Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105

https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

Keabsahan Jual Beli Akun Gim *Online* sebagai Aset Digital dalam Hukum Perdata Indonesia

The Legality of Online Game Account Sales as Digital Assets under Indonesian Civil Law

Mahfudz Rizal Setiawan, Arief Budiono
Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia
c100220248@student.ums.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the validity of buying and selling daring *game accounts under the provisions of the Indonesian Civil Code (*KUHPerdata*) and to examine the normative conflict between user rights and the terms set by game developers. The growth of the* daring *game industry has spurred the practice of trading game accounts that hold significant economic value. Although such transactions are becoming increasingly common, the legal status of* daring *game accounts as objects of contract—and the validity of their sale—remains a subject of debate within Indonesian civil law. The prevalence of this trading activity highlights the urgent need to examine its legal validity. This study employs a normative legal research method, utilizing statutory, conceptual, and analytical approaches. The findings indicate that* daring *game accounts possess the characteristics of developers that satisfy the requirement of a specific object within a contract. Furthermore, game account transactions generally meet the elements of mutual consent, legal capacity, and a specific object, as stipulated in Article 1320 of the Civil Code. However, the element of a lawful cause remains problematic, as many game developers prohibit account trading through their Terms of Service (ToS) and End User License Agreements (EULA). The study concludes that, in principle,* daring *game account transactions can be considered valid under Indonesian civil law, despite lingering legal uncertainty arising from the absence of specific regulations governing developers and* daring *game accounts.*
Keywords: *Contract; Digital; Gaming; Validity*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keabsahan jual beli akun gim daring berdasarkan ketentuan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) serta mengkaji konflik normatif antara hak pengguna dan ketentuan yang ditetapkan oleh pengembang gim. Perkembangan industri gim daring telah mendorong munculnya praktik jual beli akun gim yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Meskipun transaksi tersebut semakin umum dilakukan, status hukum akun gim daring sebagai objek perjanjian serta keabsahan transaksi jual belinya masih menimbulkan perdebatan dalam hukum perdata Indonesia. Maraknya jual beli dalam gim daring menjadi urgensi akan adanya keabsahan hukum atas jual beli yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan analitis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa akun gim daring memiliki karakteristik sebagai aset digital yang memenuhi unsur objek tertentu dalam perjanjian. Selain itu, transaksi jual beli akun gim pada umumnya memenuhi unsur kesepakatan, kecakapan, dan objek tertentu sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdata. Namun, unsur causa yang halal masih menjadi permasalahan karena banyak pengembang gim melarang praktik jual beli akun melalui *Terms of Service* (ToS) dan *End User License Agreement* (EULA). Penelitian ini menyimpulkan bahwa transaksi jual beli akun gim daring pada prinsipnya dapat dianggap sah menurut hukum perdata Indonesia, meskipun masih terdapat ketidakpastian hukum akibat belum adanya pengaturan khusus mengenai aset digital dan akun gim daring.
Kata kunci: Digital; Gim; Keabsahan; Perjanjian

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah secara signifikan mengubah interaksi ekonomi dan sosial dalam masyarakat modern. Digitalisasi telah menciptakan bentuk-bentuk aktivitas ekonomi baru yang melampaui batas fisik tradisional, memungkinkan individu untuk terlibat dalam transaksi yang melibatkan berbagai aset digital. Di antara perkembangan ini, industri gim daring telah muncul sebagai salah satu sektor yang paling cepat berkembang dalam ekonomi digital global. Gim daring tidak lagi hanya dipandang sebagai *platform* hiburan; gim daring telah berevolusi menjadi ekosistem virtual yang kompleks di mana pengguna menginvestasikan waktu, upaya, dan sumber daya keuangan yang substansial untuk memperoleh aset virtual, meningkatkan akun gim, dan meningkatkan status mereka dalam gim.[1]

Pada perkembangan zaman, komersialisasi akun gim daring menjadi semakin umum. Pemain sering membeli dan menjual akun gim yang berisi karakter langka, *item* premium, peringkat tinggi, *skin* eksklusif, dan aset virtual berharga lainnya. Gim populer seperti *Mobile Legends: Bang Bang, Free Fire, PUBG Mobile, Genshin Impact, dan eFootball* telah mengembangkan pasar sekunder yang aktif di mana akun gim diperdagangkan melalui *platform* media sosial, forum daring, dan pasar digital.[2]

Menurut Pasal 1457 KUHPerdata, perjanjian jual beli didefinisikan sebagai perjanjian di mana satu pihak berjanji untuk menyerahkan suatu objek, sementara pihak lain setuju untuk membayar harga yang telah ditentukan. Lebih lanjut, Pasal 1320 KUHPerdata menetapkan empat syarat penting untuk sahnya suatu kontrak, yaitu: (1) persetujuan bersama para pihak, (2) kapasitas hukum untuk membuat perjanjian, (3) objek yang pasti atau dapat ditentukan, dan (4) sebab yang sah. Syarat-syarat ini merupakan kerangka hukum fundamental yang mengatur hubungan kontraktual di Indonesia dan berlaku untuk transaksi konvensional maupun elektronik.[3]

Penerapan syarat-syarat hukum ini pada transaksi akun gim daring masih belum pasti secara hukum. Isu pertama berkaitan dengan persyaratan "objek yang pasti" (*een bepaald onderwerp*). Secara tradisional, hukum kontrak Indonesia dikembangkan dengan mempertimbangkan barang berwujud dan hak milik yang dapat diidentifikasi dengan jelas. Akun gim daring, sebaliknya, hanya ada dalam bentuk digital dan terdiri dari data elektronik yang disimpan di *server* yang dimiliki dan dikendalikan oleh pengembang gim. Akibatnya, timbul ketidakpastian hukum mengenai apakah akun gim dapat diklasifikasikan sebagai objek yang diakui secara hukum dan mampu menjadi pokok perjanjian jual beli.[4]

---

[1] E Handoko, "Tinjauan Yuridis Mengenai Perjanjian Jual Beli Video Gim Berjudul 7 Day to Die Dalam Steam Early Access Di Indonesia" (Universitas Gadjah Mada, 2018).

[2] A Gunawati, "Keabsahan Perjanjian Jual Beli Virtual Property Dalam Gim Daring Dan Akibat Hukum Dari Anonimitas Dalam Perjanjian Jual Beli Virtual Property Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata" (2025).

[3] P P Nurhidayatulloh, "Keabsahan Hukum Transaksi Real Money Trading Akun Gim Daring: Tinjauan Konflik Normatif Antara Perjanjian Baku Developer Dan Hukum Positif Indonesia," *Fundamental: Jurnal Ilmiah Hukum* 14, no. 2 (2025): 158–75, https://doi.org/10.34304/jf.v14i2.445.

[4] E R Riansyah, "Tinjauan Yuridis Keabsahan Praktik Jual Beli Akun Gim Mobile Legends Dalam Perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Perdata" (Universitas Islam Sultan Agung, 2025).

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

Masalah kedua berkaitan dengan persyaratan sebab yang sah (causa yang halal). Dalam banyak gim daring, pengembang secara eksplisit melarang penjualan, pengalihan, atau penugasan akun melalui Ketentuan Layanan (ToS) dan Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (EULA). Hal ini menyebabkan transaksi yang tampak sah menurut hukum kontrak umum dapat sekaligus melanggar aturan kontrak yang ditetapkan oleh pengembang. Hal ini menciptakan konflik normatif antara prinsip kebebasan berkontrak berdasarkan Pasal 1338 KUHPerdata dan batasan kontrak yang diberlakukan oleh penyedia gim. Masalah ketiga berkaitan dengan persyaratan kapasitas hukum. Sebagian besar pengguna gim daring adalah anak di bawah umur yang mungkin belum memiliki kapasitas hukum penuh menurut hukum Indonesia. Transaksi yang melibatkan anak di bawah umur menimbulkan pertanyaan mengenai keberlakuan kontrak dan konsekuensi hukum yang mungkin timbul jika salah satu pihak tidak memiliki kapasitas yang dipersyaratkan oleh Pasal 1320 KUHPerdata. Klaim bahwa sebagian besar pengguna gim merupakan anak di bawah umur perlu didukung secara hati-hati dengan data statistik yang relevan. Salah satu sumber yang dapat digunakan adalah dokumen kajian terkait Peraturan Presiden Nomor 19 Tahun 2024 tentang Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional, yang memuat data pemain gim di Indonesia hingga tahun 2021, dengan keterangan bahwa sekitar 50% pemain gim merupakan anak-anak. Data tersebut dapat menjadi indikasi bahwa anak-anak merupakan kelompok yang signifikan dalam ekosistem gim digital di Indonesia, sehingga aspek perlindungan hukum terhadap kepemilikan akun dan aset virtual perlu mendapat perhatian. Meskipun demikian, sebelum menyimpulkan bahwa mayoritas pengguna gim adalah anak di bawah umur, perlu dipastikan definisi usia anak yang digunakan, metodologi survei, dan cakupan populasi responden, mengingat data tersebut tidak serta-merta membuktikan bahwa lebih dari separuh seluruh pengguna gim merupakan anak di bawah umur.

Dalam penjualan yang ditampilkan, dinyatakan bahwa persyaratan persetujuan tampak sederhana, transaksi akun gim daring sering kali melibatkan risiko penipuan, salah representasi, pemulihan akun oleh pemilik sebelumnya, dan anonimitas identitas. Keadaan ini dapat memengaruhi keaslian persetujuan para pihak dan menimbulkan perselisihan mengenai apakah kesepakatan yang tulus telah terjadi pada saat perjanjian disepakati.[5]

Atas hal tersebut, walaupun terdapat ketentuan kontrak umum berdasarkan Pasal 1320 dan 1457 KUHPerdata, masih terdapat ketidakpastian hukum yang signifikan mengenai penerapan ketentuan ini pada transaksi akun gim daring. Tidak adanya peraturan eksplisit yang mengatur aset digital dan properti virtual telah menciptakan kekosongan hukum, sehingga perlu menafsirkan kembali prinsip-prinsip hukum kontrak tradisional dalam konteks aktivitas ekonomi digital kontemporer.

