

Analisa Yuridis Keabsahan Jual Beli Akun Permainan Daring Secara *Backdoor* antara Para Gamers (Pemain Daring)

Kimpalan Sebakas^{1*}, Budi Santoso²

¹Kantor Notaris & PPAT Hery Sarmanto, S.H. Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat

²Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro, Kota Semarang, Jawa Tengah

kimpalan.s@gmail.com

ABSTRACT

This study examines the protection of online game account transactions under Law No. 19 of 2016 on Information and Electronic Transactions (UU ITE), focusing on electronic data in online games. The research aims to analyze the legal and secure process of these transactions and the risks of data security abuse according to UU ITE. Using a normative juridical approach with a descriptive-analytical specification, the study collects data through literature review and document analysis. Findings show the legal relationship between online game accounts and electronic contracts. Weaknesses in UU ITE include unclear regulation of multi-element data and inadequate legal guarantees for transaction security. Recommendations include stricter law enforcement and support for the Draft Personal Data Protection Law.

Keywords: Legal Protection; Online Games.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perlindungan jual beli akun permainan daring menurut Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya terkait data elektronik dalam bentuk permainan daring. Tujuan penelitian adalah menganalisis proses transaksi akun permainan daring secara legal dan aman, serta risiko penyalahgunaan keamanan data berdasarkan UU ITE. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan spesifikasi deskriptif analitis, dan data dikumpulkan melalui studi pustaka serta analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan hubungan hukum antara akun permainan daring dan kontrak elektronik. Kelemahan UU ITE terletak pada kurang jelasnya pengaturan data dengan lebih dari satu unsur dan kurangnya jaminan hukum untuk keamanan transaksi. Rekomendasi mencakup penegakan hukum yang lebih ketat dan dukungan terhadap Rancangan Undang-Undang tentang Data Pribadi.

Kata Kunci: Perlindungan Hukum; Permainan Daring.

A. PENDAHULUAN

Indonesia pada saat ini mengalami perkembangan *game online* yang signifikan yang mulai dipandang oleh pemerintah Indonesia. Indonesia adalah Negara hukum segala hal harus diatur oleh Undang-undang, dalam hal ini penulis menganggap bahwa semua kegiatan jual-beli tidak boleh bertentangan dengan undang-undang dan harus memenuhi syarat-syarat sebuah perjanjian sebagaimana jual-beli memerhatikan hak-hak para pihak agar tidak merugikan salah satu pihak. Realisasinya kini kegiatan jual beli meningkat pada benda-benda *virtual*. Akibat peningkatan penjualan benda *virtual game* tidak luput dari peningkatan jual beli tersebut. *Game* memiliki 2 (dua) jenis, yaitu *game online* dan *game offline*.

Pemerintah Indonesia mulai memperhatikan permainan *game online* atau yang sering disebut *e-sport*. Pada kaum millennial *game online* ini sudah tidak dapat dipisahkan, karena hampir semua remaja di Indonesia maupun luar negeri menjadikan *game online* sebagai hobi dan ajang kompetisi. Perhatian pemerintah terhadap *game online* ini didasarkan adanya pengembangan potensi terhadap pembuatan strategi, *decision making*, penyelesaian masalah, dan juga pemasukan finansial. Perangkat *game* yang awalnya berbasis komputer pribadi dan televisi dan dimainkan secara terpisah atau bersama teman menggunakan jaringan kini dapat diunduh oleh jutaan orang yang terhubung ke internet (*online*) setiap hari..

Permainan daring pada saat ini banyak disalahgunakan oleh para pemain daring sendiri, seperti melakukan *third party* terhadap *software game* tersebut, melakukan penjualan barang-barang di dalam permainan daring tersebut ke dalam bentuk uang nyata. Beberapa *Developer* permainan telah melarang penjualan barang-barang di dalam permainan daring ke dalam uang nyata, tetapi banyak *publisher* permainan yang memperbolehkan pemainnya untuk melakukan transaksi jual-beli di dalam permainan yang dilakukan dalam uang nyata, yaitu sebagai contohnya penjualan *item* (barang), *gold* (mata uang dalam di dalam *game*) dan juga akun permainan daring. Pembelian seperti ini belum tentu memberikan perbedaan signifikan dalam perkembangan suatu karakter, dan cara lain adalah pembelian akun pemain lain, karena harga yang lebih terjangkau dan mayoritas akun yang dijual sudah memiliki tingkatan tinggi.

Penjual akan mempromosikan dagangannya tersebut melalui *web* yang umum seperti *Kaskus* atau *Facebook* pembeli yang tertarik dengan barang tersebut akan melakukan *direct transaction* (Secara langsung) kepada penjual yang mengakibatkan tidak ada jaminan keamanan terhadap transaksi tersebut.

Artikel penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan teori perlindungan hukum. Pengertian perlindungan hukum menurut Satjipto Rahardjo, hukum adalah memberikan pengayoman terhadap Hak Asasi Manusia (HAM) yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu diberikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum (Rahardjo, 2000).

