

Sekretariat:

Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
Jl. Dukuh Kupang XXV No. 54 Surabaya
e-mail: perspektif_hukum@yahoo.com

Diterbitkan oleh:

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM)
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Keabsahan Hukum Praktik Real Money Trading Akun Game Online

Ping-Ping Nurhidayatulloh^{[1][*]}, Astrid Amidiaputri Hasyati^[2]

^{[1][2]} Faculty of Law, State of Surabaya University, Surabaya, Indonesia

^[*] corresponding author e-mail: ping-ping.23131@mhs.unesa.ac.id

Submitted: December 2nd, 2025

Accepted: February 23th, 2026

Published: September 9th, 2026

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis keabsahan transaksi jual beli akun *game online* (*Real Money Trading/RMT*) dalam perspektif hukum perdata dan perlindungan konsumen di Indonesia. Praktik RMT menunjukkan bahwa akun *game* telah bertransformasi menjadi komoditas digital bernilai ekonomi nyata, meskipun secara kontraktual dilarang dalam *Terms of Service* (ToS) oleh pengembang. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan menelaah peraturan perundang-undangan, doktrin hukum, serta dokumen *Terms of Service* (ToS) game seperti milik Supercell. Hasil analisis menunjukkan bahwa akun game dapat dikualifikasikan sebagai benda bergerak tidak berwujud berdasarkan Pasal 503 KUHPerdata, namun menimbulkan dikotomi antara kepemilikan (*eigendom*) pemain dan penguasaan (*bezit*) yang diberikan pengembang. Larangan pengalihan akun dalam *Terms of Service* (ToS) berpotensi menjadikan transaksi jual beli memiliki “sebab yang tidak Diperbolehkan” sehingga dapat batal demi hukum menurut Pasal 1320 KUHPerdata. Selain itu, sejumlah klausula dalam *Terms of Service* (ToS) tergolong klausula eksonerasi yang bertentangan dengan Pasal 18 Undang-Undang Perlindungan Konsumen. Penelitian ini merekomendasikan pembentukan regulasi khusus mengenai kepemilikan dan transaksi aset digital untuk menciptakan kepastian hukum dan perlindungan bagi konsumen di era ekonomi digital.

Kata Kunci: *real money trading*; perjanjian baku; perlindungan konsumen; kepemilikan digital.

ABSTRACT

This study examines the legality of online game account trading, known as Real Money Trading (RMT), from the standpoint of Indonesian civil law and consumer protection. RMT practices demonstrate that game accounts have evolved into digital commodities with real economic value, despite explicit prohibitions in developers' Terms of Service (ToS). Using a normative juridical method, the research analyzes relevant legislation, legal doctrines, and ToS documents such as those of Supercell. Findings indicate that game accounts qualify as intangible movable property under Article 503 of the Indonesian Civil Code but reveal a dichotomy between player ownership (eigendom) and developer possession rights (bezit). The ToS prohibition on account transfers may render such transactions invalid due to an “unlawful cause” under Article 1320 of the Civil Code. Moreover, several ToS clauses constitute exoneration clauses violating Article 18 of the Consumer Protection Law. The study concludes that Indonesia urgently needs a specific legal framework governing digital asset ownership and transfer to ensure legal certainty and fair consumer protection in the digital economy era.

Keywords: *real money trading*; standard contract; consumer protection; digital ownership.

PENDAHULUAN

Industri *game online* Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam dekade terakhir dengan proyeksi mencapai 192,1 juta pemain pada tahun 2025, menjadikan Indonesia sebagai pusat pertumbuhan gaming tertinggi di Asia Tenggara dengan kontribusi 41% dari total unduhan game *mobile* di kawasan tersebut pada paruh pertama 2024.¹ Ekspansi industri ini telah menciptakan ekosistem ekonomi digital yang kompleks, terutama dengan munculnya praktik jual beli akun *game* melalui transaksi yang dikenal sebagai *Real Money Trading* (RMT).

Fenomena ini menunjukkan bahwa akun *game online* telah ditransformasi oleh komunitas pengguna menjadi komoditas digital dengan nilai tukar ekonomi nyata, beredar luas melalui berbagai media sosial dan *marketplace* Indonesia. Realitas ekonomi ini menciptakan *paradoks* yuridis ketika bertemu dengan kerangka kontraktual yang mengikat. Meskipun praktik RMT terus berkembang pesat dengan jumlah transaksi yang masif, praktik ini secara terang-terangan dilarang dalam *Terms of Service* (ToS) yang ditetapkan oleh *developer game* sebagai perjanjian baku.

Supercell, *Developer Game* Clash of Clans, secara eksplisit menyatakan dalam ToS-nya bahwa “*You shall not (or attempt to) purchase, sell, rent or give away your Account*”. Larangan ini mengindikasikan bahwa status akun *game* menurut perspektif pihak *developer* bukan merupakan objek kepemilikan pemain, melainkan hanya lisensi terbatas untuk mengakses layanan. Dengan demikian, setiap transaksi jual beli akun *game online* merupakan pelanggaran langsung terhadap ketentuan yang telah disepakati.²

Konflik antara realitas pasar yang menunjukkan keberadaan transaksi RMT yang masif di satu sisi, dan realitas kontraktual yang melarang secara tegas di sisi lain, menciptakan ketidakjelasan

substansial dalam sistem hukum positif Indonesia. Ketidakjelasan ini menyangkut status hukum fundamental mengenai siapa yang berhak atas akun *game* tersebut dan apa bentuk dari hak tersebut. Persoalan ini relevan karena berkaitan dengan dua aspek krusial: pertama, mengenai posisi hukum kepemilikan pemain atas akun, apakah termasuk dalam kategori hak milik (*eigendom*) ataukah hanya merupakan hak penguasaan sementara (*bezit/detenite*); kedua, implikasi hukum dari penentuan status tersebut terhadap keabsahan perjanjian jual beli akun *game online* yang diukur dari standar hukum positif Indonesia.³

Permasalahan semakin kompleks jika dikaitkan dengan pengaturan mengenai objek jual beli dalam KUHPerdota. Pasal 1471 KUHPerdota menetapkan bahwa jual beli barang orang lain adalah batal. Sementara itu, Pasal 1459 KUHPerdota mengatur bahwa peralihan hak milik kepada pembeli baru terjadi setelah dilakukan penyerahan yang sah. Jika menurut ToS akun *game* bukan merupakan objek kepemilikan pemain, melainkan sekadar hak akses, maka pemain tidak memenuhi kualifikasi sebagai pemilik sah atas akun yang diperjualbelikan. Konsekuensinya, transaksi RMT berpotensi tidak memenuhi syarat objektif perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdota, khususnya terkait kejelasan dan kebolehan objek perjanjian.