Salah satu tantangan hukum utama muncul dari sifat akun gim daring itu sendiri. Tidak seperti barang konvensional, akun gim adalah kreasi digital yang ada di dalam *platform* yang

[5] E J L S Sequeira et al., "Analisis Yuridis Terhadap Praktik Jual Beli Akun Mobile Legends: Bang Bang Ditinjau Dari Hukum Perdata Indonesia," *Judge: Jurnal Hukum* 6, no. 5 (2025): 1453–59, https://doi.org/10.54209/judge.v6i05.1844.

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

dimiliki dan dikendalikan oleh pengembang gim. Dalam banyak kasus, pengembang secara eksplisit melarang *transfer*, penjualan, atau pengalihan akun melalui Ketentuan Layanan (ToS) atau Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (EULA). Akibatnya, muncul konflik hukum antara prinsip kebebasan berkontrak yang diakui dalam hukum perdata Indonesia dan pembatasan kontraktual yang diberlakukan oleh pengembang melalui perjanjian standar. Meskipun pemain dapat secara sukarela melakukan transaksi penjualan akun dan memenuhi persyaratan kontraktual berdasarkan hukum perdata, transaksi tersebut secara bersamaan dapat melanggar aturan kontraktual yang ditetapkan oleh penyedia gim.

Ketidakpastian hukum menjadi lebih signifikan ketika terjadi sengketa. Kasus-kasus yang melibatkan pencurian akun, transaksi curang, pemulihan akun tanpa izin oleh pemilik sebelumnya, penangguhan akun sepihak oleh pengembang, dan sengketa pembayaran sering terjadi dalam komunitas gim. Ketiadaan regulasi khusus yang mengatur akun gim daring menimbulkan kesulitan dalam menentukan hak dan kewajiban hukum pihak-pihak yang terlibat. Akibatnya, baik penjual maupun pembeli sering menghadapi tantangan dalam memperoleh perlindungan hukum yang efektif.[6]

Munculnya aset digital telah mendorong para ahli hukum untuk mempertimbangkan kembali konsep tradisional tentang properti dan kepemilikan. Wacana hukum kontemporer semakin mengakui bahwa objek digital dapat memiliki nilai ekonomi dan oleh karena itu layak mendapatkan perlindungan hukum. Beberapa studi sebelumnya telah membahas masalah transaksi akun gim daring dari berbagai perspektif. Hadi (2020), Alamsyah (2021), Mu'afa (2023), dan Sauqi dan Budiman (2025) terutama meneliti transaksi akun gim daring melalui lensa hukum ekonomi Islam dan yurisprudensi Islam. Studi mereka berfokus pada kebolehan transaksi tersebut menurut prinsip-prinsip hukum komersial Islam, bukan pada kerangka hukum perdata Indonesia yang lebih luas.

Penelitian terdahulu oleh Sequeira dkk. (2025), Riansyah (2025), dan Gunawati (2025) menganalisis legalitas transaksi akun gim daring berdasarkan KUHPerdata. Studi-studi ini umumnya berfokus pada gim tertentu atau aspek-aspek terbatas dari validitas kontrak. Hal itu dilakukan juga oleh Haryati (2023) yang meneliti status hukum akun Genshin Impact sebagai objek hak milik, sementara Manalu (2026) meneliti konsep yang lebih luas tentang akun digital sebagai objek hukum dalam hukum privat Indonesia. Meskipun studi-studi ini memberikan wawasan yang berharga, studi-studi tersebut tidak secara komprehensif membahas interaksi antara validitas kontrak, kepemilikan aset digital, dan pembatasan yang diberlakukan oleh pengembang dalam kerangka analitis yang terpadu. Selanjutnya, studi oleh Rediasa dkk. (2026), Saifuddin (2025), dan Utama (2026) terutama berfokus pada isu perlindungan konsumen dan penggunaan jasa *escrow* dalam transaksi akun gim daring. Analisis mereka sebagian besar terkonsentrasi pada pencegahan sengketa

[6] F M Sitorus, M Amirulloh, and E H Djukardi, "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* 6, no. 1 (2022), https://doi.org/10.22437/jssh.v6i1.19399.

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

dan hak konsumen daripada pertanyaan mendasar tentang apakah transaksi tersebut sah secara hukum menurut hukum perdata Indonesia.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, ditemukan kesenjangan penelitian yang signifikan. Studi-studi sebelumnya umumnya meneliti aspek kontraktual transaksi akun gim daring, status aset digital, mekanisme perlindungan konsumen, atau perspektif hukum Islam. Namun, penelitian yang terbatas telah secara komprehensif menganalisis keabsahan perjanjian jual beli akun gim daring dengan secara bersamaan memeriksa persyaratan Pasal 1320 KUHPerdata, status hukum akun gim daring sebagai aset digital, dan konflik normatif antara prinsip-prinsip hukum perdata dan pembatasan kontraktual yang diberlakukan oleh pengembang.

Kebaruan studi ini terletak pada analisis hukum terintegrasinya terhadap transaksi akun gim daring dalam kerangka hukum perdata Indonesia. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini tidak hanya mengevaluasi pemenuhan persyaratan validitas kontrak berdasarkan Pasal 1320 KUHPerdata, tetapi juga meneliti apakah akun gim daring dapat diakui secara hukum sebagai aset digital yang dapat dialihkan dan bagaimana pembatasan pengembang memengaruhi legalitas transaksi tersebut. Selain itu, penelitian ini berupaya mengembangkan konstruksi hukum mengenai posisi akun gim daring sebagai objek hukum perdata tanpa adanya regulasi undang-undang khusus.

Penelitian ini sangat penting mengingat meningkatnya signifikansi ekonomi aset digital, meningkatnya volume transaksi akun gim daring, dan meningkatnya jumlah sengketa yang timbul dari transaksi tersebut. Analisis hukum yang komprehensif diperlukan untuk memberikan kepastian hukum bagi pihak-pihak yang terlibat dalam perdagangan akun gim daring dan untuk berkontribusi pada pengembangan hukum perdata Indonesia dalam mengatasi tantangan yang muncul dalam ekonomi digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas hukum transaksi jual beli akun gim daring berdasarkan hukum perdata Indonesia dan untuk meneliti implikasi hukum dari pengakuan akun gim daring sebagai aset digital yang mampu menjadi objek perjanjian kontrak.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif yang bertujuan untuk mengkaji prinsip-prinsip hukum, norma-norma hukum, peraturan perundang-undangan, dan doktrin hukum yang relevan dengan keabsahan transaksi akun gim daring di bawah hukum perdata Indonesia. Penelitian hukum normatif dianggap tepat karena fokus utama penelitian ini adalah untuk menganalisis status hukum akun gim daring sebagai objek perjanjian kontraktual dan untuk menilai keabsahan transaksi jual beli akun berdasarkan kerangka hukum yang ada.

Penelitian ini mengadopsi beberapa pendekatan, yaitu pendekatan hukum perundang-undangan, pendekatan konseptual, dan pendekatan analitis. Pendekatan hukum perundang-undangan digunakan untuk mengkaji ketentuan hukum yang relevan yang mengatur hubungan kontraktual, transaksi elektronik, perlindungan konsumen, dan aset digital. Sumber hukum utama meliputi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia,

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

khususnya Pasal 1320, 1338, dan 1457 tentang keabsahan dan kekuatan mengikat perjanjian dan kontrak jual beli. Selain itu, penelitian ini merujuk pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, serta Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Pendekatan konseptual digunakan untuk menganalisis doktrin hukum dan konsep teoritis yang berkaitan dengan hak milik, kebebasan kontraktual, kepemilikan digital, aset virtual, dan transaksi elektronik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memeriksa apakah akun gim daring dapat dikategorikan sebagai objek hukum yang mampu menjadi pokok perjanjian kontraktual yang sah menurut hukum perdata Indonesia. Lebih lanjut, pendekatan ini berguna untuk memahami konsep aset digital yang berkembang dalam wacana hukum kontemporer.

Pendekatan analitis digunakan untuk mengevaluasi interaksi antara prinsip-prinsip hukum perdata dan pembatasan kontraktual yang diberlakukan oleh pengembang gim daring melalui Ketentuan Layanan (*Terms of Service*/ToS) dan Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (*End User License Agreement*/EULA). Perhatian khusus diberikan pada konflik normatif antara prinsip kebebasan kontrak dan batasan yang ditetapkan oleh pengembang mengenai *transfer*abilitas akun gim daring.

Materi hukum yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari materi hukum primer, sekunder, dan tersier. Materi hukum primer meliputi peraturan perundang-undangan dan ketentuan hukum yang mengatur kontrak, transaksi elektronik, dan perlindungan konsumen. Materi hukum sekunder terdiri dari buku-buku ilmiah, artikel jurnal, tesis, disertasi, dan studi sebelumnya yang membahas transaksi akun gim daring, aset digital, properti virtual, perlindungan konsumen, dan validitas kontrak. Referensi utama meliputi studi yang dilakukan oleh Hadi (2020), Alamsyah (2021), Haryati (2023), Augestira dan Lyanthi (2024), Sequeira dkk. (2025), Riansyah (2025), Gunawati (2025), Nurhidayatulloh (2025), Manalu (2026), Rediasa dkk. (2026), Utama (2026), dan sarjana hukum terkait lainnya. Materi hukum tersier meliputi kamus hukum, ensiklopedia, dan materi referensi pendukung lainnya yang digunakan untuk mengklarifikasi konsep dan terminologi hukum.

Pengumpulan data dilakukan melalui riset pustaka dengan mengidentifikasi, meninjau, dan menganalisis secara sistematis materi hukum yang relevan. Materi yang dikumpulkan kemudian diklasifikasikan menurut isu penelitian yang sedang dikaji, yaitu status hukum akun gim daring, validitas perjanjian jual beli akun, implikasi hukum dari pembatasan yang diberlakukan oleh pengembang, dan perlindungan pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi tersebut.

