

Perlindungan Hukum terhadap Konsumen dalam Jual Beli Akun Game Online Free Fire Menurut Hukum Positif di Indonesia

Legal Protection for Consumers in the Sale and Purchase of Free Fire Online Game Accounts Under Positive Law in Indonesia

Kasman Wardanu, Lalu Wira Pria Suhartana

Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mataram

Corresponding e-mail: dianitri17@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perlindungan hukum terhadap konsumen dalam praktik jual beli akun *game online Free Fire* di Indonesia yang semakin marak dilakukan, namun rawan menimbulkan risiko seperti penipuan, manipulasi data, dan ketidakjelasan status hukum akun sebagai objek digital. Perlindungan konsumen dalam transaksi ini diatur melalui Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan menelaah sumber hukum primer, sekunder, dan tersier. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transaksi jual beli akun *Free Fire* dianggap sah apabila memenuhi syarat sah perjanjian menurut KUHPerdata, meskipun status akun sebagai lisensi menimbulkan kompleksitas hukum. Perlindungan hukum bagi konsumen dibagi menjadi dua, yaitu preventif melalui kewajiban transparansi informasi, penggunaan mekanisme transaksi yang aman seperti rekening bersama, serta tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik; dan represif melalui penerapan sanksi pidana dan perdata terhadap pelaku penipuan serta penyelesaian sengketa melalui BPSK atau pengadilan. Selain itu, *developer* Garena berperan dalam memberikan perlindungan melalui kebijakan keamanan dan dukungan pengguna. Hambatan yang muncul meliputi rendahnya literasi hukum konsumen, keterbatasan akses mekanisme non-litigasi, serta kompleksitas proses litigasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu hukum konsumen serta menjadi referensi dalam penguatan regulasi khusus mengenai transaksi aset digital di Indonesia.

Kata kunci: *Perlindungan Hukum, Jual Beli Akun, free fire, Game Online.*

Abstract

This study aims to examine legal protections for consumers in the increasingly prevalent practice of buying and selling Free Fire online game accounts in Indonesia, which is prone to risks such as fraud, data manipulation, and uncertainty regarding the legal status of accounts as digital objects. Consumer protection in these transactions is governed by Law No. 8 of 1999 on Consumer Protection and Law No. 11 of 2008 as amended by Law No. 1 of 2024 on Electronic Information and Transactions. This study employs a normative legal methodology by examining primary, secondary, and tertiary legal sources. The results indicate that the sale and purchase of Free Fire accounts are considered valid if they meet the requirements for a valid contract under the Civil Code, although the status of the account as a license introduces legal complexities. Legal protection for consumers is divided into two categories: preventive measures—such as the obligation to ensure transparency of information, the use of secure transaction mechanisms like joint accounts, and the responsibility of electronic system operators—and repressive measures—such as the imposition of criminal and civil sanctions against fraudsters and dispute resolution through the BPSK or the courts. In addition, the developer Garena plays a role in providing protection through security policies and user support. Obstacles that arise include low consumer legal literacy, limited access to non-litigation mechanisms, and the complexity of the litigation process. This study is expected to contribute to the development of consumer law and serve as a reference for strengthening specific regulations regarding digital asset transactions in Indonesia.

Keywords: *Legal Protection, Account Sales, Free Fire, Online Games.*

A. PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini, jual beli sudah banyak dilakukan dan menjadi hal biasa dalam sebuah kehidupan sehari-hari, dan seiring perkembangan zaman jual beli sudah tidak hanya melibatkan jual beli barang dengan adanya bentuk fisik saja melainkan, jual beli barang dalam bentuk akun *game online* sekarang sudah menjadi lumrah di Indonesia sepertihalnya jual beli akun *game online free fire*. Akun game merupakan identitas digital yang berisi data pribadi, riwayat permainan, serta aset virtual yang dapat diakses dan digunakan oleh pemiliknya. Dalam praktiknya, akun *game online Free Fire* kerap menjadi objek transaksi jual beli antar pengguna, baik melalui platform resmi maupun marketplace pihak ketiga seperti media sosial dan forum komunitas game.

