CAUSA
ISSN 3031-0369

Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol 17 No 1 Tahun 2026
Cahaya Ilmu Bangsa Institute

UJI KEABSAHAN KLAUSUL LISENSI TERBATAS ASET VIRTUAL MOBILE LEGENDS BANG BANG DITINJAU DARI HUKUM POSITIF INDONESIA

Jeremy Hisar Pasaribu[1]

Email: jeremy.hisar@gmail.com
Fakultas Hukum, Universitas Padjadjaran

Abstract

This study analyzes the legal paradox between the substantial economic valuation of in-game virtual assets and the total absence of consumer ownership rights under game developers' Terms of Service (ToS). *Focusing on Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)—whose developer Moonton achieved a $6 billion valuation driven by In-App Purchases (IAP)—this paper evaluates how game publishers systematically bypass the Copyright Exhaustion Doctrine (First Sale Doctrine) under Article 80 of Law Number 28 of 2014 Concerning Copyright by granting only revocable licenses. Concurrently, digital storefronts continue to utilize "Buy" or "Purchase" labels on transaction interfaces. Utilizing a normative juridical method with comparative and statutory approaches, this research fills a critical gap in prior literature that focused predominantly on protecting developers from Real Money Trading (RMT). Instead, this article demonstrates how such storefront practices violate Article 10 letter c of Law Number 8 of 1999 Concerning Consumer Protection regarding misleading statements about consumer rights. Drawing a comparative legal analysis with California Business and Professions Code §17564.3 (Assembly Bill 2426), this paper formulates preemptive policy recommendations for Indonesia's Electronic System Provider (PSE) regulations and BPKN guidelines to mandate explicit licensing disclosures on digital transactions.*

Keywords: ***First Sale Doctrine, Digital Goods Licensing, Consumer Protection***.

Abstrak

Penelitian ini menganalisis paradoks hukum antara tingginya nilai ekonomi aset virtual dalam permainan serta ketiadaan hak milik konsumen di bawah perjanjian *Terms of Service* (ToS) pengembang. Berfokus pada Mobile

Article History
Received: November 2026
Reviewed: November 2026
Published: November 2026

Copyright : Author
Publish by : CAUSA

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

[1] Catatan kaki Biodata Selain Instansi terkini

CAUSA
ISSN 3031-0369
Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan
Vol 17 No 1 Tahun 2026
Cahaya Ilmu Bangsa Institute

Legends: Bang Bang (MLBB)—yang pengembangnya (Moonton) mencapai valuasi $6 miliar didorong oleh *In-App Purchases (IAP)*—penelitian ini menguji bagaimana pengembang permainan tersebut secara sistematis mengesampingkan Doktrin Pengurasan Hak Cipta (*First Sale Doctrine*) berdasarkan Pasal 80 UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dengan hanya memberikan lisensi terbatas. Di sisi lain, etalase digital tetap menggunakan tombol berketerangan "Beli" pada layar transaksi. Menggunakan metode yuridis normatif engan pendekatan komparatif dan perundang-undangan, penelitian ini mengisi kesenjangan (*research gap*) atas literatur terdahulu yang mayoritas berfokus pada perlindungan pengembang dari *Real Money Trading* (RMT). Penelitian ini membuktikan bahwa praktik etalase digital tersebut melanggar Pasal 10 huruf c UU Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen mengenai pernyataan yang menyesatkan mengenai hak konsumen. Dengan memanfaatkan analisis komparatif terhadap *California Business and Professions Code § 17564.3 (Assembly Bill 2426),* penelitian ini merumuskan rekomendasi kebijakan pra-kondisi pada regulasi Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) dan panduan BPKN di Indonesia untuk mewajibkan keterbukaan lisensi pada transaksi digital.

Kata kunci: Doktrin Pengurasan Hak Cipta, Lisensi Barang Digital, Perlindungan Konsumen

PENDAHULUAN

Akselerasi industri permainan digital (*digital games*) dan kompetisi elektronik (*e-sports*) di Indonesia telah mengalami transformasi struktural, menggeser hiburan interaktif dari sekadar komoditas hiburan menjadi ekosistem ekonomi digital berkekuatan finansial secara masif[2]. Fenomena tersebut tercermin secara nyata pada permainan daring bertipe *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), salah satunya adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) yang dikembangkan oleh Moonton Technology Co., Ltd. Valuasi komersil yang tinggi atas ekosistem tersebut terbukti melalui akuisisi Moonton oleh Savvy Games Group dari ByteDance yang mencapai nilai US$ 6 Miliar[3]. Besaran skala ekonomi tersebut ditopang oleh mekanisme transaksi *In-App Purchases* (IAP) yang berkelanjutan, seperti komersialisasi objek virtual seperti *hero* dan *skin*[4]. Di Indonesia, arus transaksi mata uang Rupiah yang dikonversi menjadi mata uang virtual berupa *Diamonds* berlangsung secara masif melalui Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) aggregator pembayaran resmi, dan bahkan hal tersebut mengakibatkan terbentuknya pasar sekunder antar-pengguna (C2C)