Materi hukum yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis yuridis kualitatif. Metode ini melibatkan interpretasi norma hukum, perbandingan doktrin hukum, dan pemeriksaan hubungan antara ketentuan undang-undang dan perkembangan kontemporer dalam transaksi digital. Melalui proses analitis ini, penelitian ini berupaya merumuskan penilaian hukum yang komprehensif mengenai validitas perjanjian jual beli akun gim daring

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

dan konsekuensi hukumnya di bawah hukum perdata Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kejelasan hukum mengenai posisi akun gim daring sebagai aset digital dan untuk berkontribusi pada pengembangan hukum perdata Indonesia dalam menangani isu-isu hukum yang muncul akibat perluasan ekonomi digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Status Hukum Akun Gim *Online* sebagai Aset Digital di Bawah Hukum Perdata Indonesia

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) Indonesia yang bersumber dari *Burgerlijk Wetboek* (BW) Belanda menganut sistem hukum kebendaan yang bersifat tertutup. Penafsiran atas apa yang dapat dikategorikan sebagai hukum benda bermuara pada Pasal 499 KUHPerdata, yang secara eksplisit menyatakan bahwa yang dimaksud dengan kebendaan (*zaak*) adalah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik. Ketentuan undang-undang ini memberikan fondasi yang sangat luas sekaligus fleksibel bagi perkembangan hukum positif di Indonesia. Kata "barang" (*goed*) dalam rumusan pasal ini merujuk pada entitas fisik yang memiliki wujud materiil, sedangkan kata "hak" (*recht*) merujuk pada entitas immaterial atau hak-hak hukum yang melekat pada suatu objek dan memiliki nilai komersial. Secara doktrinal, hukum perdata memandang bahwa suatu objek tidak harus selalu berwujud fisik untuk dapat diakui sebagai benda, melainkan harus memenuhi dua kriteria yuridis utama secara kumulatif, yaitu syarat dapat dikuasai atau dimiliki secara hukum (*beheersbaar*) serta syarat memiliki nilai ekonomis (*stoffelijk en waarde*).[7]

Kriteria penguasaan (beheersbaar) mengisyaratkan bahwa objek tersebut harus berada dalam jangkauan kendali manusia, di mana subjek hukum dapat melakukan tindakan hukum eksklusif terhadap objek tersebut dan melarang pihak lain yang tidak berhak untuk mencampurkannya. Sementara itu, kriteria nilai ekonomi mengindikasikan bahwa objek tersebut dapat dinilai dengan satuan mata uang, memiliki kegunaan atau utilitas bagi pemenuhan kebutuhan manusia, serta dapat dipertukarkan dalam lalu lintas perdagangan. Melihat hal tersebut, batasan yuridis mengenai benda dalam Pasal 499 KUHPerdata tidak boleh ditafsirkan secara sempit hanya sebagai benda konvensional yang kasat mata, melainkan harus dipahami sebagai segala bentuk utilitas kekayaan yang diakui oleh tertib hukum dan mampu memberikan kemanfaatan bagi pemiliknya. Seiring dengan transformasi masyarakat menuju era digital, interpretasi terhadap Pasal 499 KUHPerdata mengalami perluasan fungsional (*functional extension*) melalui doktrin dan yurisprudensi agar hukum dapat merespons serta memayungi objek-objek baru yang lahir dari rahim inovasi teknologi, yang secara substansial memenuhi esensi dasar penguasaan dan nilai ekonomis tersebut.[8]

Sistem hukum perdata Indonesia membagi klasifikasi kebendaan ke dalam beberapa kategori strategis, di mana salah satu pembagian yang paling fundamental adalah pemisahan

[7] Sri Wahyuni S., "Keabsahan Transaksi Jual Beli Game Online Oleh Anak Di Bawah Umur Melalui Pihak Ketiga Sebagai Penyedia Jasa Pembayaran" (Universitas Hasanuddin, 2023).

[8] A Hadi, "Praktek Jual Beli Akun Gim Daring Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)" (IAIN Bengkulu, 2020).

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

antara benda berwujud (*lichamelijke zaken*) dan benda tidak berwujud (*onlichamelijke zaken*). Pembedaan ini memiliki implikasi yuridis yang sangat krusial, terutama berkaitan dengan tata cara penguasaan (*bezit*), pembebanan jaminan (*zekerheidsrechten*), dan tata cara penyerahan hak milik (*levering*). Benda berwujud didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memiliki korpus fisik, menempati ruang, dapat diindra secara visual, serta dapat diraba secara nyata oleh manusia. Contoh klasik dari benda berwujud mencakup tanah, bangunan, kendaraan bermotor, mesin-mesin industri, serta komoditas fisik lainnya. Dalam konteks benda berwujud bergerak, hukum perdata menentukan bahwa penguasaan nyata atas benda tersebut secara otomatis berlaku sebagai titel kepemilikan yang sah sebagaimana diatur dalam Pasal 1977 KUHPerdata, dan penyerahannya cukup dilakukan dari tangan ke tangan (*feitelijke levering*).[9]

Berlawanan dengan hal tersebut, benda tidak berwujud atau *onlichamelijke zaken* merupakan entitas hukum yang tidak memiliki eksistensi fisik sama sekali, tidak menempati ruang secara materiil, namun eksis secara yuridis dalam bentuk hak-hak yang dijamin oleh undang-undang dan memiliki nilai ekonomis yang tinggi bagi pemiliknya. Spektrum benda tidak berwujud ini meliputi hak piutang (hak menuntut prestasi), hak atas saham dalam perseroan terbatas, hak guna bangunan, serta hak kekayaan intelektual seperti hak cipta, paten, dan merek dagang. Karena ketiadaan wujud fisiknya, benda tidak berwujud tidak dapat diserahkan secara manual, melainkan harus menggunakan mekanisme hukum yang spesifik. Sebagai contoh, penyerahan hak piutang atas nama harus dilakukan melalui akta otentik atau di bawah tangan yang disebut dengan lembaga *cessie* sebagaimana diatur dalam Pasal 613 KUHPerdata, diikuti dengan pemberitahuan kepada debitur.[10] Pembedaan ini menjadi sangat penting dalam diskursus hukum modern, karena aset-aset baru berbasis teknologi digital secara inheren menempati posisi dalam klaster benda tidak berwujud, yang menuntut penerapan analogi hukum yang cermat agar tidak menimbulkan kekosongan hukum dalam implementasi transaksinya.

Dalam pandangan masyarakat informasi kontemporer, interaksi sosial dan transaksi ekonomi tidak lagi terbatas pada ruang fisik, melainkan telah bermigrasi ke dalam ekosistem digital, yang memicu lahirnya terminologi hukum baru berupa *developer* (aset digital) dan *virtual property* (properti virtual). Aset digital secara teoretis dipahami sebagai segala bentuk data atau informasi dalam format biner yang disimpan secara elektronik, bersifat unik atau dapat diidentifikasi, memiliki nilai kemanfaatan tertentu bagi subjek hukum, serta berada di bawah hak kontrol atau kepemilikan yang sah.[11] Ruang lingkup aset digital sangat luas dan heterogen, mencakup berkas dokumen elektronik, pangkalan data (*database*),

[9] A L Irkhami, "Jual Beli Account Gim Daring Mobile Legend Perspektif Sayyid Sabiq Dan Hukum Positif" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019).

[10] S Haryati, "Akun Gim Daring Genshin Impact: Hak Kebendaan Dan Legalitas Sebagai Objek Jual Beli Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia," *Padjadjaran Law Review* 11, no. 1 (2023): 38–50, https://doi.org/10.56895/plr.v11i1.1259.

[11] Q H Azkiya and A M Umami, "Tinjauan Yuridis Kontrak Pembelian Aplikasi Gim Daring Yang Dilakukan Anak Di Bawah Umur," *Jurnal Rekomendasi Hukum* 1, no. 3 (2025): 422–31, https://journal.unram.ac.id/index.php/rekomendasihukum/article/view/6577.

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

domain situs web, kode perangkat lunak, portofolio mata uang kripto (*cryptocurrency*), hingga token digital tidak terpertukarkan (*non-fungible tokens* atau NFT). Aset digital dicirikan oleh kemampuannya untuk direproduksi, ditransmisikan, dan disimpan dalam infrastruktur komputasi awan (*cloud computing*) atau jaringan terdesentralisasi tanpa kehilangan substansi nilai intrinsiknya.[12]

Pada pandangan yang lain properti virtual (*virtual property*) merupakan sub-kategori khusus dari aset digital yang keberadaannya terikat secara eksklusif dan beroperasi di dalam simulasi lingkungan virtual, *platform* digital interaktif, video gim daring, atau dunia meta (*metaverse*). Properti virtual dirancang sedemikian rupa oleh pengembangnya untuk meniru karakteristik komoditas dan properti di dunia nyata, terutama dalam aspek kelangkaan buatan (*artificial scarcity*), eksklusivitas pemanfaatan, dan persistensi eksistensi objek tersebut di dalam sistem. Contoh konkret dari properti virtual adalah *in-game items* seperti senjata langka, kostum karakter *(skin)*, mata uang dalam gim *(in-game currency)*, kavling tanah virtual di dalam *metaverse*, serta akun pengguna (*user accounts*). Karakteristik utama yang membedakan properti virtual dari aset digital biasa adalah adanya derajat interaktivitas yang tinggi dan keterikatan fungsional dengan arsitektur kode dari *platform* penyedianya. Meskipun tidak memiliki eksistensi fisik di alam nyata, properti virtual memiliki realitas ekonomi yang nyata karena komunitas pengguna memberikan pengakuan, apresiasi, dan nilai tukar yang tinggi terhadap eksklusivitas objek virtual tersebut di dalam ekosistem digitalnya.[13]

Untuk menentukan apakah sebuah akun gim dapat diakui secara sah sebagai objek hak kebendaan dalam sistem hukum perdata, kita harus membedah karakteristik inheren dari akun tersebut dan mengujinya dengan parameter hukum benda konvensional. Akun gim modern bukan lagi sekadar pintu masuk teknis untuk mengakses sebuah permainan, melainkan telah berevolusi menjadi sebuah wadah akumulasi nilai kekayaan yang memenuhi empat karakteristik utama benda tidak berwujud secara kumulatif:[14]

Akun gim juga memiliki karakteristik penguasaan eksklusif (*exclusivity*) yang tercermin dalam kemampuan pengguna untuk mengendalikan akses dan membatasi penggunaan akun oleh pihak lain. Fitur keamanan berupa kata sandi, autentikasi dua faktor (two-factor authentication), dan verifikasi identitas memberikan sarana teknis bagi pengguna untuk mempertahankan kendali atas akun yang dikelolanya. Kendali tersebut memungkinkan pengguna mengakses, menggunakan, dan mengelola aset virtual sesuai dengan kewenangan yang diberikan oleh penyedia *platform*, sekaligus mencegah akses tanpa izin. Dalam perspektif hukum benda, karakteristik ini dapat dianalisis melalui konsep

[12] Nurhidayatulloh, "Keabsahan Hukum Transaksi Real Money Trading Akun Gim Daring: Tinjauan Konflik Normatif Antara Perjanjian Baku Developer Dan Hukum Positif Indonesia."

