

TINJAUAN YURIDIS PERLINDUNGAN HUKUM KONSUMEN DALAM PRAKTIK JUAL BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS MENURUT UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK

Ghalih Dwi Wibowo; Indah Maulani
Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum dan Ilmu Politik,
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong munculnya berbagai bentuk transaksi elektronik, termasuk praktik jual beli akun *game online Mobile Legends*. Meningkatnya transaksi tersebut diikuti dengan berbagai permasalahan hukum, khususnya tindak penipuan yang merugikan konsumen. Di sisi lain, belum adanya pengaturan khusus mengenai jual beli akun *game online* menimbulkan ketidakpastian hukum dan memengaruhi efektivitas perlindungan konsumen. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk perlindungan hukum bagi konsumen dalam praktik jual beli akun *game online Mobile Legends* berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik serta mengkaji perlindungan hukum tersebut dari perspektif hukum Islam. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Data yang digunakan berupa data sekunder yang diperoleh melalui studi kepustakaan terhadap peraturan perundang-undangan, literatur hukum, jurnal ilmiah, dan bahan hukum lain yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlindungan hukum bagi konsumen dilakukan melalui upaya preventif dan represif. Perlindungan preventif diwujudkan melalui pengaturan hak dan kewajiban para pihak dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, sedangkan perlindungan represif dilakukan melalui penyelesaian sengketa, pemberian ganti kerugian, dan penerapan sanksi hukum terhadap pelaku penipuan. Dalam perspektif hukum Islam, praktik jual beli akun *game online* pada dasarnya diperbolehkan (*mubah*) selama memenuhi rukun dan syarat jual beli serta tidak mengandung unsur penipuan (*tadlis*), ketidakjelasan (*gharar*), maupun perbuatan yang merugikan salah satu pihak. Oleh karena itu, diperlukan pengaturan yang lebih spesifik untuk mewujudkan kepastian hukum dan perlindungan konsumen yang efektif.

Kata Kunci: Perlindungan, Konsumen, Hukum, Jual Beli, Game.

Abstract

The development of information and communication technology has encouraged the emergence of various forms of electronic transactions, including the practice of buying and selling Mobile Legends online game accounts. This increase in transactions has been accompanied by various legal issues, particularly fraudulent acts that harm consumers. Furthermore, the lack of specific regulations regarding the buying and selling of online game accounts creates legal uncertainty and impacts the effectiveness of consumer protection. This study aims to analyze the forms of legal protection for consumers in the practice of buying and selling Mobile Legends online game accounts based on the Electronic Information and Transactions Law and to examine this legal protection from an Islamic legal perspective. This study uses a normative juridical

method with a statutory and conceptual approach. The data used are secondary data obtained through a literature review of laws and regulations, legal literature, scientific journals, and other relevant legal materials. The results show that legal protection for consumers is implemented through preventive and repressive measures. Preventive protection is realized through the regulation of the rights and obligations of the parties in the Consumer Protection Law and the Electronic Information and Transactions Law, while repressive protection is implemented through dispute resolution, compensation, and the imposition of legal sanctions against fraudsters. From an Islamic legal perspective, the practice of buying and selling online game accounts is essentially permissible (mubah) as long as it meets the pillars and conditions of a sale and purchase and does not involve elements of fraud (tadlis), ambiguity (gharar), or actions that harm either party. Therefore, more specific regulations are needed to ensure legal certainty and effective consumer protection.

Keywords: Protection, Consumers, Law, Buying and Selling, Games.

1. PENDAHULUAN

Di era digital, transaksi *online* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern. Perdagangan tidak lagi terbatas pada barang nyata yang diperjualbelikan secara konvensional, tetapi juga merambah ke objek-objek virtual, termasuk dalam dunia *game online*. Salah satu bentuknya adalah jual beli akun game yang kini semakin marak dilakukan oleh pemain, misalnya pada permainan *Mobile Legend* (Utama P. B., 2026). Berbeda dengan transaksi konvensional, transaksi jual beli akun *game* dilakukan melalui sistem elektronik dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Mobile Legends sendiri adalah sebuah game yang dimainkan secara online yang dapat diunduh melalui layanan gadget yang tersedia di Android maupun iOS yang sedang digemari seluruh remaja-remaja di Indonesia. Menurut data yang di publikasikan oleh *We Are Social* (2024), populasi pemain *game online* di Indonesia telah melampaui angka 179 juta pengguna, dengan sekitar 67 persen di antaranya terlibat dalam aktivitas transaksi di dalam permainan. Survei yang dilakukan pada 10 April hingga 16 Juli 2025 terhadap 8.700 responden di 38 provinsi ini mencatat, hanya 24,27% responden yang mengaku bermain *game online*. Angka ini turun dibanding tahun 2024 yang mencapai 28,17%. Sebaliknya, mayoritas responden (75,73%) memilih tidak bermain *game online* pada 2025 (Alamsyah, (2023).). Diperkirakan pada 2025, jumlah pemain game mencapai 192,1 juta orang yang tersebar di berbagai media. Dari angka tersebut, smartphone menjadi platform terpopuler. Salah satu *mobile game* terpopuler di Indonesia adalah *Mobile Legends* ([ML](#)). Sejalan dengan itu, platform seperti *Facebook Gaming* serta *marketplace digital*, antara lain *Tokopedia* dan *Shopee*, mencatat pertumbuhan signifikan dalam praktik jual beli akun *game online* hingga mencapai 45 persen pada tahun 2023 (Ramli, 2022). Salah satu gim daring

