

# Legal Validity of the Mobile Legends Online Game Account Recovery Service Rental Agreement

## [Keabsahan Hukum Perjanjian Sewa Jasa Pemulihan Akun Game Online Mobile Legends]

Niken Nurcahyani<sup>1)</sup>, Noor Fatimah Mediawati<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Dosen Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [fatimah@umsida.ac.id](mailto:fatimah@umsida.ac.id)

**Abstract.** *This study examines the legal validity of service lease agreements for account recovery in the game Mobile Legends: Bang Bang by third parties, from the perspective of Indonesian civil law. The research focuses on analyzing whether such agreements are valid based on Article 1320 of the Indonesian Civil Code (KUH Perdata), as well as their implications in relation to the Law on Electronic Information and Transactions (ITE Law) and the Law on Personal Data Protection (PDP Law). The method used is normative juridical with a statutory and qualitative analytical approach. The results of the study indicate that such service agreements can be considered valid and legally binding as long as they fulfill the elements of agreement, legal capacity, a specific object, and a lawful cause in accordance with the provisions of the Civil Code, and do not violate positive law or the developer's policies. In addition, it is essential to include clauses on personal data protection and access transparency in the agreement to prevent potential misuse. Therefore, the establishment of specific regulations governing informal digital service practices is necessary to ensure legal certainty, consumer protection, and compliance with applicable laws in the digital sphere.*

**Keywords** – service rental; account recovery; online game

**Abstrak.** Penelitian ini mengkaji keabsahan hukum perjanjian sewa jasa pemulihan akun game Mobile Legends: Bang Bang oleh pihak ketiga dalam perspektif hukum perdata Indonesia. Fokus penelitian diarahkan pada analisis sah atau tidaknya perjanjian tersebut berdasarkan Pasal 1320 KUH Perdata, serta implikasinya terhadap Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dan Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi (PDP). Metode yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan peraturan perundang-undangan dan analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perjanjian sewa jasa ini dapat dikategorikan sah dan memiliki kekuatan hukum mengikat sepanjang memenuhi unsur kesepakatan, kecakapan, objek tertentu, dan sebab yang halal sesuai dengan ketentuan KUH Perdata, serta tidak melanggar hukum positif maupun kebijakan pengembang. Selain itu, penting untuk mencantumkan klausul perlindungan data pribadi dan pengaturan transparansi akses dalam perjanjian guna mencegah potensi penyalahgunaan. Oleh karena itu, diperlukan pembentukan regulasi khusus yang mengatur praktik jasa digital informal, guna menjamin kepastian hukum, perlindungan konsumen, dan kepatuhan terhadap ketentuan hukum di ranah digital.

**Kata Kunci** – sewa jasa; pemulihan akun; game online

## I. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin maju, dunia hiburan interaktif mengalami perkembangan pesat, salah satunya melalui game online berbasis daring yang dimainkan jutaan pengguna di seluruh dunia. Salah satu game yang sangat populer di Indonesia adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), yang menurut data Sensor Tower pada 2024 tercatat sebagai salah satu dari 10 game mobile terlaris di Asia Tenggara dengan jutaan unduhan aktif setiap bulannya. Kepopuleran ini tidak hanya berdampak pada meningkatnya jumlah pemain, tetapi juga menciptakan nilai ekonomi digital melalui pembelian item dalam game, sewa akun, jual beli akun, serta berbagai layanan pendukung lainnya. Namun, di balik euforia permainan tersebut, muncul fenomena maraknya kehilangan akses akun oleh pemain akibat berbagai sebab seperti peretasan (hacking), pengaturan ulang perangkat (factory reset), akses jarak jauh tidak sah (remote control), tautan phishing, serta penipuan dalam transaksi jual beli akun.[1] Bahkan, banyak pengguna secara tidak sadar masuk ke akun yang telah terkena banned karena pelanggaran seperti penggunaan cheat, yang pada akhirnya membuat akun tidak dapat dipulihkan melalui cara biasa. Kondisi ini mendorong banyak pemain untuk mencari bantuan dari pihak ketiga yang menawarkan jasa pemulihan akun, atau yang oleh komunitas disebut sebagai layanan “hack-back”.

Praktik “hack-back” ini sebenarnya tidak selalu merujuk pada tindakan ilegal, melainkan lebih merujuk pada upaya pemulihan akun melalui jalur resmi yang disediakan oleh pengembang, yaitu Moonton, namun dilakukan oleh pihak ketiga dengan menggunakan data dan informasi pribadi pemilik asli akun. Proses pemulihan tersebut memerlukan data spesifik seperti tanggal pembuatan akun, email pertama yang digunakan saat registrasi, histori transaksi pembelian (in-app purchase), dan detail lainnya yang sering kali tidak disimpan oleh pemain sejak awal. Di sinilah peran penyedia jasa pemulihan akun menjadi penting, karena mereka membantu mengumpulkan data yang diperlukan, menyiapkan laporan, dan menjembatani komunikasi dengan customer service Moonton agar akun dapat kembali ke tangan pemilik aslinya. Sayangnya, meskipun dilakukan dalam kerangka sistem resmi, praktik ini tetap menimbulkan pertanyaan hukum. Pihak ketiga yang bukan pemilik sah secara sistem tetap mengakses akun pengguna, menggunakan data pribadi, dan menjalin hubungan kontraktual secara informal melalui media sosial atau aplikasi pesan tanpa adanya perlindungan hukum yang memadai.[2] Beberapa kasus bahkan menunjukkan penyedia jasa tidak mengembalikan akun, menyalahgunakan akses, atau tidak mampu memulihkan akun, sehingga merugikan pengguna secara materiil dan imateriil. Fenomena ini pun berpotensi melanggar kebijakan layanan dari pengembang serta bersinggungan dengan regulasi perlindungan data pribadi.

Sebagai penyedia layanan resmi, Mobile Legends: Bang Bang memang memiliki mekanisme pemulihan akun melalui customer service yang mewajibkan pengisian data secara lengkap dan akurat. Namun, tidak semua pengguna menyimpan informasi penting seperti email pertama yang digunakan, tanggal pembuatan akun, atau histori pembelian item sejak awal. Dalam praktiknya, jasa pemulihan oleh pihak ketiga menjadi alternatif yang dianggap lebih praktis dan cepat, meskipun belum memiliki landasan hukum yang jelas. Pihak penyedia jasa biasanya akan menangani proses teknis pemulihan menggunakan data milik pelanggan, dengan syarat akses terhadap email Moonton pertama masih tersedia.[3] Di sinilah muncul persoalan hukum, karena meskipun dilakukan dalam koridor resmi, tindakan tersebut tetap melibatkan pihak ketiga yang bukan pemilik sah menurut sistem pengembang.