[13] K D Rediasa, N K S Adnyani, and I D G H Yudiawan, "Analisis Yuridis Terkait Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Jasa Rekening Bersama Pihak Ketiga Dalam Transaksi Elektronik Jual Beli Akun Gim Daring," *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 4, no. 1 (2026): 5177–88, https://doi.org/10.61104/alz.v4i1.3985.

[14] N W Saputra, "Penerapan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Oleh Provider Jasa Pembayaran Dalam Transaksi Gim Daring" (Universitas Hasanuddin, 2021).

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

penguasaan (*bezit*) dan pengendalian faktual atas suatu objek. Meskipun demikian, penguasaan akun secara teknis tidak serta-merta identik dengan hak milik absolut sebagaimana dikenal dalam hukum kebendaan, mengingat akses dan penggunaan akun tetap dapat dibatasi oleh perjanjian pengguna serta kewenangan penyedia *platform*.

Selain memiliki nilai ekonomi dan dapat dikuasai secara eksklusif, akun gim juga berpotensi memberikan manfaat ekonomi bagi penggunanya. Akun dengan tingkat perkembangan tinggi, peringkat kompetitif, reputasi tertentu, atau koleksi *item* langka dapat menunjang kegiatan ekonomi digital, seperti produksi konten, siaran langsung (*streaming*), partisipasi dalam kompetisi *esports*, dan kegiatan lain yang menghasilkan pendapatan. Dalam konteks tersebut, akun gim dapat berfungsi sebagai sarana pendukung untuk memperoleh penghasilan melalui monetisasi iklan, kerja sama sponsor, hadiah kompetisi, maupun bentuk kegiatan komersial lainnya yang diperbolehkan oleh penyedia *platform*. Potensi tersebut memperlihatkan bahwa manfaat akun gim tidak terbatas pada kepuasan rekreatif, tetapi juga dapat mencakup keuntungan finansial yang memiliki relevansi hukum. Oleh karena itu, kehilangan akses, pengambilalihan tanpa izin, atau kerusakan akun berpotensi menimbulkan kerugian ekonomi yang patut dianalisis berdasarkan prinsip perlindungan hukum perdata, dengan mempertimbangkan bukti kerugian, hubungan sebab-akibat, dan ketentuan hukum yang relevan.

Dalam doktrin hukum perdata, baik pada ranah hukum domestik maupun pada perspektif perbandingan hukum, terdapat perbedaan pandangan mengenai konstruksi hukum yang tepat untuk menjelaskan hubungan antara pengguna dan aset digital, termasuk akun gim (*gaming account*) beserta berbagai objek virtual yang melekat di dalamnya. Perbedaan pandangan tersebut pada dasarnya berpusat pada dua pendekatan teoretis, yaitu teori ekstensi hukum kebendaan (*property/extension theory*) dan teori hak kontraktual (*contractual/licensing theory*). Kedua pendekatan tersebut memberikan perspektif yang berbeda dalam menentukan kedudukan hukum pengguna, khususnya berkaitan dengan penguasaan, pemanfaatan, pengalihan, dan perlindungan hukum atas aset digital.[15]

Teori ekstensi hukum kebendaan berpandangan bahwa konsep benda sebagaimana diatur dalam Pasal 499 KUHPerdata perlu ditafsirkan secara progresif dan fungsional dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi serta realitas sosial-ekonomi masyarakat. Dalam perspektif ini, suatu aset digital yang memiliki nilai ekonomi, dapat dikuasai secara eksklusif, dan memungkinkan adanya pengalihan kepentingan ekonomi patut memperoleh pengakuan dan perlindungan hukum yang sepadan dengan karakteristik kebendaannya. Hak milik dipahami sebagai hak subjektif yang memberikan kewenangan kepada pemegangnya untuk menguasai, menggunakan, menikmati, dan mempertahankan suatu objek dari gangguan pihak lain. Apabila dikaitkan dengan akun gim digital, karakteristik berupa identitas akun, data pengguna, riwayat permainan, kepemilikan item

[15] M Malik, "Keabsahan Transaksi Jual Beli Item Dalam Gim Mobile Legend Dengan Sistem Gacha Perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Dan Fiqh Muamalah," *Journal of Islamic Business Law* 9, no. 2 (2025): 101–12, https://doi.org/10.18860/jibl.v9i2.13410.

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

virtual, serta manfaat ekonomi yang melekat di dalamnya menunjukkan adanya kepentingan keperdataan yang layak memperoleh perlindungan hukum. Meskipun demikian, pengakuan terhadap akun gim sebagai objek bernilai ekonomi tidak serta-merta menjadikannya hak kebendaan dalam pengertian hukum perdata konvensional. Oleh karena itu, perlindungan terhadap kepentingan pengguna perlu dianalisis dengan mempertimbangkan konstruksi hak kekayaan, hubungan kontraktual, dan kepentingan keperdataan yang sah.

Berbeda dengan pendekatan tersebut, teori hak kontraktual menempatkan hubungan antara pengguna dan penyedia layanan gim dalam kerangka hukum perikatan yang bersumber dari perjanjian. Pada saat pengguna membuat akun gim, hubungan hukum terbentuk melalui persetujuan elektronik yang umumnya dituangkan dalam Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (*End User License Agreement* atau EULA). Berdasarkan konstruksi ini, pengguna pada dasarnya memperoleh hak penggunaan atas akun dan objek virtual sesuai dengan ruang lingkup serta persyaratan lisensi yang ditetapkan oleh pengembang atau penerbit gim (*developer/publisher*). Dengan demikian, hak pengguna tidak secara otomatis dapat disamakan dengan hak kepemilikan mutlak atas keseluruhan sistem, perangkat lunak, maupun infrastruktur digital yang dikelola oleh penyedia layanan. Pengembang tetap memiliki kewenangan atas sistem dan infrastruktur teknologi yang menjadi dasar operasional gim, sedangkan ruang lingkup hak pengguna ditentukan oleh ketentuan perjanjian yang disepakati. Konsekuensinya, pembatasan, penangguhan, maupun penghentian akses akun harus dianalisis berdasarkan keabsahan perjanjian, pelaksanaan hak dan kewajiban para pihak, serta prinsip perlindungan hukum dalam hubungan kontraktual.

Berdasarkan kedua perspektif tersebut, dapat dipahami bahwa kedudukan hukum akun gim digital tidak dapat ditentukan semata-mata melalui pendekatan hak kebendaan ataupun hak kontraktual. Karakteristik akun gim yang memiliki nilai ekonomi sekaligus berada dalam penguasaan teknis penyedia layanan menunjukkan adanya kompleksitas hubungan hukum antara pengguna dan pengembang. Oleh karena itu, diperlukan konstruksi perlindungan hukum yang mampu mengakomodasi kepentingan ekonomi pengguna tanpa mengabaikan kedudukan kontraktual serta kewenangan pengelolaan sistem oleh penyedia layanan.

Meskipun Teori Hak Kontraktual ini sangat dominan digunakan oleh korporasi teknologi untuk membatasi tanggung jawab hukum mereka, dalam perkembangan hukum perdata modern dan praktik peradilan di berbagai negara maju, dominasi teori ini mulai digugat. Kecenderungan hukum saat ini menunjukkan adanya pergeseran ke arah pendekatan hibrida atau pengakuan parsial atas hak kebendaan pengguna. Pengadilan mulai melihat bahwa klausul-klausul EULA yang menyatakan bahwa pengembang dapat menghapus akun secara sepihak tanpa alasan yang sah merupakan klausul baku yang tidak adil (*unconscionable clause*). Hukum perdata modern mulai mengakui bahwa pengguna memiliki "hak kekayaan yang substansial" (*substantive property interest*) atas waktu, tenaga, dan uang yang telah mereka investasikan ke dalam akun gim tersebut, sehingga hak

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

tersebut berhak mendapatkan perlindungan hukum kebendaan yang mandiri terlepas dari batasan-batasan kontrak yang dibuat oleh pengembang.[16]

Pasal 1332 KUHPerdata secara tegas memberikan batasan mengenai objek apa saja yang dapat diperjanjikan dengan menyatakan bahwa hanya barang-barang yang dapat diperdagangkan yang dapat menjadi objek perjanjian. Karena akun gim telah terbukti memenuhi seluruh karakteristik sebagai benda tidak berwujud, maka akun gim secara yuridis masuk ke dalam kategori barang yang berada di dalam lalu lintas perdagangan (*in commercio*). Persyaratan mengenai "suatu hal tertentu" di dalam Pasal 1333 KUHPerdata juga terpenuhi dengan sempurna, karena akun gim yang menjadi objek transaksi dapat diidentifikasi secara spesifik, unik, dan jelas melalui spesifikasi nama pengguna (*ID*), tingkat capaian (*level*), daftar *items* di dalamnya, serta *server* tempat akun tersebut terdaftar, sehingga tidak ada kekaburan mengenai identitas objek yang diperjanjikan.

Pada aspek "sebab yang halal" sebagaimana diatur dalam Pasal 1335 dan Pasal 1337 KUHPerdata, suatu perjanjian jual beli dinyatakan batal demi hukum apabila objek atau klausul perjanjiannya bertentangan dengan undang-undang yang berlaku, ketertiban umum, atau kesusilaan. Transaksi jual beli akun gim pada dasarnya tidak melanggar ketentuan perundang-undangan positif di Indonesia; tidak ada satu pun pasal dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) maupun KUHPerdata yang melarang masyarakat untuk memperjanjikan aset digital. Objek ini juga tidak melanggar asas ketertiban umum maupun nilai-nilai kesusilaan yang hidup di tengah masyarakat.