Transaksi jual beli akun *game online Free Fire* umumnya dilakukan dengan cara penjual menawarkan akun melalui media sosial, menyertakan spesifikasi dan harga, serta menghubungi calon pembeli untuk melakukan negosiasi dan kesepakatan. Setelah terjadi kesepakatan harga, pembeli mentransfer uang, dan penjual menyerahkan akun beserta password kepada pembeli. Harga satu akun bisa mencapai ratusan ribu hingga jutaan rupiah tergantung kualitas dan kelengkapan akun tersebut. Namun, praktik ini tidak terlepas dari risiko, seperti penipuan, manipulasi data, serta ketidakjelasan status hukum akun sebagai objek jual beli. Beberapa kasus menunjukkan adanya kecurangan, misalnya penjual yang kabur setelah menerima uang atau akun yang tidak sesuai spesifikasi yang dijanjikan. Selain itu, perlindungan konsumen dalam transaksi ini masih menjadi tantangan karena belum adanya regulasi spesifik yang tegas mengatur perdagangan akun *game online*.¹

Perlindungan konsumen dalam transaksi jual beli akun game online di Indonesia dijamin secara normatif melalui beberapa instrumen hukum, terutama Undang-Undang Perlindungan Konsumen (UUPK) Nomor. 8 Tahun 1999 dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UUITE) Nomor. 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Perlindungan ini meliputi hak konsumen untuk mendapatkan barang sesuai deskripsi, informasi yang jelas, serta ganti rugi jika terjadi ketidaksesuaian atau penipuan. Ada juga beberapa aspek perlindungan konsumen, diantaranya, Memberikan hak kepada konsumen untuk memilih barang sesuai deskripsi, memperoleh informasi yang jelas, dan mendapatkan ganti rugi jika barang (akun) tidak sesuai perjanjian, Pelaku usaha (penjual) wajib bertanggung jawab mengganti kerugian jika terjadi pelanggaran, sebagaimana diatur pada Pasal 19 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, Konsumen juga berhak mendapatkan penyelesaian sengketa secara adil.²

Secara hukum positif di Indonesia, transaksi jual beli akun game online ini dianggap sah apabila memenuhi syarat dan rukun jual beli, yaitu adanya kesepakatan, kecakapan para pihak, objek yang jelas, dan harga yang disepakati. Serta perlindungan konsumen dalam jual beli akun *game online Free Fire* dijamin oleh Undang-Undang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang ITE, namun implementasinya masih menghadapi tantangan seperti risiko penipuan, ketidakjelasan status hukum akun, dan perlindungan data pribadi. Konsumen disarankan untuk selalu berhati-hati, memahami hak-haknya, dan memanfaatkan mekanisme perlindungan yang tersedia.³ Apa bila konsumen tidak

1 Ariskan. *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire*. Repository IAIN Bengkulu, 2022, hlm. 39.

2 Muhammad Luqman Fauzan, *Perlindungan Konsumen dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends*, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2022, hlm. 45.

3 <https://www.hukumonline.com/klinik/a/hukumnya-jual-beli-akun-igame-online-i-lt60fa01707edc0/>

berhati-hati dalam melakukan transaksi jual beli akun game online ini maka, resiko terkena penipuan akan lebih besar seperti contoh kasus yang ada di daerah Tarakan, Kalimantan Utara, yang dimana korban berinisial PW (seorang perempuan) yang tertipu oleh oknum penjual akun dari Instagram, awalnya korban melihat akun tersebut seharga Rp. 100.000 namun, setelah berkomunikasi dengan pelaku melalui Whatsapp korban terus di mintai uang untuk melunasi biaya akun tersebut hingga uang yang korban sudah berikan kepada si pelaku berjumlah Rp. 47.000.000.⁴