Selain ketentuan hukum perdata, pengaturan mengenai transaksi elektronik dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik beserta perubahannya juga memiliki relevansi langsung. Pasal 5 UU ITE menyatakan bahwa informasi dan dokumen elektronik diakui sebagai alat bukti yang sah. Pasal 6 UU ITE menegaskan bahwa kontrak elektronik memiliki kekuatan hukum yang setara dengan kontrak konvensional. Pasal 9 UU ITE mewajibkan pelaku usaha yang menawarkan barang atau jasa melalui sistem elektronik untuk menyediakan informasi yang benar dan lengkap. Selanjutnya, Pasal 17 UU ITE mengatur bahwa setiap transaksi elektronik harus diselenggarakan secara andal dan aman. Dengan demikian, ToS yang disusun oleh pengembang *game* merupakan bentuk kontrak

¹ Ani Rakhmanita et al., “Confirmatory Factor Analysis: User Behavior M-Commerce Gamification Service in Indonesia,” *International Journal on Informatics Visualization* 6, no. 2 (2022): 371–75, <https://doi.org/10.30630/joiv.6.2.848>.

² Rolando Gultom et al., “Analysis of Factors Which Affecting Perceived Enjoyment and Customer Continuance Intention on Mobile Games Users,” *Journal of Games, Game Art, and Gamification* 5, no. 1 (2020): 15–22, <https://doi.org/10.21512/jggag.v5i1.7471>.

³ Iin Yulastutik, “Pendapat Ulama MUI Kota Malang Terhadap Jual Beli Account Clash of Clans (COC),” *Jurisdictie* 7, no. 1 (2016): 90–104, <https://doi.org/10.18860/j.v7i1.3681>.

elektronik yang memiliki kedudukan hukum yang sah menurut UU ITE. Meskipun demikian, UU ITE belum memberikan definisi yang tegas mengenai sifat kepemilikan atas aset digital seperti akun *game*, sehingga masih terbuka ruang interpretasi mengenai kedudukan dan legalitas objek transaksi tersebut.

Studi ini menelaah validitas transaksi jual beli akun *game online* berdasarkan perspektif hukum perdata dan perlindungan konsumen. Analisis difokuskan pada penerapan Pasal 1320 KUHPerdata mengenai syarat sahnya perjanjian, ketentuan Pasal 1471 KUHPerdata mengenai larangan memperjualbelikan barang yang bukan miliknya, ketentuan perjanjian baku dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, serta kedudukan kontrak elektronik sebagaimana diatur dalam UU ITE serta peraturan pelaksanaannya. Melalui kajian ini, penelitian diharapkan mampu memberikan kejelasan mengenai status hukum transaksi RMT di Indonesia serta memperkuat pemahaman mengenai keselarasan dan konsistensi penerapan hukum terhadap fenomena ekonomi digital yang terus berkembang.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, tulisan ini mengkaji dua hal yaitu Pertama, status dan kedudukan hukum *Real Money Trading* (RMT) akun *game online* melalui media sosial dalam kerangka hukum perdata Indonesia. Kedua, bagaimana transaksi tersebut dapat dinilai sah atau tidak sah ketika berhadapan dengan klausul larangan pengalihan akun pada perjanjian baku oleh *developer*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah yuridis normatif, yakni model penelitian hukum yang menitikberatkan pada penelaahan terhadap norma-norma hukum positif yang sedang berlaku. Pendekatan tersebut ditempatkan sebagai penelitian doktrinal, yang bertujuan memberikan penjelasan mengenai bagaimana suatu persoalan dalam hal ini praktik jual beli akun *game online* dipahami, dikonstruksikan, dan diatur dalam kerangka hukum yang berlaku.⁴ Melalui metode ini, penelitian menelusuri berbagai ketentuan perundang-undangan, dokumen resmi, serta prinsip-prinsip

hukum yang mengatur kepemilikan aset digital, penggunaan perjanjian baku, dan perlindungan konsumen menurut sistem hukum Indonesia.

Data penelitian bersifat sekunder, yang bersumber dari bahan hukum primer seperti Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) beserta peraturan pelaksanaannya, Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat, serta kebijakan dan regulasi sektoral Kominfo terkait transaksi digital di media sosial, di samping *Terms of Service* (ToS) yang diterbitkan oleh pengembang *game* sebagai contoh perjanjian baku yang mengikat para pengguna. Selain itu, penelitian juga memanfaatkan bahan hukum sekunder berupa literatur ilmiah, artikel akademik, buku, jurnal, dan pandangan para ahli. Seluruh data dikumpulkan melalui studi pustaka yang disusun secara sistematis untuk memungkinkan telaah mendalam terhadap norma hukum yang berkaitan.

Proses analisis dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan pola pikir deduktif serta berbagai teknik penafsiran hukum, seperti penafsiran gramatikal, sistematis, dan teleologis. Kajian konten terhadap ketentuan dalam perjanjian baku juga dilakukan untuk menilai validitas hukum serta konsekuensi yuridis transaksi jual beli akun *game*. Struktur penelitian dimulai dari identifikasi isu hukum, pengkajian norma yang relevan, penyusunan sintesis antara kondisi faktual dan kerangka aturan, hingga penilaian atas implikasi hukumnya. Hasil akhirnya berupa kesimpulan dan rekomendasi mengenai kedudukan hukum praktik *Real Money Trading* (RMT) dalam ekosistem ekonomi digital Indonesia secara menyeluruh dan terstruktur.