Indonesia sebagai negara hukum pada dasarnya harus menjamin hak-hak hukum warga negaranya dengan memberikan perlindungan hukum dan menjadi hak bagi setiap warga negara. Hukum juga memiliki fungsi yang digunakan untuk melindungi hak asasi manusia dan martabat manusia, sehingga memiliki pendengaran yang tajam untuk mengidentifikasi hak asasi manusia yang harus dilindungi dan diceraikan.

Perlindungan hukum dapat dikatakan sebagai perlindungan oleh hukum dengan menggunakan pranata dan sarana hukum (Subekti, 1987). Setiap perbuatan hukum akan

menimbulkan konsekuensi berupa hak dan kewajiban yang berlawanan atau masing-masing pihak yang ada dalam perikatan hukum akan memiliki hak dan kewajibannya masing-masing yang harus dipenuhi. Dalam pelaksanaannya jika hak dan kewajiban itu tidak terpenuhi oleh salah satu pihak, maka akan menimbulkan kerugian bagi salah satu pihak yang ada dalam perikatan, oleh karena itu untuk perlindungan hukum memiliki fungsi untuk melindungi dan mengurangi masalah.

Penulisan penelitian ini mengacu pada jurnal, pertama Adella Kamala Sari dan Sri Haryati dengan judul penelitian “Tinjauan Yuridis Terhadap Perlindungan Data Pribadi di Media Elektronik” yang membahas mengenai hak kebendaan pada akun *game online genshin impact* dan kedudukan *terms of service cognosphere* dalam hukum positif Indonesia (Sari & Haryati, 2022). Kedua, Sitorus, Fabriella Martinez, dan Muhammad Amirulloh dengan judul penelitian “Status Hak Kebendaan Atas *Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading* yang Dilakukan oleh Para Pemain dalam Permainan *Mobile Legends* Ditinjau dari Hukum Perdata dan *Cyber Law* Indonesia” (Sitorus, Amirulloh, & Djukardi, 2022). Ketiga, Bayu Ade Prasetyo. Dengan judul penelitian “*Legal Protection for Parties in Sale and Purchase Transactions of Virtual Objects*” (Metthania, & Dalimunthe, 2022), menganalisis peraturan mengenai transaksi jual beli benda maya di Indonesia dan mengetahui perlindungan hukum bagi para pihak jika terjadi wanprestasi dalam transaksi tersebut.

Artikel yang ditulis ini berbeda dengan artikel yang disebutkan di atas, artikel ini lebih fokus membahas mengenai persoalan pelaksanaan jual beli akun permainan daring dengan antara pemain daring *secara backdoor* yaitu pembelian antara pemain saja tanpa adanya campur tangan *developer* asli dari pencipta *game* tersebut.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam artikel penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses jual beli akun permainan daring yang dapat dilakukan oleh para pemain daring?
2. Bagaimana penanggulangan risiko jual beli akun permainan daring secara teknis dan legal?

Tujuan penelitian ini untuk membahas dan menjelaskan mengenai proses jual beli akun permainan daring yang dapat dilakukan oleh para pemain daring dan penanggulangan risiko jual beli akun permainan daring secara teknis dan legal

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif yang berfokus pada kajian terhadap peraturan perundang-undangan dan literatur hukum terkait untuk menganalisis isu-

isu hukum dalam bidang agraria. Pendekatan yuridis berarti bahwa penelitian ini memanfaatkan bahan hukum sekunder seperti buku, peraturan, dan jurnal hukum untuk memahami permasalahan yang dihadapi. Melalui pendekatan normatif, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai isu hukum tertentu dengan menganalisis contoh-contoh kasus yang diambil dari jurnal dan peraturan hukum yang relevan.

Data dikumpulkan melalui studi kepustakaan, yang melibatkan pengumpulan bahan hukum primer dan sekunder, seperti peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, dan literatur hukum lainnya. Data yang terkumpul diolah melalui proses identifikasi, klasifikasi, dan sistematisasi untuk memastikan relevansi dan memudahkan analisis lebih lanjut. Analisis data dilakukan secara deskriptif-analitis, di mana data diuraikan secara sistematis dan hubungan antara peraturan hukum, teori, dan praktik dianalisis untuk menarik kesimpulan hukum yang relevan dengan topik penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Jual Beli Akun Permainan Daring Yang Dapat Dilakukan Oleh Pemain Daring.

a. Perjanjian Jual Beli Akun.

Proses jual beli akun permainan daring dilakukan atas kesepakatan para pemain daring sesuai dengan syarat sahnya perjanjian yang diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, sebab dengan melalui perjanjian pihak-pihak dapat membuat segala macam perikatan, sesuai dengan asas kebebasan berkontrak yang terkandung dalam Buku III Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, maksud kebebasan berkontrak adalah bebas untuk menentukan atau menetapkan isi dan macamnya perjanjian, sepanjang tidak bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan dan ketertiban umum (Subekti, 1987). Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Pasal 1338 ayat (1) yang menyatakan bahwa:

“Semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya. Suatu perjanjian tidak dapat ditarik kembali selain dengan sepakat kedua belah pihak, atau karena alasan-alasan yang oleh undang-undang dinyatakan cukup untuk itu. Suatu perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik” (Rahardjo, 2000).

b. Pelaksanaan Tansaksi Jual Beli Permainan Daring.