Korban merasa itu bukan penipuan karena melihat temannya membeli akun dari pelaku tapi uangnya bisa di kembalikan, namun ternyata korban yang berinisial PW ini menjadi korban penipuan. Oleh karena itu fokus dari penelitian ini adalah tentang bagaimana perlindungan konsumen yang membeli akun game *Free Fire* lalu tertipu dan mengalami kerugian yang pada dasarnya bisa mendapat perlindungan hukum terlebih korban yang mengalami kerugian hingga jutaan rupiah, maka dari semua permasalahan yang terjadi dalam jual beli akun *Free Fire* ini, penulis merasa sangat perlunya ada perlindungan bagi konsumen yang di tipu dan di rugikan oleh penjual yang ingin berbuat kecurangan untuk kepoentingan diri sendiri, jika hal seperti ini terus di biarkan penulis khawatir akan lebih banyak lagi yang tertipu apalagi yang ada dalam runag lingkup game online ini kebanyakan dari anak-anak di bawah umur dan anak muda yang belum terlalu paham dengan aturan-aturan hukum yang berlaku, sebab itulah penulis tertarik dan ingin meneliti tentang “Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen dalam Jual Beli Akun *Game Online Free Fire* Menurut Hukum Positif di Indonesia”.

B. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif, dengan menggunakan metode pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang berupa bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode studi kepustakaan atau *library research*. Adapun cara pengelolaan bahan hukum dalam penelitian ini adalah melalaui analisis kualitatif dengan menggunakan penjelasan deduktif.

C. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

1. Ketentuan Hukum Positif Mengatur Perlindungan Hukum dalam Transaksi Jual Beli Akun *Game Online Free Fire*

Transaksi jual beli akun *game online Free Fire* umumnya dilakukan dengan cara penjual menawarkan akun melalui media sosial, menyertakan spesifikasi dan harga, serta menghubungi calon pembeli untuk melakukan negosiasi dan kesepakatan. Setelah terjadi kesepakatan harga, pembeli mentransfer uang, dan penjual menyerahkan akun beserta password kepada pembeli. Harga satu akun bisa mencapai ratusan ribu hingga jutaan rupiah tergantung kualitas dan kelengkapan akun tersebut. Namun, praktik ini tidak terlepas dari risiko, seperti penipuan, manipulasi data, serta ketidakjelasan status hukum akun sebagai objek jual beli. Beberapa kasus menunjukkan adanya kecurangan, misalnya penjual yang kabur setelah menerima uang atau akun yang tidak sesuai

4 <https://www.instagram.com/p/DJLIMtGz8Ot/>

spesifikasi yang dijanjikan. Selain itu, perlindungan konsumen dalam transaksi ini masih menjadi tantangan karena belum adanya regulasi spesifik yang tegas mengatur perdagangan akun *game online*.⁵

1. Karakteristik Jual Beli Akun *Game Free Fire*

Jika kita melihat praktik jual beli akun *game free fire* ini di kalangan masyarakat khususnya, yang kebanyakan terjadi pada anak-anak dan pemuda yang memang aktif bermain *game free fire*, biasanya praktik jual beli ini akan terjadi apabila kebutuhan untuk memiliki akun yang bagus itu ada, akun yang bagus di sini maksudnya adalah akun yang koleksinya sudah banyak, levelnya sudah tinggi, akun yang sudah lama atau bisa di bilang akun langka dan akun yang sudah di gunakan oleh pro playeer, tetapi kebanyakan alasan membeli akun tersebut karena konsumen ingin memiliki banyak skin atau atribut dalam akun tersebut.⁶

Mekanisme dalam jual beli akun *free fire* umumnya terdapat 5 proses yang biasanya di gunakan, yaitu :

