

**SKRIPSI**  
**PERLINDUNGAN KONSUMEN ATAS JUAL- BELI**  
**ILEGAL AKUN MULTIPLAYER GAMES**



**OLEH:**  
**MUHAMMAD ARDY SETYAWAN**  
**NPM: 20300045**

**UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**  
**FAKULTAS HUKUM**  
**PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA**  
**2023**

**PERLINDUNGAN KONSUMEN ATAS JUAL-BELI  
ILEGAL AKUN MULTIPLAYER GAMES**

**( SKRIPSI)**

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNA MEMPEROLEH  
GELAR SARJANA HUKUM PADA PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM  
SARJANA FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA  
SURABAYA



OLEH

MUHAMMAD ARDY SETYAWAN

NPM : 20300045

**UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA  
FAKULTAS HUKUM  
PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA  
2023**

**PERLINDUNGAN KONSUMEN ATAS JUAL-BELI  
ILEGAL AKUN MULTIPLAYER GAMES**

**SKRIPSI**

UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNA MEMPEROLEH  
GELAR SARJANA PADA PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM  
SARJANA FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA  
SURABAYA



OLEH

MUHAMMAD ARDY SETYAWAN

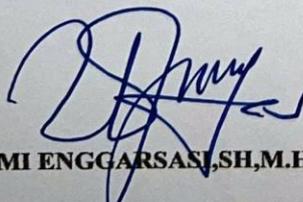
NPM: 20300045

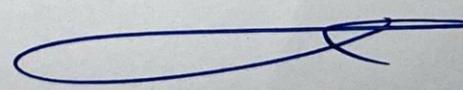
SURABAYA

MENGESAHKAN

**DEKAN,**

**PEMBIMBING,**

  
**Dr. UMI ENGGARSANI, SH, M.Hum**

  
**Dr. DWI TATAK SUBAGIYO, SH, M.Hum.**

**PERLINDUNGAN KONSUMEN ATAS JUAL-BELI  
ILEGAL AKUN MULTIPLAYER GAMES  
SKRIPSI**

**Dipersiapkan dan Disusun**

**OLEH :**

**MUHAMMAD ARDY SETYAWAN**

**NPM : 20300045**

**Telah Dipertahankan**

**Didepan Dewan Penguji Pada Tanggal  
dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

1. Dr.R. Besse Kartoningrat,S.H.,M.H.

(KETUA)

1.  .....

2. Dr. Fries Melia Salviana,SH.,M.H.

(ANGGOTA)

2.  .....

3. Dr. Dwi Tatak Subagiyo,S.H.,M.Hum

(ANGGOTA)

3.  .....

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala. atas segala rahmat, hidayah dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “ Perlindungan Konsumen Atas Jual-Beli Ilegal Akun Multiplayer Games” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada sebuah Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Selain itu skripsi ini juga dibuat sebagai salah satu wujud implementasi dari ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan di program studi hukum pidana fakultas hukum Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Penulis menyadari bahwa skripsi yang ia tulis masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis juga berharap dapat belajar lebih baik dalam mengimplementasikan ilmu yang sudah di dapatkan. Skripsi ini tentunya tidak lepas dari sebuah bimbingan, masukan, arahan dari berbagai pihak oleh karena itu, pada kesempatan kali ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Prof.Dr.H. Widodo Ario Kentjono, Dr.Sp.T.H.T.KL.(K) Sebagai Rektor di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
- Ibu Dr. Umi Enggarsasi,SH,M.Hum sebagai Dekan Fakultas Hukum Universitas Wijaya Kusuma
- Ibu Dr. Fries Melia Salviana, SH,MH Sebagai ketua program studi dari hukum yang telah memberi dukungan selama masa perkuliahan di fakultas hukum Universitas Wijaya Kusuma
- Ibu Dr.R .Besse Kartoningrat, S.H.,M.H, Selaku wali dosen saya selama berkuliah di Universitas Wijaya Kusuma S urabaya
- Bapak Dr. DWI TATAK SUBAGIYO,SH selaku dosen pembimbing saya pada saat mengerjakan
- Dan tidak luput ucapan terimakasih kepada orang tua tercinta dan teman- teman yang telah mendoakan, memberikan dukungan dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saya berharap semoga Allah SWT mengaruniakan rahmat dan hidayah nya kepada mereka semua. Semoga Skripsi ini ini juga dapat bermanfaat bagi kita semua, Amiin. Wassalamu'alaikum Wr .Wb

Surabaya,31 Desember 2023

[Muhammad Ardy Setyawan ]

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda di bawah ini:

Nama: Muhammad Ardy Setyawan

NPM: 20300045

Alamat: Kedungturi Jalan Nyi Cempo Barat Rt 15 Rw 06 kec Taman Kab Sidoarjo

No telp : 089520054384

Menyatakan bahwa penelitian saya yang berjudul” PERLINDUNGAN KONSUMEN ATAS JUAL- BELI ILEGAL AKUN MULTIPLAYER GAMES” adalah murni gagasan saya yang belum pernah di publikasi kan di media, baik majalah maupun jurnal ilmiah dan bukan tiruan (*plagiat*) dari karya orang lain. Apabila ternyata nantinya ditemukannya adanya unsur plagiarism maupun auto *plagiarisme* saya siap menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh fakultas.

Demikian pernyataan ini saya buat sebagai bentuk pertanggungjawaban etika akademik yang harus dijunjung tinggi di lingkungan perguruan tinggi.