Sistem Transaksi yang berjalan pada akhirnya berubah mengikuti perkembangan. Sistem transaksi berubah melewati situs *online shopping*, *online dealing*, *online transaction* dan lainnya. Pembeli yang membutuhkan barang dapat mengakses

untuk mencari dan membeli apa yang dibutuhkan tanpa harus mengetahui siapa penjual barang yang 83 menjual barang atau akun permainan daring yang menyediakan kebutuhan pembeli tersebut. Pemerintah Indonesia telah menyiapkan undang-undang tentang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE).

Pada permainan daring uang bisa didapat dari hasil penjualan armor (baju perang), *item-item* (benda-benda), dan akun permainan itu. Proses transaksi jual beli benda maya dalam permainan daring kurang jelas, yaitu transaksi bisa dilakukan kedua pemain daring melalui *character* yang mereka pertemukan di arena *hunting* (arena permainan). Di sana mereka dapat memanfaatkan fasilitas *chatting* untuk bertransaksi atau *website* yang memberi sarana untuk bertransaksi penjualan akun. Melalui *chatting*, mereka memperbincangkan harga hingga lokasi tempat mereka dapat bertemu (kopi darat) atau nomor rekening tabungan sebagai tujuan *transfer* uang.

c. Pelaksanaan Jual Beli Yang Dilakukan Oleh *Publisher* .

Sebuah fitur disediakan dalam permainan daring agar pemain dapat melakukan perdagangan dengan pemain lain. Pada umumnya penjualan hanya dapat dilakukan untuk item yang digunakan dalam *game* dan hanya dapat dilakukan dalam *game*. Penerbit atau pengembang sering mempertanyakan apakah suatu barang dapat diperdagangkan (ditukar), dan mereka biasanya menggunakan barang jual-beli yang hanya dapat dibeli dengan uang tunai (mata uang di dalam *game* yang setara dengan uang asli nominalnya). Ini karena banyak orang menjual item video *game* dengan uang sungguhan tanpa melalui penerbit atau organisasi pengembang. Layanan *market place* yang disediakan oleh *publisher* permainan daring, khususnya dalam perangkat *personal computer* ataupun telepon genggam pada merk *apple* transaksi *Real Money Trading* untuk membeli *cash* atau *diamond* di dalam permainan memerlukan kartu kredit, dimana semua pemain belum berpenghasilan tetap tidak memiliki akses untuk bertransaksi menggunakan sistem yang disediakan oleh *publisher* (Sitorus, Amirulloh, & Djukardi, 2022) .

Pertanggungjawaban penyelenggara sistem elektronik secara umum diatur dalam Pasal 15 ayat (1), (2) dan (3) Pasal 15 ayat (1) mengatur bahwa, setiap penyelenggara sistem elektronik harus menyelenggarakan sistem elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagaimana mestinya dan Pasal 15 ayat (2) menyatakan bahwa, penyelenggara sistem elektronik bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan sistem elektroniknya, serta Pasal 15 ayat (3) menyatakan bahwa, ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) tidak berlaku dalam hal dapat dibuktikan terjadinya keadaan memaksa, kesalahan, dan/atau kelalaian pihak

pengguna sistem elektronik. Selanjutnya, dalam Pasal 16 ayat (1) menyatakan bahwa, sepanjang tidak ditentukan lain oleh undang-undang tersendiri, setiap penyelenggara sistem elektronik wajib mengoperasikan sistem elektronik yang memenuhi persyaratan minimum

d. Pengaturan Jual Beli Permainan Daring di Indonesia.

Pemerintah Indonesia melalui Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengeluarkan aturan khusus mengenai jual beli benda *virtual*. Benda *virtual* diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (yang selanjutnya disebut UU ITE) Berdasarkan UU ITE, transaksi jual beli melalui internet termasuk dalam transaksi yang menggunakan sistem elektronik internet, sehingga dalam bahasa undang-undang disebut transaksi elektronik.

Berdasarkan ketentuan Pasal 1 angka (2) UU ITE, disebutkan bahwa transaksi elektronik adalah, “Perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer dan/atau media elektronik lainnya”. Transaksi jual beli secara elektronik merupakan salah satu perwujudan ketentuan tersebut. Dalam transaksi elektronik, para pihak yang terkait di dalamnya melakukan hubungan hukum yang dituangkan melalui suatu bentuk perjanjian atau kontrak yang juga dilakukan secara elektronik dan sesuai ketentuan Pasal 1 angka (17) UU ITE disebut bahwa, Kontrak Elektronik adalah perjanjian para pihak yang dibuat melalui Sistem Elektronik (Ramziati., & Kurniasari, 2015).

Berdasarkan ketentuan tersebut pemerintah di Indonesia sudah mengatur semua sistem transaksi permainan daring dalam Undang-undang nomor 19 Tahun 2016, hanya saja sering yang menjadi masalah adalah nominal uang menjadi penghalang untuk penerapan undang-undang karena transaksi yang kecil, kepengurusan tersebut kurang diperhatikan.

e. Mekanisme Penawaran dan Penerimaan Pembayaran Permainan Daring.

