**Perlindungan Konsumen dalam Perbuatan Melawan Hukum Pembelian *Diamond* *Game Online Mobile Legends***

**Sulthan Muhammad Al Ghifari,1 Dwi Desi Yayi Tarina 2**

1 Fakultas Hukum, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, E-mail: sulthanmalghifari@upnvj.ac.id

2 Fakultas Hukum, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, E-mail: dwidesiyayitarina@upnvj.ac.id

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Info Artikel*** |  | ***Abstract*** |
| *Masuk : 8 November 2022**Diterima : 18 Desember 2022**Terbit : 30 Desember 2022****Keywords :****Mobile Legends, diamonds, top-up stores, consumers, digital commodities.* |  | *The purpose of this study is to examine the legal certainty of online buying and selling transactions of Mobile Legends Bang-Bang diamonds through top-up stores, the legal position of Mobile Legends diamonds as digital commodities, and consumer protection in unlawful acts of buying and selling Mobile Legends Bang-Bang diamonds through top-up stores. This research uses normative judicial techniques, namely doctrinal legal research that uses document studies, literature studies, and secondary data consisting of primary, secondary, and tertiary legal sources. Mobile Legends diamond top-ups purchased through the top-up store fall under the realm of civil law. Diamond is a "digital commodity," which is a commodity in the form of goods used in online games that have monetary value and can be exchanged. Legal protection will create a balance between the positions, rights, and obligations of consumers and business actors.*  |
|  |  | ***Abstrak*** |
| ***Kata kunci:****Mobile Legends, diamond, top up store, konsumen, komoditas digital.****Corresponding Author:****Sulthan Muhammad Al Ghifari, E-mail:* *sulthanmalghifari@upnvj.ac.id* ***DOI :******10.24843/KP.2022.v44.i03.p.06*** |  | *Tujuan penelitian ini untuk mengkaji kepastian hukum transaksi jual beli online diamond Mobile Legends Bang-Bang melalui top up store, kedudukan hukum diamond Mobile Legends sebagai komoditas Digital, dan perlindungan konsumen dalam perbuatan melawan hukum jual beli diamond Mobile Legends Bang-Bang melalui top up store. Penelitian ini menggunakan teknik Yuridis Normatif, yaitu penelitian hukum doktrinal yang menggunakan studi dokumen, studi kepustakaan, dan data sekunder yang terdiri dari sumber-sumber hukum primer, sekunder, dan tersier. Top-up diamond Mobile Legends yang dibeli melalui toko top-up termasuk dalam ranah hukum perdata. Diamond adalah “komoditas digital”, yaitu komoditas berupa barang yang digunakan dalam game online yang memiliki nilai moneter dan dapat ditukar. Perlindungan hukum akan menciptakan keseimbangan antara kedudukan, hak, dan kewajiban konsumen dan pelaku usaha.* |
|  |  |  |

1. Pendahuluan

Di dalam *Mobile Legends: Bang-Bang*, sebuah mata uang bernama *diamond* yang hanya bisa didapatkan melalui mata uang asli melalui transaksi jual beli baik melalui daring ataupun luring. Diamond dapat dibeli melalui daring di dalam *game online* itu sendiri, melalui *website* penyedia *top up*, dan melalui *top up store* di sosial media. Perbuatan melawan hukum dalam jual beli barang atau jasa secara daring jarang untuk diadukan kepada pihak yang berwajib karena nilai harga jual belinya yang dianggap terlalu kecil. Oleh karena itu, para pelaku usaha yang melakukan perbuatan melawan hukum semakin menjadi-jadi untuk melakukan perbuatan menipu konsumennya dengan membeli *diamond* dengan harga murah namun bisa mendapatkan *diamond* lebih banyak dari situs resmi *Mobile Legends: Bang-Bang*. Meskipun harga jual belinya terbilang kecil, akan tetapi jika pelaku usaha melakukan perbuatan melawan hukum terhadap konsumennya berulang kali akan memberikan keuntungan yang cukup besar bagi pelaku usaha dan menyebabkan kerugian yang cukup besar bagi konsumen.

Dari kuisioner Google Form yang peneliti sebar untuk mengumpulkan data perbuatan melawan dalam pembelian *diamond* *Mobile Legends* melalui *top up store* atau pihak lain yang menawarkan jasa *top up*. Dari enam orang yang mengisi kuisioner tersebut, lima responden diblok secara sepihak dari *top up store* atau pihak lain yang menawarkan jasa *top up*, hanya satu lima responden saja yang mendapatkan kompensasi berupa uang kembali dari *top up store*. Total kerugian yang dialami oleh lima responden yang diblok sebesar satu juta lima puluh lima ribu rupiah (Rp1.055.000) dengan jumlah kerugian komoditas digital sebesar 6.814 *diamonds*.

Berikut merupakan pola perbuatan melawan hukum yang dilakukan oleh top-up store. Ketika *top up store* menerima pembayaran dari konsumen, *top up store* berjanji untuk mengirim *diamond* kepada akun konsumen dalam masa waktu tertentu. Akan tetapi, *diamond* yang dijanjikan tidak sampai ke akun konsumen. Lalu konsumen melakukan komplain dengan *top up store* namun kontak hubung sudah diblok secara sepihak oleh *top up store* sehingga uang konsumen yang ditransfer membuat konsumen merugi tanpa mendapatkan barang digital yang dibeli oleh konsumen. Bahrudin Hasan, salah satu dari responden kuisioner Google Form Peneliti, tertarik untuk membeli *diamond* di akun *Instagram @ king\_shoopmobile* karena harga diamond yang dijual lebih murah dibandingkan dengan *top up store* yang lain. Lalu Bahrudin Hasan menghubungi kontak *WhatsApp* yang tertera di laman profilakun *Instagram @ king\_shoopmobile*. Bahrudin Hasan lalu memesan 514 *diamond* seharga Rp125.014 dengan mentransfer uang melalui transfer *BCA*. Setelah membayar, *diamond* yang dipesan tidak masuk ke dalam akun Bahrudin Hasan. Bahrudin Hasan terus mengkontak *WhatsApp* yang menerima transfer tersebut, *top up store* tersebut berulang kali mengetik bahwa *diamond* yang dipesan sedang dalam antrian dan sedang kirim ke akun Bahrudin Hasan. Akan tetapi, setelah dikontak terus oleh Bahrudin Hasan, *Top Up Store King\_shoopmobile* memblokir nomor *Whatsapp* Bahrudin Hasan secara sepihak. Hal ini sesuai Pasal 28 Ayat (1) UU ITE “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik,” bahwa *top up store* sudah melakukan penyebaran informasi yang tidak benar terkait *diamond* yang secara realita tidak ada barangnya.[[1]](#footnote-1)

*Mobile Legends* merupakan salah satu *game online* yang berkembang akibat pesatnya perkembangan teknologi, menurut penulis artikel jurnal “Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai *Top Up Diamond Game Mobile Legends: Bangbang* melalui *Codashop*." Gim ini bukan hanya untuk hiburan; juga mengikuti ajang *E-Sports* di *SEA Games Vietnam 2021*. Kurensi *in-game* pada *game mobile Mobile Legends* disebut dengan *diamond*. Salah satu tempat yang menyediakan layanan *top up diamond Mobile Legends* yang legal adalah *CodaShop*. Fenomena pembelian *diamond* ditinjau kepastian hukumnya dari sudut hukum Islam serta aturan dan perundang-undangan yang berkaitan dengan transaksi elektronik.[[2]](#footnote-2) Jurnal “Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game Mobile Legends: Bangbang melalui Codashop” tidak membahas mengenai pembelian melalui top-up store di media sosial.