[2] Trademart Networth, "The Hidden Economics Behind Mobile Legends Net Worth 2018: A Deep Dive", *Trademart Economics Review,* 2026
[3] Rashmita Behera, "Why Savvy Games Paid $6 Billion for the Company Behind Mobile Legends", *UndrAds Gaming Industry Insights,* Oktober 2026
[4] *Ibid.*

pada platform *marketplace digital*[5]. Fakta ini mengonfirmasi bahwa objek virtual dalam permainan digital memiliki nilai ekonomi riil (*real economic value*) yang diakui secara luas dalam lalu lintas ekonomi masyarakat.

Tingginya intensitas transaksi komersil tersebut menyimpan problematika hukum mendasar akibat kontradiksi antara tampilan layar etalase digital (*front-end*) dengan fakta perjanjian lisensi di tingkat belakang (*back-end*). Pada *interface* toko dalam permainan maupun *platform* transaksi *top-up*, pengembang (*developer*) dan pelaku usaha secara konsisten menggunakan indikator tombol berlabel "BELI", "BUY", atau "PURCHASE" saat memproses pembayaran mata uang Rupiah dari konsumen. Penggunaan istilah tersebut mengondisikan persepsi masyarakat bahwa transaksi yang dilakukan merupakan bentuk pembelian yang memindahkan hak kepemilikan atas objek virtual tersebut. Namun, *Terms of Service* (ToS) Moonton justru menentukan hal yang bertolak belakang, sebagaimana *Section 5* ToS MLBB secara eksplisit mengatur bahwa pengguna sama sekali tidak memperoleh hak kepemilikan atas objek virtual tersebut[6]. Lebih lanjut, *Section 7* poin ke-4 ToS menegaskan bahwa akses pengguna hanyalah sebatas lisensi terbatas atas konten Moonton yang dapat dihentikan berdasarkan diskresi pengembang sebagaimana diatur dalam *Section 11 paragraph 2* ToS MLBB

Kajian terdahulu telah menganalisis status hak kebendaan atas *virtual property* pada permainan MLBB[7]. Namun, fokus analisis studi tersebut terbatas pada perlindungan hak ekonomi pengembang dari praktik perdagangan *Real Money Trading* (RMT) antar-pemain[8], serta memosisikan ToS pengembang sebagai norma mengikat yang wajib dipatuhi pengguna tanpa menguji keabsahannya[9]. Dengan demikian, terdapat kesenjangan kajian (*research gap*) yang signifikan, mengingat studi terdahulu belum menguji problematika etalase toko digital yang memasarkan lisensi terbatas dengan narasi jual-beli yang berpotensi menyesatkan pengguna.

Guna mengisi kesenjangan akademis tersebut, penelitian ini bertumpu pada tiga fokus analisis utama. Penelitian ini diawali dengan membedah ketidaksinambungan yuridis antara label "Beli" pada *interface* ettalase digital (*front-end*) dengan skema lisensi terbatas pada ToS MLBB (*back-end*) berdasarkan UU Perlindungan Konsumen. Selanjutnya, analisis diarahkan untuk menemukan studi komparatif terhadap kasus serupa guna merumuskan rekomendasi reformasi hukum pra-kondisi bagi Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemenkomdigi) serta Badan Perlindungan Konsumen Nasional (BPKN) di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Kajian ini mengadopsi pendekatan penelitian hukum yuridis-normatif (*normative legal research*), yang mengarahkan pembedahan analisisnya pada penelaahan kerangka norma,

[5] Febriella Martinez Sitorus dkk., "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, Juni 2022, hlm. 110.
[6] Moonton Technology Co. Ltd., *Terms of Service: Mobile Legends: Bang Bang*
[7] Febriella Martinez Sitorus dkk., *op.cit.,* hlm. 109.
[8] *Ibid,* hlm. 117.
[9] *Ibid,* hlm. 121.

asas-asas keperdataan, doktrin keilmuan, serta aturan perundang-undangan yang berkaitan erat dengan pokok permasalahan[10]. Spesifikasi penelitian yang diterapkan bersifat deskriptif-analitis, yang bertujuan untuk menguraikan secara sistematis, faktual, dan presisi mengenai kontradiksi antara tampilan *interface* toko digital (*front-end*) permainan MLBB dengan ketentuan lisensi dalam *Terms of Service* (ToS) Moonton[11]. Guna membedah permasalahan tersebut, Penulis menggunakan 3 (tiga) pendekatan hukum:

1. Pendekatan Konseptual: yaitu menganalisis isu hukum tersebut menggunakan data sekunder berupa pendapat para ahli, terutama dalam menganalisis pergeseran doktrinal Hukum Kekayaan Intelektual terkait pengesampingan Doktrin Pengurasan Hak Cipta (*Copyright Exhaustion Doctrine* atau *First Sale Doctrine*) pada barang virtual MLBB, serta menguraikan konsep ilusi kepemilikan barang digital (*Digital Ownership Illusion*) dari perspektif hukum perlindungan konsumen;
2. Pendekatan Peraturan Perundang-Undangan: yaitu menguji isu hukum menggunakan data primer seperti Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen (UU Perlindungan Konsumen), Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta), serta Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE);
3. Pendekatan Komparatif: yaitu membandingkan kerangka hukum perlindungan konsumen digital di Indonesia dengan *California Business and Professions Code* § 17564.3 sebagaimana diundangkan melalui *California Assembly Bill 2426* sesi 2023—2024.

Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan dengan menginventarisasi dan mengklasifikasikan dokumen hukum serta klausul ToS MLBB secara sistematis[12]. Selanjutnya, analisis bahan hukum dilakukan secara kualitatif-preskriptif[13]. Bahan hukum yang terkumpul dianalisis secara kritis menggunakan penalaran hukum deduktif untuk menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip hukum yang bersifat umum menuju pada analisis fakta yuridis transaksi digital MLBB[14]. Analisis kualitatif-preskriptif ini ditujukan untuk merumuskan rekomendasi pembaharuan kebijakan yang aplikatif bagi regulator di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pasal 40 ayat (1) huruf s UU Hak Cipta secara eksplisit mengatur bahwa Program Komputer merupakan salah satu bentuk ciptaan yang dilindungi dalam rezim Hak Cipta. Permainan digital seperti MLBB beserta seluruh elemen di dalamnya—meliputi kode sumber (*source code*), grafik *interface*, rancangan dan desain dari *hero* maupun *skin,* maupun objek virtual lainnya—terkualifikasi secara yuridis sebagai kesatuan program komputer dan dokumen elektronik[15]. Berdasarkan kualifikasi norma tersebut, seluruh barang virtual yang

[10] Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat,* Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003, hlm. 13
[11] *Ibid.,* hlm. 14
[12] Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum: Edisi Revisi,* Jakarta: Prenadamedia Group, 2017, hlm. 181
[13] *Ibid.,* hlm. 183
[14] *Ibid.,* hlm. 185
[15] Febriella Martinez Sitorus dkk. *Op. Cit.,* hlm. 112

terdapat dalam MLBB secara mutlak berkedudukan sebagai objek ciptaan yang tunduk pada ketentuan UU Hak Cipta.

Skema perikatan berbasis jual-beli atas suatu objek ciptaan secara otomatis mengikatkan transaksi tersebut pada berlakunya doktrin *Copyright Exhaustion Doctrine* (*First Sale Doctrine*)[16]. Doktrin ini menentukan bahwa hak eksklusif pemegang hak cipta untuk mengontrol distribusi atas suatu salinan spesifik ciptaan dianggap habis (*exhausted*) setelah terjadinya penjualan pertama yang sah, sehingga pembeli memperoleh hak milik (*personal property right*) penuh atas salinan benda tersebut[17]. Namun, Moonton Technology Co. Ltd. (selanjutnya disebut "Moonton") tidak mengadopsi skema jual-beli demikian dalam transaksi atas barang virtual MLBB.

Dalam mengomersialkan objek ciptaan tersebut tanpa memindahkan hak cipta, Moonton mengadopsi instrumen lisensi sebagaimana diatur dalam Pasal 80 UU Hak Cipta, dengan Pasal 1 angka 20 UU Hak Cipta mendefinisikan lisensi sebagai "izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu". Ketentuan mengenai transaksi barang virtual diatur secara otonom pada *Section 5 (Virtual Items)* dalam *Terms of Service Mobile Legends: Bang Bang* (selanjutnya disebut "ToS MLBB"). Ketika pengguna mengonversi mata uang riil Rupiah menjadi mata uang virtual seperti *Diamonds* untuk memperoleh barang virtual, *Section 5* mengunci sifat perikatan sebagai pemberian lisensi terbatas dan meniadakan hak kepemilikan bagi pengguna. Adapun *Section 5 paragraph 3—4* ToS MLBB berbunyi sebagai berikut:

> "*Provided you Comply with these Terms, we grant you a personal, non-exclusive, non-transferable, non-sublicensable, limited right and license to use any Virtual Items you gain access to, whether purchased or otherwise obtained, solely in connection with your use of the Game and within the Game and for no other purpose. You do not own or otherwise have proprietary rights of such Virtual Items.*"

Terjemahan:

> "Dengan ketentuan Anda mematuhi Ketentuan ini, kami memberikan Anda hak dan lisensi terbatas yang bersifat pribadi, non-eksklusif, tidak dapat dipindahtangankan, dan tidak dapat disublisensikan untuk menggunakan Barang Virtual apa pun yang Anda dapatkan aksesnya, baik yang dibeli maupun yang diperoleh dengan cara lain, semata-mata sehubungan dengan penggunaan Anda atas Permainan dan di dalam Permainan serta bukan untuk tujuan lain. Anda tidak memiliki atau mempunyai hak kepemilikan atas Barang Virtual tersebut."

Melalui klausa di atas, Moonton menggunakan instrumen Lisensi berdasarkan Pasal 80 UU Hak Cipta untuk membatasi hak pengguna agar tidak memperoleh hak milik (*ownership*/*eigendom*) terhadap barang virtual yang diperolehnya. Pengguna permainan

[16] Aaron Perzanowski dan Jason Schultz, *Op. Cit.,* hlm. 34
[17] *Ibid.,* hlm. 37

tersebut—baik yang mengeluarkan biaya riil maupun yang mendapatkan barang virtual secara gratis—justru hanya berstatus sebagai pemegang hak menguasai (*bezit*/*detentie*) berdasarkan Pasal 529 KUHPerdata atas dasar izin pakai (*precarium*)[18]. Ketiadaan hak milik ini dirumuskan secara absolut pada *Section 5 Paragraph 5* ToS MLBB yang berbunyi sebagai berikut:

> *"We will provide you the access to the Virtual Items for a period of at least one (1) month from the date of purchase, after which, we may, in our sole discretion at anytime, terminate the Services under the Terms."*

Terjemahan:

> "Kami akan menyedikan akses kepada Anda atas Barang Virtual untuk jangka waktu sekurang-kurangnya 1 (satu) bulan sejak tanggal pembelian, yang mana setelah itu, kami dapat, atas kearifan tunggal kami kapan saja, mengakhiri Layanan berdasarkan Ketentuan ini."

Dengan berlakunya klausa ini terhadap setiap pengguna layanan permainan MLBB, maka *Copyright Exhaustion Doctrine* tidak dapat diberlakukan terhadap transaksi demikian. Perancangan kontrak sebagaimana termuat dalam ToS MLBB tersebut menempatkan pengguna dalam ilusi kepemilikan digital (*digital ownership illusion*)[19]. Dalam situasi operasional harian, ketiadaan hak milik tersebut tidak terasa dampaknya bagi pengguna, sebagaimana pengguna dapat menggunakan dan menikmati barang virtual tersebut seolah-olah sebagai barang milik pribadi selama *server* permainan beroperasi normal.

Kerentanan posisi hukum pengguna akan timbul ketika terjadi pemutusan akses akun secara sepihak maupun penutupan *server* (*server shutdown*). Ketika layanan berhenti, maka kerugian pengguna atas hilangnya akses terhadap barang virtual tersebut tidak dapat dituntut—baik melalui mekanisme klaim keperdataan maupun ganti rugi pemulihan hak milik—sebagaimana rumusan *Section 5* ToS MLBB telah membatasi kewajiban keperdataan pengembang hingga sebatas jaminan akses minimal 30 hari sejak tanggal transaksi. Oleh karena itu, selama Moonton selaku *developer* telah memberikan akses selama jangka waktu yang telah disebut, maka setelahnya Moonton tidak memiliki kewajiban kontraktual untuk menyediakan akses tersebut atas dasar hak yang dimiliki Moonton melalui *Section 11 paragraph 2* ToS MLBB yang berbunyi sebagai berikut:

> *"We reserve the right, at any time and without prior notice, to remove or disable your access to the Services, including the Game, Moonton Content, and Virtual Items, at our discretion for any reason or no reason."*

Terjemahan Penulis:

> "Kami berhak, kapan saja dan tanpa pemberitahuan sebelumnya, untuk menghapus atau menonaktifkan akses Anda ke Layanan, termasuk Permainan, Konten Moonton,

[18] Febriella Martinez Sitorus dkk., *op. Cit.,* hlm. 116
[19] Aaron Perzanowski dan Jason Schultz, *op. Cit.,* hlm. 104

dan Barang Virtual, atas kearifan kami untuk alasan apa pun atau tanpa alasan sama sekali."