- a. Pembeli dan penjual berkomunikasi untuk melakukan transaksi.⁷
 - b. Penjual memberikan data dan informasi lengkap akun kepada pembeli.
 - c. Harga dan pembayaran dilakukan sesuai kesepakatan.
 - d. Pembeli disarankan mengganti data akun (password, email, nomor telepon) setelah transaksi untuk keamanan agar akun tidak bisa diambil kembali oleh penjual lama.
 - e. Penetapan harga akun dipengaruhi oleh faktor seperti level akun, koleksi skin, karakter langka, diamond, dan prestasi dalam game.
- #### 2. Pengaturan Hukum Positif di Indonesia Terkait Transaksi Jual Beli Akun Free Fire
- a. Menurut KUHPerdara

Menurut Pasal 1457 KUHPerdara, jual beli didefinisikan sebagai suatu persetujuan dimana satu pihak mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, sementara pihak lain berkewajiban untuk membayar harga yang dijanjikan.⁸ Konsep ini berlaku juga pada transaksi jual beli akun *game online* seperti akun *Free Fire*, walaupun akun tersebut bersifat digital, statusnya dapat diakui sebagai objek sah perjanjian jual beli sesuai dengan hukum. Hal ini didasarkan pada Pasal 499 KUHPerdara yang menyatakan bahwa barang adalah tiap benda dan tiap hak yang dapat menjadi objek dari hak milik, sehingga akun *game online* dapat dianggap sebagai benda tidak berwujud yang dapat diperjualbelikan.

- b. Menurut UUI TE

Di sisi lain, menurut pandangan UU ITE, dalam aktivitas jual beli dengan cara daring, maka pihak yang berpartisipasi membentuk ikatan hukum melalui kesepakatan yang dirancang secara daring. Ini sejalan terhadap Pasal 1 angka 17 UU ITE yang telah direvisi dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016. Perjanjian ini dikenal dengan kontrak elektronik, yaitu sebuah kesepakatan yang dituangkan pada dokumen elektronik ataupun media elektronik yang lain. Penjual barang ataupun jasa dengan cara online harus menyampaikan informasi yang lengkap dan jelas terkait ketentuan perjanjian serta deskripsi produk secara menyeluruh

⁵ Ariskan. *Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire*. Repository IAIN Bengkulu, 2022, hlm. 39.

⁶ Dr. Filep Wamafma, dkk “*Perlindungan Hukum bagi Konsumen dalam Transaksi E-Commerce*” Amerta Media, 2023, hlm. 45.

⁷ D.P. Mittal “*Law of Consumer Protection with E-Commerce*” Commercial Law Publishers, 2024, hlm. 70.

⁸ Ahmad Zuhairi “*Hukum Perlindungan Konsumen & Problematikanya*” GH Publishing / Kencana, Jakarta, 2018, hlm. 77.

dan akurat kepada konsumen. Berdasarkan hal tersebut, elemen-elemen dalam perdagangan elektronik mencakup:⁹

- 1) Adanya perjanjian dagang;
- 2) Perjanjian dilakukan melalui platform elektronik;
- 3) Kehadiran langsung para pihak tidak perlu;
- 4) Pelaksanaan perjanjian dilakukan secara terbuka;
- 5) Sistemnya bersifat terbuka melalui internet.

c. Menurut UUPK

Selain dari KUHPdata dan UU ITE, ketentuan mengenai jual beli akun *game online* ini juga terdapat dalam UU No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, yang dimana tertuang dalam beberapa pasal di dalamnya:¹⁰

- 1) Pasal 4 berisi hak-hak konsumen untuk mendapatkan informasi yang benar, jelas, dan jujur terkait barang/jasa yang diperjualbelikan.
- 2) Pasal 7 mengatur kewajiban pelaku usaha untuk bertindak jujur, memberikan informasi yang tepat.
- 3) Pasal 18 mengatur tentang ketentuan perjanjian baku (klausula standar) dalam transaksi.
- 4) Pasal 19 menegaskan bahwa pelaku usaha wajib bertanggung jawab atas kerugian konsumen.
- 5) Pasal 61-63 mengatur sanksi pidana bagi pelaku usaha yang melanggar ketentuan dalam UU Perlindungan Konsumen.¹¹

2. Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Apabila Terjadi Kerugian dalam Jual Beli Akun *Game Online Free Fire*

1. Perlindungan Secara Preventif

Perlindungan hukum preventif terhadap konsumen yang mengalami kerugian dalam jual beli akun *game online Free Fire* bertujuan untuk mencegah terjadinya sengketa dan masalah sejak awal transaksi. Bentuk perlindungan ini antara lain diwujudkan dalam kewajiban pelaku usaha (penjual akun) untuk memberikan informasi yang benar, jelas, dan jujur terkait kondisi akun yang dijual, seperti deskripsi akun, kelengkapan data, dan keaslian akun.

2. Perlindungan Secara Represif

Perlindungan hukum represif terhadap konsumen yang mengalami kerugian dalam jual beli akun *game online Free Fire* melibatkan penerapan sanksi hukum terhadap pelaku usaha atau orang yang melanggar aturan dalam transaksi tersebut. Secara hukum di Indonesia, perjanjian jual beli akun game dapat dianggap batal demi hukum

9 Extrix Mangkeprijanto "Pidana, ITE dan Perlindungan Konsumen" GUEPEDIA, 2019, hlm. 87.

10 Anak Agung Gede Brahma Aditya Pemayun, Anak Agung Sri Indrawati "Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Atas Pemberlakuan Gacha Pada Game Online", Fakultas Hukum Universitas Udayana, 2022, hlm. 25.

11 Kimpalan Sebakas, Budi Santoso "Analisa Yuridis Keabsahan Jual Beli Akun Permainan Daring Secara Backdoor antara Para Gamers (Pemain Daring)" Analisa Yuridis Keabsahan Jual Beli Akun Permainan Daring Secara Backdoor antara Para Gamers (Pemain Daring)", Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro, 2024, hlm. 27.

jika objeknya bertentangan dengan ketentuan perundang-undangan atau merugikan pihak lain, karena akun game sesungguhnya adalah hak penggunaan yang diberikan oleh pengembang, bukan hak milik penuh yang dapat diperjualbelikan secara bebas. Jika terjadi penipuan, seperti tidak diserahkannya akun setelah pembayaran atau diambil kembali oleh penjual (*hackback*), korban dapat melaporkan pelaku kepada aparat penegak hukum.¹²

3. Upaya Penyelesaian Sengketa dalam Jual Beli Akun *Free Fire*

a. Pelaporan melalui *Developer Game Free Fire* (Garena)

Dilakukan melalui beberapa kebijakan dan mekanisme yang tercantum dalam Syarat dan Ketentuan Layanan (*Terms of Service*) serta Kebijakan Privasi mereka. Garena menegaskan bahwa akun game adalah milik Garena dan lisensi penggunaan akun diberikan kepada pengguna selama mereka mematuhi aturan yang ditetapkan. Apabila terjadi pelanggaran terhadap syarat layanan, seperti penipuan, penggunaan akun secara ilegal, atau pencurian akun, Garena berhak untuk menangguhkan atau memblokir akun tersebut tanpa pemberitahuan terlebih dahulu sebagai langkah perlindungan terhadap pengguna lain dan integritas permainan.

b. BPSK (Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen)