Dalam jurnal “Hukum Konsumen dalam Melakukan Top Up Diamond pada *Game Online Mobile Legends : Bang Bang* Melalui Sistem *In-App Purchase*”, penulis menjelaskan tentang masalah yang terjadi ketika ada kesalahan saat melakukan *top-up* *diamond*, yang tentunya akan merugikan pemain *Mobile Legends*. Jurnal tersebut menganalisis kerangka hukum pengisian dan penyelesaian kerugian konsumen yang dituangkan dalam beberapa peraturan perundang-undangan, seperti KUHPerdata, UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, dan UU No. 11 Tahun 2008 tentang ITE.[[3]](#footnote-3) Namun, jurnal “Hukum Konsumen dalam Melakukan Top Up Diamond pada *Game Online Mobile Legends : Bang Bang* Melalui Sistem *In-App Purchase*” tidak membahas mengenai perbuatan melawan hukum dalam *top-up diamond* melalui *top-up store*, tidak resmi melalui *game Mobile Legends*.

Dengan demikian, peneliti mengkaji tiga poin mengenai permasalahan yang diangkat dalam latar belakang ini berdasarkan isu yang diangkat. Pertama, kepastian hukum transaksi jual beli *online diamond Mobile Legends Bang-Bang* melalui *top up store.* Kedua, kedudukan hukum *diamond Mobile Legends* sebagai komoditas Digital, Dan ketiga, upaya penyelesaian hukum dalam perbuatan melawan hukum jual beli *diamond* *Mobile Legends Bang-Bang* melalui *top up store*.

**2. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan teknik Yuridis Normatif, yaitu penelitian hukum doktrinal atau normatif yang menggunakan studi dokumen, studi kepustakaan, dan data sekunder yang terdiri dari sumber-sumber hukum primer, sekunder, dan tersier.[[4]](#footnote-4) Penelitian hukum ini menggunakan metodologi komparatif dan berbasis undang-undang, yang kemudian dianalisis secara kualitatif. Analisis deskriptif, yang memerlukan penilaian menyeluruh terhadap masalah ini berdasarkan teori hukum yang relevan, adalah metode pengumpulan data yang digunakan.[[5]](#footnote-5) Bahan hukum kualitatif berupa sumber hukum primer dan sekunder menjadi bahan kajian hukum normatif. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi & Transaksi Elektronik merupakan peraturan perundang-undangan yang menjadi landasan bahan sumber hukum yang bersangkutan untuk penelitian ini. Sedangkan sumber-sumber hukum sekunder sendiri didasarkan pada analisis studi literatur dan literatur hukum yang relevan.

**3. Hasil Dan Pembahasan**

* 1. **Kepastian Hukum Transaksi Jual Beli *Online Diamond Mobile Legends Bang-Bang* Melalui *Top Up Store***

Kemajuan teknologi dan alat komunikasi telah memungkinkan pembuatan karya kreatif seperti game online.[[6]](#footnote-6) Sebuah game yang membutuhkan koneksi internet untuk bermain dikenal sebagai *game online*. Definisi *game online* sering mengacu pada *video game* yang hanya bisa dimainkan secara *online*.[[7]](#footnote-7) Pemain yang dapat mengobrol secara *real-time* saat bermain *game online* biasanya memainkan *game* secara bersamaan. *Game* memiliki berbagai macam genre, termasuk yang melibatkan strategi, memasak, berdandan, pertarungan, dan aktivitas lainnya. Pengguna di internet dapat berpartisipasi dalam *game online* untuk berbagai tujuan bersama, termasuk hiburan, pembelajaran, dan kesenangan.[[8]](#footnote-8) Hal tersebut menjelaskan mengapa banyak orang suka bermain *video game online*.[[9]](#footnote-9)

*Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang disebut *Mobile Legends* dibuat, diterbitkan, dan diluncurkan pada tahun 2016 oleh *Shanghai Moonton Technology*, sebuah perusahaan Malaysia dengan kantor pusat di Kuala Lumpur. Menurut laporan, game ini memiliki 500 juta unduhan dan 75 juta pengguna aktif, dengan Asia Tenggara menjadi wilayah dengan jumlah pengguna terbesar.[[10]](#footnote-10) Salah satu *genre game* yang mengedepankan kerjasama tim adalah *Mobile Legends*. Akibatnya, memilih peran yang tepat untuk tim Anda sangat penting untuk memenangkan pertandingan. Pembagian tugas dalam permainan adalah dengan memilih peran. Biasanya, peran ditetapkan untuk menjaga sinergi dan kohesi tim. Hero di *Mobile Legends* dikategorikan ke dalam *role* berikut: *marksman, fighter, mage, assassin, support,* dan *tank* berdasarkan karakter masing-masing.[[11]](#footnote-11)

Ketika *top-up diamond* dilakukan melalui pesan pribadi ke akun *top-up store*, maka terciptalah hubungan hukum antara toko *top-up* dan pembeli *diamond* untuk *game online Mobile Legends*. Kesepakatan antara para pihak menjadi landasan bagi peristiwa hukum. Kitab Undang-undang Hukum Perdata mengatur dalam Pasal 1233 bahwa “setiap perikatan lahir, baik dengan persetujuan maupun karena undang-undang”.[[12]](#footnote-12) Terdapat hubungan jual beli berupa *top-up diamond* antara toko *top-up* dengan pembeli *diamond game online Mobile Legends*. Karena dapat diakses oleh perangkat seluler pintar yang kurang canggih, menjadikan salah satu daya tarik *Mobile Legends* karena persyaratan teknologinya yang minim. Dalam sebuah riset, ditemukan bahwa pengguna siap merogoh kocek hingga *USD 500* untuk membeli *item virtual* seperti *diamond, skin* dan *emblem*. Kemampuan untuk melakukan pembelian meningkatkan pengalaman pemain, dan hal yang paling menyenangkan adalah menyombongkan barang *virtual* yang dibeli kepada pemain lain.[[13]](#footnote-13)

Kepastian hukum, menurut pendapat Sudikno Mertokusumo, memastikan bahwa hukum ditegakkan, bahwa pihak yang secara hukum berhak atas manfaat tertentu dapat memperolehnya, dan bahwa keputusan dapat dibuat dengan baik sesuai janjinya. Hukum tidak sama dengan keadilan, bahkan jika itu terkait erat dengannya. Berbeda dengan keadilan, yang tidak objektif, individual, dan tidak menggeneralisasi. Sedangkan hukum bersifat universal, wajib pada setiap orang, dan menggeneralisasi.[[14]](#footnote-14) Dalam penelitian ini, barang tidak berwujud, lebih spesifik lagi mengenai *diamonds Mobile Legends Bang-Bang*.