PEMBAHASAN

Status Hukum Kepemilikan Akun *Game online* dalam Perspektif Hukum Kebendaan Indonesia

a. Klasifikasi Akun *Game* sebagai Benda Tidak Berwujud

Persoalan fundamental dalam praktik *Real Money Trading* (RMT) akun *game online* terletak pada penentuan status yuridis akun tersebut dalam konstruksi hukum kebendaan Indonesia. Untuk

⁴ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum* (Mataram: Mataram University Press, 2020).

menganalisis status hukum akun *game*, perlu terlebih dahulu dilakukan identifikasi terhadap kualifikasi akun sebagai benda menurut sistem hukum positif Indonesia. Pasal 499 KUHPerdara mendefinisikan benda sebagai “setiap benda serta hak yang dapat diperuntukkan sebagai objek penguasaan hak milik”. Definisi ini memberikan ruang interpretasi bahwa tidak hanya benda yang berwujud, tetapi juga hak-hak tertentu yang memiliki nilai ekonomis dapat dikategorikan sebagai benda.⁵

Mengacu pada klasifikasi benda dalam KUHPerdara, Pasal 503 secara tegas membedakan antara benda berwujud (*lichamelijke zaken*) dan benda tidak berwujud (*onlichamelijke zaken*). Benda berwujud adalah segala sesuatu yang memiliki wujud fisik dan dapat ditangkap oleh pancaindra, sedangkan benda tidak berwujud merujuk pada hak-hak tertentu yang memiliki nilai ekonomis seperti piutang, hak cipta, paten, dan hak-hak kebendaan lainnya. Dalam konteks ini, akun *game online* yang tersimpan dalam server digital dan tidak memiliki eksistensi fisik sehingga dapat dikualifikasikan sebagai benda bergerak tidak berwujud sesuai ketentuan Pasal 503 jo. Pasal 504 KUHPerdara.

Kualifikasi akun *game* sebagai benda tidak berwujud didukung oleh karakteristik ekonomis yang melekat padanya. Akun *game* memiliki nilai tukar ekonomi nyata yang terbukti dari maraknya transaksi jual beli melalui berbagai *platform* media sosial dan *e-commerce* Indonesia. Nilai ekonomis ini timbul dari investasi waktu, tenaga, dan sumber daya finansial yang telah dikeluarkan pemain untuk mengembangkan akun tersebut, menciptakan utilitas yang dapat dinilai dengan uang. Dengan demikian, dari aspek karakteristik ekonomis, akun *game* memenuhi kriteria sebagai objek hukum yang dapat menjadi objek hak milik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 499 KUHPerdara.⁶

b. Dikotomi *Eigendom*, *Bezziter*, dan *detentie* dalam Kepemilikan Akun *game*

Setelah menetapkan bahwa akun *game* dapat dikategorikan sebagai benda tidak berwujud,

persoalan selanjutnya adalah menentukan siapa yang memiliki hak kebendaan atas akun tersebut dan dalam bentuk apa hak tersebut dimiliki. Dalam hukum kebendaan Indonesia, dikenal konsep fundamental yang harus dibedakan secara tegas antara *eigendom* (hak milik) dan penguasaan benda (*bezit* atau *detentie*). *Eigendom* merupakan hak kebendaan yang paling sempurna, memberikan kewenangan penuh kepada pemiliknya untuk menguasai, menikmati, dan mengalihkan benda tersebut secara bebas sepanjang tidak bertentangan dengan undang-undang atau hak orang lain, sebagaimana diatur dalam Pasal 570 KUHPerdara yang menyatakan “Hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan suatu benda dengan sepenuhnya, dan untuk berbuat bebas terhadap benda itu dengan kedaulatan sepenuhnya”.

Sementara itu, dalam aspek penguasaan, perlu ditarik garis demarkasi antara *bezit* dan *detentie*. *Bezit* adalah kedudukan berkuasa atas suatu benda yang mensyaratkan adanya dua unsur, yakni *corpus* (penguasaan fisik) dan *animus domini* (kehendak untuk memiliki bagi diri sendiri). Jika seseorang menguasai benda namun tidak memiliki kehendak untuk memilikinya sebagai pemilik, melainkan menguasainya atas nama orang lain, maka ia hanya berkedudukan sebagai *detentor* (*houder*). Perbedaan fundamental ini menciptakan implikasi hukum yang signifikan terhadap keabsahan transaksi jual beli akun *game*.⁷

Dalam konteks akun *game online*, *Terms of Service* (ToS) secara eksplisit menyatakan bahwa pemain hanya diberikan lisensi terbatas dan tidak dapat dialihkan untuk mengakses dan menggunakan layanan permainan. Klausula dalam ToS Supercell untuk *game* Clash of Clans secara tegas menyatakan “*You shall not (or attempt to) purchase, sell, rent or give away your Account*”, yang mengindikasikan bahwa akun bukanlah objek kepemilikan pemain melainkan hanya lisensi penggunaan yang bersifat personal. Konstruksi yuridis ini menunjukkan bahwa developer menganggap dirinya sebagai pemegang *eigendom* atas seluruh infrastruktur *game* termasuk akun-akun pemain, sementara pemain ditempatkan posisinya hanya sebagai *detentor* yang memiliki

⁵ Komang Adi Wijaya, Kadek Ary Purnama Dewi, and Cokorde Istri Dian Laksmi Dewi, “Status Hukum Aset Digital Sebagai Barang Milik Dalam Perspektif Hukum Indonesia,” *Rio Law Jurnal* 6, no. 2 (2025): 846–58.

⁶ Subekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata* (Jakarta: Intermasa, 2003).

⁷ Fatma Afifah, “Hukum Benda: Definisi, Asas-Asas, Pembedaan Macam Kebendaan dan Macam-Macam Hak Kebendaan,” *Jurnal Ilmu Hukum Wijaya Putra* 3, no. 1 (2025): 1–21, <https://doi.org/10.38156/jihwp.v3i1.232>.

penguasaan faktual (*corpus*) untuk menggunakan akun, namun tidak memiliki landasan hukum untuk mengklaim kepemilikan penuh (*animus domini*) karena terikat pada perjanjian lisensi.