Pada dasarnya, pemasaran tradisional adalah trick promosi yang dilakukan sebelum akan ada Internet. Hal Ini termasuk banyak taktik pemasaran seperti penjualan langsung, lewat TV, radio, surat, iklan cetak (misalnya, majalah, buku kupon, papan reklame ... dll), dan materi promosi tercetak seperti katalog atau brosur. Mirip dengan praktik penjualan tradisional, praktik penjualan internet juga memiliki aturan, seperti yang tercantum di bawah ini:

1) Penawaran.

Penawaran adalah suatu ide “*mutation to enter into a building agreement*”. Tawaran merupakan sebuah tawaran, jika pihak lain memandangnya sebagai suatu tawaran sebagai suatu perbuatan seseorang untuk masuk ke dalam suatu ikatan perjanjian yang kemudian dapat dianggap sebagai tawaran..

2) Penerimaan.

Penerimaan dan penawaran ada hubungannya dengan kesepakatan. Situs web, email, dan metode pertukaran data elektronik lainnya dapat digunakan untuk menyampaikan permintaan. Saat meminta permintaan dari penjual, seperti saat memesan produk secara *online*, penjual juga harus memberikan alamat email penjual agar permintaan dapat dikirimkan secara rahasia kepada penerima alamat email. Transaksi *e-commerce* dilakukan melalui website.

f. Perlindungan Akun Permainan Daring Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Informasi dan data menjadi dua (dua) kata yang muncul ketika pembahasan mengenai informasi pribadi orang lain. Kedua kata di atas memiliki arti yang berbeda. Informasi dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dengan mengacu pada keterangan atau penerangan dari data yang telah dipindahkan ke format dengan arti dan nilai bagi penerimanya. Sebaliknya, data adalah suatu fakta atau bagian dari suatu fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan suatu lambang atau simbol-simbol yang mewakili suatu ide, objek, kondisi, atau situasi tertentu. Data yang diungkapkan dalam Pasal 26 UU ITE tidak menjelaskan apa yang dapat dianggap sebagai aspek bagian dari informasi pribadi itu sendiri. Data pribadi di media elektronik yang terdapat dalam Pasal 26 UU ITE ini masih belum dijelaskan secara rinci. tetapi, apabila ditarik penafsiran secara *general* terhadap perlindungan data, maka perlindungan data secara spesifik sebenarnya sudah diatur dalam pasal-pasal selanjutnya, yaitu pada Pasal 30 sampai Pasal 33 dan juga pada Pasal 35 yang masuk ke dalam Bab VII mengenai Perbuatan yang Dilarang. Dengan penggunaan tafsiran yang umum, pelanggaran terhadap perlindungan data dapat didasarkan pada ketentuan tersebut (Kurnia, & Husain, 2014).

Akun permainan daring dalam hal data yang melekat padanya memberikan informasi yang dapat mengidentifikasi seseorang dalam kata lain akun permainan daring dapat memberikan suatu informasi yang dapat membedakan individu-individu, dalam hal ini akun permainan daring selain memiliki data dan/atau informasi pribadi di dalamnya, akun permainan daring juga dilengkapi dengan *username* dan *password*

sebagai bentuk pengaman sekaligus untuk membedakan individu- individu atau sebagai bentuk identitas yang ingin masuk ke dalam permainan daring maupun halaman *website* milik dari perusahaan penyedia layanan jasa permainan daring.

Akun permainan daring memiliki unsur sebagai privasi seseorang, hal ini terkait dengan pembuatan akun permainan daring itu sendiri yang harus membuat *username* dan *password* yang mana data dan/atau informasi berupa identitas untuk masuk ke dalam sebuah permainan daring atas nama diri pembuat akun tersebut. Seseorang yang mempunyai akun permainan daring memiliki kebebasan dalam menyebarluaskan dan tidak menyebarluaskan data dan/atau informasi berupa *username* dan *password* atas akun yang dimilikinya.

2. Penanggulangan Resiko Jual Beli Akun Permainan Daring Secara Teknis dan Legal

a. Cara Bertransaksi Akun Permainan Daring

Belanja *online* memudahkan banyak pihak dalam hal bertransaksi. Akan tetapi tetap saja, orang yang ingin bertindak jahat masih banyak di sekitar, sehingga hukum Indonesia pun menyiapkan undang-undang untuk menjerat pelaku penipuan dalam jual beli *online*. Undang-undang yang membahasnya adalah Pasal 28 ayat (1) UU ITE dan Pasal 378 KUHP. Pasal 378 KUHP mengatur mengenai penipuan dan Pasal 28 ayat (1) UU ITE mengatur mengenai berita bohong yang menyebabkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik. Namun, adanya penipuan dengan modus pemberian rekening untuk mentransfer atau membayar uang yang penyeberannya melalui SMS (*Short Messaging Services*) atau melalui kanal komunikasi lain yang dikirimkan kepada masyarakat luas, maka Kementerian Komunikasi dan Informatika menyediakan portal www.cekrekening.id yang bertujuan untuk membantu masyarakat mendapatkan informasi rekening bank yang diduga terindikasi tindak pidana.