dengan aktivitas jual beli akun tertinggi di Indonesia adalah ***Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)***. Praktik jual beli akun pada *game* ini telah menjadi fenomena ekonomi digital di kalangan pemain. Nilai jual akun sangat bervariasi, mulai dari sekitar Rp. 100.000-, (*Seratus ribu rupiah*) hingga mencapai Rp. 20.000.000,00-, (*Dua puluh juta rupiah*) tergantung pada tingkat kemajuan permainan, jumlah *hero* yang dimiliki, serta kelengkapan atribut virtual seperti skin dan item premium. Fenomena ini menunjukkan bahwa akun *game* kini tidak hanya bernilai hiburan, tetapi juga memiliki nilai ekonomi yang nyata di pasar digital (Karisma, 2024).

Dalam praktiknya, banyak terjadi kasus penipuan dalam jual beli akun *game online*. Penjual kerap tidak memenuhi kewajibannya setelah menerima pembayaran, atau akun yang diserahkan ternyata tidak sesuai dengan kesepakatan, Data dari Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri (2023) mencatat lebih dari 480 laporan penipuan digital terkait jual beli akun *game*, dengan kerugian mencapai Rp2,3 miliar. Hal ini merugikan konsumen dan menimbulkan persoalan perlindungan hukum (Lubalu, 2022). Sayangnya, norma hukum yang mengatur secara khusus mengenai transaksi akun *game online* belum tersedia, sehingga aparat penegak hukum seringkali menggunakan gabungan beberapa peraturan, seperti Pasal 378 KUHP tentang penipuan, serta Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)).

penerapan pasal ini terhadap kasus jual beli akun *Mobile Legend* masih memunculkan perdebatan. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan tafsir terhadap objek transaksi berupa akun virtual yang tidak diatur secara eksplisit dalam peraturan perundang-undangan. Keadaan ini menimbulkan kesenjangan yang terletak pada ketidaksesuaian antara perkembangan praktik jual beli akun *game online* yang semakin pesat dengan belum adanya regulasi hukum yang secara spesifik mengaturnya di Indonesia. Di satu sisi, transaksi akun *game* seperti *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* telah menjadi fenomena ekonomi digital baru dengan nilai ekonomi nyata dan melibatkan jutaan pemain di berbagai *platform*. Namun, di sisi lain, kerangka hukum nasional masih bergantung pada aturan umum seperti KUHP dan UU ITE, yang tidak secara eksplisit mengatur status hukum aset digital berupa akun *game* sebagai objek perjanjian. Kondisi ini menimbulkan ketidakpastian hukum, terutama ketika terjadi sengketa atau penipuan dalam transaksi tersebut (Rijal, 2023).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif, Pendekatan tersebut merupakan jenis penelitian yang berfokus pada pengkajian penerapan aturan-aturan atau norma-norma dalam hukum positif yang berlaku. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai kendala dan penerapan

perlindungan hukum dalam transaksi elektronik. Jenis data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui UUD 1945, KUHP, KUHPer, dan undang-undang terkait. Sedangkan data sekunder yakni via eksplorasi pelbagai referensi tekstual. Penghimpunan keterangan tersebut direalisasikan melalui aktivitas menelaah, menganalisis, serta mendalami material pada medium eksternal, semisal arsip, manuskrip akademik, hingga volume pustaka yang berkorelasi terhadap lokus studi. Metode pengumpulan data dilakukan melalui studi lapangan dan studi kepustakaan. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif untuk memperoleh kesimpulan mengenai perlindungan hukum konsumen dalam praktik jual beli akun *game online Mobile Legends*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Bagaimana Bentuk Perlindungan Hukum bagi Konsumen dalam Praktik Jual Beli Akun *Mobile Legends* menurut Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Perlindungan hukum terhadap konsumen dalam praktik jual beli akun *game online Mobile Legends* pada dasarnya telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang Perlindungan Konsumen, serta ketentuan yang terdapat dalam KUHPerdata dan KUHP. Pengaturan tersebut bertujuan untuk menjamin hak-hak konsumen dalam pelaksanaan transaksi elektronik agar memperoleh kepastian hukum, rasa aman, dan perlakuan yang adil (Kambol, 2018).