Ketika *top-up diamond* dilakukan melalui *personal chat* ke akun *top-up store*, maka terciptalah hubungan hukum antara top-up store dan pembeli *diamond* untuk *game online Mobile Legends*. Kesepakatan antara para pihak menjadi landasan bagi interaksi hukum. Kitab Undang-undang Hukum Perdata mengatur dalam Pasal 1233. Terdapat hubungan penjual dan pembeli berupa top-up diamond antara *top-up store* dengan pembeli *diamond game online Mobile Legends*. Jual beli didefinisikan sebagai “perjanjian dengan mana satu pihak mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu perbendaharaan dan pihak lain untuk membayar harga yang dijanjikan” menurut Pasal 1457 KUH Perdata.[[15]](#footnote-15)

Hubungan hukum *top-up store* dan pembeli *diamond Mobile Legends* diatur dalam perjanjian jual beli yang digunakan dalam transaksi *top-up diamond*. Hubungan hukum terjalin antara *top-up store* dan pembeli *diamond Mobile Legends* jika kedua belah pihak telah memilih untuk mengikatkan diri satu sama lain untuk membangun kesepakatan di mana kedua belah pihak telah menyetujui persyaratan perjanjian. Perjanjian tersebut, juga dikenal sebagai perjanjian jual beli, bersifat timbal balik di mana setiap pemain *Mobile Legends* setuju untuk membayar sejumlah uang tertentu sebagai imbalan untuk memperoleh berlian, dan *top-up store* berkomitmen untuk mentransfer hak milik dalam bentuk komoditas digital, yaitu *diamond*.

Terkait perjanjian jual beli yang terjadi antara top-up store dan pengguna *Mobile Legends* dalam hal *top up diamond*, perjanjian tersebut dapat dikatakan sah apabila memenuhi ketentuan mengenai syarat sahnya suatu perjanjian yang diatur dalam Pasal 1320 KUH Perdata, yaitu:[[16]](#footnote-16)

1. Adanya kesepakatan antara kedua belah pihak yang mengikatkan diri;
2. Para pihak memiliki kapasitas untuk membuat suatu perjanjian;
3. Alasan tertentu; dan
4. Alasan hukum yang sah, halal.

Syarat pertama dan kedua disebut sebagai pokok perjanjian atau syarat subyektif, sedangkan syarat ketiga dan keempat disebut sebagai obyek atau syarat obyektif perjanjian. Adanya suatu perjanjian merupakan kebutuhan pertama akan legalitasnya. Pengertian dasar dari kata “perjanjian” dalam suatu perjanjian adalah keselarasan kehendak antara para pihak yang membuat perjanjian. Jika seseorang benar-benar menginginkan apa yang disepakati, mereka dikatakan telah memberikan izin atau persetujuan (*toestemming*).[[17]](#footnote-17) Oleh karena itu, *top up store* dan pemain *Mobile Legends* memiliki perjanjian jual beli untuk *top up diamond*. Pengguna Mobile Legends hanya melakukan top up gems mereka secara sukarela; tidak ada yang memaksa mereka untuk melakukannya. Hal yang sama berlaku untuk *top up store*, yang tidak mencolok namun membutuhkan pengguna untuk menambah *diamond*.

Kecakapan adalah prasyarat kedua. Mereka yang telah mencapai usia dewasa pada usia 21 tahun atau yang lebih muda dari 21 tahun tetapi sudah menikah dan berakal dianggap cakap menurut aturan KUH Perdata. *Mobile Legends* memiliki batasan usia 13+, seperti yang telah disebutkan dalam debat sebelumnya. Orang tua atau wali dapat bertindak menggantikan anak di bawah umur di bawah 21 tahun untuk membeli *diamond* di *game online* dengan batasan usia ini karena itu adalah tanggung jawab mereka untuk memberikan pengawasan. Jika anak di bawah umur membeli *diamond* sah-sah saja, tetapi perjanjian dapat dibatalkan jika anak tersebut tidak sesuai dengan standar kecakapan. Suatu hal atau objek kesepakatan tertentu adalah kebutuhan ketiga. Kebutuhan ketiga terpenuhi dalam hal ini karena itemnya adalah *diamond* dari *Mobile Legends*.

Syarat keempat perjanjian adalah untuk alasan yang sah dan diperbolehkan. Suatu sebab dilarang jika bertentangan dengan hukum, kesusilaan, atau ketertiban umum, menurut Pasal 1337 KUH Perdata. Syarat-syarat perjanjian ini harus dipenuhi agar transaksi jual beli tersebut sah. Selama tidak melanggar ketentuan peraturan perundang-undangan terkait, aturan kesopanan, atau martabat para pihak, perjanjian dianggap sah dan dapat dilaksanakan. Oleh karena itu, karena tidak melanggar hukum, kesusilaan, atau ketertiban umum, maka transaksi isi ulang *diamond* dapat dianggap sah.

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 11 Tahun 2008 mengatur ketentuan yang berkaitan dengan transaksi elektronik. Transaksi elektronik diatur dalam Pasal 17 dan 18. “Penyelenggaraan transaksi elektronik dapat dilakukan dalam ruang lingkup publik maupun ruang lingkup privat,” bunyi Pasal 17 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008.[[18]](#footnote-18) Transaksi elektronik yang ditentukan dalam kontrak elektronik dapat mengikat terhadap para pihak, menurut Pasal 18 ayat 1..[[19]](#footnote-19) Hal ini memungkinkan adanya pilihan antara penerapan hukum publik dan penerapan hukum privat selama implementasi. Kontrak dan pihak-pihak yang terlibat bersama secara elektronik/digital.

Berdasarkan temuan analisis, dapat ditarik kesimpulan bahwa *top up diamond Mobile Legends* melalui *top-up store* termasuk dalam ranah hukum perdata. Pasal 17 ayat 1 menyatakan bahwa baik ruang publik maupun ruang privat dapat melakukan transaksi elektronik. Perjanjian komersial, yang termasuk dalam lingkup hukum privat, menjelaskan jenis koneksi yang ada antara pemain atau konsumen dan *top up store* sebagai penyedia layanan isi ulang. Transaksi elektronik yang dijelaskan dalam kontrak elektronik mengikat para pihak, sesuai dengan pasal 18 ayat 1. Dalam hal jual beli *diamond Mobile Legends*, terdapat kontrak elektronik berupa jual beli yang membebankan kewajiban kepada pihak yang berkontrak. *Top-up store* diharuskan untuk menyediakan konsumen dengan jumlah *diamond* yang diinginkan dengan imbalan jumlah harga jual dan metode pembayaran tertentu.

Para pihak yang melakukan transaksi elektronik “harus menggunakan sistem elektronik yang telah disepakati”, bunyi dari Pasal 19 UU ITE No. 11 Tahun 2008.[[20]](#footnote-20) Sejalan dengan pemahaman kedua belah pihak, Pasal 19 menjelaskan tentang subjek atau pelaku dalam transaksi elektronik serta sarana yang digunakan untuk melakukan transaksi tersebut. Pada kenyataannya, internet berfungsi sebagai saluran elektronik tempat transaksi antara toko isi ulang melalui *e-wallet*. Konsumen yang mengunjungi halaman media sosial *top up store* dengan leluasa menerima informasi barang yang ditawarkan top up store tersebut.