Berdasarkan realitas tersebut, muncul sejumlah persoalan yang layak diperhatikan lebih dalam. Misalnya, bagaimana status hukum dari perjanjian antara pengguna dan penyedia jasa pemulihan akun yang dibuat tanpa bentuk tertulis resmi? Apakah data pribadi yang diberikan oleh pengguna kepada pihak ketiga dapat digunakan tanpa melanggar Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi (UU No. 27 Tahun 2022)? Dan bagaimana jika akun yang telah dipulihkan justru tidak dikembalikan kepada pemiliknya? Pertanyaan-pertanyaan ini menunjukkan bahwa belum adanya kepastian hukum yang mengatur secara eksplisit mengenai layanan sewa jasa pemulihan akun game online dapat berimplikasi pada sengketa digital yang lebih besar di kemudian hari. Selain itu, banyaknya pengguna yang menggunakan layanan ini secara terus-menerus tanpa kontrak hukum yang jelas menunjukkan adanya celah hukum dalam transaksi digital yang kini semakin kompleks dan meluas. Ketika transaksi digital seperti ini tidak dilandasi perjanjian yang sah menurut hukum, maka baik hak pengguna maupun tanggung jawab penyedia jasa dapat menjadi kabur dan sulit dipertanggungjawabkan secara hukum. Dari penjelasan tersebut, penulis ingin mengetahui lebih lanjut mengenai bagaimana sebenarnya bentuk dan keabsahan perjanjian sewa jasa pemulihan akun dalam game Mobile Legends: Bang Bang, khususnya ditinjau dari perspektif hukum perdata Indonesia. Oleh karena itu, penulis mengambil judul penelitian: **“Keabsahan Hukum Perjanjian Sewa Jasa Pemulihan Akun Game Online Mobile Legends”**.

Penelitian sebelumnya telah menjadi landasan penting untuk memahami praktik serupa. Faisal Amar Al Fuadi (2025), dalam studinya mengenai jasa pemulihan akun WhatsApp, menyatakan bahwa praktik tersebut dapat diterima selama tidak mengandung unsur penipuan dan didasarkan pada kepercayaan, meskipun aspek hukum perdata belum menjadi fokus analisisnya. Sementara itu, dalam ranah Mobile Legends, Santoso B. dan Sebakas K. (2022) menekankan pentingnya perlindungan data digital dalam transaksi backdoor antar pemain, dan Listiavanti G. serta Hermono B. (2024) mempertanyakan apakah akun game dapat dijadikan objek dalam perjanjian hukum. Mikhael dan Darmini (2020) turut membahas tata cara penyelesaian sengketa terkait jual beli akun game online. Meskipun beragamnya kajian tersebut memberikan kontribusi awal dalam memahami dinamika hukum di ranah digital, sejauh ini belum terdapat penelitian yang secara spesifik menelaah keabsahan hukum dari perjanjian sewa jasa pemulihan akun game online yang dilakukan oleh pihak ketiga dalam mekanisme pemulihan resmi milik pengembang. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis memfokuskan kajian terhadap aspek hukum perdata yang mengatur sah atau tidaknya perjanjian antara pengguna dan penyedia jasa pemulihan akun dalam game Mobile Legends: Bang Bang. Serta penelitian ini bertujuan untuk menelaah klausul dalam perjanjiannya dan keterkaitannya dengan regulasi lain seperti Undang-Undang ITE, UU Perlindungan Data Pribadi, dan ketentuan hukum positif lainnya yang relevan dalam konteks transaksi digital.

## II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian yang berangkat dari norma hukum positif sebagai dasar analisis. [4] Fokus utama penelitian ini adalah mengkaji keabsahan perjanjian sewa jasa pemulihan akun game online Mobile Legends: Bang Bang dalam perspektif hukum perdata Indonesia dengan menggunakan pendekatan perundang-undangan (statute approach). Analisis dilakukan secara kualitatif dengan menerapkan beberapa metode penafsiran hukum secara terpadu, yaitu penafsiran teleologis (untuk memahami tujuan sosial norma hukum dalam memberikan perlindungan kepada konsumen digital), penafsiran sistematis (untuk mengkaji keterpaduan antar ketentuan peraturan perundang-undangan agar terhindar dari kontradiksi), Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan analisis mendalam sekaligus memberikan kerangka hukum yang adaptif terhadap kemajuan teknologi digital di industri game online.

Penelitian ini menggunakan dua jenis bahan hukum, yaitu:

1. Bahan Hukum Primer, yang terdiri atas:
  - a. Undang-Undang Dasar 1945
  - b. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata)
  - c. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)
  - d. Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (PDP)
  - e. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
  - f. Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik
  - g. Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik
  - h. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim
  - i. Terms of Service dan Privacy Policy Moonton Games Mobile Legends
2. Bahan Hukum Sekunder, berupa literatur hukum, jurnal ilmiah, pendapat ahli, dan sumber ilmiah lain yang relevan sebagai pendukung analisis.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Analisis Yuridis atas Praktik Jasa Pemulihan Akun oleh Pihak Ketiga

Dalam hukum perdata Indonesia, kontrak atau perjanjian diatur dalam Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata), yang mendefinisikan perjanjian sebagai tindakan hukum di mana satu pihak atau lebih menyatakan kesediaannya untuk terikat kepada pihak lain.[5] Maka dalam praktiknya, apabila seorang pengguna menyepakati suatu layanan pemulihan akun dengan pihak ketiga dan bersedia membayar sejumlah imbalan sebagai balas jasa, maka telah terjadi hubungan hukum yang memenuhi unsur dasar dari suatu perjanjian.