Namun demikian, konstruksi yuridis yang ditetapkan secara sepihak oleh pengembang melalui ToS menimbulkan pertanyaan fundamental mengenai keabsahan klausula tersebut dalam perspektif hukum positif Indonesia. Pasal 570 KUHPerdara memberikan hak kepemilikan kepada setiap orang atas benda yang dimilikinya, termasuk benda tidak berwujud, selama tidak bertentangan dengan undang-undang. Fakta bahwa pemain telah menginvestasikan waktu, tenaga, dan sumber daya finansial untuk mengembangkan akunnya menciptakan argumen bahwa pemain memiliki hak kepemilikan (*eigendom*) atas nilai yang telah diciptakannya dalam akun tersebut, terlepas dari klausula pembatasan yang ditetapkan *developer*. Dikotomi antara klaim kepemilikan *developer* dan pemain menciptakan ketidakpastian hukum yang substansial. Di satu sisi, *developer* berargumen bahwa seluruh aset digital dalam game merupakan kekayaan intelektualnya yang dilindungi hak cipta, sehingga pemain tidak memiliki hak kepemilikan apapun kecuali hak penggunaan terbatas sebagai pemegang lisensi. Di sisi lain, pemain berargumen bahwa investasi yang telah dikeluarkan untuk mengembangkan akun menciptakan nilai tambah yang merupakan hasil usahanya sendiri, sehingga pemain memiliki hak kepemilikan atas nilai tersebut.⁸

Keabsahan Perjanjian Jual Beli Akun *Game Online* dalam Perspektif Syarat Sah Perjanjian dan Larangan Mengalihkan Barang Milik Orang Lain

a. Pengujian Syarat Objektif: Pasal 1471 KUHPerdara dan Prinsip *Nemo Dat Quod Non Habet* dalam Transaksi RMT

Keabsahan perjanjian jual beli akun *game online* (RMT) dalam sistem hukum Indonesia diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdara yang menetapkan

empat syarat kumulatif. Meskipun transaksi RMT umumnya memenuhi syarat subjektif (kesepakatan dan kecakapan para pihak),⁹ persoalan fundamental terletak pada pemenuhan syarat objektif, khususnya mengenai status objek perjanjian dan kewenangan penjual untuk mengalihkannya.

Inti permasalahan keabsahan transaksi RMT berada pada prinsip hukum yang terkandung dalam Pasal 1471 KUHPerdara, yang secara tegas menyatakan: “Jual beli atas barang orang lain adalah batal, dan dapat memberikan dasar kepada pembeli untuk menuntut penggantian biaya, kerugian dan bunga, jika ia tidak mengetahui bahwa barang itu kepunyaan orang lain.” Pasal ini mereproduksi prinsip universal dalam hukum perdata yang dikenal sebagai *nemo dat quod non habet* tidak ada orang yang dapat memberikan apa yang tidak dimilikinya. Prinsip ini berarti bahwa penjual hanya dapat mentransfer hak milik atas barang yang benar-benar dimilikinya dan atas mana ia memiliki kewenangan penuh.¹⁰

Dalam konteks akun game online, status kepemilikan diatur melalui *Terms of Service* (ToS) yang ditetapkan pengembang secara unilateral. ToS mengkonstruksikan bahwa pengembang adalah pemilik sah (*eigendom*) dari akun dan seluruh aset virtual di dalamnya. Pemain, sebagai penerima ToS, hanya diberikan hak lisensi terbatas untuk mengakses dan menggunakan akun tanpa hak untuk mengalihkannya. Dalam terminologi hukum kebendaan, posisi pemain adalah sebagai pemegang penguasaan (*detentor*), bukan sebagai pemegang hak milik (*eigendom*).

Implikasi Hukum Pasal 1471: Ketika pemain menjual akun kepada pembeli dalam transaksi RMT, pemain sebenarnya sedang melakukan transaksi jual beli atas barang yang bukan miliknya. Meskipun pemain secara faktual menguasai akun, pemain tidak memiliki *eigendom* yang dapat dialihkan. Sebagai pemegang (*detentor*) semata, pemain tidak berwenang untuk mengalihkan kepemilikan akun kepada pihak ketiga. Penerapan Pasal 1471

⁸ Gerry Simon Kristanto, “Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading Yang Dilakukan Oleh Pemain Dalam Permainan Undawn Yang Diselenggarakan Oleh Garena: Tinjauan Hukum Kebendaan Di Indonesia (Studi Kasus Jual Beli Melalui Media Sosial Facebook)” *Skripsi*, (Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, 2024).

⁹ Ananda Bunga Neesya et al., “Tinjauan Yuridis Terhadap Syarat Keabsahan Perjanjian Dalam Hukum Kontrak Indonesia,” *CAUSA: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan* 13, no. 5 (2025): 1–9.

¹⁰ Melan Yakob, Mercy M. M. Setlight, and Djefry W. Lumintang, “Kajian Hukum Asas *Nemo Dat Qui Non Habet* Atas Peralihan Hak Benda Bergerak,” *Lex Privatum* 15, no. 3 (2025).

KUHPdata menghasilkan kesimpulan yang pasti: transaksi jual beli akun adalah jual beli barang orang lain yang batal demi hukum (*nietig ex lege*).¹¹

Batalnya transaksi RMT berdasarkan Pasal 1471 berarti: (1) perjanjian jual beli akun tidak memiliki kekuatan hukum dan tidak dapat menimbulkan hak atau kewajiban yang sah bagi para pihak; (2) pembeli yang beritikad baik memiliki hak untuk menuntut ganti rugi, biaya transaksi, dan bunga kepada penjual sebagaimana diatur dalam Pasal 1471 sendiri; (3) pengembang sebagai pemilik sah akun memiliki posisi hukum untuk menuntut pengembalian akun dan membatalkan transaksi yang tidak sah; dan (4) tidak ada peralihan kepemilikan yang sah dari penjual kepada pembeli, sehingga pembeli tidak memperoleh hak milik atas akun meskipun telah melakukan pembayaran.