Hukum kebendaan dan hukum perikatan yang terdapat dalam KUHPerdata dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah salah satu undang-undang yang mengatur *top up diamond mobile legends*. Karena memenuhi syarat perjanjian menurut ketentuan Pasal 1320 KUHPerdata, maka *top up diamond*, perjanjian jual beli yang dibuat oleh pengguna *Mobile Legends*, adalah sah. Karena *top up store* sebagai pelaku usaha telah mengoperasikan jasa pengisian ulang komoditas digital *game online* dengan memakai perantara komunikasi dan transaksi yang legal, maka transaksi *top up diamond* juga dilakukan secara sah.

* 1. **Kedudukan Hukum *Diamond Mobile Legends* Sebagai Komoditas Digital**

*Lehdonvirta* menegaskan bahwa karena komoditas digital dapat didefinisikan dalam bit, mereka tidak memiliki bentuk fisik dan komponen material. Barang yang baru saja muncul di komputer seseorang atau menghilang setelah mesin dimatikan tidak dianggap sebagai komoditas digital karena tidak digunakan dalam lingkungan transaksi digital.[[21]](#footnote-21) Komoditas digital adalah benda tak berwujud yang mungkin berguna saat bermain video game. Pemain membutuhkan komoditas digital agar permainan mereka berkembang dengan cepat. Tiga nilai, fungsional, emosional, dan sosial, dapat digunakan untuk mengkategorikan nilai yang memengaruhi keputusan pemain untuk membeli komoditas digital. Nilai fungsional, yang dapat dipahami dengan nilai harga dan kualitas produk. Nilai kesenangan saat bermain game, nilai estetika adalah contoh dari nilai emosional. Nilai-nilai sosial, khususnya citra diri dan hubungan sosial.[[22]](#footnote-22)

Dalam industri *game*, pendekatan bisnis model *freemium* yang dikenal sebagai "*free-to-play*" mendukung *Freemium Transaction Model (F2P)*. *User* dapat mengunduh game secara gratis, tetapi mereka didesak (untuk menjelajahi game) untuk membeli barang-barang di dalam game. *User* yang memainkan *game* secara gratis hanya akan menerima sebagian kecil dari nilai saat naik level atau mendapatkan *reward*; mereka harus melalui proses *grinding* yang memakan banyak waktu.[[23]](#footnote-23) Dalam sebuah penelitian, juga ditemukan bahwa ketika ada acara dengan biaya rendah yang mendorong niat beli pelanggan, mereka memiliki sikap yang baik terhadap penyedia layanan.[[24]](#footnote-24)

Meskipun merupakan *game free-to-play, Mobile Legends* memiliki beberapa konten yang hanya dapat kita akses jika kita membayar dengan uang. Salah satu contohnya adalah layanan *Premium Starlight Membership*, yang memberi keistimewaan untuk mendapatkan enam *hero* gratis, *premium permanent skin*, hadiah mingguan, bingkai avatar unik, tambahan 5% poin pertempuran setiap kali bermain, dan kemampuan untuk membantu pengembang game dengan imbalan membayar layanan premium setiap bulan. Layanan virtual ini memiliki biaya bulanan sebesar Rp. 149.000. *Diamond* lain yang bisa dibeli adalah *diamond* itu sendiri yang bisa digunakan untuk membeli hero atau *skin* dengan cepat untuk meningkatkan *skill hero*. Setiap *hero* akan mendapatkan lebih banyak kekuatan dengan membeli *skin* baru; misalnya, *hero* yang berperan sebagai *tank* akan mendapatkan tambahan *100 HP*, meningkatkan kemampuannya untuk bertahan melawan serangan musuh.[[25]](#footnote-25) Untuk pembelian barang-barang virtual di *Mobile Legends* melalui media elektronik menggunakan uang asli atau *voucher game* untuk membeli *diamonds Mobile Legends* sebagai mekanisme transaksi. *Diamonds* bisa disebut sebagai komoditas digital, yang merupakan komoditas memiliki wujud atau barang yang digunakan dalam *game online* yang memiliki nilai uang dan dapat ditukar.

Menurut KUHPerdata, *diamond* dapat dianggap sebagai benda tidak berwujud karena bentuk, kualitas, dan atributnya. Benda didefinisikan sebagai segala sesuatu dan setiap hak yang dapat dimiliki dengan hak milik menurut Pasal 499 KUHPerdata.[[26]](#footnote-26) Dengan kata lain, pengertian barang dan hak memiliki definisi yang luas karena mencakup barang-barang yang tidak berwujud dan barang-barang material sepanjang dapat dimiliki dengan hak milik. Selain itu, Pasal 503 KUHPerdata mengatur tentang benda tidak berwujud yang setiap benda berbadan atau tidak berbadan.[[27]](#footnote-27) Kebendaan bertubuh luas dapat dianggap sebagai hal yang tidak berwujud, menurut Pasal 503 KUHPerdata. Pasal 499 dan 503 KUHPerdata demikian menganggap benda-benda immaterial sebagai benda pada umumnya.

Hak milik yang diatur dalam Pasal 570 KUH Perdata. Pasal 584 KUH Perdata menyebutkan bahwa untuk memperoleh hak milik ada banyak cara, termasuk penyerahan.[[28]](#footnote-28) Karena *diamond* adalah komoditas digital yang meniru komoditas fisik atau substansial, *diamond* adalah hak, hak kepemilikan *diamond* diberikan kepada pemain *Mobile Legends*. Untuk memperoleh komoditas digital berupa *diamond* adalah dengan melakukan transaksi jual beli antara operator *game online* dengan pemain *game* tersebut. Pengguna *game online* secara tidak langsung terpaksa melakukan transaksi jual beli untuk mendapatkan barang virtual. Hal yang sama berlaku untuk *diamond Mobile Legends*; untuk mendapatkannya, pemain harus mengisi ulang, yang dalam hal ini memerlukan pembelian dan penjualan antara *top up store* dan pemain.

* 1. **Upaya Penyelesaian Hukum Dalam Perbuatan Melawan Hukum Jual Beli *Diamond* *Mobile Legends Bang-Bang* Melalui *Top Up Store***

Hukum perlindungan konsumen adalah alat yang dirancang oleh hukum untuk melindungi dan menegakkan hak-hak konsumen.[[29]](#footnote-29) Hal ini diamanatkan oleh Undang-Undang Perlindungan Konsumen Nomor 8 Tahun 1999, dan tujuannya termasuk meningkatkan martabat konsumen dengan mencegah penggunaan produk barang yang berlebihan secara negatif, dan meningkatkan kesadaran, kemampuan, dan independesi konsumen untuk melindungi diri mereka sendiri.[[30]](#footnote-30) Undang-undang perlindungan konsumen mengacu pada gagasan dan peraturan mendasar yang mengontrol dan melindungi konsumen mengingat interaksi yang kompleks antara produsen dan konsumen dalam produksi dan penggunaan produk oleh konsumen.[[31]](#footnote-31)

Konsumen berhak atas ganti rugi dan/atau penggantian apabila produk dan/atau jasa yang diperolehnya tidak memenuhi syarat-syarat perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, Pasal 4 Huruf e. Selain itu, berdasarkan ketentuan Pasal 23 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, pelaku usaha yang menolak, tidak menanggapi, tidak memenuhi ganti rugi atas tuntutan konsumen dapat digugat melalui badan penyelesaian sengketa konsumen atau diajukan ke pengadilan. badan peradilan di tempat tinggal konsumen. Oleh karena itu, pemain *Mobile Legends* yang merasa dirugikan akibat *top-up diamond* dan *top up store* tidak memperbaiki atau menolak ganti rugi dapat mengajukan gugatan untuk menerima ganti rugi.