Perlindungan hukum preventif diwujudkan melalui pengaturan mengenai hak dan kewajiban para pihak dalam transaksi elektronik. UU ITE mengatur keabsahan kontrak elektronik, kewajiban memberikan informasi yang benar dan jelas, serta pengakuan dokumen elektronik sebagai alat bukti yang sah. Selain itu, pelaku usaha diwajibkan bertindak dengan itikad baik agar konsumen terhindar dari kerugian sebelum sengketa terjadi (Metthania, 2022).

Namun dalam praktiknya, perlindungan preventif belum berjalan optimal. Banyak transaksi dilakukan melalui media sosial tanpa sistem keamanan dan verifikasi identitas yang memadai. Kondisi ini menyebabkan konsumen rentan mengalami penipuan, seperti akun tidak dikirim setelah pembayaran atau akun tidak sesuai dengan kesepakatan. Rendahnya pemahaman hukum konsumen juga menjadi faktor yang memperlemah perlindungan preventif tersebut.

Perlindungan hukum represif diberikan setelah terjadi sengketa atau kerugian. Konsumen dapat menempuh penyelesaian melalui negosiasi, mediasi, maupun jalur hukum.

UU ITE melalui Pasal 28 ayat (1) melarang penyebaran informasi bohong yang merugikan konsumen, sedangkan Pasal 45A mengatur sanksi pidana terhadap pelaku penipuan elektronik. Selain itu, Pasal 19 Undang-Undang Perlindungan Konsumen memberikan hak kepada konsumen untuk memperoleh ganti rugi atas kerugian yang dialami (Utama, (2026)).

Secara keseluruhan, perlindungan hukum bagi konsumen telah tersedia secara normatif melalui mekanisme preventif dan represif. Akan tetapi, efektivitasnya masih belum maksimal karena lemahnya pengawasan transaksi digital, rendahnya kesadaran hukum masyarakat, serta sulitnya penegakan hukum terhadap pelaku penipuan dalam transaksi akun *game online*.

3.2 Bagaimana Jual Beli Akun Ditinjau dari Perspektif Islam dalam Praktik Jual Beli Akun *Game Online Mobile Legends*

Dalam fikih muamalah, jual beli (*al-bai'*) merupakan akad yang mempertautkan dua pihak untuk saling menukar harta secara sukarela dengan tujuan mengalihkan kepemilikan secara sah. Islam membolehkan aktivitas perdagangan sebagaimana ditegaskan dalam Surah Al-Baqarah ayat 275 yang menyatakan bahwa Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Oleh karena itu, transaksi jual beli akun *game online Mobile Legends* pada dasarnya diperbolehkan selama dilaksanakan sesuai dengan ketentuan syariat serta tidak mengandung unsur-unsur yang dilarang, sehingga tetap mencerminkan prinsip keadilan dan kemaslahatan dalam muamalah (Ahdi, 2021).

Keabsahan jual beli akun *game online* dalam perspektif Islam bergantung pada terpenuhinya rukun dan syarat jual beli, khususnya mengenai kepemilikan yang sah atas objek transaksi dan kejelasan objek yang diperjualbelikan. Meskipun akun game memiliki nilai manfaat dan nilai ekonomi sehingga dapat dipandang sebagai objek transaksi, aspek kepemilikan tetap menjadi persoalan penting karena pengguna pada umumnya hanya memperoleh hak penggunaan berdasarkan ketentuan pengembang permainan. Selain itu, transaksi juga harus terbebas dari unsur gharar (ketidakjelasan), tadhlis (penipuan), maisir, maupun bentuk perolehan harta yang batil agar akad tetap sah menurut hukum Islam (Farikhin, 2022).

Dalam perspektif syariah, perlindungan konsumen tidak hanya diwujudkan melalui larangan terhadap penipuan dan ketidakjelasan, tetapi juga melalui pembentukan moral, kejujuran, amanah, keterbukaan, serta tanggung jawab para pelaku transaksi. Penggunaan jasa rekening bersama (*escrow service*) dipandang sejalan dengan prinsip masalah karena mampu meminimalkan risiko kerugian dan sengketa dengan menjamin penyerahan dana

dilakukan setelah akun diterima sesuai kesepakatan.