b. Hubungan Dengan Suatu Sebab Yang Diperbolehkan: Pengaruh Larangan Pengalihan Dalam Terms of Service Terhadap Keabsahan Perjanjian RMT

Ketidakabsahan transaksi RMT juga terkait dengan syarat objektif keempat mengenai “suatu sebab yang diperbolehkan” (*geoorloofde oorzaak*) sebagaimana diatur dalam Pasal 1335 dan 1337 KUHPdata. Sebab perjanjian adalah tujuan ekonomis para pihak dalam mengadakan transaksi. Dalam konteks RMT, sebab adalah pengalihan kepemilikan akun dengan imbalan pembayaran.¹²

Persoalan muncul karena ToS pengembang secara tegas melarang pengalihan akun. Larangan ini menciptakan konflik normatif: di satu sisi, pemain telah mengikatkan diri pada ToS yang melarang pengalihan; di sisi lain, pemain bermaksud untuk mengalihkan akun dalam transaksi RMT. Apabila larangan ToS dipandang sebagai batasan yang sah dan mengikat, maka sebab pengalihan akun berseberangan dengan perjanjian yang lebih dulu ada (antara pemain dan pengembang), sehingga sebab

perjanjian RMT berpotensi menjadi “sebab yang terlarang” atau tidak diperbolehkan.”

Namun, kesimpulan ini harus dikualifikasi: keabsahan larangan pengalihan dalam ToS itu sendiri perlu diuji dari perspektif UU Perlindungan Konsumen. Jika klausula larangan terbukti merupakan klausula eksonerasi yang tidak adil dan bertentangan dengan Pasal 18 UUPK, maka klausula tersebut batal demi hukum.

Akan tetapi, tanpa mempertimbangkan keabsahan ToS, persoalan kepemilikan yang dianalisis di atas melalui Pasal 1471 KUHPdata sudah cukup untuk menyimpulkan bahwa transaksi RMT adalah jual beli barang orang lain yang batal demi hukum. Dengan demikian, penerapan Pasal 1471 KUHPdata memberikan dasar yang independen dan kuat untuk menyatakan ketidakabsahan transaksi RMT, terlepas dari pertanyaan mengenai keabsahan klausula ToS dari perspektif UUPK.

Analisis Klausula Baku dalam Terms of Service Ditinjau dari UU Perlindungan Konsumen

a. Karakteristik ToS sebagai Perjanjian Baku

Terms of Service yang diterapkan oleh *developer game* secara universal memiliki karakteristik sebagai perjanjian baku (*standaardcontract*), yaitu perjanjian yang isinya telah ditetapkan secara sepihak oleh salah satu pihak (*developer*) dan pihak lainnya (pemain) hanya memiliki pilihan untuk menerima atau menolak tanpa memiliki kesempatan untuk melakukan negosiasi atau mengubah isi perjanjian tersebut. Pasal 1 angka 10 UUPK mendefinisikan klausula baku sebagai “setiap aturan atau ketentuan dan syarat-syarat yang telah dipersiapkan dan ditetapkan terlebih dahulu secara sepihak oleh pelaku usaha yang dituangkan dalam suatu dokumen dan/atau perjanjian yang mengikat dan wajib dipenuhi oleh konsumen.”¹³

Dalam konteks *game online*, pemain yang ingin mengakses layanan *game* diwajibkan untuk menyetujui seluruh ketentuan dalam ToS dengan cara mengklik tombol “*I Agree*” atau “Setuju” sebelum dapat menggunakan layanan. Mekanisme

¹¹ Anak Agung Ayu Rai Agung Rene Dhariswari, I Nyoman Putu Budiarta, and Putu Ayu Sriasih Wesna, “Pengaturan Jual Beli Virtual Property Dalam Online Game Dengan Transaksi Real Money Trading,” *Jurnal Konstruksi Hukum* 5, no. 1 (2024): 1–7.

¹² Achmad Ubaidillah, “Praktik Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Dalam Game Growtopia,” *Journal of Islamic Business Law* 9, no. 2 (2025): 86–100, <https://doi.org/10.18860/jibl.v9i2.6683%0A>.

¹³ Ghazwan Aqrabin Faqih, Djumardin, and Aris Munandar, “Klausula Baku Dalam Perjanjian Jual Beli Melalui E-Commerce Menurut Hukum Positif Indonesia,” *Jurnal Risalah Kenotariatan* 4, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.29303/risalahkenotariatan.v4i2.188>.

persetujuan ini tidak memberikan ruang bagi pemain untuk melakukan negosiasi atau mengajukan keberatan terhadap klausula-klausula yang dianggap merugikan, menciptakan ketidakseimbangan posisi tawar antara *developer* sebagai pelaku usaha dan pemain sebagai konsumen.

Perjanjian baku pada dasarnya tidak dilarang dalam sistem hukum Indonesia, mengingat efisiensi dan kebutuhan praktis dalam transaksi massal. Namun demikian, UUPK memberikan batasan-batasan yang ketat terhadap isi klausula baku untuk melindungi kepentingan konsumen dari penyalahgunaan oleh pelaku usaha yang memiliki posisi tawar superior. Pasal 18 ayat (1) UUPK secara tegas melarang pelaku usaha untuk mencantumkan klausula eksonerasi dalam perjanjian baku yang memiliki karakteristik merugikan konsumen.

b. Identifikasi Klausula Eksonerasi dalam ToS Game Online

Klausula eksonerasi (*exoneratie clause*) adalah klausula yang mengandung kondisi untuk membebaskan atau membatasi tanggung jawab pelaku usaha atas akibat-akibat yang timbul dari pelaksanaan perjanjian. Pasal 18 ayat (1) UUPK melarang pelaku usaha untuk mencantumkan klausula baku yang:

1. menyatakan pengalihan tanggung jawab pelaku usaha;
2. menyatakan bahwa pelaku usaha berhak menolak penyerahan kembali barang yang dibeli konsumen;
3. menyatakan bahwa pelaku usaha berhak menolak penyerahan kembali uang yang dibayarkan atas barang dan/atau jasa yang dibeli oleh konsumen;
4. menyatakan pemberian kuasa dari konsumen kepada pelaku usaha baik secara langsung maupun tidak langsung untuk melakukan segala tindakan sepihak yang berkaitan dengan barang yang dibeli oleh konsumen secara angsuran;
5. mengatur perihal pembuktian atas hilangnya kegunaan barang atau pemanfaatan jasa yang dibeli oleh konsumen;
6. memberi hak kepada pelaku usaha untuk mengurangi manfaat jasa atau mengurangi harta kekayaan konsumen yang menjadi objek jual beli jasa;

7. menyatakan tunduknya konsumen kepada peraturan yang berupa aturan baru, tambahan, lanjutan dan/atau pengubahan lanjutan yang dibuat sepihak oleh pelaku usaha dalam masa konsumen memanfaatkan jasa yang belinya; dan/atau
8. menyatakan bahwa konsumen memberi kuasa kepada pelaku usaha untuk pembebanan hak tanggungan, hak gadai, atau hak jaminan terhadap barang yang dibeli oleh konsumen secara angsuran.

Selanjutnya, Pasal 18 ayat (2) UUPK melarang pelaku usaha mencantumkan klausula baku yang letak atau bentuknya sulit terlihat atau tidak dapat dibaca secara jelas, atau yang pengungkapannya sulit dimengerti. Pelanggaran terhadap ketentuan Pasal 18 ayat (1) dan ayat (2) ini mengakibatkan klausula tersebut batal demi hukum sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 18 ayat (3) UUPK.¹⁴

Dalam konteks *ToS game online*, terdapat beberapa klausula yang berpotensi dikategorikan sebagai klausula eksonerasi yang melanggar Pasal 18 UUPK. Pertama, klausula yang menyatakan bahwa *developer* dapat mengubah, memodifikasi, atau menghentikan layanan *game* sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan sebelumnya dan tanpa kewajiban memberikan kompensasi kepada pemain. Klausula ini dapat dikategorikan melanggar Pasal 18 ayat (1) huruf f UUPK karena memberi hak kepada pelaku usaha untuk mengurangi manfaat jasa yang dibeli konsumen secara sepihak.

Kedua, klausula yang menyatakan bahwa *developer* tidak bertanggung jawab atas kehilangan data, akun, atau item virtual yang dimiliki pemain karena alasan apapun termasuk kesalahan sistem atau *hacking*. Klausula ini melanggar Pasal 18 ayat (1) huruf a UUPK karena mengalihkan tanggung jawab pelaku usaha kepada konsumen atas kerugian yang seharusnya menjadi tanggung jawab pelaku usaha sebagaimana diatur dalam Pasal 19 UUPK.

Ketiga, dan yang paling relevan dengan pembahasan ini, adalah klausula yang melarang pemain untuk menjual, mengalihkan, atau memberikan akses akun kepada pihak lain. Meskipun klausula ini tidak secara eksplisit disebutkan dalam Pasal 18 UUPK sebagai klausula

¹⁴ Ahmadi Miru and Sutarman Yodo, *Hukum Perlindungan Konsumen* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015).

yang dilarang, klausula ini berpotensi melanggar prinsip keadilan dan keseimbangan dalam perjanjian karena melarang pemain untuk memperoleh manfaat ekonomis dari investasi yang telah dikeluarkan untuk mengembangkan akunnya.

c. Akibat Hukum Pencantuman Klausula Eksonerasi terhadap Keabsahan Perjanjian

Pencantuman klausula eksonerasi yang melanggar Pasal 18 ayat (1) dan ayat (2) UUPK mengakibatkan klausula tersebut batal demi hukum berdasar Pasal 18 ayat (3) UUPK. Batalnya klausula eksonerasi bukan berarti membatalkan keseluruhan perjanjian, melainkan hanya klausula yang bertentangan dengan UUPK tersebut yang menjadi batal, sedangkan bagian perjanjian lainnya yang tidak bertentangan tetap berlaku sesuai dengan prinsip *separability* dalam hukum perjanjian.¹⁵ Namun demikian, apabila klausula yang dinyatakan batal merupakan klausula esensial yang menjadi causa atau tujuan utama dari perjanjian, maka batalnya klausula tersebut dapat mengakibatkan batalnya keseluruhan perjanjian karena tidak terpenuhinya syarat objektif “sebab yang halal” dalam Pasal 1320 KUHPerdata. Dalam konteks ToS *game online*, perlu dianalisis apakah klausula larangan pengalihan akun merupakan klausula esensial yang menjadi causa dari pemberian lisensi penggunaan layanan atau hanya merupakan klausula tambahan bersifat sekunder. Dari perspektif *developer*, klausula larangan pengalihan akun dapat diargumentasikan sebagai klausula esensial untuk melindungi integritas *game* dan mencegah praktik-praktik yang merugikan ekosistem *game* seperti *cheating*, *account farming*, atau *money laundering*. Namun dari perspektif pemain sebagai konsumen, larangan absolut untuk mengalihkan akun yang telah diinvestasikan dengan biaya signifikan merupakan pembatasan yang tidak proporsional dan merugikan hak konsumen untuk memperoleh manfaat ekonomis dari asetnya.¹⁶

¹⁵ Nizla Rohaya, “Pelarangan Penggunaan Klausula Baku Yang Mengandung Klausula Eksonerasi Dalam Perlindungan Konsumen,” *Jurnal Hukum Replik* 6, no. 1 (2018): 23–42, <https://doi.org/10.31000/jhr.v6i1.1116>.

¹⁶ Luitier Lubalu, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, and Ni Made Puspasutari Ujianti, “Perlindungan Konsumen Terhadap Pembelian Item Digital Dalam Aplikasi Game Online di Indonesia,” *Jurnal Konstruksi Hukum* 3, no. 1 (2022): 212–16, <https://doi.org/10.22225/jkh.3.1.4464.212-216>.