Tantangan yuridis yang sering muncul dalam praktik adalah adanya klausul internal dalam EULA gim yang melarang keras pengguna untuk memperjualbelikan akun kepada pihak ketiga dengan ancaman sanksi berupa pemblokiran permanen (*banned*). Namun, dalam perspektif hukum perdata, keberadaan kontrak EULA tersebut merupakan ranah hukum perikatan yang bersifat relatif (*relatieve werking van contracten*) dan hanya mengikat secara internal antara pihak pengembang dan pengguna pertama berdasarkan Pasal 1340 KUHPerdata. Larangan internal korporasi tersebut tidak serta-merta membatalkan keabsahan hukum dari perjanjian jual beli yang dilakukan secara independen antara penjual akun dan pembeli akun. Apabila penjual dan pembeli telah sepakat mengenai harga dan objek akun gim, maka berdasarkan asas konsensualisme dan asas *pacta sunt servanda* yang termaktub dalam Pasal 1338 KUHPerdata, perjanjian jual beli akun gim tersebut adalah sah, mengikat, dan berlaku sebagai undang-undang bagi kedua belah pihak yang membuatnya. Risiko pemblokiran akun oleh *developer* pasca-transaksi tidak membatalkan keabsahan kontrak itu sendiri, melainkan dikategorikan sebagai bentuk risiko wanprestasi atau cacat tersembunyi yang penyelesaian hukumnya tunduk pada kesepakatan penjaminan yang dibuat oleh penjual dan pembeli di dalam klausul perjanjian jual beli mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan secara tegas bahwa akun gim memenuhi seluruh kualifikasi

[16] I D H Positif, "Analsisis Jual Beli Akun Gim Daring Mobile Legends: Bang Bang Dalam Perspektif Hukum," n.d.

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

yuridis untuk ditetapkan sebagai objek perjanjian jual beli yang sah menurut hukum perdata Indonesia.[17]

Berdasarkan seluruh analisis yuridis di atas, dapat disimpulkan bahwa akun gim secara nyata memenuhi karakteristik sebagai *developer* yang sah untuk menjadi objek dalam hubungan hukum perdata, meskipun keberadaannya belum diatur secara eksplisit dalam kodifikasi KUHPerdata. Melalui pendekatan Teori Ekstensi, esensi Pasal 499 KUHPerdata terbukti bersifat fleksibel dan adaptif, sehingga batasan konsep benda dapat diperluas secara fungsional untuk mengadopsi akun gim sebagai benda tidak berwujud (*onlichamelijke zaken*) karena memenuhi unsur penguasaan eksklusif (*beheersbaar*) dan memiliki nilai ekonomi yang riil. Oleh karena itu, sebagai aset digital yang berada di dalam lalu lintas perdagangan (*in commercio*) serta tidak bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum, maupun kesusilaan, akun gim memenuhi syarat objektif sahnya perjanjian berdasarkan Pasal 1320 dan Pasal 1332 KUHPerdata, sehingga segala bentuk hubungan hukum atau transaksi kontraktual yang lahir atas akun tersebut adalah sah, mengikat, dan wajib mendapatkan perlindungan hukum yang setara dengan aset konvensional lainnya.

3.2 Keabsahan Perjanjian Jual Beli Akun Gim *Online* berdasarkan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia

Tantangan yuridis yang sering muncul dalam praktik adalah adanya klausul keabsahan suatu perjanjian, yang merupakan salah satu isu paling mendasar dalam hukum kontrak karena menentukan apakah suatu hubungan hukum yang terjalin antara para pihak mampu menghasilkan konsekuensi hukum yang mengikat. Dalam konteks transaksi akun gim daring, pertanyaan tentang keabsahan menjadi sangat penting karena tidak adanya peraturan khusus yang mengatur aset digital dan semakin meningkatnya komersialisasi akun virtual dalam ekonomi digital. Meskipun perdagangan akun gim daring telah menjadi praktik umum di kalangan komunitas gim, status hukumnya di bawah hukum perdata Indonesia masih menjadi bahan perdebatan. Akibatnya, keabsahan transaksi tersebut harus diperiksa melalui kerangka umum hukum kontrak yang ditetapkan oleh Pasal 1320 KUHPerdata, yang memberikan empat persyaratan penting untuk suatu perjanjian yang sah: persetujuan bersama para pihak, kapasitas hukum, objek tertentu, dan sebab yang sah.[18]

Persyaratan pertama berkaitan dengan adanya persetujuan bersama antara para pihak. Persetujuan merupakan dasar dari setiap hubungan kontraktual karena suatu kontrak timbul dari kesepakatan antara individu-individu yang secara sukarela setuju untuk menciptakan kewajiban hukum. Dalam hukum perdata Indonesia, prinsip konsensus mengakui bahwa suatu perjanjian menjadi mengikat setelah para pihak mencapai persetujuan bersama mengenai unsur-unsur penting dari transaksi tersebut. Prinsip ini sangat relevan dalam

[17] Arif Alamsyah, "Analisis Jual Beli Akun Game Online (PUBG) PlayerUnknown's Battlegrounds (Kajian Perbandingan Hukum Positif dan Hukum Islam)," *Skripsi* (Universitas Hasanuddin, 2021), http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/6170.

[18] A A Saifuddin, "Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Jual Beli Akun Gim Daring Mobile Legend Melalui Jasa Rekening Bersama Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999" (Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2025).

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

transaksi akun gim daring karena sebagian besar transaksi terjadi melalui saluran komunikasi digital daripada melalui interaksi tatap muka konvensional. Penjual dan pembeli umumnya bernegosiasi melalui pasar daring, *platform* media sosial, forum gim, *server* Discord, grup Facebook, saluran Telegram, dan media komunikasi elektronik lainnya. Dalam transaksi ini, para pihak biasanya membahas spesifikasi akun, termasuk level akun, *item* virtual, peringkat, prestasi, *skin*, karakter, dan fitur lain yang menentukan nilai pasar akun. Setelah penjual setuju untuk men*transfer* akun dan pembeli setuju untuk membayar harga yang ditentukan, hubungan kontraktual dapat dianggap telah terbentuk.

Dari perspektif hukum, sifat digital komunikasi tidak mengurangi validitas persetujuan. Hukum Indonesia semakin mengakui komunikasi elektronik sebagai instrumen yang sah yang mampu menciptakan konsekuensi hukum. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik mengakui bahwa perjanjian dapat disimpulkan secara elektronik dan bahwa informasi elektronik dapat berfungsi sebagai bukti yang sah. Akibatnya, persetujuan yang diungkapkan melalui pesan digital, obrolan elektronik, negosiasi daring, dan komunikasi elektronik lainnya dapat memenuhi persyaratan perjanjian berdasarkan Pasal 1320 KUHPerdata. Dalam praktiknya, bukti persetujuan sering muncul dalam tangkapan layar percakapan, konfirmasi pembayaran, catatan transaksi, dan komunikasi yang menunjukkan bahwa kedua pihak secara sukarela melakukan transaksi tersebut.[19]

Persyaratan persetujuan dapat menjadi bermasalah ketika transaksi melibatkan tindakan curang atau salah representasi. Transaksi akun gim daring sering dikaitkan dengan penipuan di mana penjual memberikan informasi palsu mengenai kondisi akun, status kepemilikan, atau fitur keamanan. Demikian pula, pembeli dapat melakukan tindakan penipuan dengan memanipulasi bukti pembayaran atau menggunakan metode pembayaran yang tidak sah. Dalam keadaan seperti itu, keberadaan persetujuan yang tulus menjadi dipertanyakan karena persetujuan yang diperoleh melalui penipuan, kesalahan, atau paksaan mungkin tidak memenuhi persyaratan hukum yang ditetapkan oleh hukum kontrak. Oleh karena itu, meskipun transaksi akun gim daring umumnya memenuhi persyaratan persetujuan bersama, validitas persetujuan harus dievaluasi berdasarkan keadaan spesifik setiap transaksi.

Persyaratan kedua yang ditetapkan oleh Pasal 1320 berkaitan dengan kapasitas hukum para pihak. Kapasitas mengacu pada kemampuan hukum seseorang untuk melakukan tindakan hukum dan memikul kewajiban hukum. Pasal 1329 dan 1330 KUHPerdata menyatakan bahwa, pada prinsipnya, setiap orang cakap untuk membuat perjanjian kecuali mereka yang secara khusus dinyatakan tidak cakap oleh hukum. Secara historis, anak di bawah umur dan kategori tertentu dari individu yang secara hukum tidak cakap dianggap tidak mampu melakukan tindakan hukum secara mandiri. Meskipun reformasi hukum Indonesia telah memodifikasi beberapa aspek kapasitas kontraktual, usia tetap menjadi

[19] P B Utama, "Perlindungan Hukum Konsumen Dalam Jual Beli Akun Mobile Legends Daring Menurut UU No. 11 Tahun 2008 Dan UU No. 8 Tahun 1999" (Universitas Pendidikan Ganesha, 2026).

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

pertimbangan penting dalam menentukan apakah seseorang memiliki kompetensi hukum penuh.

Masalah kapasitas sangat relevan dalam konteks permainan daring karena sebagian besar pengguna permainan daring adalah anak di bawah umur. Banyak peserta dalam permainan seperti Mobile Legends, Free Fire, PUBG Mobile, dan permainan daring populer lainnya berusia di bawah delapan belas tahun. Akibatnya, transaksi yang melibatkan transaksi jual beli akun gim sering kali melibatkan individu yang mungkin belum memiliki kapasitas hukum penuh menurut hukum Indonesia. Situasi ini menciptakan ketidakpastian hukum yang signifikan karena validitas kontrak dapat ditantang ketika salah satu pihak secara hukum tidak mampu membuat perjanjian yang mengikat.[20]

Masalah ini telah diteliti oleh Azkiya dan Umami (2025), yang menekankan bahwa transaksi digital yang melibatkan anak di bawah umur menimbulkan pertanyaan penting mengenai keberlakuan kontrak dan tanggung jawab hukum. Demikian pula, Wahyuni (2023) mengamati bahwa transaksi terkait gim daring sering terjadi tanpa pengawasan orang tua, memungkinkan anak di bawah umur untuk terlibat secara mandiri dalam kegiatan ekonomi yang dapat menghasilkan konsekuensi hukum yang signifikan. Tidak seperti transaksi komersial tradisional di mana mekanisme verifikasi usia mungkin ada, komunitas gim daring jarang menerapkan prosedur yang efektif untuk memverifikasi kapasitas hukum peserta. Akibatnya, para pihak sering kali membuat perjanjian tanpa mengetahui apakah pihak lain memiliki kompetensi hukum yang diperlukan untuk membuat kontrak yang mengikat.