Sebagaimana dalam Pasal 1320 KUH Perdata diatur perjanjian sah apabila memenuhi keempat unsur ini, yaitu :

- 1) Adanya persetujuan dari kedua pihak untuk saling berjanji dan mengikatkan diri;
- 2) Para pihak memiliki kemampuan hukum untuk membuat perjanjian;
- 3) Objek atau hal yang diperjanjikan jelas dan tertentu;
- 4) Tujuan atau alasan dari perjanjian tersebut tidak bertentangan dengan hukum, moral, atau ketertiban umum.

suatu perjanjian tidak berlaku jika dibuat karena ketidaksengajaan, tekanan, atau penipuan. Dalam Pasal 1601 KUH Perdata perjanjian jasa dibagi menjadi tiga macam, yaitu: perjanjian jasa tertentu, perjanjian kerja perburuhan, dan perjanjian pemborongan pekerjaan.[6] Salah satu bentuk perjanjian dalam praktik ini merupakan perjanjian jasa tertentu. Perjanjian jasa tertentu termasuk salah satu perjanjian yang dimana pengaturannya mengikuti pengaturan umum yang ada tertulis di dalam KUH Perdata, karena belum ada aturan khusus yang mengatur khusus mengenai perjanjian jasa tertentu ini. Sehingga perjanjian jasa tertentu ini merupakan satu jenis dari wujud suatu perjanjian bernama yang diatur dalam Buku III KUH Perdata dalam Bab VII A Pasal 1601 s.d Pasal 1617.[7]

Unsur-unsur dalam perjanjian jasa atau perjanjian kerja tertentu pada dasarnya sama dengan unsur dalam perjanjian pada umumnya. Adapun unsur-unsur penting yang wajib ada dalam suatu perjanjian tertentu adalah sebagai berikut:

- 1) Para pihak yang melakukan perjanjian: Penyedia jasa adalah individu atau badan yang memiliki kemampuan teknis dalam memulihkan akun game yang bermasalah, sedangkan pengguna jasa adalah pemilik akun game yang meminta bantuan untuk memulihkan akses. Kedua pihak harus memiliki kecakapan hukum, yaitu dewasa dan tidak berada dalam pengampuan.
- 2) Kesepakatan antara para pihak: Kesepakatan ini mencakup hal-hal seperti ruang lingkup pekerjaan, biaya layanan, waktu pengerjaan, dan hak serta kewajiban masing-masing pihak. Kesepakatan harus diberikan secara bebas tanpa adanya paksaan, penipuan, atau kekhilafan.
- 3) Objek perjanjian: Jasa pemulihan akun game online yang merupakan tindakan nyata dari penyedia jasa. Objek ini harus dapat ditentukan secara jelas, dapat dilaksanakan, dan tidak bertentangan dengan hukum.

- 4) Tujuan perjanjian: Tujuan dari perjanjian ini bersifat ekonomis, yakni adanya imbalan jasa berupa pembayaran uang atas layanan yang diberikan. Tujuan tersebut harus sah, misalnya untuk membantu klien memulihkan akun miliknya secara legal. Jika tujuannya bertentangan dengan hukum, seperti mengambil alih akun milik pihak lain, maka perjanjian menjadi tidak sah.
- 5) Bentuk perjanjian: Perjanjian dapat dibuat secara lisan maupun tertulis. Namun, karena jasa pemulihan akun melibatkan data pribadi dan memiliki risiko, bentuk tertulis sangat dianjurkan. Bentuk ini dapat berupa kontrak bermaterai, dokumen elektronik, atau pernyataan persetujuan melalui media komunikasi digital yang dapat dijadikan bukti hukum jika terjadi sengketa di kemudian hari.

Sebagai kelanjutan dari unsur-unsur penting dalam perjanjian jasa pemulihan akun, skema proses pemulihan akun yang tertera pada Gambar 1 menggambarkan tahapan operasional yang dijalankan oleh penyedia jasa dalam melaksanakan kewajibannya. Berikut Langkah-Langkah dalam proses Jasa Pemulihan Akun diantaranya :



**Gambar 1.** Skema Proses Kerja Jasa Pemulihan Akun

- 1) Tahap pertama dalam proses pemulihan akun adalah permintaan jasa, di mana pemilik akun menghubungi penyedia jasa untuk mengatasi masalah yang terjadi pada akun mereka. Sebelum melakukan permintaan jasa, pemilik akan mencari informasi terkait jasa pemulihan akun yang terpercaya dan amanah diberbagai media komunikasi. Salah satunya mendapatkan informasi dari promosi melalui Channel Telegram yang sudah diikuti oleh ribuan orang dan pemilik akun akan melakukan pengecekan terhadap jasa tersebut dengan mulai membaca ulasan dan testimoni pengguna lain. Hal ini agar pemilik akun merasa aman dalam menggunakan jasa tersebut dan terbukti dapat memulihkan akun. Sebagaimana bisa dilihat pada Gambar 2



**Gambar 2.** Promosi Channel Telegram dan Testimoni Pengguna Lain

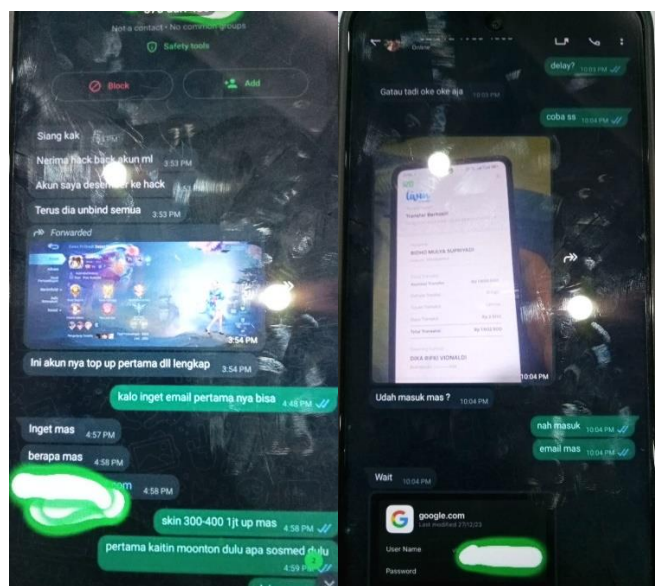
- 2) Pada tahap kedua, penyedia jasa akan meminta data dan informasi yang diperlukan untuk memverifikasi klaim dari pemilik akun. Data yang diminta biasanya mencakup ID Server akun, bukti kepemilikan seperti email terkait, tanggal pembuatan akun, top up pertama, device pertama pembuatan akun dan informasi lainnya serta bukti masalah yang dihadapi (misalnya, screenshot atau notifikasi dari pihak Moonton).

