atau

menuntut *haknya* meskipun mengalami kerugian akibat tindakan pelaku usaha yang merugikan dalam praktik rekening bersama.

6. Maraknya *penyedia* jasa rekening bersama pihak ketiga yang dilakukan oleh orang yang tidak dikenal dan tidak memiliki informasi jelas serta status hukum sehingga menimbulkan banyak kerugian yang diberikan oleh konsumen berupa informasi palsu dan kerugian finansial.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, pembahasan akan difokuskan secara khusus pada perlindungan hukum terhadap konsumen dalam transaksi elektronik jual beli akun *game online* yang menggunakan jasa rekening bersama (*rekber*) dari pihak ketiga. Penelitian ini hanya membatasi objek kajian pada transaksi yang dilakukan melalui platform digital secara informal, yakni menggunakan jasa pihak ketiga yang tidak berbadan hukum, tidak terdaftar secara resmi, dan tidak berada di bawah pengawasan otoritas keuangan atau regulator resmi.

Fokus utama dalam penelitian ini adalah bagaimana undang-undang tersebut mengatur hak dan kewajiban konsumen serta tanggung jawab pelaku usaha dalam hal ini penyedia jasa rekening bersama ketika terjadi kerugian, atau pelanggaran hak konsumen dalam transaksi digital. Penelitian ini tidak membahas aspek teknis dari sistem permainan, teknologi informasi, maupun keamanan siber secara mendalam, melainkan menitikberatkan pada hubungan hukum yang timbul antara konsumen dan pelaku usaha dalam konteks penggunaan jasa rekening bersama.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka penulis dapat merumuskan beberapa permasalahan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap pengguna jasa rekening bersama pihak ketiga dalam transaksi elektronik jual beli akun *game online*?
2. Bagaimana bentuk tanggung jawab hukum dari pelaku usaha penyedia jasa rekening bersama (*rekber*) dalam transaksi elektronik jual beli akun *game online* apabila terjadi kerugian terhadap konsumen?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka penulis dapat mengetahui tujuan penelitian ini, antara lain:

1.5.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan antara lain menganalisis dan mengkaji terkait bagaimana bentuk perlindungan hukum dalam transaksi elektronik jual beli akun *game online* yang dilakukan melalui pihak ketiga dengan menggunakan sistem rekening bersama (*rekber*), serta menelaah bentuk tanggung jawab pelaku usaha selaku penyedia jasa rekening bersama apabila terjadi kerugian terhadap konsumen dalam transaksi digital nonformal tersebut. Penelitian ini bertujuan sebagai bentuk pemberian pemahaman yuridis secara komprehensif mengenai posisi hukum konsumen dalam praktik jual beli akun *game online*, serta mengevaluasi kesesuaian praktik tersebut dengan prinsip-prinsip dasar hukum di dalam hukum perlindungan konsumen, hukum perdata, dan hukum transaksi elektronik yang berlaku di Indonesia.

1.5.2 Tujuan Khusus

Adapun Tujuan Khusus dilakukannya penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap pengguna jasa rekening bersama pihak ketiga dalam transaksi elektronik jual beli akun *game online*.
2. Untuk mengetahui bagaimana bentuk tanggung jawab hukum dari pelaku usaha penyedia jasa rekening bersama (*rekber*) dalam transaksi elektronik jual beli akun *game online* apabila terjadi kerugian terhadap konsumen.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