Untuk mengilustrasikan masalah ini, pertimbangkan situasi di mana seorang pemain berusia lima belas tahun menjual akun gim yang sangat berharga kepada individu lain seharga beberapa juta rupiah. Dari perspektif praktis, transaksi tersebut mungkin tampak selesai karena penjual men*transfer* kredensial akun dan pembeli memberikan pembayaran. Namun, dari perspektif hukum, muncul pertanyaan mengenai apakah penjual memiliki kapasitas yang diperlukan untuk membuat perjanjian yang sah. Jika transaksi tersebut kemudian ditentang oleh orang tua atau wali sah anak di bawah umur, keberlakuan perjanjian tersebut dapat menjadi tidak pasti. Berdasarkan prinsip hukum kontrak tradisional, perjanjian yang melibatkan pihak yang tidak cakap secara hukum umumnya tidak secara otomatis batal tetapi dapat dibatalkan atau dicabut. Akibatnya, pembeli yang melakukan transaksi dengan anak di bawah umur mungkin menghadapi risiko hukum yang signifikan karena perjanjian tersebut berpotensi ditentang berdasarkan ketidakmampuan.

Terlepas dari kekhawatiran ini, perlu juga diakui bahwa lingkungan digital kontemporer semakin memungkinkan anak di bawah umur untuk berpartisipasi dalam kegiatan ekonomi. Banyak *platform* daring memungkinkan pengguna di bawah usia dewasa untuk memiliki akun, membeli barang digital, dan terlibat dalam berbagai bentuk perdagangan daring. Realitas ini menunjukkan kesenjangan yang semakin besar antara

[20] B P Rindasiwi, "Evaluasi Regulasi Permainan Interaktif Elektronik Di Indonesia (Studi Terhadap Transaksi Elektronik Atas Benda Virtual)" (Universitas Islam Riau, 2022).

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

konsep hukum tradisional tentang kapasitas dan realitas praktis transaksi digital. Meskipun demikian, sampai hukum Indonesia memberikan peraturan khusus yang mengatur transaksi digital yang melibatkan anak di bawah umur, masalah kapasitas hukum tetap menjadi faktor penting yang memengaruhi validitas perjanjian jual beli akun gim daring.

Persyaratan ketiga berkaitan dengan keberadaan objek tertentu. Persyaratan ini sangat penting karena suatu perjanjian tidak dapat ada tanpa pokok permasalahan yang dapat diidentifikasi secara jelas. Berdasarkan hukum kontrak Indonesia, objek suatu perjanjian harus cukup pasti atau setidaknya dapat ditentukan. Secara tradisional, persyaratan ini dirancang untuk memastikan bahwa kewajiban kontraktual berkaitan dengan barang, jasa, atau hak yang dapat diidentifikasi. Munculnya aset digital telah mempersulit persyaratan ini karena banyak transaksi ekonomi modern melibatkan objek yang tidak memiliki bentuk fisik.[21]

Pengakuan yang semakin meningkat terhadap aset digital dalam wacana hukum kontemporer mendukung klasifikasi akun gim daring sebagai objek yang mampu menjadi pokok bahasan perjanjian kontraktual. Konsep properti virtual mengakui bahwa aset digital mungkin memiliki nilai ekonomi meskipun tidak memiliki keberadaan fisik. Para sarjana seperti Haryati (2023) dan Manalu (2026) berpendapat bahwa akun digital menunjukkan karakteristik yang umumnya dikaitkan dengan properti, termasuk eksklusivitas, kontrol, nilai ekonomi, dan kemampuan untuk dialihkan. Karakteristik ini mendukung kesimpulan bahwa akun gim daring merupakan objek yang cukup pasti untuk tujuan hukum kontrak.

Gim daring utama seperti Mobile Legends: Bang Bang, Free Fire, dan PUBG Mobile umumnya menyertakan ketentuan yang membatasi atau melarang penjualan, *transfer*, pengalihan, atau eksploitasi komersial akun pengguna. Pembatasan ini dirancang untuk menjaga keamanan *platform*, melestarikan integritas kompetitif, dan melindungi kendali pengembang atas ekosistem gim. Dengan membuat akun dan mengakses gim, pengguna biasanya setuju untuk mematuhi ketentuan kontrak ini. Keberadaan pembatasan tersebut menimbulkan pertanyaan hukum yang kompleks. Jika pengembang gim secara tegas melarang perdagangan akun, apakah transaksi yang melibatkan penjualan akun secara otomatis gagal memenuhi persyaratan penyebab yang sah? Sekilas, orang mungkin berpendapat bahwa transaksi yang dilarang pasti memiliki tujuan yang melanggar hukum. Namun, analisis hukum yang lebih cermat menunjukkan bahwa masalah ini jauh lebih bernuansa.

Perbedaan mendasar harus dibuat antara perilaku yang melanggar hukum perundang-undangan dan perilaku yang hanya melanggar kewajiban kontraktual. Hukum kontrak Indonesia umumnya memperlakukan penyebab yang melanggar hukum sebagai tujuan yang bertentangan dengan ketentuan hukum wajib, ketertiban umum, atau moralitas. Sebaliknya, pelanggaran kontrak terjadi ketika suatu pihak gagal mematuhi kewajiban yang timbul dari hubungan kontraktual. Kedua konsep ini tidak identik dan tidak boleh disamakan. Penjualan

[21] M Mu'afa, "Jual Beli Akun Gim Daring E-Football Dalam Hukum Ekonomi Syariah" (Universitas Islam Negeri KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023).

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

akun gim daring tidak secara tegas dilarang oleh undang-undang Indonesia. Tidak ada ketentuan undang-undang yang secara khusus mengkriminalisasi atau membatalkan perdagangan akun sebagai masalah hukum publik. Akibatnya, transaksi tersebut tidak secara otomatis merupakan tindakan yang melanggar hukum hanya karena melibatkan *transfer* akun gim. Sebaliknya, masalah utamanya adalah apakah transaksi tersebut melanggar kewajiban kontraktual yang dimiliki pengguna kepada pengembang berdasarkan Ketentuan Layanan.

Masalah ini tetap kontroversial karena beberapa ahli berpendapat bahwa transaksi yang dilakukan secara langsung bertentangan dengan aturan *platform* merusak legitimasi hukum perjanjian tersebut. Yang lain berpendapat bahwa pengguna memiliki kepentingan ekonomi yang cukup dalam akun mereka untuk membenarkan hak *transfer* yang terbatas meskipun ada pembatasan yang diberlakukan oleh pengembang. Perdebatan ini mencerminkan ketegangan yang lebih luas mengenai kepemilikan, aset digital, dan kebebasan kontraktual dalam ekonomi digital modern. Berdasarkan analisis di atas, transaksi jual beli akun gim daring umumnya memenuhi persyaratan persetujuan, kapasitas hukum, dan kepastian objek, meskipun kekhawatiran praktis dapat muncul dalam kasus-kasus tertentu yang melibatkan penipuan atau anak di bawah umur. Tantangan hukum yang paling signifikan berkaitan dengan persyaratan sebab yang sah, khususnya konflik antara kebebasan kontraktual dan pengembang.[22]

Pembatasan yang diberlakukan terhadap *transfer*abilitas akun. Dengan demikian, meskipun transaksi akun gim daring secara teoritis dapat memenuhi persyaratan validitas yang ditetapkan oleh Pasal 1320 KUHPerdata, status hukumnya masih dipengaruhi oleh pertanyaan yang belum terselesaikan mengenai hubungan antara pengaturan kontrak pribadi dan konsep kepemilikan aset digital yang terus berkembang. Isu-isu ini memerlukan pemeriksaan lebih lanjut melalui analisis konflik normatif antara Ketentuan Layanan pengembang dan prinsip-prinsip hukum kontrak Indonesia

3.3 Konflik Normatif Antara Persyaratan Layanan Pengembang dan Hukum Kontrak Indonesia

Salah satu isu hukum yang paling kontroversial seputar jual beli akun gim daring adalah konflik normatif antara pembatasan kontraktual yang diberlakukan oleh pengembang gim dan prinsip-prinsip hukum kontrak Indonesia. Meskipun transaksi akun gim daring semakin umum di komunitas digital, sebagian besar pengembang gim secara tegas melarang *transfer*, penjualan, atau pengalihan akun melalui Ketentuan Layanan (*Terms of Service*/ToS) dan Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (*End User License Agreement*/EULA). Akibatnya, timbul ketegangan hukum antara kepentingan pengguna yang ingin mengendalikan akun yang memiliki nilai ekonomi dan kepentingan pengembang yang ingin mempertahankan otoritas atas ekosistem digital yang mereka ciptakan dan kelola. Konflik ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai efek hukum dari pembatasan yang

[22] P Manalu, "Pengaturan Akun Digital Sebagai Objek Hukum Benda Dalam Hukum Perdata Indonesia" (Universitas Jambi, 2026).

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

diberlakukan oleh pengembang dan sejauh mana pembatasan tersebut dapat membatasi otonomi kontraktual pengguna.[23]

Ketentuan Layanan dan Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir merupakan instrumen kontraktual utama yang mengatur hubungan antara pengguna dan pengembang gim. Secara umum, Ketentuan Layanan mengacu pada serangkaian ketentuan kontraktual yang menetapkan hak dan kewajiban pengguna saat mengakses dan menggunakan *platform* atau layanan digital. Demikian pula, Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (EULA) adalah pengaturan kontraktual di mana pengembang memberikan izin terbatas kepada pengguna untuk mengakses dan menggunakan perangkat lunak atau layanan digital dengan ketentuan tertentu. Dalam konteks gim daring, perjanjian ini umumnya mengatur kepemilikan akun, perilaku pengguna, hak kekayaan intelektual, prosedur penyelesaian sengketa, dan pembatasan *transfer* akun dan aset virtual. Dengan membuat akun dan mengakses gim, pengguna umumnya dianggap telah menerima ketentuan kontraktual ini.