Tanggung Jawab Pelaku Usaha dan Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Digital

a. Kewajiban dan Tanggung Jawab Pelaku Usaha

Sebagai penyeimbang dari hak-hak yang dimiliki pelaku usaha, UUPK menetapkan serangkaian kewajiban yang harus dipenuhi oleh pelaku usaha dalam menjalankan kegiatan usahanya. Pasal 7 UUPK mewajibkan pelaku usaha untuk beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya, memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa, serta memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif. Lebih lanjut, Pasal 19 ayat (1) UUPK menegaskan bahwa “Pelaku usaha bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan/atau kerugian konsumen akibat mengonsumsi barang dan/atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan”. Tanggung jawab ini bersifat *strict liability*, artinya pelaku usaha bertanggung jawab terhadap kerugian konsumen meskipun tidak terdapat unsur kesalahan, kecuali pelaku usaha dapat membuktikan bahwa kerugian tersebut merupakan kesalahan konsumen sebagaimana diatur dalam Pasal 19 ayat (5) UUPK.

Dalam konteks *game online*, *developer* sebagai pelaku usaha memiliki kewajiban untuk memastikan bahwa layanan yang disediakan berfungsi sebagaimana mestinya dan tidak menimbulkan kerugian bagi konsumen. Apabila terjadi kerusakan sistem, kehilangan data, atau penghentian layanan yang mengakibatkan kerugian bagi pemain, *developer* memiliki tanggung jawab untuk memberikan ganti rugi berupa pengembalian uang, penggantian layanan, atau kompensasi lain yang setara sebagaimana diatur dalam Pasal 19 ayat (2) UUPK. Namun dalam praktiknya, banyak ToS *game online* mencantumkan klausula yang membebaskan *developer* dari tanggung jawab atas kerugian yang diderita pemain, yang sebagaimana telah dianalisis sebelumnya merupakan klausula eksonerasi yang bertentangan dengan Pasal 18 dan Pasal 19 UUPK.

b. Hak Konsumen dalam Transaksi Digital dan Mekanisme Perlindungannya

Pasal 4 UUPK menjamin hak-hak konsumen yang meliputi hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengonsumsi barang dan/

atau jasa; hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan; hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa; hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan; hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut; serta hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya.¹⁷

Dalam konteks *game online*, hak-hak konsumen ini seringkali terabaikan karena posisi tawar konsumen yang lemah dalam menghadapi perjanjian baku yang ditetapkan sepihak oleh *developer*. Pemain sebagai konsumen seringkali tidak memiliki akses yang memadai terhadap informasi mengenai risiko-risiko yang terkait dengan layanan permainan, tidak memiliki kesempatan untuk menyampaikan keluhan secara efektif, dan tidak memperoleh kompensasi yang memadai ketika terjadi kerugian akibat kerusakan sistem atau penghentian layanan. Untuk melindungi hak-hak konsumen dalam transaksi digital, sistem hukum Indonesia menyediakan beberapa mekanisme penyelesaian sengketa baik melalui jalur litigasi maupun non-litigasi. Pasal 45 UUPK memberikan pilihan kepada konsumen untuk menyelesaikan sengketa melalui pengadilan atau di luar pengadilan berdasarkan pilihan sukarela para pihak yang bersengketa. Penyelesaian sengketa di luar pengadilan dapat dilakukan melalui Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK) dengan mekanisme mediasi, konsiliasi, atau arbitrase yang memberikan solusi lebih cepat dan efisien dibandingkan proses pengadilan.

PENUTUP

Kesimpulan

Akun *game online* dapat dikualifikasikan secara yuridis sebagai benda bergerak tidak berwujud yang memiliki nilai ekonomis nyata, berdasarkan

penafsiran sistematis Pasal 499, Pasal 503 jo. Pasal 504 KUHPdata, mengingat lahir dari investasi signifikan pemain dan menjadi objek penguasaan yang dapat dipertukarkan secara ekonomis. Namun dalam praktik, relasi hukum antara *developer* dan pemain terstruktur dalam dikotomi *eigendom* dan *bezit*, di mana *developer* melalui *Terms of Service* menempatkan dirinya sebagai pemegang hak milik sementara pemain hanya memperoleh penguasaan terbatas melalui lisensi yang tidak dapat dialihkan. Konsekuensinya, perjanjian jual beli akun (RMT) mengandung cacat fundamental karena pemain tidak memiliki kewenangan untuk mengalihkan akun kepada pihak lain, sehingga menabrak Pasal 1471 KUHPdata dan prinsip "*nemo dat quod non habet*", yang mengakibatkan perjanjian demikian batal demi hukum tanpa melahirkan peralihan hak milik yang sah.

Sebaliknya, ketika ToS diuji melalui standar keadilan kontraktual dan Undang-Undang Perlindungan Konsumen, klausula baku yang melarang pengalihan akun, membebaskan tanggung jawab *developer* atas kerugian pemain, dan memberikan kewenangan sepihak untuk mengubah atau menghentikan layanan tanpa kompensasi, secara substansial melanggar Pasal 18 UUPK sehingga sepatutnya dinyatakan batal demi hukum. Dengan demikian terbentuk ketegangan normatif: di satu sisi, hukum benda mendukung tidak sahnya transaksi RMT karena objeknya milik *developer*; di sisi lain, prinsip perlindungan konsumen dan asas keadilan menginginkan rekonstruksi otoritas *developer* dalam merumuskan klausula pembatasan hak ekonomis pemain. *Developer* tetap memikul tanggung jawab hukum atas kerugian yang timbul dari penyelenggaraan layanan *game*, tidak dapat dinegasikan melalui klausula *unilateral*, sehingga diperlukan penafsiran pengadilan yang progresif atau intervensi legislasi untuk menyelaraskan doktrin klasik hukum kebendaan dengan realitas ekonomi digital dan memastikan keadilan serta perlindungan konsumen yang efektif dalam ekosistem *game online*.

