

ABSTRAK

Praktik transaksi jual beli akun game online, khususnya pada permainan *Arknights* di pasar komunitas (*social commerce*), hubungan hukum yang timbul melibatkan penjual dan pembeli sebagai para pihak dalam perjanjian elektronik. Transaksi ini pada dasarnya merupakan bentuk perjanjian jual beli sebagaimana diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, namun memiliki karakteristik khusus karena objek yang diperjualbelikan berupa akun dan aset *virtual*. Di sisi lain, praktik *real money trading* (RMT) seringkali bertentangan dengan klausula baku yang ditetapkan oleh developer melalui *Terms of Service* (ToS), serta berpotensi menimbulkan kerugian bagi konsumen, seperti penipuan, wanprestasi, dan ketidakpastian hukum. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis kedudukan klausula baku dalam praktik RMT akun game *Arknights* serta bentuk perlindungan hukum terhadap konsumen yang dirugikan dalam transaksi tersebut. Metode pendekatan yang digunakan adalah yuridis normatif dengan spesifikasi penelitian deskriptif analitis, yang dikaji secara kualitatif berdasarkan peraturan perundang-undangan, doktrin, dan konsep hukum yang relevan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun praktik jual beli akun game secara faktual terjadi dan didasarkan pada kesepakatan para pihak, keberlakuannya tetap dibatasi oleh ketentuan ToS yang bersifat sepihak dari *developer*, sehingga menimbulkan konflik antara asas kebebasan berkontrak dan perlindungan konsumen. Konsumen sebagai pihak yang lemah seringkali dirugikan akibat wanprestasi maupun praktik penipuan dalam transaksi RMT. Oleh karena itu, perlindungan hukum bagi konsumen perlu diwujudkan melalui penerapan ketentuan dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen, khususnya terkait hak atas informasi, keamanan, dan ganti rugi, serta melalui mekanisme penyelesaian sengketa baik secara litigasi maupun nonlitigasi. Dengan demikian, penguatan regulasi dan peningkatan kesadaran hukum para pihak menjadi langkah penting dalam mewujudkan kepastian hukum dan keadilan dalam praktik transaksi akun *game online* di Indonesia.

Kata Kunci: Perlindungan Konsumen, *Real Money Trading* (RMT), *Game*

Online