Ketentuan Layanan dan EULA umumnya diklasifikasikan sebagai kontrak standar atau kontrak adhesi. Tidak seperti perjanjian yang dinegosiasikan, kontrak standar disusun secara sepihak oleh satu pihak dan ditawarkan kepada pengguna dengan prinsip terima atau tolak. Pengguna tidak diberi kesempatan untuk menegosiasikan ketentuan substantif perjanjian dan harus menerima ketentuan tersebut secara keseluruhan atau menahan diri dari menggunakan layanan tersebut. Karakteristik ini sangat jelas terlihat pada *platform* gim daring, di mana pengguna diharuskan untuk menyetujui ketentuan kontraktual yang luas sebelum mendapatkan akses ke layanan gim. Realitas praktisnya adalah sebagian besar pengguna menerima perjanjian ini tanpa membaca atau sepenuhnya memahami isinya, termasuk ketentuan yang melarang penjualan atau pengalihan akun gim.

Mekanisme penerimaan tersebut umumnya disebut sebagai perjanjian click-wrap. Perjanjian click-wrap adalah bentuk kontrak elektronik di mana pengguna menunjukkan persetujuan mereka dengan mengklik tombol "Saya Setuju" atau mekanisme penerimaan serupa. Hukum kontrak modern umumnya mengakui perjanjian click-wrap sebagai perjanjian yang sah secara hukum karena memberikan bukti bahwa pengguna secara sukarela menerima ketentuan kontrak. Hukum Indonesia semakin mengakui validitas perjanjian elektronik, dan oleh karena itu penerimaan melalui mekanisme click-wrap dapat memenuhi persyaratan persetujuan berdasarkan Pasal 1320 KUHPerdata. Akibatnya, pengguna yang membuat akun gim umumnya dianggap terikat secara hukum oleh ketentuan kontrak yang terdapat dalam Syarat dan Ketentuan Layanan dan EULA, termasuk pembatasan pengalihan akun.[24]

Keberlakuan Syarat dan Ketentuan Layanan dan EULA juga harus dipertimbangkan berdasarkan prinsip kebebasan berkontrak, yang merupakan salah satu prinsip dasar hukum

[23] Helfida Augestira and Merline Eva Lyanthi, "Keabsahan Perjanjian Jual Beli Melalui Penggunaan Rekening Bersama Pada Game Online," *Hukum Inovatif: Jurnal Ilmu Hukum Sosial Dan Humaniora* 1, no. 3 (2024): 298–306, https://doi.org/10.62383/humif.v1i3.364.

[24] M R Mansyur, "Analisis Perjanjian Pemberian Kuasa Dalam Gim Daring Mobile Legend Perspektif Hukum Ekonomi Syariah" (UIN Jurai Siwo Lampung, 2025).

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

privat Indonesia. Pasal 1338 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia menyatakan bahwa "semua perjanjian yang dibuat secara sah mengikat para pihak sebagai hukum." Ketentuan ini mencerminkan doktrin pacta sunt servanda, yang mengharuskan para pihak untuk menghormati dan melaksanakan perjanjian yang telah disepakati secara sah. Prinsip ini mengakui otonomi individu untuk menentukan isi hubungan kontraktual mereka dan menetapkan bahwa perjanjian yang dibuat secara sukarela pada umumnya harus dihormati oleh sistem hukum. Oleh karena itu, pengembang dapat berpendapat bahwa pengguna yang secara sukarela menerima Ketentuan Layanan secara hukum wajib mematuhi semua batasan kontraktual yang terkandung di dalamnya, termasuk larangan perdagangan akun.

Penerapan prinsip kebebasan kontraktual dalam konteks akun gim daring tidak tanpa kesulitan. Sementara pengembang menggunakan otonomi kontraktual untuk membenarkan pembatasan *transfer* akun, pengguna juga dapat menggunakan prinsip yang sama untuk membenarkan perjanjian yang dibuat dengan pihak ketiga untuk jual beli akun. Situasi ini menciptakan konflik hukum yang unik karena dua hubungan kontraktual yang berbeda ada secara bersamaan. Hubungan pertama ada antara pengembang dan pengguna. Hubungan pertama terjalin melalui Ketentuan Layanan dan EULA. Hubungan kedua terjalin antara penjual dan pembeli melalui perjanjian penjualan akun. Kedua hubungan tersebut didasarkan pada persetujuan kontraktual, namun dapat menimbulkan kewajiban dan kepentingan yang saling bertentangan.

Konflik tersebut menjadi sangat jelas ketika pengguna mencoba men*transfer* akun yang telah mengumpulkan nilai ekonomi yang substansial. Dalam praktiknya, banyak pemain menginvestasikan sejumlah besar waktu, uang, dan upaya dalam mengembangkan akun mereka. Melalui permainan selama bertahun-tahun, pengguna dapat memperoleh karakter langka, *skin* eksklusif, *item* premium, peringkat kompetitif, dan aset virtual lainnya yang secara signifikan meningkatkan nilai pasar akun. Akibatnya, banyak pengguna menganggap akun mereka bukan hanya sebagai kredensial akses tetapi sebagai aset digital berharga yang dihasilkan dari investasi dan pencapaian pribadi. Persepsi ini telah berkontribusi pada munculnya pasar sekunder yang luas di mana akun secara teratur dibeli dan dijual meskipun ada larangan kontraktual yang diberlakukan oleh pengembang.

Pertanyaan hukum utamanya adalah apakah pengembang memiliki wewenang untuk melarang transaksi akun sama sekali. Dari perspektif pengembang, pembatasan tersebut dibenarkan karena akun gim daring ada di *platform* milik pengembang dan dikelola oleh pengembang itu sendiri. Pengembang menciptakan lingkungan permainan, mengoperasikan *server*, menetapkan aturan yang mengatur permainan, dan mempertahankan hak kekayaan intelektual atas konten permainan. Akibatnya, pengembang berpendapat bahwa pengguna hanya menerima lisensi terbatas untuk mengakses layanan permainan, bukan hak kepemilikan atas akun atau aset virtual. Menurut pandangan ini, larangan perdagangan akun merupakan mekanisme kontraktual yang sah yang dirancang untuk menjaga integritas

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

platform, mencegah penipuan, mempertahankan keseimbangan kompetitif, dan melindungi kepentingan kekayaan intelektual.[25]

Posisi ini semakin ditentang oleh para ahli hukum yang menekankan realitas ekonomi aset digital. Haryati (2023) berpendapat bahwa akun permainan daring menunjukkan karakteristik yang umumnya dikaitkan dengan kepentingan kepemilikan karena memiliki nilai ekonomi, eksklusivitas, dan kemampuan untuk dialihkan. Meskipun pengguna mungkin tidak memiliki perangkat lunak permainan yang mendasarinya, mereka sering kali menjalankan kendali substansial atas akun dan memperoleh manfaat ekonomi yang signifikan darinya. Perspektif ini menunjukkan bahwa pengguna memperoleh kepentingan yang melampaui sekadar hak akses kontraktual dan oleh karena itu layak mendapatkan pengakuan dan perlindungan hukum.

Kekhawatiran serupa diangkat oleh Gunawati (2025), yang mencatat bahwa pengembangan properti virtual telah mengaburkan perbedaan tradisional antara kepemilikan dan lisensi. Meskipun pengembang terus mengkarakterisasi kepentingan pengguna sebagai lisensi, realitas praktis ekonomi digital semakin menyerupai hubungan kepemilikan konvensional. Pengguna sering kali menginvestasikan sumber daya dengan cara yang menciptakan nilai terukur, dan pasar sekunder muncul justru karena pihak ketiga mengenali nilai tersebut. Akibatnya, karakterisasi hukum akun semata-mata sebagai layanan berlisensi mungkin gagal mencerminkan fungsi ekonomi aktualnya dalam lingkungan digital kontemporer.

Ketegangan normatif menjadi lebih jelas ketika mempertimbangkan apakah pembatasan kontraktual yang diberlakukan oleh pengembang harus sepenuhnya menghilangkan kepentingan ekonomi pengguna. Nurhidayatulloh (2025) mengidentifikasi konflik antara klausul standar yang diberlakukan oleh pengembang dan prinsip-prinsip hukum privat yang lebih luas. Menurut perspektif ini, pengembang memiliki kepentingan yang sah dalam mengatur *platform* mereka, tetapi kepentingan tersebut tidak harus meniadakan semua hak ekonomi yang diperoleh pengguna melalui investasi dan partisipasi yang substansial. Oleh karena itu, keberadaan pembatasan kontraktual harus diseimbangkan dengan prinsip-prinsip keadilan, kepastian hukum, dan harapan yang sah dari pengguna yang telah memberikan nilai pada akun mereka selama periode waktu yang lama.[26]

Hubungan antara pengembang dan pengguna tidak dapat dijelaskan secara memadai melalui model yang murni berbasis kepemilikan atau murni kontraktual. Sebaliknya, realitas hukum menunjukkan adanya hubungan hibrida di mana kedua pihak memiliki kepentingan yang relevan secara hukum. Di satu sisi, pengembang mempertahankan otoritas yang signifikan karena mereka memiliki *platform*, mengendalikan *server*, menetapkan aturan yang mengatur partisipasi, dan memegang hak kekayaan intelektual atas konten gim. Faktor-

[25] S Siswati, "Tinjauan Hukum Terhadap Keabsahan Transaksi Digital Dalam Pembelian Perangkat Gim Daring Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen" (Universitas Malikussaleh, 2026).
[26] M Sauqi and M A Budiman, "Hukum Jual Beli Akun (Streaming/Gim/Premium): Analisis Kepemilikan Manfaat Dalam Perspektif Muamalah," *Jumhuria: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 1, no. 2 (2025): 31–38.

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

faktor ini membenarkan tingkat kontrol regulasi atas penggunaan akun dan aktivitas *platform*. Di sisi lain, pengguna memiliki kepentingan ekonomi yang timbul dari investasi waktu, usaha, keterampilan, dan uang mereka. Kepentingan ini menghasilkan nilai yang sering diakui dan dimonetisasi di pasar sekunder. Akibatnya, pengguna tidak dapat dipandang hanya sebagai pemegang lisensi pasif tanpa kepentingan yang relevan secara hukum dalam akun yang mereka kembangkan.