b. Tanggung Jawab Perusahaan Penyedia Layanan Jasa Permainan daring Terhadap Data Pengguna Jasa dalam Hal Akun Permainan daring

Data komputer dan perangkat lunak tidak termasuk di masa lalu dalam situasi di mana tanggung jawab yang ketat dapat diterapkan karena mereka diklasifikasikan sebagai aset tidak berwujud, tetapi kenyataannya adalah bahwa keadaan ini telah membuat pertumbuhan industri merugikan perlindungan konsumen dimana kanal jual beli semakin tersebar luas tetapi keamanan yang disediakan tidak menunjang hal tersebut. Penerapan Tanggung Jawab Penyedia Layanan Permainan Daring Disini Berpotensi Mempengaruhi Teori Sistem Elektronik Prasetyo, 2022).

Dalam praktiknya, jika suatu sistem tidak dimaksudkan untuk digunakan secara personal, sistem biasanya dibangun untuk memfasilitasi hubungan bisnis dengan organisasi pemangku kepentingan lainnya (konsumen), dan di tempat kerja sangat penting bagi karyawan untuk tidak terburu-buru memeriksa sistem sebelum melakukan terhadap hubungan dengan pelanggan. Manajemen risiko adalah ungkapan yang harus digunakan saat berbicara kepada masyarakat umum, terutama mereka yang akan menjadi pelanggan atau jenis pelanggan lainnya.

Penyelenggara bertanggung jawab untuk mengikuti standar *terms and condition* sebagaimana perjanjian antara Pengguna dan *Platform* yang berisikan seperangkat peraturan yang mengatur hak, kewajiban, tanggung jawab pengguna dan *platform*, serta tata cara penggunaan sistem layanan *Platform* sebelum membuat akun tersebut. yang berlaku dalam komunitasnya dan/atau terhadap penerapan pedoman pemerintah pada Pasal 1338 ayat (1) KUHPerdara juga mengandung asas mengikat sebagai undang-undang. Makna kalimat “berlaku sebagai undang-undang” dalam ketentuan tersebut bukan berarti perjanjian mengikat secara umum. Akan tetapi, perjanjian akan mengikat bagi para pihak yang membuatnya layaknya sebuah undang-undang. Hal ini berarti setiap orang bebas membuat perjanjian apa saja, tetapi para pihak yang membuatnya harus menaatinya seperti sebuah undang-undang sebagai patokan melakukan upaya yang optimal dan menjaga mutu layanannya “*Quality of Services*”. Sesuai dengan situasi saat ini, perlu untuk menjaga komunikasi terbuka dengan pihak lain mengenai semua dampak kerugian yang telah diteruskan kepada mereka; namun, persyaratan ini dapat menjadi kurang ketat (pembatasan tanggung jawab) jika ada mekanisme khusus yang digariskan dalam praktik terbaik.

Teori *ex-ante liability* tanggung jawab dari penyelenggara sistem elektronik, melindungi data dan/atau dokumen elektronik pengguna setelah terjadinya kerusakan, kesalahan dan tidak berfungsinya sistem elektronik yang mengakibatkan kerugian kepada pengguna yaitu perusahaan penyedia layanan jasa *permainan daring* sebagai penyelenggara sistem elektronik untuk menyelenggarakan sistem elektronik, hal tersebut sesuai dengan ketentuan yang sebagaimana diatur dalam UU ITE serta Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (yang selanjutnya disebut PP PSTE), sama halnya dengan teori *ex-post liability* juga diatur dalam peraturan tersebut.

Sistem elektronik yang dibuat oleh *developer* dan *publisher* permainan daring mengakibatkan kerugian kepada pengguna. Berdasarkan Pasal 15 ayat (2) PP PSTE, jika

terjadi kegagalan dalam perlindungan rahasia data pribadi yang dikelolanya, penyelenggara sistem elektronik, wajib memberitahukan secara tertulis kepada pemilik data pribadi tersebut. Selanjutnya, dalam Pasal 20 ayat (3), bahwa dalam hal terjadi kegagalan atau gangguan sistem yang berdampak serius sebagai akibat perbuatan dari pihak lain terhadap sistem elektronik, penyelenggara sistem elektronik wajib mengamankan data dan segera melaporkan dalam kesempatan pertama kepada aparat penegak hukum atau instansi pengawas dan pengatur sektor terkait.

c. Penanggulangan Resiko Transaksi Akun Permainan Daring Secara Teknis.

Keunggulan dari berbelanja akun permainan daring di luar *market place* yang disediakan oleh penyedia jasa permainan daring, salah satunya yaitu harga terjangkau dan pembayarannya mudah, sehingga minat untuk bertransaksi di *website* penyedia jual beli akun maupun item permainan daring menjadi alternatif untuk bertransaksi.