Proses verifikasi ini menjadi penting untuk memastikan bahwa pemilik akun yang mengajukan permintaan memang sah dan bukan pihak yang tidak berhak mengakses akun tersebut. Sebagaimana bisa dilihat pada Gambar 3



**Gambar 3.** Verifikasi Data Kepemilikan Akun

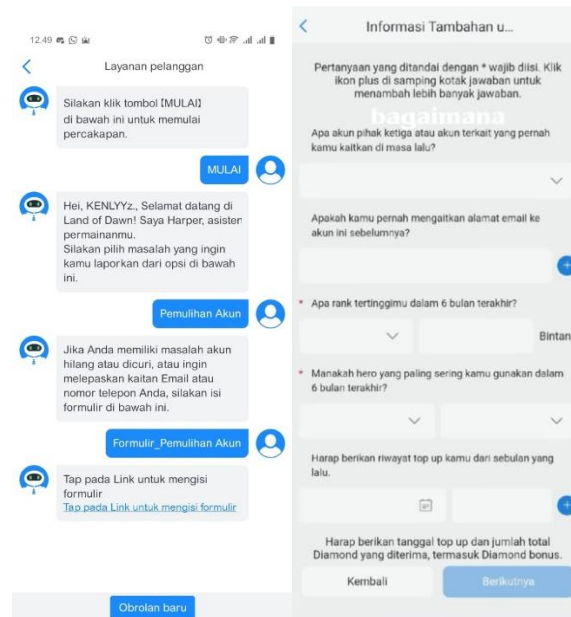
- 3) Setelah permintaan dari pemilik akun diklarifikasi dan akun berhasil diverifikasi, penyedia jasa akan mengajukan kesepakatan mengenai biaya layanan serta estimasi waktu pengerjaan. Pemilik akun dapat memilih untuk membayar penuh di awal atau memberikan uang muka (DP) sebesar 70% dari total biaya yang telah disepakati. Setelah pembayaran dikonfirmasi, penyedia jasa akan meminta data yang berkaitan dengan akun Mobile Legends, khususnya alamat email yang terhubung. Pemilik akun kemudian memberikan alamat email beserta kata sandi, dan penyedia jasa akan mengakses email tersebut secara langsung dengan meminta kode verifikasi dari pemilik akun, tanpa membagikan akses kepada pihak lain. Setelah berhasil masuk ke email, penyedia jasa akan memeriksa data tambahan yang diperlukan untuk menunjang proses pemulihan akun. Sebagaimana bisa dilihat pada Gambar 4



**Gambar 4.** Kesepakatan Layanan dan Biaya

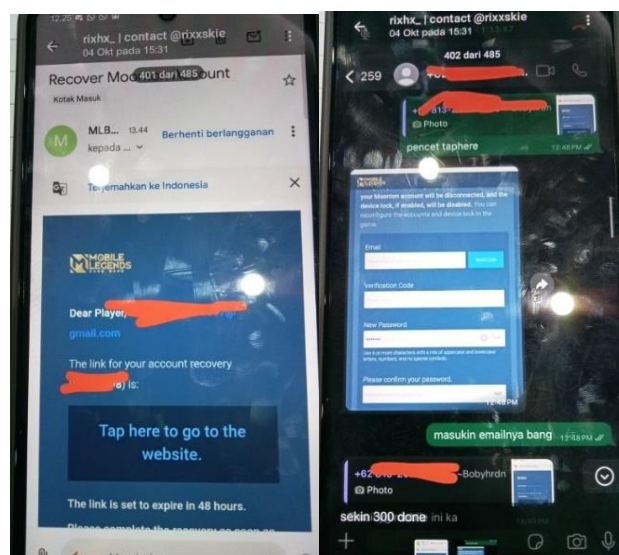
- 4) Proses pemulihan adalah tahap inti dari layanan ini, di mana penyedia jasa mulai bekerja untuk memulihkan akun pengguna melalui customer service pengembang game. Dengan mengisi formulir

pemulihan akun dengan data-data yang sudah diterima oleh penyedia jasa. Sebagaimana bisa dilihat pada Gambar 5



**Gambar 5.** Proses Pemulihan Akun

- 5) Setelah proses pemulihan selesai, tahap berikutnya adalah konfirmasi pemulihan akun. Penyedia jasa akan mengonfirmasi kepada pengguna apakah akun telah berhasil dipulihkan atau tidak. Jika proses pemulihan akun berhasil, akan ada pemberitahuan resmi dari pihak customer service Moonton melalui email yang terdaftar milik pemilik akun. Selanjutnya, pemilik akun akan diminta untuk mengganti alamat email dan kata sandi akun mereka demi keamanan. Pada tahap ini, pemilik akun akan mengisi data email dan password terbaru secara mandiri, tanpa bantuan atau intervensi dari penyedia jasa. Dengan demikian, penyedia jasa tidak akan mengetahui informasi login terbaru dan tidak memiliki akses ke akun tersebut. Hal ini dilakukan untuk menjaga privasi dan keamanan penuh bagi pemilik akun. Sebagaimana bisa dilihat pada Gambar 6

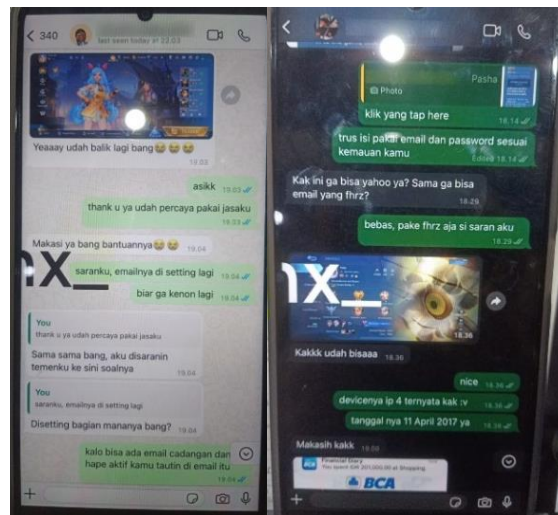


**Gambar 6.** Konfirmasi Pemulihan Akun Berhasil

Jika proses pemulihan gagal penyedia jasa akan memastikan data-datanya lagi kepada pemilik akun, sesuai permintaan dari customer service dan akan melakukan peninjauan ulang. Apabila proses pemulihan akun sudah dilakukan beberapa kali namun tetap gagal maka biaya layanan sebelumnya yang sudah dibayarkan akan dikembalikan kepada customer 100%.