Melihat pembahasan diatas, studi ini berpendapat bahwa hubungan hukum Hubungan seputar akun gim daring harus dipahami sebagai konstruksi hukum hibrida yang menggabungkan unsur kepemilikan digital dan kontrol *platform*. Pengguna memiliki kepentingan ekonomi yang dapat diidentifikasi yang membenarkan pengakuan akun gim daring sebagai aset digital yang berharga, sementara pengembang mempertahankan wewenang yang sah untuk mengatur pengoperasian dan integritas *platform* mereka. Hubungan hukum yang dihasilkan tidak mencerminkan kepemilikan absolut oleh pengguna maupun kontrol absolut oleh pengembang. Sebaliknya, ini mewakili pengaturan hukum bersama dan saling bergantung di mana kedua pihak memiliki kepentingan yang bersaing tetapi sah. Memahami sifat hibrida ini sangat penting untuk menyelesaikan konflik normatif antara praktik perdagangan akun dan pembatasan yang diberlakukan oleh pengembang, serta untuk mengembangkan kerangka hukum yang seimbang yang mampu mengakomodasi realitas ekonomi digital modern.

4. PENUTUP

Perkembangan ekonomi digital telah mengubah konsep hukum mengenai kepemilikan dan hubungan kontraktual, salah satunya melalui praktik jual beli akun gim daring. Akun gim yang semula hanya berfungsi sebagai akses layanan kini berkembang menjadi aset digital bernilai ekonomi, eksklusif, dan dapat dialihkan. Keabsahan transaksi jual beli akun gim daring pada dasarnya ditentukan oleh empat syarat sah perjanjian, yaitu adanya kesepakatan, kecakapan para pihak, objek tertentu, dan sebab yang halal. Secara umum, transaksi tersebut telah memenuhi unsur kesepakatan dan objek tertentu. Penelitian ini menyimpulkan bahwa akun gim daring memiliki karakteristik sebagai aset digital yang dapat menjadi objek hubungan hukum karena memiliki nilai ekonomi, dapat dikuasai pengguna, dan memenuhi syarat objek tertentu sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1320 KUHPerdata.

DAFTAR PUSTAKA

Alamsyah, Arif. "Analisis Jual Beli Akun Game Online (PUBG) PlayerUnknown's Battlegrounds (Kajian Perbandingan Hukum Positif dan Hukum Islam)." *Skripsi*. Universitas Hasanuddin, 2021. http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/6170.

Augestira, Helfida, and Merline Eva Lyanthi. "Keabsahan Perjanjian Jual Beli Melalui Penggunaan Rekening Bersama Pada Game Online." *Hukum Inovatif: Jurnal Ilmu Hukum Sosial Dan Humaniora* 1, no. 3 (2024): 298–306. https://doi.org/10.62383/humif.v1i3.364.

Azkiya, Q H, and A M Umami. "Tinjauan Yuridis Kontrak Pembelian Aplikasi Gim Daring

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

Yang Dilakukan Anak Di Bawah Umur." *Jurnal Rekomendasi Hukum* 1, no. 3 (2025): 422–31. https://journal.unram.ac.id/index.php/rekomendasihukum/article/view/6577.

Gunawati, A. "Keabsahan Perjanjian Jual Beli Virtual Property Dalam Gim Daring Dan Akibat Hukum Dari Anonimitas Dalam Perjanjian Jual Beli Virtual Property Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata," 2025.

Hadi, A. "Praktek Jual Beli Akun Gim Daring Free Fire Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari'ah Dan Hukum Positif (Studi Kasus Di Komunitas Free Fire Kota Bengkulu)." IAIN Bengkulu, 2020.

Handoko, E. "Tinjauan Yuridis Mengenai Perjanjian Jual Beli Video Gim Berjudul 7 Day to Die Dalam Steam Early Access Di Indonesia." Universitas Gadjah Mada, 2018.

Haryati, S. "Akun Gim Daring Genshin Impact: Hak Kebendaan Dan Legalitas Sebagai Objek Jual Beli Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia." *Padjadjaran Law Review* 11, no. 1 (2023): 38–50. https://doi.org/10.56895/plr.v11i1.1259.

Irkhami, A L. "Jual Beli Account Gim Daring Mobile Legend Perspektif Sayyid Sabiq Dan Hukum Positif." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019.

Malik, M. "Keabsahan Transaksi Jual Beli Item Dalam Gim Mobile Legend Dengan Sistem Gacha Perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Dan Fiqh Muamalah." *Journal of Islamic Business Law* 9, no. 2 (2025): 101–12. https://doi.org/10.18860/jibl.v9i2.13410.

Manalu, P. "Pengaturan Akun Digital Sebagai Objek Hukum Benda Dalam Hukum Perdata Indonesia." Universitas Jambi, 2026.

Mansyur, M R. "Analisis Perjanjian Pemberian Kuasa Dalam Gim Daring Mobile Legend Perspektif Hukum Ekonomi Syariah." UIN Jurai Siwo Lampung, 2025.

Mu'afa, M. "Jual Beli Akun Gim Daring E-Football Dalam Hukum Ekonomi Syariah." Universitas Islam Negeri KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023.

Nurhidayatulloh, P P. "Keabsahan Hukum Transaksi Real Money Trading Akun Gim Daring: Tinjauan Konflik Normatif Antara Perjanjian Baku Developer Dan Hukum Positif Indonesia." *Fundamental: Jurnal Ilmiah Hukum* 14, no. 2 (2025): 158–75. https://doi.org/10.34304/jf.v14i2.445.

Positif, I D H. "Analsisis Jual Beli Akun Gim Daring Mobile Legends: Bang Bang Dalam Perspektif Hukum," n.d.

Rediasa, K D, N K S Adnyani, and I D G H Yudiawan. "Analisis Yuridis Terkait Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Jasa Rekening Bersama Pihak Ketiga Dalam Transaksi Elektronik Jual Beli Akun Gim Daring." *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 4, no. 1 (2026): 5177–88. https://doi.org/10.61104/alz.v4i1.3985.

Riansyah, E R. "Tinjauan Yuridis Keabsahan Praktik Jual Beli Akun Gim Mobile Legends Dalam Perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Perdata." Universitas Islam Sultan Agung, 2025.

Rindasiwi, B P. "Evaluasi Regulasi Permainan Interaktif Elektronik Di Indonesia (Studi Terhadap Transaksi Elektronik Atas Benda Virtual)." Universitas Islam Riau, 2022.

Saifuddin, A A. "Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Jual Beli Akun Gim Daring Mobile Legend Melalui Jasa Rekening Bersama Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999." Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2025.

Saputra, N W. "Penerapan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Oleh Provider Jasa Pembayaran Dalam Transaksi Gim Daring." Universitas Hasanuddin, 2021.

Sauqi, M, and M A Budiman. "Hukum Jual Beli Akun (Streaming/Gim/Premium): Analisis

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

Kepemilikan Manfaat Dalam Perspektif Muamalah." *Jumhuria: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 1, no. 2 (2025): 31–38.

Sequeira, E J L S, D A P Sukadana, N P Sawitri, and K J Mahadewi. "Analisis Yuridis Terhadap Praktik Jual Beli Akun Mobile Legends: Bang Bang Ditinjau Dari Hukum Perdata Indonesia." *Judge: Jurnal Hukum* 6, no. 5 (2025): 1453–59. https://doi.org/10.54209/judge.v6i05.1844.

Siswati, S. "Tinjauan Hukum Terhadap Keabsahan Transaksi Digital Dalam Pembelian Perangkat Gim Daring Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen." Universitas Malikussaleh, 2026.

Sitorus, F M, M Amirulloh, and E H Djukardi. "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* 6, no. 1 (2022). https://doi.org/10.22437/jssh.v6i1.19399.

Utama, P B. "Perlindungan Hukum Konsumen Dalam Jual Beli Akun Mobile Legends Daring Menurut UU No. 11 Tahun 2008 Dan UU No. 8 Tahun 1999." Universitas Pendidikan Ganesha, 2026.

Wahyuni S., Sri. "Keabsahan Transaksi Jual Beli Game Online Oleh Anak Di Bawah Umur Melalui Pihak Ketiga Sebagai Penyedia Jasa Pembayaran." Universitas Hasanuddin, 2023.

Ucapan Terima Kasih

Para penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada Editor dan Reviewer anonim atas waktu yang telah diberikan, komentar yang berwawasan, serta saran konstruktif yang secara signifikan telah berkontribusi terhadap penyempurnaan artikel ini. Para penulis juga berharap bahwa artikel ini dapat memberikan wawasan yang bermanfaat dan memberikan kontribusi yang berarti terhadap perkembangan diskusi di bidang terkait, serta dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan peneliti di masa mendatang.

Informasi Pendanaan

Penelitian ini didanai secara mandiri oleh penulis.

Pernyataan Benturan Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa **tidak terdapat benturan kepentingan** dalam publikasi artikel ini.

Pernyataan Etika Publikasi dan Orisinalitas

Para penulis menegaskan bahwa penelitian ini merupakan karya yang sepenuhnya orisinal. Naskah ini belum pernah dipublikasikan, baik dalam bentuk cetak, daring, maupun media lainnya, serta tidak sedang diajukan ke jurnal lain untuk proses penelaahan. Seluruh sumber yang dicantumkan dalam daftar pustaka telah ditulis sesuai dengan kaidah dan etika sitasi akademik yang berlaku.

Pernyataan Penggunaan Kecerdasan Buatan Generatif

Para penulis menyatakan bahwa kecerdasan buatan generatif digunakan sebagai alat bantu dalam proses penyusunan manuskrip ini. Secara khusus, ChatGPT dan Grammarly

Received: 2026-07-07
Accepted: 2026-11-02
Available: 2026-11-25
e-ISSN: 2621-4105
https://journals.usm.ac.id/index.php/julr
DOI: https://doi.org/10.26623/julr.v9i4.15340
This work is licensed under Creative Commons Attribution International License

digunakan untuk meningkatkan kualitas bahasa dan keterbacaan teks secara keseluruhan. Seluruh keluaran yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan kemudian ditinjau secara kritis, disunting, dan diverifikasi oleh para penulis untuk memastikan keakuratan serta menjaga integritas ilmiah. Para penulis bertanggung jawab sepenuhnya atas isi akhir manuskrip. Penggunaan kecerdasan buatan generatif dibatasi hanya pada fungsi pendukung dan tidak dianggap sebagai bentuk kepenulisan. Selain itu, tidak terdapat analisis maupun interpretasi data yang dilakukan oleh kecerdasan buatan tanpa pengawasan dan keterlibatan aktif dari penulis.