Dalam perspektif Hukum Perdata, rumusan pada *Section 5* ToS MLBB menunjukkan adanya ketidakseimbangan kedudukan keperdataan yang mendasar antara Moonton dengan pengguna. Asas kebebasan berkontrak sebagaimana diatur dalam Pasal 1338 KUHPerdata mensyaratkan adanya kedudukan yang seimbang (*equal bargaining power*) dan proporsionalitas hak dan kewajiban antar-pihak[20]. Namun, dalam perjanjian baku elektronik seperti ToS MLBB, perikatan dibentuk secara sepihak melalui klausul adhesi (*adhesion contract*) dengan pengguna yang ditempatkan dalam posisi "terima atau tinggalkan" (*take it or leave it*)[21].

Dalam perspektif UU Perlindungan Konsumen, rumusan *Section 5* ToS MLBB tersebut juga memberikan wewenang pemutusan layanan kapan saja, sebagaimana ditunjukkan dalam frasa *"in our sole discretion at anytime"* (atas kearifan tunggal kami kapan saja). Klausul ini terkualifikasi sebagai klausul eksonerasi murni (*unmitigated exoneration clause*), sehingga bertentangan dengan perlindungan konsumen[22].

Pada Pasal 18 ayat (1) huruf a UU Perlindungan Konsumen, *Section 5* ToS MLBB mengalihkan tanggung jawab pelaku usaha dalam rupa peniadaan kewajiban ganti rugi atau pengembalian dana maupun pemutusan akses barang virtual secara sepihak. Pada Pasal 18 ayat (1) huruf g UU Perlindungan Konsumen, *Section 5* ToS MLBB juga memaksa pengguna untuk memberikan persetujuan ulang (*click-wrap re-agreement*) dengan ancaman pemblokiran akses layanan jika menolak. Hal demikian terkualifikasi sebagai persetujuan fiktif (*fictional consent*), sebagaimana pengguna ditempatkan di bawah tekanan ekonomis (*economic duress*) yang memaksa pengguna untuk menyetujui isi ToS MLBB yang baru demi memperoleh kembali akses atas layanan beserta barang virtual yang telah didapatkan sebelumnya. Dengan demikian, *Section 5* ToS MLBB merupakan bentuk penyalahgunaan keadaan (*misbruik van omstandigheden*) yang secara normatif melanggar Pasal 18 UU Perlindungan Konsumen[23].

Ketidaksinambungan yuridis juga timbul ketika skema lisensi terbatas pada *Section 5* ToS MLBB (*back-end*) disandingkan dengan tampilan *interface* etalase digital pada *front-end*. Pada toko dalam permainan (*in-game store*) MLBB maupun platform Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) *top-up* pihak ketiga, indikator transaksi secara konsisten menggunakan label "BELI", "BUY", atau "PURCHASE". Penggunaan istilah "Beli" atau semacamnya secara langsung memicu praktik pemasaran yang menyesatkan (*deceptive marketing/false advertising*) dan memperkuat *digital ownership illusion* bagi pengguna[24]. Konsumen wajar pada umumnya mengartikan kata "Beli" sebagai suatu pembelian atas barang yang dijual lepas dan berakibat pada peralihan hak milik secara tetap sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1457 KUHPerdata. Ketidaksesuaian fundamental antara narasi *in-*

[20] Subekti, *Hukum Perjanjian,* Jakarta, Intermasa, 2002, hlm. 28
[21] Ahmadi Miru, *Hukum Kontrak & Perancangan Kontrak,* Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007, hlm. 45
[22] Mariam Darus Badrulzaman. *Kompilasi Hukum Perikatan,* Bandung: Citra Aditya Bakti, 2001, hlm. 87
[23] Ahmad Miru, *op. cit.,* hlm. 52
[24] Aaron Perzanowski dan Jason Schultz, *op. Cit.,* hlm. 105

game store dengan substansi perikatan pada *Section 5* ToS MLBB yang merupakan lisensi terbatas dengan jaminan akses sekurang-kurangnya 30 hari. Hal demikian bertentangan dengan Pasal 10 huruf c UU Perlindungan Konsumen, sebagaimana perbedaan terminologi antara yang ditampilkan pada *front-end* dengan *back-end* tersebut merupakan bentuk penyampaian informasi yang menyesatkan (*false advertising*) mengenai hak hukum konsumen.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, maka *Section 5* ToS MLBB telah melanggar ketentuan dalam Pasal 10 huruf c, Pasal 18 ayat (1) huruf a, dan Pasal 18 ayat (1) huruf g UU Perlindungan Konsumen. Dengan demikian berdasarkan Pasal 18 ayat (3) UU Perlindungan Konsumen, maka *Section 5* ToS MLBB menjadi batal demi hukum (*null and void*). Sebagai akibatnya, maka Moonton tidak lagi memiliki dasar kontraktual untuk membatasi jaminan akses sebatas 30 hari ataupun membebaskan diri dari kewajiban ganti rugi sebagaimana yang diatur oleh Pasal 19 UU Perlindungan Konsumen dan Pasal 1243 KUHPerdata.