Proses penyelesaian sengketa yang jelas harus ada jika terjadi perbuatan melawan hukum. Menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, ada dua cara bagi pengguna *Mobile Legends* dan *top up store* untuk menyelesaikan perbedaan mereka dan mencari kompensasi: menyelesaikan masalah antara konsumen dan pelaku perusahaan tanpa pergi ke pengadilan melalui entitas tertentu dan penanganan sengketa oleh pengadilan.Konsumen memiliki pilihan untuk memilih jenis penyelesaian sengketa konsumen yang dihadapinya, sesuai Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Hal ini sesuai dengan Pasal 45 ayat 2 yang mengatur bahwa sengketa konsumen dapat diselesaikan di dalam sistem hukum atau di luarnya, tergantung pada preferensi sukarela kedua pihak yang bersengketa.[[32]](#footnote-32)

Sengketa konsumen dapat diselesaikan di luar pengadilan dengan salah satu dari dua cara: secara damai oleh para pihak yang terlibat atau melalui lembaga pihak ketiga yang dikenal sebagai Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK). Melalui BPSK, konsumen dan pelaku usaha dapat berupaya menyelesaikan pengaduan konsumen di luar pengadilan (non-litigasi). Lembaga-lembaga ini menyediakan mediasi, konsiliasi, dan/atau arbitrase sebagai metode yang memungkinkan untuk menyelesaikan perselisihan.

Sengketa konsumen kini dapat diselesaikan dengan lebih cepat, mudah, dan terjangkau berkat Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK). Ini sederhana karena betapa mudahnya proses dan pengambilan keputusan. Harga biaya perkara yang lebih terjangkau adalah asal dari murahnya berperkara di Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK). Penyelesaian konflik yang timbul dari transaksi elektronik antara konsumen dan pelaku korporasi tentu menjadi lebih mudah. Apabila terjadi perselisihan antara pelaku usaha dengan konsumen, sebaiknya penanganannya di luar pengadilan, yaitu melalui Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK).[[33]](#footnote-33) Kasus seperti ini tidak bisa diselesaikan dengan baik melalui sistem peradilan. Proses penyelesaian sengketa memakan waktu yang lama di samping biaya perkara yang relatif tinggi. Penyelesaian konflik melalui pengadilan seringkali gagal memberikan keadilan atau kepuasan bagi pihak-pihak yang bersengketa.[[34]](#footnote-34)

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menjelaskan bagaimana sengketa dapat diselesaikan selain dari Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, antara lain:

1. Penyelesaian sengketa melalui pengadilan

Menurut Pasal 38 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pihak yang dirugikan dalam pelaksanaan transaksi elektronik dapat mengajukan gugatan. Menurut Pasal 5 Ayat 1, 2, dan 3 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, alat bukti elektronik diakui dapat diterima di pengadilan.[[35]](#footnote-35)

1. Penyelesaian sengketa di luar pengadilan

Para pihak dapat menyelesaikan sengketa melalui arbitrase atau lembaga alternatif penyelesaian sengketa lainnya, sesuai dengan Pasal 39 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.[[36]](#footnote-36)

Salah satu teknik penyelesaian sengketa secara *online* disebut dengan *Online Dispute Resolution (ODR)*. Tuntutan penyelesaian konflik yang cepat dan murah dengan menggunakan perangkat teknologi informasi telah memunculkan alternatif proses penyelesaian sengketa yang disebut dengan *Online Dispute Resolution* (ODR).[[37]](#footnote-37) *Online Dispute Resolution* (ODR), khususnya sengketa bernilai kecil seperti masalah isi ulang diamond Mobile Legends, lebih cocok digunakan dalam sengketa yang melibatkan kegiatan transaksi elektronik internasional.

Penyelesaian *Online Dispute Resolution* (ODR) merupakan proses yang masih terus berkembang di Indonesia. Layanan *Online Dispute Resolution* (ODR) belum tersedia di Indonesia melalui komunitas ataupun situs *web* lokal. Dapat dikatakan bahwa Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan melalui penyelesaian *Online Dispute Resolution* (ODR). Hal ini didasarkan pada pasal 41 ayat 1 yang menyatakan bahwa masyarakat dapat berkontribusi untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi informasi dengan menempatkan sistem dan transaksi elektronik. Selain itu, disebutkan bahwa lembaga yang dibentuk oleh masyarakat dapat mengkoordinasikan keterlibatan masyarakat dalam mendorong *Online Dispute Resolution* (ODR) teknologi informasi melalui peran konsultasi dan mediasi. Oleh karena itu, Indonesia secara aktif mendorong pembentukan Online Dispute Resolution (ODR) sebagai organisasi yang memiliki fungsi konsultasi dan mediasi berdasarkan pada ayat 2 dan 3 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.[[38]](#footnote-38)

Hak dan tanggung jawab masing-masing pihak diatur oleh hukum dalam hubungan hukum apa pun. Konsumen dan pelaku usaha pada umumnya memiliki hak dan kewajiban masing-masing, namun harus dijalankan dengan baik. Konsumen harus memiliki perlindungan hukum yang jelas dan cukup jika hal ini tidak tercapai, apalagi jika merugikan konsumen. Perlindungan hukum akan menciptakan keseimbangan antara posisi, hak, dan kewajiban konsumen dan pelaku usaha. Dalam Pasal 4 sampai dengan 7 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen diuraikan hak dan kewajiban konsumen dan pelaku usaha.