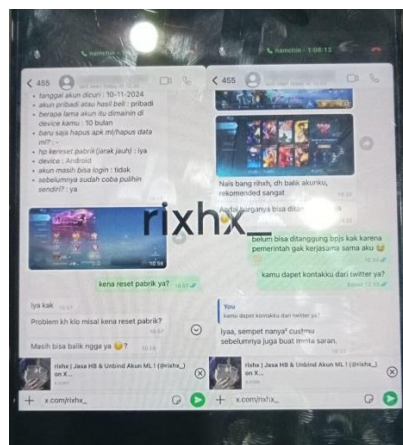
Setelah pemilik akun berhasil mengganti email dan kata sandi pasca proses pemulihan, langkah berikutnya adalah melakukan login ke dalam permainan untuk memastikan bahwa akun benar-benar telah kembali ke dalam kendali mereka. Jika proses login berjalan dengan lancar, pemilik akun diminta untuk memberikan konfirmasi kepada penyedia jasa. Pada tahap ini, penyedia jasa akan memberikan rekomendasi teknis mengenai pengamanan tambahan, seperti mengaitkan akun dengan alamat email yang valid dan memiliki sistem keamanan yang memadai, guna meminimalkan risiko kehilangan akses di masa mendatang. Penyedia jasa juga akan menginformasikan bahwa seluruh akses terhadap email yang digunakan selama proses pemulihan telah dihentikan (logout) sepenuhnya. Sebagaimana bisa dilihat pada Gambar 7



**Gambar 7.** Pengamanan Akun

Sebagai langkah keamanan lanjutan, pemilik akun dianjurkan untuk segera mengganti kata sandi email mereka agar seluruh akses benar-benar hanya berada di bawah kendali pemilik yang sah, serta mencegah potensi penyalahgunaan oleh pihak penyedia jasa maupun pihak lain. Setelah seluruh prosedur ini diselesaikan, maka proses pemulihan dianggap selesai secara tuntas dan tidak ada lagi tanggung jawab yang dibebankan kepada penyedia jasa. Namun, apabila di kemudian hari akun kembali hilang akibat kelalaian pemilik, seperti terlibat dalam jual beli akun, tertipu, atau mengakses tautan phishing, maka segala konsekuensi yang timbul bukan merupakan tanggung jawab penyedia jasa.

- 6) Tahap terakhir adalah penutupan transaksi. Setelah akun berhasil dipulihkan, bagi pengguna yang belum melunasi transaksi akan melakukan pelunasan terlebih dahulu dan akun sudah diamankan. Jika sudah selesai lunas tahap pembayaran layanan maka pengguna diminta untuk memberikan ulasan atau testimoni tentang layanan yang telah diberikan, meskipun ini sifatnya opsional. Transaksi ini secara praktis dianggap selesai. Sebagaimana bisa dilihat pada Gambar 8



**Gambar 8.** Penutupan Transaksi (Testimoni)

Terlihat bahwa subjek dari awal proses sampai akhir jasa pemulihan tersebut adalah “data pribadi pemilik akun”, tidak hanya informasi akun. Dimana penyedia jasa harus terlebih dahulu meminta persetujuan dari pemilik akun untuk mengakses data pribadi akun tersebut. Hal ini menempatkan tanggung jawab hukum pada penyedia jasa untuk memastikan bahwa setiap tindakan akses terhadap akun harus didasarkan pada persetujuan eksplisit dari pemilik akun. Persetujuan ini menjadi elemen penting dalam menentukan keabsahan hukum dari perjanjian tersebut, mengingat bahwa akses tanpa izin terhadap data pribadi dapat melanggar ketentuan perlindungan data pribadi sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan.[8] Apabila jasa tersebut digunakan untuk mengakses akun yang bukan milik pengguna secara sah, maka dapat menyebabkan perjanjian menjadi tidak sah karena bertentangan dengan ketertiban umum dan hukum yang berlaku.

Karena termasuk dalam kategori perjanjian jasa tertentu, maka perjanjian ini mengikuti ketentuan umum yang tercantum dalam Buku III KUH Perdata. Penegasan ini dapat ditemukan dalam Pasal 1319 KUH Perdata yang menyatakan bahwa semua perjanjian, baik yang telah dikenal dengan nama tertentu maupun yang belum memiliki sebutan khusus, tetap harus mematuhi aturan umum yang tercantum dalam bab ini serta bab sebelumnya.[7] Dengan demikian, meskipun tidak terdapat ketentuan khusus yang secara eksplisit mengatur jasa pemulihan akun game dalam peraturan nasional, selama memenuhi syarat sah perjanjian, maka hubungan hukum tersebut tetap diakui dan sah secara hukum.

Meskipun praktik jasa pemulihan akun sah menurut hukum perdata, tetap terdapat risiko hukum yang signifikan berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Berdasarkan Pasal 30 ayat (1) UU ITE, setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mengakses komputer atau sistem elektronik milik orang lain, dengan cara apa pun, dapat dianggap melakukan pelanggaran hukum pidana. Jika penyedia jasa pemulihan akun mengakses akun yang ternyata bukan milik pemohon yang sah, atau tanpa persetujuan eksplisit dan dapat dibuktikan, maka tindakan tersebut dapat dikualifikasikan sebagai akses ilegal.[9] Pasal 46 ayat (1) UU ITE menyebutkan bahwa pelanggaran terhadap ketentuan Pasal 30 ayat (1) dapat dikenai sanksi pidana, yaitu berupa pidana penjara dengan ancaman maksimal enam tahun dan/atau denda hingga enam ratus juta rupiah. Selain itu, terdapat potensi pelanggaran lain sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 ayat (1) UU ITE, yang melarang perbuatan mengubah, menambah, mengurangi, merusak, atau memindahkan informasi elektronik milik orang lain tanpa hak.

Dalam konteks jasa pemulihan akun, ini mencakup risiko manipulasi data saat memproses pemulihan akun, yang dapat menimbulkan tanggung jawab hukum tambahan bagi penyedia jasa. Penyedia jasa juga wajib memperhatikan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi (UU PDP). Berdasarkan Pasal 20 ayat (1) dan (2), pengendali data pribadi wajib memiliki dasar hukum dalam memproses data pribadi. Dasar tersebut meliputi persetujuan eksplisit dari subjek data, pemenuhan kewajiban kontrak, dan kepentingan hukum tertentu lainnya. Artinya, dalam proses pemulihan akun, penyedia jasa wajib memperoleh izin yang sah dan menjelaskan tujuan penggunaan data kepada pemilik akun. Jika penyedia jasa tidak menjaga kerahasiaan dan keamanan data pribadi, maka berdasarkan Pasal 57 ayat (2) UU PDP, ia dapat dikenai sanksi administratif. Sanksi ini dapat berupa peringatan tertulis, penghentian sementara kegiatan pemrosesan data pribadi, penghapusan data pribadi, atau bahkan denda administratif.