Perlu diperhatikan bahwa ketentuan ToS MLBB mengenai kepemilikan atas barang virtual tidak hanya diatur dalam *Section 5* saja, sebagaimana *Section 7 (limited license)* ToS MLBB juga mengatur hal yang serupa. Setelah mengonsolidasikan seluruh barang virtual ke dalam kualifikasi "Moonton Content" dalam *Section 7* poin ke-1, selanjutnya poin ke-4 memuat rumusan ketentuan sebagai berikut:

> *"YOU ACKNOWLEDGE AND AGREE THAT YOU SHALL HAVE NO OWNERSHIP OR OTHER PROPERTY INTEREST IN ANY MOONTON CONTENT (INCLUDING WITHOUT LIMITATION ANY CONTENT YOU CREATED BASED ON, OR RELATING TO, MOONTON CONTENT), AND TO THE FULLEST EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, ALL RIGHTS IN AND TO MOONTON CONTENT ARE AND SHALL FOREVER BE OWNED BY MOONTON AND ITS LICENSORS."*

Terjemahan Penulis:

> "Anda mengakui dan menyetujui bahwa Anda tidak mempunyai kepemilikan atau kepentingan hak milik lainnya atas Konten Moonton apapun (termasuk tetapi tidak terbatas pada segala konten yang Anda buat berdasarkan, atau berkaitan dengan konten Moonton), dan sejauh yang diizinkan oleh hukum yang berlaku, seluruh hak atas dan terhadap Konten Moonton adalah dan akan selamanya dimiliki oleh Moonton dan pemberi lisensinya."

Dalam rumusan klausul *Section 7* ToS MLBB tersebut, frasa *"to the fullest extent permitted by applicable law"* ("sejauh yang diizinkan oleh hukum yang berlaku") merupakan instrumen teknis perancangan kontrak yang dikenal sebagai *saving clause* (klausul penyelamat)[25]. *Saving clause* digunakan oleh perancang kontrak (*contract drafter*) sebagai mekanisme perlindungan hukum otomatis, terutama dengan pertimbangan bahwa permainan MLBB milik Moonton merupakan layanan permainan yang beroperasi di berbagai negara dengan sistem hukum yang beragam. Dengan adanya *saving*

[25] Ahmadi Miru, *op. cit.,* hlm. 68

clause ini, sang perancang kontrak berharap agar klausul tersebut tidak membatalkan seluruh isi ToS MLBB, melainkan klaim tersebut disesuaikan sampai pada batas maksimum yang ditoleransi oleh hukum negara setempat.

Dengan adanya *saving clause* pada *Section 7* ToS MLBB, Moonton dapat menyesuaikan penafsiran terhadap ketentuan tersebut agar tidak menabrak peraturan perundang-undangan yang berlaku guna menghindari batalnya keseluruhan ToS MLBB. Namun demikian, aktifnya *saving clause* pada *Section 7* justru menimbulkan ketidakhubungan struktural (*structural disconnection*) dengan *Section 5* yang secara limitatif membatasi transaksi dalam bentuk lisensi terbatas. Mengingat *saving clause* pada *Section 7* tidak dirumuskan sebagai klausa pengesampingan umum (seperti penggunaan frasa *"Notwithstanding any other provisions in these Terms"*), maka rumusan *saving clause* tersebut tidak dapat digunakan sebagai rujukan silang terhadap *Section 5*. Dengan demikian, maka *Section 5* secara mandiri dinyatakan batal demi hukum berdasarkan Pasal 18 ayat (3) UU Perlindungan Konsumen yang berdampak pada tidak diakuinya skema lisensi terbatas dan gugurnya klaim peniadaan ganti rugi akibat *false advertising* tersebut.