Surabaya, 2 Agustus 2023

Yang Menyatakan



(Muhammad Ardy Setyawan)

Npm: 20300045

## **ABSTRACT**

*Research with the title Consumer Protection for Illegal Buying and Selling of Multiplayer Games Accounts with the first aim of knowing and understanding a legal rule in the form of consumer protection for consumers who want to buy accounts. Second, we analyze the responsibility that customers will receive if the consumer seems to be getting an illegal game account or an account from hacking offered by the seller to the buyer. The research method used in this thesis is using statutory approach ( statutory approach ), a case approach ( case approach) and also a conceptual approach,( conceptual approach). The purpose of writing this thesis is: To provide a general service regarding the policies of game service providers where the majority of multiplayer games have terms and conditions that regulate account user.the second purpose is to find out how important consumer rights are in receiving goods or service in accordance with description provided by the seller. Based on the results of this thesis research, there are several conclusions, namely that the validity of the act of buying and selling accounts in Multiplayer- based games has a form of acknowledgment of something that is believed to be true,while the validity of this buying and selling agreement mostly refers to legality and is correct.in buying and selling transactions in law. The legality of online buying and selling is based on freedom of contract which is regulated in article 1338.The second conclusion can be explained that the form of protection that will be provided is in the form of consumer owner rights. There are two forms of legal protection used to protect consumers, is given to consumers by providing an opportunity to submit an objection in the form of administration, the second is a repressive form of protection.*

*Keywords : consumer protections, buying and selling, illegal*

## ABSTRAK

Penelitian dengan judul Perlindungan Konsumen Atas Jual-Beli Ilegal Akun Multiplayer Games dengan tujuan yang pertama untuk mengetahui dan memahami sebuah aturan hukum yang berbentuk perlindungan konsumen terhadap konsumen yang hendak membeli akun. Kedua menganalisa terkait pertanggungjawaban yang diperoleh konsumen yang apabila konsumen tersebut seakan-akan mendapatkan sebuah akun games yang *illegal* atau akun dari peretasan yang ditawarkan oleh penjual ke pembeli. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini yaitu menggunakan sebuah pendekatan per undang-undangan ( *Statue Approach*), pendekatan kasus ( *case approach*) dan juga sebuah pendekatan konseptual ( *conseptual Approach*). Tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu : Untuk memberikan sebuah layanan umum tentang kebijakan penyedia layanan game yang dimana mayoritas permainan multi pemain memiliki syarat dan ketentuan yang mengatur pengguna *akun* tujuan yang kedua yaitu untuk mengetahui seberapa pentingnya hak konsumen dalam penerimaan barang atau sebuah layanan yang sesuai dengan deskripsi yang diberikan oleh penjual. Berdasarkan hasil dari penelitian skripsi ini ada beberapa kesimpulan yaitu keabsahan dalam perbuatan jual-beli akun pada games yang berbasis Multiplayer ini memiliki sebuah bentuk pengakuan tentang sesuatu yang sudah diyakini kebenarannya, sedangkan keabsahan di dalam perjanjian jual-beli ini kebanyakan mengacu ke legalitas dan sudah benar di dalam transaksi jual- beli dalam hukum. Keabsahan di dalam jual-beli secara *online* ini berdasarkan atas kebebasan berkontrak yang dimana telah diatur di dalam pasal 1338 Kesimpulan yang kedua dapat dijelaskan bahwa bentuk perlindungan yang hendak akan diberikan yang berupa hak konsumen pemilik. Bentuk perlindunagn hukum yang digunakan untuk melindungi konsumen yaitu ada 2 bentuk sarana perlindungan hukum yaitu sarana perlindungan hukum *preventif* yang dimana bentuk perlindungan hukum ini diberikan ke konsumen dengan cara mengajukan sebuah kesempatan untuk mengajukan sebuah keberatan yang berbentuk administrasi yang kedua sarana bentuk perlindungan *represif*.

**Kata Kunci:** Perlindungan konsumen, jual-beli, *illegal*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS .....	vi
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Kerangka Konseptual .....	10
1.5.1 Jual- Beli .....	10
1.5.2 Konsumen .....	15
1.5.3 Akun multiplayer games .....	18
1.5.4 Mobile Legends.....	24
1.6 Metode penelitian .....	26
1.6.1 Tipologi Penelitian dan Metode Pendekatan.....	26
1.6.3 Bahan hukum Primer.....	27
1.6.4 Bahan Sekunder Meliputi:.....	27
1.6.5 Metode Pengumpulan Bahan Hukum .....	28
1.6.6 Analisa Bahan Hukum .....	28
1.6.7. Pertanggungjawaban Sistematika.....	29
BAB II KEABSAHAN PERBUATAN JUAL-BELI AKUN DI GAMES MULTIPLAYER .....	30
2.2.1. Perjanjian jual beli akun games mobile legends.....	30
2.2.2 Kegiatan games sebagai objek jual beli .....	38
2.2.3 Para pihak perjanjian jual beli akun pada games.....	42
2.2.4. Keabsahan perjanjian jual-beli akun pada games yang berbasis multiplayer.....	48

BAB III PERLINDUNGAN HAK KONSUMEN PEMILIK AKUN PLAYER ATAS PERBUATAN JUAL-BELI AKAN MULTIPLAYER GAMES SECARA ILEGAL .....	52
3.1. Bentuk perlindungan hukum bagi konsumen pemilik akun games Mobile legends.....	52
3.2. Hak dan kewajiban yang timbul dari pemilik akun player.....	58
3.3. Perbuatan jual beli dalam akun player secara ilegal.....	63
3.4. Perlindungan hukum terhadap hak konsumen pemilik akun multiplayer games yang di jual secara illegal .....	68
BAB IV PENUTUP .....	73
4.1 . Kesimpulan.....	73
4.2 Saran .....	73
Daftar Bacaan.....	75