Selain itu, menurut Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, khususnya Pasal 3 ayat (1) dan (2), setiap penyelenggara sistem elektronik wajib menyelenggarakan sistemnya secara andal, aman, dan bertanggung jawab. Walaupun penyedia jasa pemulihan akun bukan institusi formal, namun apabila ia menyelenggarakan layanan elektronik secara konsisten dan berulang, maka tetap tunduk pada kewajiban perlindungan sistem sebagaimana diatur dalam peraturan ini.[10] Artinya, penyedia jasa tidak dapat mengabaikan standar keamanan data hanya karena menjalankan bisnis secara informal.

Penilaian terhadap keabsahan perjanjian sewa jasa pemulihan akun game juga dapat ditinjau dari dua peraturan utama, yaitu Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik dan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Kedua regulasi ini memberikan kerangka hukum yang saling melengkapi, baik dari aspek transaksi digital maupun perlindungan hak konsumen.[11] Sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 1, perbandingan ketentuan dari kedua regulasi tersebut memberikan gambaran mengenai relevansi masing-masing aturan dalam konteks perjanjian sewa jasa pemulihan akun.



**Tabel 1.** Perbandingan Regulasi  
Antara PP 80 Tahun 2020 dengan UU No. 8 Tahun 1999

Aspek Hukum	PP 80 Tahun 2019 (PMSE)	UU No. 8 Tahun 1999 (Perlindungan Konsumen)
Jenis Transaksi	Transaksi Elektronik jasa, termasuk pemulihan akun game	Transaksi jasa antara pelaku usaha dan konsumen
Kewajiban Informasi	Wajib menyampaikan informasi secara lengkap dan benar (sesuai Pasal 6 ayat (1))	Wajib memberikan informasi yang benar dan jujur (sesuai Pasal 7 dan Pasal 8)
Kesepakatan Kontrak	Kontrak elektronik sah jika atas dasar kesepakatan (sesuai Pasal 15 ayat (2))	Konsumen bebas memilih dan menyetujui jasa (sesuai Pasal 4)
Klausul Baku	Tidak diatur eksplisit, namun tunduk pada prinsip transparansi	Klausul sepihak yang membatasi tanggung jawab dinyatakan batal demi hukum (sesuai Pasal 18)
Tanggung Jawab Pelaku Usaha	Pelaku usaha bertanggung jawab atas isi kontrak elektronik	Bertanggung jawab atas kerugian dan wajib memberikan ganti rugi (sesuai Pasal 19)
Hak Konsumen	Dapat menyetujui atau menolak informasi sebelum membayar (Pasal 14 ayat (1))	Hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan menggunakan jasa (Pasal 4 huruf a-d)
Sanksi atas Pelanggaran	Sanksi administratif jika melanggar prinsip MSE sesuai Pasal 80	Sanksi administratif dan pidana sesuai Pasal 60-63

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa baik PP 80 Tahun 2019 maupun UU 8 Tahun 1999 secara tegas memberikan landasan hukum terhadap keabsahan perjanjian jasa dalam ekosistem digital, termasuk jasa pemulihan akun game. PP 80/2019 fokus pada tata cara transaksi elektronik dan aspek teknis kontrak digital, sementara UU 8/1999 menekankan perlindungan hak konsumen dari praktik usaha yang merugikan.[12] Oleh karena itu, selama perjanjian dilakukan secara transparan, berdasarkan kesepakatan sukarela, serta menjamin hak dan perlindungan konsumen, maka perjanjian tersebut adalah sah dan mengikat secara hukum.[13] Sebaliknya, apabila terjadi pelanggaran terhadap prinsip transparansi, tanggung jawab, atau jika konsumen dirugikan akibat kelalaian pelaku usaha, maka perjanjian tersebut dapat dibatalkan dan pelaku usaha dapat dikenakan sanksi administratif maupun pidana sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Selain risiko hukum, praktik jasa pemulihan akun juga dapat menimbulkan risiko non-hukum. Salah satunya adalah penyalahgunaan akun, di mana penyedia jasa dapat mengambil alih akun dan menjualnya kembali. Di sisi lain, pemilik akun bisa mengalami kerugian finansial apabila akun gagal dipulihkan dan dana tidak dikembalikan. Risiko lain berupa kehilangan akses permanen terhadap akun jika data yang digunakan dalam proses pemulihan tidak sesuai dan menyebabkan akun diblokir oleh pengembang game.[14] Reputasi digital penyedia jasa juga bisa terdampak buruk apabila tidak mampu menjaga kepercayaan pengguna.

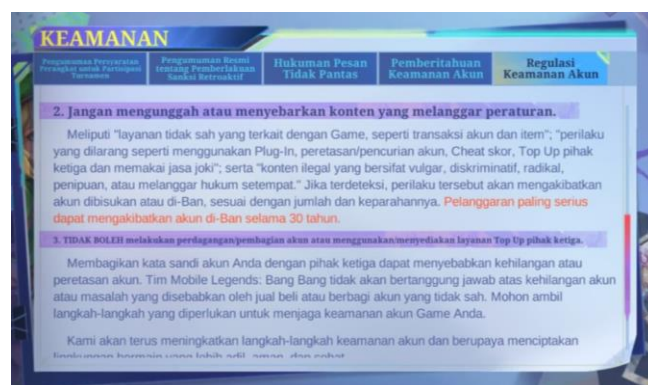
Solusi untuk memitigasi risiko tersebut adalah dengan membuat perjanjian secara tertulis atau melalui dokumen digital yang memuat persetujuan eksplisit antara para pihak, termasuk rincian biaya, tanggung jawab, serta konsekuensi hukum apabila terjadi pelanggaran. Penyedia jasa juga harus menerapkan prinsip kehati-hatian dalam memverifikasi identitas pemilik akun dan hanya memproses data atas dasar persetujuan yang sah.[15] Selain itu, pengguna dianjurkan untuk menyimpan bukti komunikasi dan transaksi sebagai alat bukti apabila terjadi sengketa di kemudian hari.