Namun, meskipun mudah dan nyaman, masih banyak orang yang mempertanyakan tentang keamanan melakukan transaksi tersebut. Banyak cara yang dapat dilakukan agar bisa bertransaksi dengan aman dan mudah saat berbeanja di *market place* yang tidak terafiliasi dengan *platform* permainan daring cara membelanjanya yang lazim dilakukan bergabung dalam komunitas yang sering disediakan di *Facebook* salah satu *platform* yang paling sering dan aktif sampai sekarang menyediakan komunitas jual beli diluar transaksi resmi. Biasanya transaksi seperti ini dilakukan dengan cara *middle man* yang sudah terpercaya dikomunitas tersebut agar akun yang dibeli sudah sampai kepada pembeli dengan aman dan barulah diberikan nominal transaksi yang sudah di perjanjikan. Kegunaan *middle man* mirip seperti rekening Bersama yang lazim dilakukan didalam *platform* jual beli yang resmi.

Sistem Transaksi yang berjalan pada akhirnya berubah mengikuti perkembangan. Sistem transaksi berubah melewati situs *online shopping*, *online dealing*, *online transaction* dan lainnya. Pembeli yang membutuhkan barang dapat mengakses untuk mencari dan membeli apa yang dibutuhkan tanpa harus mengetahui siapa penjual barang yang menjual barang atau akun permainan daring yang menyediakan kebutuhan pembeli tersebut. Pemerintah Indonesia telah menyiapkan undang-undang tentang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE)

d. Perlindungan Akun Permainan Daring Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Pendaftaran pemain untuk sebuah akun membutuhkan lebih dari sekedar mengisi setiap kolom dengan informasi pribadi mereka; pemain juga harus mengetahui syarat

dan ketentuan pendaftaran. Persetujuan dan persyaratan kontrak biasanya dijelaskan dalam Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir dan Persyaratan Layanan. Dalam hal lisensi program komputer terkait dengan permainan,

EULA sering juga disebut lisensi perangkat lunak (*software license*) yang menyatakan bahwa pengguna boleh menggunakan perangkat lunak ini dengan syarat ia harus setuju untuk tidak melanggar semua larangan serta setuju terhadap seluruh kebijakan pengembang perangkat lunak yang tercantum pada EULA tersebut menentukan apa yang diizinkan dan apa yang tidak boleh dilakukan oleh pemain *game*. Ini karena EULA membahas risiko yang ditanggung oleh pembuat program komputer terhadap pengguna program yang bersangkutan. Persyaratan Layanan, juga dikenal sebagai ToS, adalah aturan apa pun yang menentukan bagaimana seseorang harus berperilaku saat menggunakan layanan tertentu. Jika EULA menyebutkan risiko yang terkait dengan penggunaan perangkat lunak komputer, maka Persyaratan Layanan menyebutkan risiko yang terkait dengan penggunaan layanan tertentu. yang disarankan oleh pengoperasi layanan. Jika permainan daring yang terlibat, persyaratan layanan berlaku untuk aturan yang harus diikuti saat menggunakan layanan permainan daring itu. Tujuan dari akun ini adalah sebagai identitas pribadi pemain. Setiap akun akan berisi informasi tentang identitas pemain serta informasi tentang karakter yang sedang mereka mainkan hingga dan termasuk level atau peringkat mereka, barang *virtual*, uang, dan properti *virtual* serupa.

Informasi dan data menjadi dua (dua) kata yang muncul ketika pembahasan mengenai informasi pribadi orang lain. Kedua kata di atas memiliki arti yang berbeda. Informasi dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dengan mengacu pada keterangan atau penerangan dari data yang telah dipindahkan ke format dengan arti dan nilai bagi penerimanya. Sebaliknya, data adalah suatu fakta atau bagian dari suatu fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan suatu lambang atau simbol-simbol yang mewakili suatu ide, objek, kondisi, atau situasi tertentu. Data yang diungkapkan dalam Pasal 26 UU ITE tidak menjelaskan apa yang dapat dianggap sebagai aspek komponen dari informasi pribadi itu sendiri.

Data pribadi di media elektronik yang terdapat dalam Pasal 26 UU ITE ini masih belum dijelaskan secara rinci. Tetapi, apabila ditarik penafsiran secara *general* terhadap perlindungan data, maka perlindungan data secara spesifik sebenarnya sudah diatur dalam pasal-pasal selanjutnya, yaitu pada Pasal 30 sampai Pasal 33 dan juga pada Pasal 35 yang masuk ke dalam Bab VII mengenai Perbuatan yang Dilarang.

Dengan penggunaan tafsiran yang umum, pelanggaran terhadap perlindungan data dapat didasarkan pada ketentuan tersebut.

Dalam hal ini, *Simson Garfunkel* mencantumkan informasi pribadi di bawah lima (lima) golongan, termasuk:

1) Informasi pribadi

Informasi tentang seseorang seperti tanggal lahir, nama, sekolah, nama wali tersebut, dan informasi lainnya.

2) Informasi privat

Informasi yang berkaitan dengan orang tertentu tetapi tidak sepenuhnya dipahami, dengan beberapa di antaranya dibatasi oleh hukum. Contohnya termasuk penulisan akademik, pekerjaan teller bank, dan hal-hal lain.