**4. Kesimpulan**

Terdapat hubungan jual beli berupa top up diamond antara toko top up dengan pembeli diamond game online Mobile Legends. Suatu hubungan hukum tercipta jika kedua belah pihak telah memilih untuk mengikatkan diri pada suatu perjanjian. Perjanjian yang disebut juga dengan perjanjian jual beli ini bersifat timbal balik, dimana setiap pemain Mobile Legends setuju untuk membayar sejumlah uang dengan imbalan diamond. Top up diamond Mobile Legends yang dibeli melalui toko top up termasuk dalam ranah hukum perdata. Pihak yang melakukan transaksi elektronik harus menggunakan sistem elektronik yang telah disepakati. Karena toko isi ulang sebagai pelaku usaha telah menyelenggarakan layanan pengisian komoditas digital game online, transaksi isi ulang berlian juga dilakukan secara legal. Komoditas digital adalah benda tak berwujud yang memiliki kegunaan saat bermain *video game*. Tiga nilai, fungsional, emosional, dan sosial, dapat digunakan untuk mengkategorikan nilai yang memengaruhi keputusan pemain untuk membeli komoditas digital. *Diamond* adalah komoditas digital, yang merupakan komoditas dalam bentuk atau barang yang digunakan dalam *game online* yang memiliki nilai uang dan dapat ditukar. Pengguna *game online* secara tidak langsung dipaksa untuk melakukan transaksi jual beli untuk mendapatkan barang virtual. Untuk mendapatkan *diamond Mobile Legends*, pemain harus mengisi ulang, yang dalam hal ini berarti melakukan transaksi antara *top up store* dan pemain *Mobile Legends*. Pemain *Mobile Legends* yang merasa dirugikan karena *top-up diamond* dan *top up store* tidak memperbaiki atau menolak ganti rugi dapat mengajukan gugatan. Sengketa dapat diselesaikan secara musyawarah oleh para pihak yang terlibat atau melalui lembaga pihak ketiga yang dikenal dengan Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK). Penyelesaian sengketa melalui pengadilan sering kali gagal memberikan keadilan atau kepuasan bagi para pihak yang bersengketa. Tuntutan penyelesaian konflik yang cepat dan murah dengan menggunakan perangkat teknologi informasi telah memunculkan alternatif proses penyelesaian sengketa yang disebut *Online Dispute Resolution* (ODR). *Online Dispute Resolution* cocok digunakan dalam sengketa yang melibatkan transaksi elektronik. *Online Dispute Resolution* (ODR) merupakan proses yang masih berkembang di Indonesia. Masyarakat dapat berkontribusi dalam peningkatan pemanfaatan teknologi informasi dengan memasang sistem dan transaksi elektronik. Perlindungan hukum akan menciptakan keseimbangan antara kedudukan, hak, dan kewajiban konsumen dan pelaku usaha.

**Daftar Pustaka / Daftar Referensi**

**Buku**

Baro, R. (2016). *Penelitian Hukum Non-Doktrinal Trend Penggunaan Metode & Teknik Penelitian Sosial di Bidang Hukum*. Yogyakarta: Deepublish.

Darus Badrulzaman, M. (2022). *Sistem Hukum Benda Nasional*. Bandung: Penerbit Alumni.

Halim Barkatullah, A. (2019). *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia: Sebagai Pedoman dalam Menghadapi Era Digital Bisnis e-Commerce di Indonesia*. Bandung: Nusamedia.

HS, S., & Septiana Nurbani, E. (2022). *Perkembangan Hukum Kontrak Innominaat di Indonesia (Buku Kedua)*. Jakarta: Sinar Grafika.

Ishaq, H. (2018). *Dasar-dasar Ilmu Hukum: Edisi Revisi*. Jakarta: Sinar Grafika.

Maru Hutagalung, S. (2022). *Hak Cipta: Kedudukan dan Perannya dalam Pembangunan*. Sinar Grafika.

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

Nasrullah, R. (2022). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenada Media.

Nasution, D. S., Aminy, M. M., & Ramadani, L. A. (2019). *Ekonomi Digital*. Mataram: Sanabil.

Nurul Ichsan, R., Sinaga, S., & Nasution, L. (2020). *Penyelesaian Masalah Bisnis dalam Transaksi Elektronik (E-Commerce)*. Medan: CV. Sentosa Deli Mandiri.

Oka, S. I. K. (2018). *Hukum Perikatan*. Jakarta: Sinar Grafika.

Rahim, A. (2022). *Dasar-Dasar Hukum Perjanjian: Perspektif Teori dan Praktik*. Humanities Genius.

Santoso, E. & Sukendar. (2020). *Hukum Bisnis: Kumpulan Undang-Undang Di Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Yogyakarta: Deepublish.

Sidabalok, J. (2018). *Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia*. Citra Aditya Bhakti.

Subekti, R., & Tjitrosudibio, R. (2020). *Kitab undang-undang hukum perdata*. Jakarta: Pradnya Paramita.

Vandawati Chumaida, Z., & Sugeng Ariadi, B. (t.t.). *Penegakan Hak Konsumen Melalui Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen Guna Meningkatkan Indeks Kepuasan Konsumen*. Surabaya: Jakad Media Publishing.

Wuria Dewi, E. (2015). *Hukum Perlindungan Konsumen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

**Jurnal**

Anggraeni, L. D., & Wihardja, H. (2020). Online Game, Addiction and Learning Achievement of Senior High School Students in Jakarta. *Indonesian Journal of Disability Studies*, *7*(2), 151–155. <https://doi.org/10.21776/ub.ijds.2020.007.02.03>

Aprilianto, A., & Fahrullah, A. (2022). Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game Mobile Legends: Bangbang melalui Codashop. *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen*, *2*(1), 1769–1783. <https://ummaspul.e-journal.id/JKM/article/view/3716>

Ardhiyansyah, A., Firdaus, F. F., & Aritejo, B. A. (2021). Analysis of the Influence of Factors Affecting Purchase Intention of Premium Items in MOBA-Type Online Games. *Jurnal REKOMEN (Riset Ekonomi Manajemen)*, *4*(2), 91–101. <https://doi.org/10.31002/rn.v4i2.3651>

Arifin, R., Kambuno, J. A., Waspiah, W., & Latifiani, D. (2021). Protecting the Consumer Rights in the Digital Economic Era: Future Challenges in Indonesia. *Jambura Law Review*, *3*(0), 135–160. <https://doi.org/10.33756/jlr.v3i0.9635>

Bimantara, M. P., Njatrijani, R., & Mahmudah, S. (2022). Hukum Konsumen dalam Melakukan Top Up Diamond pada Game Online Mobile Legends: Bang Bang Melalui Sistem In-App Purchase. *Diponegoro Law Journal*, *11*(2). Diambil dari <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/7629/>

Darihastining, S., Sholihah, I., Putri, F. N. A., & Hidayah, A. W. (2019). Online Game As A Media To Improve Students’ Speaking Skill. *ISLLAC : Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, *3*(2), 156–168. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jisllac/article/view/10223>

Dewi, F. K. S., & Natalia, B. (2021). Identifying the Factors of Online Game Acceptance Using Technology Acceptance Model. *Indonesian Journal of Information Systems*, *4*(1), 87–98. <https://doi.org/10.24002/ijis.v4i1.4727>

Dollar, D., & Riza, K. (2022). Penerapan Azas Itikad Baik dalam Transaksi Jual Beli Online demi Mewujudkan Kepastian Hukum. *Jurnal Ilmiah Hukum dan Hak Asasi Manusia*, *1*(2), 77–85. <https://doi.org/10.35912/jihham.v1i2.1339>

Febriandika, N. R., Majid, N., & Kumar, R. (2022). Review of Islamic Law on microtransaction contracts in the gacha system. *Borobudur Law Review*, *4*(2), 86–98. <https://doi.org/10.31603/burrev.6789>

Hamari, J. (2015). Why Do People Buy Virtual Goods? Attitude Toward Virtual Good Purchases Versus Game Enjoyment. *International Journal of Information Management*, *35*(3), 299–308. <https://econpapers.repec.org/article/eeeininma/v_3a35_3ay_3a2015_3ai_3a3_3ap_3a299-308.htm>

Kamran, M., & Maskun, M. (2021). Penipuan Dalam Jual Beli Online: Perspektif Hukum Telematika. *Balobe Law Journal*, *1*(1), 41–56. <https://doi.org/10.47268/balobe.v1i1.501>