## **B. Peraturan Hukum dan Kebijakan Pengembang Game**

Aspek peraturan hukum dan kebijakan pengembang game menjadi landasan normatif yang menentukan batasan legalitas pelaksanaan layanan tersebut. Salah satu regulasi utama yang mengatur hal ini adalah Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 2 Tahun 2024 tentang Klasifikasi Gim. Peraturan ini memberikan kerangka pengaturan yang komprehensif mengenai klasifikasi konten gim di Indonesia, serta tanggung jawab pelaku usaha untuk menjamin perlindungan identitas pengguna dan mencegah penyalahgunaan akses oleh pihak ketiga.[10] Secara spesifik, Pasal 14 mengatur bahwa gim tidak dapat diklasifikasikan apabila memuat konten yang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, termasuk pelanggaran terhadap keamanan dan

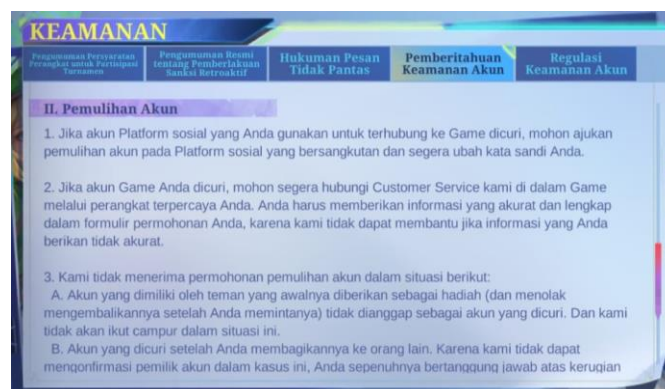
perlindungan data. Selanjutnya, Pasal 15 menegaskan bahwa gim yang digunakan untuk tujuan khusus seperti pendidikan atau pelayanan kesehatan harus sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.[16] Selain itu, Pasal 16 menuntut penerbit gim untuk melakukan uji kesesuaian hasil klasifikasi secara mandiri, yang sekaligus mengandung kewajiban untuk memperhatikan aspek keamanan dan perlindungan pengguna.

Dari sisi kebijakan pengembang, Moonton selaku pengembang resmi Mobile Legends: Bang Bang secara tegas melarang berbagai tindakan yang melibatkan pihak ketiga tanpa otorisasi resmi, sebagaimana tercantum dalam Terms of Service dan Privacy Policy yang ditunjukkan pada Gambar 9. Kebijakan tersebut meliputi larangan keras terhadap perdagangan akun, penggunaan layanan top-up ilegal, serta pembagian akun untuk tujuan komersial. Jika terdapat pembagian akun melibatkan tujuan komersial (perdagangan), maka berpotensi melanggar kebijakan moonton. Moonton juga menyatakan bahwa membagikan kata sandi atau informasi login kepada pihak ketiga dapat menyebabkan peretasan atau kehilangan akun. Dalam pernyataan resminya, Moonton menegaskan bahwa mereka tidak akan bertanggung jawab atas segala bentuk kerugian, kehilangan akses, atau penyalahgunaan yang disebabkan oleh praktik jual beli akun maupun account sharing yang tidak sah. Dengan demikian, seluruh risiko akibat pemberian akses akun kepada pihak lain ditanggung sepenuhnya oleh pemilik akun.



Gambar 9. Regulasi Keamanan Akun

Berdasarkan hal tersebut, perjanjian jasa pemulihan akun dapat dikategorikan sebagai legal, selama dilakukan atas dasar kesepakatan yang jelas antara pengguna jasa dan penyedia jasa. Penyerahan data pribadi yang dilakukan secara sukarela oleh pengguna kepada penyedia jasa menunjukkan adanya unsur persetujuan yang sah sesuai prinsip kontraktual. Selama proses pemulihan tidak bertujuan untuk mengambil alih akun milik pihak ketiga tanpa izin, maka perjanjian ini tidak bertentangan dengan kebijakan Moonton. Moonton juga menyediakan jalur resmi pemulihan akun melalui customer service dengan prosedur verifikasi yang ketat sebagaimana dilihat pada Gambar 10, yang bertujuan menjaga integritas dan keamanan ekosistem permainan. Kebijakan ini juga menjadi pedoman penting dalam menilai keabsahan perjanjian sewa jasa pemulihan akun dalam ranah hukum.[17]



Gambar 10. Terkait Pemulihan Akun

Secara yuridis, aspek keabsahan perjanjian dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata) juga menegaskan pentingnya legalitas objek perjanjian. Pasal 1337 KUH Perdata menyatakan bahwa perjanjian yang dibuat untuk tujuan yang bertentangan dengan undang-undang atau ketertiban umum adalah batal demi hukum.[18] Dengan demikian, perjanjian sewa jasa pemulihan akun yang tidak sesuai dengan ketentuan hukum dan kebijakan

pengembang memiliki risiko tidak diakui secara hukum. Selain itu, Pasal 1320 KUH Perdata mengatur bahwa unsur sahny suatu perjanjian mencakup kesepakatan, kecakapan hukum, objek tertentu, dan sebab yang halal. Apabila objek perjanjian berupa jasa pemulihan akun melanggar kebijakan pengembang atau regulasi resmi, maka unsur objek dan sebab yang halal tidak terpenuhi sehingga keabsahan perjanjian dapat dipertanyakan.

## VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penulis dapat menyimpulkan bahwa perjanjian sewa jasa pemulihan akun game Mobile Legends: Bang Bang oleh pihak ketiga dapat dikategorikan sebagai sah dan legal menurut hukum perdata Indonesia, selama memenuhi unsur sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUH Perdata dan tidak bertentangan dengan Pasal 1337 KUH Perdata. Sepanjang perjanjian dibuat atas dasar kesepakatan kedua belah pihak, dilakukan secara sukarela, serta tidak melanggar kebijakan pengembang maupun hukum positif yang berlaku, maka perjanjian tersebut memiliki kekuatan hukum yang mengikat. Namun demikian, penting untuk adanya klausul dalam perjanjiannya yang memastikan adanya perlindungan terhadap pemilik akun setelah dilakukan proses pemulihan, khususnya dalam aspek pengelolaan data pribadi, akses terhadap akun, dan transparansi dalam pelaksanaan jasa, guna mencegah terjadinya penyalahgunaan atau kerugian yang tidak diinginkan. Temuan ini menjadi bagian dari kajian yang semakin relevan di tengah berkembangnya transaksi jasa digital yang bersifat informal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan model regulasi dan kerangka hukum yang lebih spesifik terkait kontrak digital berbasis kepercayaan dalam layanan informal, termasuk di sektor game online dan platform digital lainnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini. Secara khusus, penulis berterima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah menyediakan fasilitas dan lingkungan akademik yang mendukung proses penelitian ini hingga selesai. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan moral dan materiil, serta doa yang tidak pernah putus dalam setiap langkah penulis. Tanpa kepercayaan dan dukungan mereka, pencapaian ini tidak akan mungkin terwujud. Tak lupa, penulis mengapresiasi peran teman-teman terdekat yang telah menjadi sumber semangat, tempat berdiskusi, serta memberikan masukan yang berarti selama proses penelitian berlangsung. Kebersamaan dan kerja sama yang terjalin menjadi bagian penting dari tercapainya hasil penelitian ini.