Kendati UU Perlindungan Konsumen telah menyediakan norma dasar larangan *false advertising* tersebut, hukum positif Indonesia saat ini masih mengalami kekosongan aturan teknis operasional (*technical guidelines*) mengenai standar keterbukaan informasi pada antarmuka (*interface*) etalase digital. Guna memperkuat penegakan hukum Pasal 10 huruf c UU Perlindungan Konsumen terhadap praktik etalase permainan digital, fenomena *false advertising* telah memiliki preseden empiris dan acuan komparatif di yurisdiksi lain. Salah satu preseden yang dimaksud adalah perkara *Andino v. Apple Inc.* (2021), yang menguji keabsahan penggunaan label "Buy" pada antarmuka etalase digital saat hak pemanfaatan konten tersebut ternyata dapat dihentikan secara sepihak oleh penyedia layanan.[26]. Peristiwa ini menjadi bukti nyata bahwa *digital ownership illusion* beralih dari sekadar isu akademis menjadi kerugian finansial nyata bagi konsumen saat pengembang memutuskan layanan.

Pembelajaran dari preseden perkara Andino v. Apple Inc. mendorong lahirnya instrumen hukum baru melalui pengundangan California Assembly Bill 2426 (AB 2426) yang mengundangkan *California Business and Professions Code* § 17564.3 yang menetapkan kewajiban transparansi etalase digital dengan tiga norma utama, antara lain[27]:

- Larangan menggunakan istilah "Buy", "Purchase", atau terminology lain yang mengindikasikan peralihan hak kepemilikan atas produk digital secara penuh;
- Kewajiban untuk menampilkan pemberitahuan yang jelas dan menyolok (*conspicuous statement*) sebelum transaksi difinalisasi, dengan informasi tersebut menyatakan bahwa
    - Konsumen hanya memperoleh lisensi terbatas untuk mengakses barang digital;
    - Lisensi dapat dihentikan atau dicabut oleh penerbit; dan

[26] United States District Court, *N.D. California, Andino v. Apple Inc.,* Case No. 20-cv-07123-JSW (2021)
[27] State of California, *California Business and Professions Code § 17564.3* (Assembly Bill No. 2426, Legislative Session 2023–2024).

    - Akses terhadap produk digital dapat hilang apabila lisensi dihentikan atau layanan tidak lagi disediakan
- Ketentuan transparansi ini dikecualikan apabila produk digital tersebut dapat diunduh secara penuh untuk digunakan secara *offline* tanpa bergantung pada *server* pengembang/*developer*.

Lahirnya *California Business and Professions Code* § 17564.3 sebagai respons atas maraknya gugatan dan kontroversi di industri digital membuktikan bahwa penggunaan istilah "Beli" dan sejenisnya pada etalase MLBB bukan merupakan kasus terisolasi, melainkan merupakan bagian dari pola masalah yang telah terjadi secara berulang di tingkat global. Oleh karena itu, kerangka transparansi teknis dalam *California Business and Professions Code* § 17564.3 menjadi relevan untuk diadopsi Kemenkomdigi guna menyempurnakan peraturan teknis PP PSTE agar penegakan Pasal 10 huruf c UU Perlindungan Konsumen dapat berjalan secara konkrit pada ekosistem permainan digital di Indonesia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara kualifikasi yuridis barang virtual MLBB dengan konstruksi perikatan dalam ToS MLBB yang diterapkan oleh Moonton selaku *developer*. Barang virtual dalam permainan MLBB terkualifikasi sebagai ciptaan berbentuk program komputer sebagaimana dimaksud dalam Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta. Dalam kaitannya dengan *Copyright Exhaustion Doctrine* yang mengikat transaksi jual-beli salinan ciptaan, skema perikatan atas barang virtual justru dialihkan dari mekanisme jual-beli (Pasal 1457 KUHPerdata) menjadi skema lisensi terbatas berdasarkan Pasal 80 UU Hak Cipta.

Kerangka perikatan tersebut berpengaruh pada posisi dan hukum keperdataan para pihak. Ditinjau dari KUHPerdata, pembatasan jaminan akses barang virtual sekurang-kurangnya 30 hari serta klausul pemutusan sepihak menempatkan pengguna pada kedudukan pemegang izin pakai tanpa hak milik yang berpotensi menimbulkan *digital ownership illusion*[28]. Ditinjau dari UU Perlindungan Konsumen, peniadaan kewajiban ganti rugi atas hilangnya nilai ekonomi barang virtual secara materiil berfungsi sebagai klausul eksonerasi terselubung yang melanggar Pasal 18 ayat (1) huruf a UU Perlindungan Konsumen. Selain itu, mekanisme pembaruan ToS berkala sebagai syarat keberlanjutan akses layanan melanggar norma pembatasan penundukan aturan sepihak sebagaimana diatur dalam Pasal 18 ayat (1) huruf g UU Perlindungan Konsumen.