3) Informasi identifikasi pribadi

Informasi yang terungkap yang berasal dari satu orang dan terdiri dari suatu, ide-ide yang tidak menyenangkan, dan hal-hal lainnya

4) Informasi anonim

Informasi tentang seseorang yang telah dimodifikasi secara signifikan tidak selalu merupakan informasi yang disamarkan..

5) Informasi Publik

Informasi dari statistik yang berfungsi sebagai saluran bagi beberapa orang (Crawford, Gosling, & Light, 2011).

Beberapa file data unsur-unsur dalam bentuk informasi pribadi terkandung dalam file data akun *game* berani. Informasi pribadi pertama yang ditemukan dalam akun *game* berani adalah nama, tanggal lahir, alamat tujuan, nomor telepon atau nomor ponsel, dan email. Yang kedua adalah bahwa akun yang berani dapat memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi seseorang dalam konteks yang berbeda; dalam hal ini, akun yang berani dapat memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi individu. Selain memiliki informasi pribadi sendiri, akun berani juga dilengkapi dengan username dan password sebagai sarana otentikasi serta untuk mengidentifikasi individu. Ketiga adalah bahwa akun permainan daring memiliki batasan privasi tertentu; ini terkait dengan fakta bahwa ketika membuat akun *gamer* sendiri, mereka harus membuat nama pengguna dan kata sandi yang merupakan indikator kuat identitas mereka untuk mengakses *game* tertentu dengan nama mereka sendiri. Siapa pun yang memiliki akun *game* memiliki tanggung jawab untuk melindungi data dan/atau informasi akun, seperti login dan kata sandi, dari akses yang tidak sah.

e. Pembayaran secara legal berdasarkan hukum yang berlaku di Indonesia

Ada banyak metode pembayaran dalam e-commerce. Secara umum, bentuk pembayaran yang digunakan di internet tidak hanya didasarkan pada sistem perbankan nasional; beberapa dari mereka juga menggunakan bank lokal. Klasifikasi mekanisme pembayaran dapat direduksi menjadi tiga (tiga) mekanisme, yaitu:

- 1) Bertransaksi melalui ATM, di mana transaksi hanya melibatkan pertukaran informasi keuangan dan mengakses rekening yang akan dilakukan penyetoran atau penarikan dana;
- 2) 2 (dua) pihak tanpa perantara, bertransaksi dengan cara ini dilakukan secara terbuka antara 2 (dua) pihak yang di sangkutkan tanpa menggunakan perantara; dan
- 3) Pembayaran dengan Organisasi Kelompok Ketiga Perantara. Biasanya, proses pembayaran yang menerima debit, kredit, atau uang tunai termasuk dalam kategori ini. Ada beberapa metode pembayaran yang bisa digunakan, antara lain sistem pembayaran cek *online* atau kredit.

Bentuk-bentuk wanprestasi dalam transaksi *E-commerce* sama halnya dengan wanprestasi yang dimaksud dalam Kitab Undang-undang Hukum Perdata, karena merupakan suatu perjanjian, ia melahirkan juga apa yang disebut sebagai prestasi, yaitu setiap prestasi memungkinkan ada wanprestasi atau agar prestasi/kewajiban tersebut tidak terlaksana sebagaimana dimaksud dalam lintasan kepada pihak-pihak terkait. Selanjutnya kita akan membahas tentang aplikasi *e-commerce* yang digunakan oleh otoritas terkait, yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tidak melakukan hal-hal yang bertentangan dengan apa yang akan dilakukan dalam suatu transaksi perdagangan elektronik. Penjual atau pedagang memiliki hak untuk menyerahkan barang yang mereka jual kepada pembeli dan kewajiban untuk mengungkapkan ketidaksenangan mereka pada setiap kekurangan di tenda dan cacat yang mereka jual. Jika penjual tidak melaksanakan kedua syarat tersebut di atas, maka penjualan tersebut dapat dikategorikan sebagai wanprestasi
- 2) Melakukan sesuai dengan yang ditawarkan, tetapi tidak sesuai dengan kondisi barang yang didapat kemudian penjual melakukan pengiriman benda tersebut tetapi benda yang sampai ke pembeli tidak sesuai yang dijanjikan pada iklan atau gambar tertera, misalnya bentuk, warna, corak maupun kemasan yang ada dalam benda tersebut.
- 3) Terlepas dari apa yang dikatakan, *pre-order* model pada dasarnya identik dengan yang pertama. Jika suatu peralatan rusak tetapi masih dapat digunakan, hal ini dapat diartikan sebagai prestasi yang rusak. Sebagai alternatif, jika prestasi