Berdasarkan hasil analisis, praktik jual beli akun *game online Mobile Legends* pada dasarnya dapat diterima dalam perspektif hukum Islam sepanjang memenuhi rukun dan syarat jual beli serta tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip fikih muamalah. Keabsahan akad tetap bergantung pada adanya kepemilikan yang sah, kejelasan objek transaksi, serta tidak adanya unsur gharar, tadhlis, maisir, dan bentuk-bentuk perolehan harta yang batil. Dengan demikian, perlindungan hukum konsumen dalam perspektif Islam tidak hanya berorientasi pada penyelesaian sengketa setelah kerugian terjadi, tetapi juga mengedepankan upaya preventif melalui penerapan nilai kejujuran, amanah, keterbukaan, dan keadilan agar tercipta kemaslahatan serta keseimbangan hak dan kewajiban para pihak dalam transaksi elektronik.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perlindungan hukum bagi konsumen dalam praktik jual beli akun *game online Mobile Legends: Bang Bang* secara normatif telah diatur melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, serta ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana mengenai penipuan. Perlindungan tersebut diwujudkan melalui upaya preventif, seperti pengakuan terhadap kontrak dan alat bukti elektronik, serta upaya represif melalui pemberian sanksi dan mekanisme penyelesaian sengketa. Namun, dalam praktiknya perlindungan hukum tersebut belum berjalan secara optimal karena belum adanya pengaturan khusus mengenai status akun game sebagai objek transaksi, sulitnya identifikasi pelaku dalam transaksi digital, serta rendahnya kesadaran hukum masyarakat. Dari perspektif hukum Islam, praktik jual beli akun *game online* pada dasarnya diperbolehkan sepanjang memenuhi rukun dan syarat jual beli, dilakukan dengan itikad baik, serta tidak mengandung unsur gharar, tadhlis, maupun tindakan yang merugikan salah satu pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdi, A., & Firmansyah, H. (2021). Buy and Selling in the Perspective of Jahiliyah and Islam a Comparison Study a Review of Sharia Economic History. *International Journal of Nusantara Islam*, 8(2), 264–273.
- Alamsyah, B., Surya, A., Dewantara, D., Iswidono, D. M., Santoso, N. R., & Rakhmawati, N. A. (2023). Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak Hingga Dewasa. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v2i1.2239>
- Farikhin, A., & Mulyasari, H. (2022). Gharar, Fraud and Dispute in Islamic Business Transaction an Islamic Law Perspectives. *International Economic and Finance Review*, 1(2), 40–53. <https://doi.org/10.56897/iefr.v1i2.18>

- Kambol, R. (2018). E-commerce in the context of islamic law of contract of sale. *Journal of Law and Governance*, 1(1), 36–48.
- Karisma, N., Wulandari, Y. E., & Putri, S. A. (2024). Pandangan Gen Z Terhadap Pemanfaatan Gaming Mobile Legends sebagai Peluang Sumber Penghasilan. *Deleted Journal*, 2(6), 251–258. <https://doi.org/10.61132/ardhi.v2i6.956>
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).
- Lubalu, L., Dewi, A. A. S. L., & Ujianti, N. M. P. (2022). Perlindungan Konsumen terhadap Pembelian Item Digital dalam Aplikasi Game Online di Indonesia. *Jurnal Konstruksi Hukum*, 3(1), 212–216. <https://doi.org/10.22225/jkh.3.1.4464.212-216>
- Metthania, A. Z., & Dalimunthe, S. N. I. S. (2022). Legal Protection for Parties in Sale and Purchase Transactions of Virtual Objects. *Volksgeist*, 267–277. <https://doi.org/10.24090/volksgeist.v5i2.7066>
- Ramli, I., & Sanny, L. (2022). *The Effect of Addiction, Perceived Values and Mobile Game Loyalty on Purchase Intention in Mobile Legends in Indonesia*. 135–139. <https://doi.org/10.1109/ICISIT54091.2022.9872924>
- Rijal, A. S., Iswandi, I., & Fitri, A. A. (2023). *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Diamond Game Mobile Legends*. 2(04), 211–222. <https://doi.org/10.58812/jhhws.v2i04.271>
- Utama, P. B., Windari, R. A., & Ardhya, S. N. (2026). *Perlindungan Hukum Konsumen dalam Jual Beli Akun Mobile Legends Online Menurut UU No. 11 Tahun 2008 dan UU No. 8 Tahun 1999*. <https://doi.org/10.55606/jurrish.v5i1.7951>