Klausula baku tersebut juga memuat kecacatan perancangan kontrak (*drafting defect*) sebagaimana ditunjukkan pada *Section 5* jo. *Section 7* ToS MLBB. Frasa *saving clause "To the fullest extent permitted by applicable law"* pada *Section 7* tidak menjangkau ketentuan pada *Section 5* akibat ketidakhubungan struktur, mengingat *Section 7* tidak diformulasikan sebagai klausa pengesampingan umum dan *Section 5* tidak memuat rujukan

28

silang. Ketiadaan jembatan penafsiran ini menyebabkan *saving clause* pada *Section 7* gagal memitigasi cacat hukum pada *Section 5,* sehingga rumusan *Section 5* ToS MLBB secara otomatis tetap batal demi hukum berdasarkan Pasal 18 ayat (3) UU Perlindungan Konsumen.

Ditinjau dari perspektif keterbukaan informasi, terdapat perbedaan antara penggunaan label "Beli" atau "Buy" pada *interface* etalase digital (*front-end*) dengan skema lisensi terbatas pada *back-end*, yang berkaitan dengan ketentuan Pasal 10 huruf c UU Perlindungan Konsumen mengenai penyampaian informasi hak konsumen. Meskipun UU Perlindungan Konsumen telah memuat norma yang melarang tindakan demikian, kerangka pengaturan pelaksana seperti PP PSTE belum memuat norma teknis operasional mengenai standar transparansi antarmuka. Preseden perkara Andino v. Apple Inc. dan pengundangan *California Business and Professions Code* § 17564.3 (AB 2426) menunjukkan bahwa perbedaan indikator etalase dan sifat perikatan merupakan persoalan sistemik pada industri digital yang mendorong diperlukannya pengaturan standar teknis secara spesifik.

Saran:

Sebagai langkah reformasi hukum pra-kondisi (*preemptive legal reform*), Kemenkomdigi perlu menyempurnakan peraturan teknis pelaksana seperti PP PSTE. Pembaruan tersebut hendaknya mempertimbangkan kerangka transparansi teknis sebagaimana diatur dalam *California Business and Professions Code* § 17564.3 (AB 2426) dengan menetapkan kewajiban bagi Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) permainan digital di Indonesia untuk menyajikan *licensing disclaimer* berbentuk *pop-up* yang menyolok sebelum transaksi *in-app purchase* difinalisasi, guna memastikan kejelasan sifat perikatan tersebut bagi konsumen demi mencapai konsensualisme yang bersifat substantif.

Sejalan dengan langkah tersebut, BPKN hendaknya merumuskan Pedoman Pengawasan Etalase Digital guna memberikan standar penggunaan istilah pada toko dalam permainan (*in-game store*). Pedoman ini dapat mengatur kejelasan penggunaan istilah "Beli" atau "Buy" agar senantiasa disertai penjelasan mengenai sifat lisensi barang digital sebagai penegakan Pasal 10 huruf c UU Perlindungan Konsumen, sekaligus melakukan evaluasi terhadap klausul-klausul baku elektronik yang membatasi tanggung jawab keperdataan secara sepihak.

Terakhir, *developer* permainan digital seperti Moonton perlu melakukan penataan kembali teknik perancangan kontrak (*contract drafting*) pada ToS MLBB guna mewujudkan keselarasan antara ketentuan *back-end* dan tampilan *interface* etalase digital *front-end*. *Developer* hendaknya menyesuaikan ketentuan pembatasan akses dan klausul perjanjian baku dengan norma perlindungan konsumen serta asas proporsionalitas berkontrak yang berlaku di Indonesia guna menjamin kepastian hukum bagi para pihak.

DAFTAR PUSTAKA

DASAR HUKUM

Indonesia, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*.

Indonesia, *Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 42

Indonesia. *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 281.

Indonesia. *Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 185.

Moonton Technology Co., Ltd. *Terms of Service: Mobile Legends: Bang Bang*.

State of California. *California Business and Professions Code § 17564.3* (Assembly Bill No. 2426, Legislative Session 2023–2024).

United States District Court, N.D. California. (2021). *Andino v. Apple Inc.*, Case No. 20-cv-07123-JSW.

BUKU

Badrulzaman, M.D. (2001). *Kompilasi Hukum Perikatan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Marzuki, P.M. (2017). *Penelitian Hukum: Edisi Revisi*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Miru, A. (2007). *Hukum Kontrak & Perancangan Kontrak*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Perzanowski, A. & Schultz, J. (2016). *The End of Ownership: Personal Property in the Digital Economy*. Cambridge: MIT Press.

Subekti (2002). *Hukum Perjanjian*. Jakarta: Intermasa.

ARTIKEL JURNAL

Sitorus, F.M., Amirulloh, M., & Djukardi, E.H. (2022). 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,* 6(1), 110-120.