Dalam jual beli akun *Free Fire*, hambatan utama dalam penyelesaian sengketa oleh Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK) sering terkait dengan kurangnya pemahaman konsumen dan pelaku usaha tentang mekanisme penyelesaian sengketa, keterbatasan aksesibilitas BPSK diberbagai daerah, serta minimnya sosialisasi mengenai fungsi dan layanan BPSK. Hambatan lain adalah kompleksitas posisi hukum jual beli akun game yang sering berada di wilayah abu-abu legalitas, sehingga penyelesaian sengketa terkadang sulit dilakukan secara tegas dan cepat. Selain itu, proses penyelesaian sengketa melalui jalur litigasi di pengadilan negeri sering dianggap memakan waktu lama dan biaya yang tinggi, sehingga tidak menjadi pilihan utama bagi konsumen yang mengalami kerugian.

c. Secara Litigasi

Hambatan utama dalam penyelesaian sengketa jual beli akun *Free Fire* dari segi litigasi terletak pada sifat proses peradilan yang cenderung kompleks, memakan waktu lama, dan biaya yang relatif tinggi. Proses litigasi yang panjang dapat membuat para pihak, terutama konsumen, merasa terbebani dan enggan untuk melanjutkan kasusnya ke pengadilan. Selain itu, posisi hukum jual beli akun *game online* yang masih abu-abu dan belum terdapat regulasi khusus yang secara eksplisit mengatur status kepemilikan dan peralihan akun game, menimbulkan kesulitan dalam pembuktian serta penerapan norma hukum dalam sengketa ini. Ketiadaan bukti dokumen fisik serta transaksi yang sering kali dilakukan secara digital dan informal juga menyulitkan proses litigasi. Hambatan lain yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman hukum dari konsumen dan pelaku usaha serta terbatasnya akses ke pengadilan bagi sebagian masyarakat.

d. Hambatan dalam transaksi jual beli akun game online free fire

¹² Lalu Aris Andra Anugrah "Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Yang Melakukan Transaksi Online Melalui Fitur Marketplace Pada Aplikasi Facebook" Fakultas Hukum, Ilmu Sosial, Dan Ilmu Politik, Universitas Mataram, Mataram 2025, hlm. 17.

Dalam hal penyelesaian sengketa, hambatan utama di BPSK adalah minimnya pemahaman konsumen dan pelaku usaha, keterbatasan akses, dan kompleksitas hukum jual beli akun yang berada di zona abu-abu legalitas. Namun, BPSK memberikan upaya penyelesaian dengan metode non-litigasi seperti mediasi, konsiliasi, dan arbitrase yang cepat dan murah, serta kewenangan untuk memutus sengketa secara final dan mengikat. Edukasi dan sosialisasi hak konsumen juga terus ditingkatkan agar lebih banyak memanfaatkan mekanisme ini, termasuk dalam sengketa yang melibatkan layanan rekber.

Dari sisi litigasi, hambatan berupa kompleksnya proses, durasi yang lama, biaya tinggi, dan ketidakjelasan status hukum akun menjadi tantangan besar. Solusi yang diajukan meliputi peningkatan literasi hukum, penyediaan bantuan hukum, modernisasi sistem peradilan dengan teknologi, serta penguatan regulasi khusus terkait jual beli akun game online agar penyelesaian sengketa melalui pengadilan menjadi lebih efektif dan adil.

D. KESIMPULAN

Pengaturan jual beli akun *game online Free Fire* menurut hukum positif di Indonesia sudah diatur oleh beberapa Undang-undang yaitu, UUPK, UUTE, KUHPdata. Perlindungan hukum terhadap konsumen dilakukan secara preventif melalui transparansi informasi, penggunaan mekanisme transaksi aman seperti rekening bersama (rekber), dan edukasi konsumen. Secara represif, perlindungan diwujudkan dengan penerapan sanksi pidana dan ganti rugi jika terjadi penipuan atau pelanggaran hukum. Bentuk perlindungan hukum terhadap jual beli akun game online free fire ini terdapat pada pasal 19 dan pasal 23 UUPK, yang dimana dalam pasal 19 tersebut mengatur tentang tanggung jawab pelaku usaha untuk mengganti kerugian dari pembeli, dan dalam pasal 23 yang mengatur tentang penyelesaian sengketa apabila pelaku usaha menolak untuk bertanggung jawab atas kerugian konsumen yang dapat digugat melalui Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK). Secara keseluruhan, perlindungan hukum ini berlandaskan KUHPdata, UUPK, dan UU ITE, yang bertujuan memberikan kepastian, keadilan, dan keamanan dalam jual beli akun Free Fire di ranah digital yang berkembang.