## REFERENSI

- [1] D. Rif'ah, "Jual Beli Akun Game Online Dalam Perspektif Maqashid Asy- Syariah," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, vol. 8, no. 1, pp. 825-837, 2022, doi: 10.29040/jiei.v8i1.4265.
- [2] G. Listiavanti and B. Hermono, "Legalitas Akun Game Online Sebagai Objek Perjanjian Jual Beli," *Novum Jurnal Hukum*, vol. 9, no. 4, pp. 86-93, (2024), doi: 10.2674/novum.v0i0.60945.
- [3] F. A. Alfuadi, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jasa Pemulihan Akun Whatsapp Di Purwokerto," Skripsi, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Univ. Islam Negeri Prof Kh Saifuddin Zuhri Purwokerto., Purwokerto, Indonesia, 2025. [Online]. Available: <https://repositoty.uinsaizu.ac.id/28774/>.
- [4] K. Sebakas and B. Santoso, "Analisa Yuridis Keabsahan Jual Beli Akun Permainan Daring Secara Backdoor antara Para Gamers (Pemain Daring)," *Notarius: Jurnal Ilmiah Kenotariatan*, vol. 17, no. 2, pp. 695-710, 2024, doi: 10.14710/nts.v17i2.48962.
- [5] N. F. Mediawati and S. B. Purwaningsih, *Buku Ajar Hukum Kontrak Dan Perikatan*, Sidoarjo, Indonesia: Umsida Press, 2018. doi: 10.21070/2018/978-602-5914-35-5.
- [6] N. F. Panjaitan, "Perlindungan Hukum Terhadap Data Pribadi Pada Penggunaan Platform Digital Berupa Akun Game Online," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 10, no. 23, pp. 466-475, 2024, doi: 10.5281/zenodo.14565919.
- [7] T. Safitri, "BAB II: Sewa Menyewa, Perjanjian Jasa, Dan Gadai Dalam Kuh Perdata", unpublished undergraduate thesis chapter, Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia, 2021. [Online]. Available: [https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/22463/5/T1\\_312016098\\_BAB%20II.pdf](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/22463/5/T1_312016098_BAB%20II.pdf).
- [8] B. A. N. Pradana, U. Saripudin, and I. Permana, "Tinjauan Hukum Islam terhadap Sewa Menyewa Jasa pada Ranked Game Mobile Legends," *Bandung Conference Series: Sharia Economic Law*, vol. 1, no. 1, pp. 22-4, 2021. doi: 10.29313/bcssel.v1i1.31.

- [9] A. A. Saifuddin and S. U. Abdillah, "Perlindungan Hukum terhadap Konsumen dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend melalui Jasa Rekening Bersama berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999," *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, vol. 4, no. 1, 2025. [Online]. Available: <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/JIMU/article/view/45226>.
- [10] S. Saparyanto, "Perkembangan Keabsahan Kontrak Elektronik Di Indonesia," *Jurnal Hukum dan Pembangunan Ekonomi*, vol. 9, no. 1, p. 137, 2021. doi: 10.20961/hpe.v9i1.51589.
- [11] A. W. Risardi, "Indonesian Legal Framework Related to Online Game Phenomena: A Criminological Review," *Rechtsidee*, vol. 10, no. 2, Dec. 2022, doi: 10.21070/jhr.v1i0.802.
- [12] E. I. Syaripudin and M. Auliaulhikmah, "Tinjauan Hukum Islam Pada Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Di Kabupaten Garut," *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, vol. 1, no. 1, pp. 27-37, 2022, doi: 10.37968/jhesy.v1i1.162.
- [13] M. I. Z. Mikhael and N. Darmini, "Perlindungan Hukum bagi Para Pihak dalam Perjanjian Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Bang-Bang," Skripsi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia, 2020 [Online]. Available: <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/183769>.
- [14] M. A. Syahrin, "Konsep Keabsahan Kontrak Elektronik Berdasarkan Hukum Nasional Dan Uncitral Model Law On Electronic Commerce, Tahun 1996: Studi Perbandingan Hukum dan Implikasinya dalam Hukum Perlindungan Konsumen," *Repertorium: Jurnal Ilmiah Hukum Kenotariatan*, vol. 9, no. 2, pp. 105-122, 2020. doi: 10.28946/rpt.v9i2.419.
- [15] R. A. Hasan, M. C. Thalib, dan D. A. Bakung, "Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Game Online Atas Sistem Monetisasi Lootbox Ditinjau dari Pasal 1320 ayat 4 dan Pasal 1337," *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, vol. 1, no. 3, pp. 149–168, Mei 2023. [Online]. Tersedia: <https://doi.org/10.59581/jmk-widyakarya.v1i3.601>.
- [16] H. Augestira and M. E. Lyanthi, "Keabsahan Perjanjian Jual Beli Melalui Penggunaan Rekening Bersama pada Game Online," *Hukum Inovatif: Jurnal Ilmu Hukum Sosial dan Humaniora*, vol. 1, no. 3, pp. 298-306, 2024. doi: 10.62383/humif.v1i3.364.
- [17] D. P. W. Setiawan, "Analisis Praktik Game Gacha Menurut Hukum di Indonesia," Skripsi (Fakultas Hukum), Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2023. [Online]. Available: <http://eprints.umsida.ac.id/11945/>.
- [18] F. M. Sitorus, M. Amirulloh, and E. H. Djukardi, "Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia," *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, vol. 6, no. 1, pp. 109-124, 2022, doi: 10.22437/jssh.v6i1.19399.

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*