Krishnapatria, K. (2019). From Unsung Hero To Savage Hero: Shaping Characters’ Roles in The Adaptation Between Literary Works And Mobile Legends: Bang Bang! MOBA. *J-ELLiT (Journal of English Language, Literature, and Teaching)*, *3*(1), 23–29. <https://doi.org/10.17977/um046v3i1p22-29>

Pangaribuan, C. H., Putra, C. A., Wahyuni, M., Hidayat, D., & Putra, O. P. B. (2021). The Roles of Unobstructed Play and Motivation to Compete in Influencing In-Game Virtual Goods Purchase: A Preliminary Study. *International Journal of Economics and Management Systems*, *06*. Diambil dari <https://www.iaras.org/iaras/home/caijems/the-roles-of-unobstructed-play-and-motivation-to-compete-in-influencing-in-game-virtual-goods-purchase-a-preliminary-study>

Penamora, A. M. (2021). Ml O Lm: Stories of Mobile Legend Gamers in Accomplishing their Learning Modules Amidst Covid-19 Pandemic: A Case Study. *International Journal of Discoveries and Innovations in Applied Sciences*, *1*(7), 17–35. <https://www.openaccessjournals.eu/index.php/ijdias/article/view/833>

Poernomo, S. L. (2020). Analisis Perlindungan Hukum Konsumen Produk Makanan Kemasan yang Beredar di Kota Makassar. *Gorontalo Law Review*, *3*(1), 40–58. <https://doi.org/10.32662/golrev.v3i1.911>

Prakosa, A., & Sumantika, A. (2022). Why Do People Buy Virtual Items? An Assessment Using the Theory of Functional Value. *KnE Social Sciences*, 868–879. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i14.12038>

Putri, E. C., & Yolanda, F. A. (2022). Perlindungan Hukum Bagi Nasabah Dalam Pinjaman Online Ditinjau Dari Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 77/Pojk.01/2016 Tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi. *Nusantara Hasana Journal*, *2*(1), 187–197. <http://www.nusantarahasanajournal.com/index.php/nhj/article/view/353>

Sitompul, S. D., & Siregar, J. (2014). Peran Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (Bpsk) Dalam Penyelesaian Sengketa Konsumen Terkait Good Governance (Studi Kasus di BPSK Kota Medan). *Jurnal Mercatoria*, *7*(2), 208–221. <https://doi.org/10.31289/mercatoria.v7i2.671>

Utomo, P., Widiastuti, A., & Hetiyasari, H. (2022). Online Dispute Resolution untuk Meningkatkan Akses Keadilan Bagi Konsumen. *QISTIE*, *14*(2), 113–125. <https://doi.org/10.31942/jqi.v14i2.5596>

Wang, L., Gao, Y., Yan, J., & Qin, J. (2020). From freemium to premium: The roles of consumption values and game affordance. *Information Technology & People*, *34*(1), 297–317. <https://doi.org/10.1108/ITP-10-2019-0527>

Yolanda, N. S., Marzona, Y., Husna, L., & Azmir, S. (2021). The Effect of Addiction Online Game Factor by Private High School Students in Padang City. *International Journal of Global Operations Research*, *2*(1), 25–36. <https://doi.org/10.47194/ijgor.v2i1.69>