Rekomendasi

Perlu adanya tindakan korektif yang komprehensif dari semua pemangku kepentingan untuk mengatasi ketidakpastian hukum dalam

¹⁷ Arifin Abdullah and Almiftahul Ramadhan, "Kepastian Hukum Terhadap Hak Konsumen di Era Digital Pada Transaksi Jual Beli Online," *Al-Mudharabah: Jurnal Ekonomi dan Keuangan Syariah* 3, no. 1 (2022): 1–14, <https://doi.org/10.22373/al-mudharabah.v4i1.2017>.

transaksi aset digital. Pertama, Pemerintah bersama DPR perlu segera menyusun peraturan perundang-undangan khusus (*lex specialis*) yang mengatur kepemilikan dan transaksi aset digital secara komprehensif, memberikan definisi jelas mengenai status hukum aset digital, kriteria kepemilikan, serta mekanisme transaksi yang mengakomodasi kompleksitas yurisdiksi lintas negara. Kedua, evaluasi menyeluruh terhadap UU ITE beserta penyusunan peraturan pelaksana yang mengatur perlindungan konsumen dan tanggung jawab pelaku usaha dalam ekosistem digital juga menjadi prioritas mendesak. Terakhir, koordinasi antar kementerian dan lembaga terkait diperlukan untuk menyusun taksonomi aset digital yang dapat menghindari *regulatory arbitrage* dan menciptakan kepastian hukum bagi pelaku pasar

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Perundangan-undangan:

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 22, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3821).

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952).

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Sistem Elektronik Lingkup Privat.

Buku:

Miru, Ahmadi, and Sutarman Yodo. *Hukum Perlindungan Konsumen*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015.

Muhaimin. *Metode Penelitian Hukum*. Mataram: Mataram University Press, 2020.

Subekti. *Pokok-Pokok Hukum Perdata*. Jakarta: Intermasa, 2003.

Jurnal:

Abdullah, Arifin, and Almiftahul Ramadhan. "Kepastian Hukum Terhadap Hak Konsumen di Era Digital Pada Transaksi Jual Beli Online." *Al-Mudharabah: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan Syariah* 3, no. 1 (2022): 1–14. <https://doi.org/10.22373/al-mudharabah.v4i1.2017>.

Afifah, Fatma. "Hukum Benda: Definisi, Asas-Asas, Pembedaan Macam Kebendaan dan Macam-Macam Hak Kebendaan." *Jurnal Ilmu Hukum Wijaya Putra* 3, no. 1 (2025): 1–21. <https://doi.org/10.38156/jihwp.v3i1.232>.

Dhariswari, Anak Agung Ayu Rai Agung Rene, I Nyoman Putu Budiarta, and Putu Ayu Sriasih Wesna. "Pengaturan Jual Beli Virtual Property Dalam Online Game Dengan Transaksi Real Money Trading." *Jurnal Konstruksi Hukum* 5, no. 1 (2024): 1–7.

Faqih, Ghazwan Aqrabin, Djumardin, and Aris Munandar. "Klausula Baku Dalam Perjanjian Jual Beli Melalui E-Commerce Menurut Hukum Positif Indonesia." *Jurnal Risalah Kenotariatan* 4, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.29303/risalahkenotariatan.v4i2.188>.

Gultom, Rolando, Boy Nurtjahyo Moch, Ramadhan Khafri, and Maya Arlini Puspasari. "Analysis of Factors Which Affecting Perceived Enjoyment and Customer Continuance Intention on Mobile Games Users." *Journal of Games, Game Art, and Gamification* 5, no. 1 (2020): 15–22. <https://doi.org/10.21512/jggag.v5i1.7471>.

Luitier Lubalu, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, and Ni Made Puspasutari Ujjanti. "Perlindungan Konsumen Terhadap Pembelian Item Digital Dalam Aplikasi Game Online di Indonesia." *Jurnal Konstruksi Hukum* 3, no. 1 (2022): 212–16. <https://doi.org/10.22225/jkh.3.1.4464.212-216>.

Neesya, Ananda Bunga, Fedya Batara Trisya Sukmana, Suci Aulia, Vega Febriana, and Nandang Kusnadi. "Tinjauan Yuridis Terhadap Syarat Keabsahan Perjanjian Dalam Hukum Kontrak Indonesia." *CAUSA: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan* 13, no. 5 (2025): 1–9.

Rakhmanita, Ani, Ratih Hurriyati, Vanessa Gaffar, Lili Adi Wibowo, and Bambang Widjadjananta. "Confirmatory Factor Analysis: User Behavior M-Commerce Gamification Service in

- Indonesia.” *International Journal on Informatics Visualization* 6, no. 2 (2022): 371–75. <https://doi.org/10.30630/joiv.6.2.848>.
- Rohaya, Nizla. “Pelarangan Penggunaan Klausula Baku Yang Mengandung Klausula Eksonerasi Dalam Perlindungan Konsumen.” *Jurnal Hukum Replik* 6, no. 1 (2018): 23–42. <https://doi.org/10.31000/jhr.v6i1.1116>.
- Ubaidillah, Achmad. “Praktik Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading Dalam Game Growtopia.” *Journal of Islamic Business Law* 9, no. 2 (2025): 86–100. <https://doi.org/10.18860/jibl.v9i2.6683%0Ahttps://urj.uin-malang.ac.id/index.php/jibl/article/download/6683/5712>.
- Wijaya, Komang Adi, Kadek Ary Purnama Dewi, and Cokorde Istri Dian Laksmi Dewi. “Status Hukum Aset Digital Sebagai Barang Milik Dalam Perspektif Hukum Indonesia.” *Rio Law Jurnal* 6, no. 2 (2025): 846–58.
- Yakob, Melan, Mercy M. M. Setlight, and Djefry W. Lumintang. “Kajian Hukum Asas Nemo Dat Qui Non Habet Atas Peralihan Hak Benda Bergerak.” *Lex Privatum* 15, no. 3 (2025).
- Yuliasutik, Iin. “Pendapat Ulama MUI Kota Malang Terhadap Jual Beli Account Clash of Clans (COC).” *Jurisdictie* 7, no. 1 (2016): 90–104. <https://doi.org/10.18860/j.v7i1.3681>.

Skripsi:

- Kristanto, Gerry Simon. “Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading Yang Dilakukan Oleh Pemain Dalam Permainan Undawn Yang Diselenggarakan Oleh Garena: Tinjauan Hukum Kebendaan Di Indonesia (Studi Kasus Jual Beli Melalui Media Sosial Facebook).” *Skripsi*, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, 2024.