Saran saya terhadap maraknya kasus penipuan jual beli akun *game online* khususnya *free fire* ini, menurut saya jika dilihat dari segi peraturan dan Undang-undang yang sudah ada sekarang, memang sudah sangat sesuai dengan permasalahan yang terjadi tetapi, sesuai saja tidak cukup untuk menyelesaikan masalah yang terjadi melainkan, dibutuhkan adanya Tindakan nyata yang harus dilakukan oleh pemerintah atau oleh aparat yang berwenang, karena saya melihat penanganan kasus penipuan jual beli akun *game online free fire* ini kurang ditinjau tegas oleh pemerintah dan aparat yang berwenang, mungkin karena terlihat sepele hanya karena akun *game* saja tanpa adanya dampak besar yang akan terjadi, tetapi menurut saya justru dari hal yang terlihat sepele ini akan timbul dampak yang besar di kemudian hari. Bentuk perlindungan jual beli akun free fire sejauh ini menurut saya belum cukup bisa direalisasikan secara tepat, walaupun sudah banyak diatur dalam Undang-undang maupun perlindungan secara preventif dan represif, nyatanya itu semua masih belum cukup untuk mencegah maraknya penipuan dalam jual beli akun free fire ini. Maka dari itu saran saya di mulai

dari pengawasan orang tua agar anak-anak tidak melakukan transaksi jual beli yang melanggar aturan, dan juga aparat yang berwenang serta pemerintah lebih sigap untuk melakukan pengawasan, terutama dalam dunia internet karena penipuan sering kali terjadi melalui internet tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim Barkatullah “*Perlindungan Hukum bagi Konsumen dalam Transaksi E-Commerce*” Yogyakarta: Pascasarjana FH UII Press / Nusamedia (ed./cet. variasi), 2009 / 2021.
- Extrix Mangkeprijanto “*Pidana, ITE dan Perlindungan Konsumen*” GUEPEDIA, 2019.
- Ahmad Zuhairi “*Hukum Perlindungan Konsumen & Problematikanya*” GH Publishing / Kencana, Jakarta, 2018.
- D.P. Mittal “*Law of Consumer Protection with E-Commerce*” Commercial Law Publishers, 2024.
- Dr. Filep Wamafma, dkk “*Perlindungan Hukum bagi Konsumen dalam Transaksi E-Commerce*” Amerta Media, 2023.
- Anak Agung Gede Brahma Aditya Pemayun, Anak Agung Sri Indrawati “*Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Atas Pemberlakuan Gacha Pada Game Online*”, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana, 2022.
- Ariskan.. “*Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire*” Repository IAIN Bengkulu. 2022.
- Kimpalan Sebakas, Budi Santoso “*Analisa Yuridis Keabsahan Jual Beli Akun Permainan Daring Secara Backdoor antara Para Gamers (Pemain Daring)*” Analisa Yuridis Keabsahan Jual Beli Akun Permainan Daring Secara Backdoor antara Para Gamers (Pemain Daring)”, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro, 2024.
- Lalu Aris Andra Anugrah “*Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Yang Melakukan Transaksi Online Melalui Fitur Marketplace Pada Aplikasi Facebook*” Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Ilmu Sosial, Dan Ilmu Politik, Universitas Mataram, Mataram 2025.
- <https://www.hukumonline.com/klinik/a/hukumnya-jual-beli-akun-igame-online-i-lt60fa01707edc0/>
- <https://www.instagram.com/p/DJLIMtGz8Ot/>