**Peraturan Perundang-Undangan**

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

1. Kamran, M., & Maskun, M. (2021). Penipuan Dalam Jual Beli Online: Perspektif Hukum Telematika. *Balobe Law Journal*, *1*(1), 41–56. <https://doi.org/10.47268/balobe.v1i1.501>. h. 49. [↑](#footnote-ref-1)
2. Aprilianto, A., & Fahrullah, A. (2022). Tinjauan Hukum Islam dan Hukum Transaksi Elektronik Mengenai Top Up Diamond Game Mobile Legends: Bangbang melalui Codashop. *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen*, *2*(1), 1769–1783. <https://ummaspul.e-journal.id/JKM/article/view/3716>. h. 1769 [↑](#footnote-ref-2)
3. Bimantara, M. P., Njatrijani, R., & Mahmudah, S. (2022). Hukum Konsumen dalam Melakukan Top Up Diamond pada Game Online Mobile Legends: Bang Bang Melalui Sistem In-App Purchase. *Diponegoro Law Journal*, *11*(2). Diambil dari <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/7629/>. h. 1. [↑](#footnote-ref-3)
4. Muhaimin. *Metode Penelitian Hukum*. Mataram: Mataram University Press, 2020. h. 13. [↑](#footnote-ref-4)
5. Baro, R. (2016). *Penelitian Hukum Non-Doktrinal Trend Penggunaan Metode & Teknik Penelitian Sosial di Bidang Hukum*. Yogyakarta: Deepublish. h. 29. [↑](#footnote-ref-5)
6. Anggraeni, L. D., & Wihardja, H. (2020). Online Game, Addiction and Learning Achievement of Senior High School Students in Jakarta. *Indonesian Journal of Disability Studies*, *7*(2), 151–155. <https://doi.org/10.21776/ub.ijds.2020.007.02.03>. h. 151. [↑](#footnote-ref-6)
7. Darihastining, S., Sholihah, I., Putri, F. N. A., & Hidayah, A. W. (2019). Online Game As A Media To Improve Students’ Speaking Skill. *ISLLAC : Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, *3*(2), 156–168. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jisllac/article/view/10223>. h. 157. [↑](#footnote-ref-7)
8. Yolanda, N. S., Marzona, Y., Husna, L., & Azmir, S. (2021). The Effect of Addiction Online Game Factor by Private High School Students in Padang City. *International Journal of Global Operations Research*, *2*(1), 25–36. <https://doi.org/10.47194/ijgor.v2i1.69>. h. 24. [↑](#footnote-ref-8)
9. Dewi, F. K. S., & Natalia, B. (2021). Identifying the Factors of Online Game Acceptance Using Technology Acceptance Model. *Indonesian Journal of Information Systems*, *4*(1), 87–98. <https://doi.org/10.24002/ijis.v4i1.4727>. h. 87. [↑](#footnote-ref-9)
10. Penamora, A. M. (2021). Ml O Lm: Stories of Mobile Legend Gamers in Accomplishing their Learning Modules Amidst Covid-19 Pandemic: A Case Study. *International Journal of Discoveries and Innovations in Applied Sciences*, *1*(7), 17–35. <https://www.openaccessjournals.eu/index.php/ijdias/article/view/833>. h. 19. [↑](#footnote-ref-10)
11. Krishnapatria, K. (2019). From Unsung Hero To Savage Hero: Shaping Characters’ Roles in The Adaptation Between Literary Works And Mobile Legends: Bang Bang! MOBA. *J-ELLiT (Journal of English Language, Literature, and Teaching)*, *3*(1), 23–29. <https://doi.org/10.17977/um046v3i1p22-29>. h. 7. [↑](#footnote-ref-11)
12. Oka, S. I. K. (2018). *Hukum Perikatan*. Jakarta: Sinar Grafika. h. 42. [↑](#footnote-ref-12)
13. Pangaribuan, C. H., Putra, C. A., Wahyuni, M., Hidayat, D., & Putra, O. P. B. (2021). The Roles of Unobstructed Play and Motivation to Compete in Influencing In-Game Virtual Goods Purchase: A Preliminary Study. *International Journal of Economics and Management Systems*, *06*. Diambil dari <https://www.iaras.org/iaras/home/caijems/the-roles-of-unobstructed-play-and-motivation-to-compete-in-influencing-in-game-virtual-goods-purchase-a-preliminary-study>. h. 120. [↑](#footnote-ref-13)
14. Dollar, D., & Riza, K. (2022). Penerapan Azas Itikad Baik dalam Transaksi Jual Beli Online demi Mewujudkan Kepastian Hukum. *Jurnal Ilmiah Hukum dan Hak Asasi Manusia*, *1*(2), 77–85. <https://doi.org/10.35912/jihham.v1i2.1339>. h. 83. [↑](#footnote-ref-14)
15. Subekti, R., & Tjitrosudibio, R. (2020). *Kitab undang-undang hukum perdata*. Jakarta: Pradnya Paramita. h. 366. [↑](#footnote-ref-15)
16. HS, S., & Septiana Nurbani, E. (2022). *Perkembangan Hukum Kontrak Innominaat di Indonesia (Buku Kedua)*. Jakarta: Sinar Grafika. h. 33. [↑](#footnote-ref-16)
17. Rahim, A. (2022). *Dasar-Dasar Hukum Perjanjian: Perspektif Teori dan Praktik*. Humanities Genius. h. 77 [↑](#footnote-ref-17)
18. Santoso, E. & Sukendar. (2020). *Hukum Bisnis: Kumpulan Undang-Undang Di Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Yogyakarta: Deepublish. h. 22. [↑](#footnote-ref-18)
19. Putri, E. C., & Yolanda, F. A. (2022). Perlindungan Hukum Bagi Nasabah Dalam Pinjaman Online Ditinjau Dari Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 77/Pojk.01/2016 Tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi. *Nusantara Hasana Journal*, *2*(1), 187–197. <http://www.nusantarahasanajournal.com/index.php/nhj/article/view/353>. h. 192. [↑](#footnote-ref-19)
20. Nasution, D. S., Aminy, M. M., & Ramadani, L. A. (2019). *Ekonomi Digital*. Mataram: Sanabil. h. 35. [↑](#footnote-ref-20)
21. Hamari, J. (2015). Why Do People Buy Virtual Goods? Attitude Toward Virtual Good Purchases Versus Game Enjoyment. *International Journal of Information Management*, *35*(3), 299–308. [https://econpapers.repec.org/article/eeeininma/v\_3a35\_3ay\_3a2015\_3ai\_3a3\_3ap\_ 3a299-308.htm](https://econpapers.repec.org/article/eeeininma/v_3a35_3ay_3a2015_3ai_3a3_3ap_%203a299-308.htm). h. 299. [↑](#footnote-ref-21)
22. Prakosa, A., & Sumantika, A. (2022). Why Do People Buy Virtual Items? An Assessment Using the Theory of Functional Value. *KnE Social Sciences*, 868–879. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i14.12038>. h. 869. [↑](#footnote-ref-22)
23. Febriandika, N. R., Majid, N., & Kumar, R. (2022). Review of Islamic Law on microtransaction contracts in the gacha system. *Borobudur Law Review*, *4*(2), 86–98. <https://doi.org/10.31603/burrev.6789>. h. 89. [↑](#footnote-ref-23)
24. Wang, L., Gao, Y., Yan, J., & Qin, J. (2020). From freemium to premium: The roles of consumption values and game affordance. *Information Technology & People*, *34*(1), 297–317. <https://doi.org/10.1108/ITP-10-2019-0527>. h. 299. [↑](#footnote-ref-24)
25. Ardhiyansyah, A., Firdaus, F. F., & Aritejo, B. A. (2021). Analysis of the Influence of Factors Affecting Purchase Intention of Premium Items in MOBA-Type Online Games. *Jurnal REKOMEN (Riset Ekonomi Manajemen)*, *4*(2), 91–101. <https://doi.org/10.31002/rn.v4i2.3651>. h.. 93. [↑](#footnote-ref-25)
26. Maru Hutagalung, S. (2022). *Hak Cipta: Kedudukan dan Perannya dalam Pembangunan*. Sinar Grafika. h. 15. [↑](#footnote-ref-26)
27. Ishaq, H. (2018). *Dasar-dasar Ilmu Hukum: Edisi Revisi*. Jakarta: Sinar Grafika. h. 88. [↑](#footnote-ref-27)
28. Darus Badrulzaman, M. (2022). *Sistem Hukum Benda Nasional*. Bandung: Penerbit Alumni. h. 49. [↑](#footnote-ref-28)
29. Sidabalok, J. (2018). *Hukum Perlindungan Konsumen di Indonesia*. Citra Aditya Bhakti. h. 39 [↑](#footnote-ref-29)
30. Poernomo, S. L. (2020). Analisis Perlindungan Hukum Konsumen Produk Makanan Kemasan yang Beredar di Kota Makassar. *Gorontalo Law Review*, *3*(1), 40–58. <https://doi.org/10.32662/golrev.v3i1.911>. h. 53. [↑](#footnote-ref-30)
31. Arifin, R., Kambuno, J. A., Waspiah, W., & Latifiani, D. (2021). Protecting the Consumer Rights in the Digital Economic Era: Future Challenges in Indonesia. *Jambura Law Review*, *3*(0), 135–160. <https://doi.org/10.33756/jlr.v3i0.9635>. h. 139. [↑](#footnote-ref-31)
32. Wuria Dewi, E. (2015). *Hukum Perlindungan Konsumen*. Yogyakarta: Graha Ilmu. *h.* 135. [↑](#footnote-ref-32)
33. Vandawati Chumaida, Z., & Sugeng Ariadi, B. (t.t.). *Penegakan Hak Konsumen Melalui Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen Guna Meningkatkan Indeks Kepuasan Konsumen*. Surabaya: Jakad Media Publishing. h. 40. [↑](#footnote-ref-33)
34. Sitompul, S. D., & Siregar, J. (2014). Peran Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (Bpsk) Dalam Penyelesaian Sengketa Konsumen Terkait Good Governance (Studi Kasus di BPSK Kota Medan). *Jurnal Mercatoria*, *7*(2), 208–221. <https://doi.org/10.31289/mercatoria.v7i2.671>. h. 215. [↑](#footnote-ref-34)
35. Nurul Ichsan, R., Sinaga, S., & Nasution, L. (2020). *Penyelesaian Masalah Bisnis dalam Transaksi Elektronik (E-Commerce)*. Medan: CV. Sentosa Deli Mandiri. h. 137. [↑](#footnote-ref-35)
36. Nasrullah, R. (2022). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenada Media. h. 237. [↑](#footnote-ref-36)
37. Utomo, P., Widiastuti, A., & Hetiyasari, H. (2022). Online Dispute Resolution untuk Meningkatkan Akses Keadilan Bagi Konsumen. *QISTIE*, *14*(2), 113–125. <https://doi.org/10.31942/jqi.v14i2.5596>. h. 127. [↑](#footnote-ref-37)
38. Halim Barkatullah, A. (2019). *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia: Sebagai Pedoman dalam Menghadapi Era Digital Bisnis e-Commerce di Indonesia*. Bandung: Nusamedia. h. 171. [↑](#footnote-ref-38)