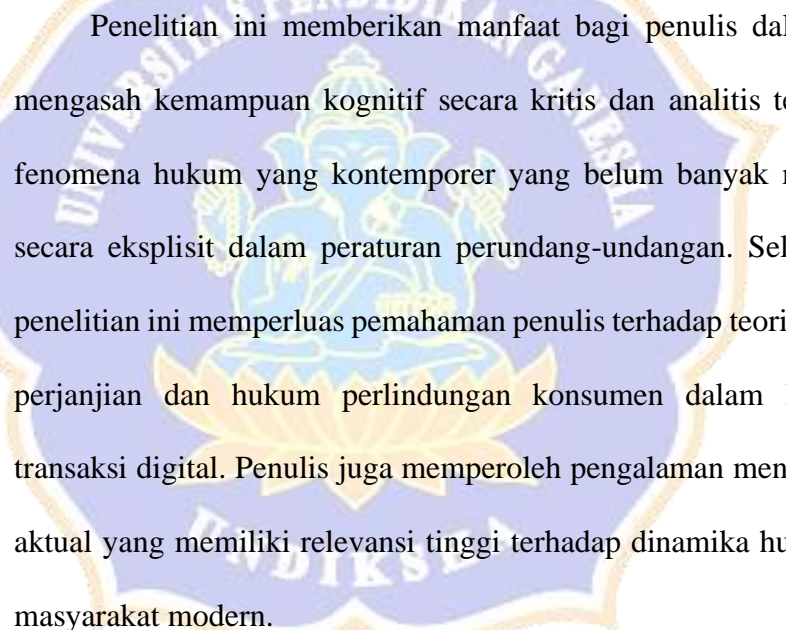
Manfaat dari penelitian ini secara teoritis adalah memberikan kontribusi penting bagi penulis dalam pengembangan ilmu hukum terutama dalam bidang perlindungan konsumen dan hukum perdata serta hukum ITE di era digital saat ini. Penelitian ini diharapkan mampu memperluas konsep perlindungan konsumen dengan mempertimbangkan transaksi digital informal seperti jual beli akun *game online* yang menggunakan jasa rekening bersama dari pihak ketiga yang tidak berbadan hukum dan tidak diawasi secara resmi sebagai bagian dari ruang lingkupnya. Selain itu penelitian ini juga mendalami pemahaman terhadap teori hukum perjanjian dengan mengevaluasi validitas suatu perjanjian berdasarkan persetujuan pihak-pihak yang terlibat serta pertimbangan tentang kemampuan mereka melakukan kesepakatan tersebut atas objek dan sebab yang sah dalam situasi transaksi elektronik

yang tidak resmi. Hasil penelitian ini berpotensi memperkuat teori-teori dalam hukum transaksi elektronik khususnya seputar perlunya melindungi data pribadi, menciptakan transparansi, dan menegakkan akuntabilitas serta tanggung jawab pelaku bisnis digital terhadap konsumennya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini diharapkan agar bermanfaat secara praktis kepada para pihak yang berkaitan langsung dalam penelitian ini, seperti:

a. Bagi Penulis



Penelitian ini memberikan manfaat bagi penulis dalam hal mengasah kemampuan kognitif secara kritis dan analitis terhadap fenomena hukum yang kontemporer yang belum banyak regulasi secara eksplisit dalam peraturan perundang-undangan. Selain itu, penelitian ini memperluas pemahaman penulis terhadap teori hukum perjanjian dan hukum perlindungan konsumen dalam konteks transaksi digital. Penulis juga memperoleh pengalaman meneliti isu aktual yang memiliki relevansi tinggi terhadap dinamika hukum di masyarakat modern.

b. Bagi Konsumen

Penelitian ini secara praktis memberikan informasi yang bermanfaat bagi konsumen, khususnya para pemain *game online* yang melakukan transaksi jual beli akun melalui pihak ketiga. Dengan adanya kajian mengenai keabsahan hukum dan perlindungan konsumen dalam transaksi semacam ini, konsumen

dapat memahami haknya serta mengetahui risiko dan aspek hukum yang perlu diperhatikan sebelum melakukan transaksi digital informal. Ini diharapkan dapat meningkatkan kewaspadaan dan kesadaran hukum dalam bertransaksi *online*.

c. Bagi Pelaku Usaha Jasa Rekening Bersama

Hasil penelitian ini secara praktis memberikan manfaat sebagai bahan refleksi bagi penyedia jasa rekening bersama dimana selama ini berjalan tanpa kejelasan status hukum. Dengan cara memahami aspek keabsahan perjanjian dan bentuk tanggung jawab hukum mereka dalam transaksi jual beli akun digital, pelaku usaha dapat mengevaluasi usahanya agar lebih transparan, akuntabel, dan sesuai dengan prinsip perlindungan konsumen dan juga mendorong pelaku usaha untuk mengupayakan legalitas atau bentuk kemitraan yang lebih sah.

d. Bagi Pemerintah

Manfaat penelitian ini secara praktis sebagai masukan untuk pemerintah dalam mengkaji kekosongan hukum terhadap praktik usaha jual beli akun *game online* yang melibatkan pihak ketiga. Temuan dalam penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan bagi pemerintah untuk membuat regulasi secara spesifik terkait sistem rekening bersama dalam transaksi digital, termasuk aspek perlindungan konsumen, legalitas usaha, dan pengawasan untuk pelaku usaha dalam ranah digital.