tidak dapat digunakan lagi, hendaknya diartikan sebagai makna bahwa tidak ada yang tercapai sejak pertama kali diterapkan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Proses jual beli akun permainan daring dapat disimpulkan adanya kesepakatan antara para pemain daring yang didasari asas kebebasan berkontrak berdasarkan undang-undang KUH Perdata Pasal 1320. Keterbatasan *marketplace/* situs jual beli akun permainan daring di Indonesia memicu para pemain bertransaksi didalam situs bebas seperti *kaskus* dan juga *facebook* yang belum terjamin kepastiannya. Kebutuhan untuk memperkuat karakter di dalam permainan daring adalah pembelian akun dengan level tinggi. Transaksi akun permainan daring menggunakan *Real Money Trading* agar aman haruslah sesuai prosedur yang ada dengan data dalam bentuk akun *game online*, tetapi dengan melihat data dalam bentuk akun *game online* tersebut hanya memiliki satu unsur saja. Walaupun data dalam bentuk akun *game online* terdiri dari beberapa unsur tetap saja keseluruhannya merupakan satu kesatuan dalam bentuk akun *game online*, apabila akun *game online* dilindungi sebagai bentuk data pribadi maka keseluruhan unsur di dalamnya akan ikut terlindungi sebagai satu kesatuan data pribadi. Dalam penjualan akun permainan *online* harus ada kepercayaan antara penjual dan pembelinya karena perdagangan tersebut tidak bertatap langsung dan tidak saling mengenal satu sama lain untuk itu pembeli haruslah selektif dalam pembelian yang diperjualkan secara bebas di situs *marketplace* yang ada dan lebih baik untuk mengetahui riwayat transaksi penjual terlebih dahulu.

Perlindungan akun permainan daring berdasarkan undang-undang informasi dan transaksi elektronik yang transaksi akun permainan daring menggunakan *real money trading* agar aman haruslah sesuai prosedur yang ada dengan data dalam bentuk akun *game online*, tetapi dengan melihat data dalam bentuk akun *game online* tersebut hanya memiliki satu unsur saja. Penanggulangan resiko jual beli akun permainan daring secara teknis dan legal menurut perspektif Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik diperbolehkan karena dalam prakteknya jual beli akun permainan daring tidak mengarah perbuatan yang dilarang yaitu tidak melanggar kesusilaan, muatan perjudian, pencemaran nama baik, pemerasan, menyesatkan konsumen, dan menakut-nakuti konsumen sehingga menyebabkan kerugian, sebagaimana bunyi Pasal 27 sampai Pasal 34 Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Transaksi melalui situs yang menerapkan pembayaran dengan cara rekening bersama adalah cara terbaik untuk memperkecil risiko adanya penipuan seperti barang tidak sesuai pajangan produk *online*, tidak

sampai ke tujuan dan penggelapan uang. Karena situs tersebut menjual produk dan layanan dari perusahaan resmi yang berada di bawah hukum Negara Republik Indonesia. Apabila melakukan transaksi diluar situs resmi bisa melakukan cara *Cash on Delivery* karena penjual dan pembeli melakukan pertemuan untuk membuat perjanjian dengan kata lain *face to face* meminimalisir resiko tidak mengirim semua data lengkap dari akun permainan *online* yang diperjual belikan.

Pemerintah perlu memperkuat regulasi dan pengawasan terhadap *platform* yang memfasilitasi transaksi jual beli akun permainan daring, serta mendorong pengembangan *marketplace* khusus dengan sistem *escrow* untuk melindungi konsumen dari risiko penipuan. Perlindungan data pribadi dalam transaksi akun permainan daring harus ditingkatkan dengan mengakui akun *game* sebagai data pribadi yang dilindungi oleh undang-undang, serta memastikan transaksi dilakukan sesuai prosedur yang aman dan sah.

DAFTAR PUSTAKA

- Crawford, Garry., Gosling, Victoria K., & Light, Ben. (2011). *Online Gaming In Context: The Social And Cultural Significance of Online Games*. Retrieved from <https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.4324/9780203869598/online-gaming-context-garry-crawford-victoria-gosling-ben-light>.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
- Metthania, Arzetta Zahra., & Dalimunthe, Siti Nurul Intan Sari. (2022). Legal Protection for Parties in Sale and Purchase Transactions of *Virtual Objects*. *Volksgeist: Jurnal Ilmu Hukum dan Konstitusi*, Vol. 5, (No. 2). p.267-277. <https://doi.org/10.24090/volksgeist.v5i2.7066>
- Prasetyo, B.A. (2022). *Keabsahan Jual Beli Item Game Online Ditinjau dari Perspektif Hukum Perdata*. Universitas 17 Agustus Surabaya.
- Rahardjo, S. (2000). *Ilmu Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Ramziati., & Kurniasari, Tri Widya. (2015). *Praktek Kemahiran Hukum Perancangan Kontrak*. Sulawesi: Unimal Press.
- Sari, Adella Kamala., & Haryati, Sri. (2023). Akun Game Online Genshin Impact: Hak Kebendaan dan Legalitas sebagai Objek Jual Beli dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia. *Padjadjaran Law Review*, Vol. 11, (No. 1), p.38-50. <https://doi.org/10.56895/plr.v11i1.1259>.
- Sitorus, Febriella Martinez., Amirulloh, Muhamad, & Djukardi, Ety Haryati. (2022). Status Hak

Kebendaan Atas *Virtual Property* Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan *Cyber Law* Indonesia. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, Vol. 6, (No. 1), p.109-124. <https://doi.org/10.22437/jssh.v6i1.29002>.

Subekti. (1987). *Kedudukan Asas Hukum Perjanjian*. Jakarta: Intermasa.

Subekti. (2003). *Pokok-Pokok Hukum Perdata*. Jakarta: Intermasa.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.