

# Asuransi bagi Akun Game Online untuk Risiko Peretasan

Clivio Rahardjo<sup>1\*</sup>, Abigail Prasetyo<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mustika Raja Law Office

<sup>2</sup> Fakultas Hukum, Universitas Kristen Satya Wacana

\* Corresponding author's e-mail : [cliviorahardjo7@gmail.com](mailto:cliviorahardjo7@gmail.com)

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p><b>Kata kunci :</b> Insurance; Online Game; Virtual Asset.</p> <p><b>How To Cite :</b> Rahardjo, C. &amp; Prasetyo, A. (2024). Asuransi bagi Akun Game Online untuk Risiko Peretasan. <i>Nagari Law Review</i>, 8(2), 285-297.</p> <p><b>DOI :</b> <a href="https://doi.org/10.25077/nalrev.v.8.i.2.p.285-297.2024">10.25077/nalrev.v.8.i.2.p.285-297.2024</a></p>	<p>Online games are a type of entertainment that is the result of technological developments that occur in this era of globalization. Indonesia is a country with a very large number of active internet users. Most of the active internet users in Indonesia are online game players. Online games are categorized as a digital asset because players can collect various virtual items. Also, the high level and how high the rank that has been achieved in a game account has its own economic value in the eyes of the players. That makes an online game account has its own economic value and is an asset that must be maintained. An online game account owner is also not immune to the risk of losing their account. One of the unavoidable risks is losing an online game account due to hacker attacks. Hackers can hack into a person's online gaming account and take ownership of it. The risk of hacking is a threat that is not expected to happen. By holding online game account insurance from the threat of hacking, it can divert the risk of online game account owners who are exposed to hacker attacks.</p>

## 1. Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini pertumbuhan dan perkembangan teknologi terjadi sangat pesat.<sup>1</sup> Salah satu jenis teknologi yang mengalami perkembangan adalah perangkat lunak. Perangkat lunak pada suatu sistem komputer menjadi organ yang sangat penting, salah satunya sebagai pengembang dan pembuat aplikasi. Jenis perangkat tersebut telah menghasilkan berbagai jenis aplikasi yang mempermudah aktivitas kehidupan manusia dan juga hiburan.<sup>2</sup> Salah satu jenis media hiburan yang berkembang di era globalisasi ini adalah *game online*.<sup>3</sup>

*Game online* adalah permainan komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya *game online* dapat diakses secara langsung dari perusahaan khusus yang menyediakan *game*. Untuk memainkan sebuah *game online* biasanya dibutuhkan dua perangkat penting, yaitu komputer dan jaringan internet.<sup>4</sup> Akan tetapi, seiring berjalannya waktu *game online* mengalami perkembangan dan bisa dimainkan di *smartphone*.<sup>5</sup> Manfaat *game online* yang semula sebagai media hiburan juga mengalami

<sup>1</sup> Tasya Safiranita Ramli. (2021). "Pengenalan Hukum Teknologi Informasi Dalam Pemanfaatan *Over The Top* untuk Pendidikan". *Acta Diurnal Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan*, 5 (1), hlm. 79.

<sup>2</sup> Nur Alifah, et al. (2023). "Peran Teknologi Input dan Output dalam Pengembangan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Komputer." *Jurnal Kendali Teknik dan Sains*, 1 (4), hlm. 124.

<sup>3</sup> Jubaidah Hasibuan dan Aisyah Anggreni. (2022). "Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe." *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan, dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3 (1), hlm. 21.

<sup>4</sup> Andri A. Kustiawan dan Andi W. B. 2019. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. CV. Ae Media Grafika. hlm. 6.

<sup>5</sup> Yosua Falentino Rompas, et al. (2023). "Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi." *Jurnal Ilmiah Society*, 3 (1), hlm. 3.

perkembangan dan berfungsi juga sebagai sarana sosialisasi.<sup>6</sup> *Game online* yang populer di masyarakat memunculkan komunitas pecinta *game online* tersebut.

Tren memainkan *game online* ini terus berkembang dan berhasil menciptakan berbagai komunitas pecinta *game online*. Para pemain *game online* saling berinteraksi dengan bermain bersama, berbagi paduan serta trik bermain dan melakukan jual beli akun permainan.<sup>7</sup> Di masa kini, *game online* memuat berbagai macam data serta benda virtual yang menjadikan suatu akun *game online* memiliki nilai ekonomis tersendiri dan dapat dikatakan sebagai aset virtual.<sup>8</sup> Berbagai macam contoh benda virtual pada *game online* adalah karakter, *skin*, *item-item* dan lain sebagainya.<sup>9</sup>

Pemain dan penikmat *game online* di Indonesia tergolong tinggi. Di Indonesia sendiri sebanyak 143,26 juta dari 262 juta warganya merupakan pengguna internet aktif. Sebanyak 43,89% masyarakat Indonesia menggunakan internet antara 1 sampai 3 jam perhari, 29,63% menggunakan internet antara 4 sampai 7 jam perhari dan 26,48% menggunakan internet 26,48% perhari. Jenis layanan yang sering diakses pengguna internet di Indonesia adalah aplikasi *chatting* sebanyak 89,53%, media sosial sebanyak 87,13% dan pemain *game online* sebanyak 57,13%.<sup>10</sup> Lebih dari separuh pengguna internet aktif di Indonesia adalah pemain *game online*. Tidak mengherankan jika *game online* seperti PUBG, Mobile Legend, Genshin Impact, Free Fire, Dota 2, Valorant dan lain sebagainya memiliki komunitas yang sangat besar di Indonesia.

Maraknya penikmat *game online* juga tidak bebas dari berbagai ancaman, salah satunya adalah kehilangan akun *game online*. Salah satu ancaman yang dapat mengakibatkan hilangnya akun permainan para penikmat *game online* adalah *hacking*. *Hacking* atau peretasan adalah tindak pidana siber. Tindakan peretasan yang dilakukan pada akun *game online* dapat menimbulkan banyak kerugian materiil dan nonmateriil kepada para korban.<sup>11</sup>

Para pemilik akun *game online* yang sudah menghabiskan banyak waktu dalam memainkan *game online* mereka, dapat kehilangan akun *game online* beserta dengan aset virtual yang tersimpan di dalamnya. Resiko kehilangan akun *game online* tersebut menjadi salah satu resiko kerugian yang dapat menyerang semua pemain *game online* tanpa terkecuali.

Kerugian akibat teretasnya akun *game online* beserta dengan aset virtual milik pengguna mungkin tidak dapat dihindari, tapi resiko kerugian tersebut dapat dialihkan dengan asuransi. Asuransi adalah bentuk pengalihan suatu resiko kerugian dari satu pihak ke pihak lain. Caranya dengan membagi resiko pembayaran pada sejumlah premi yang dilakukan secara adil.<sup>12</sup> Asuransi dapat diartikan pula sebagai sebuah perjanjian antara Perusahaan asuransi dengan pemegang polis.<sup>13</sup> Asuransi menyediakan pertanggungan untuk objek aktivitas yang memiliki potensi menimbulkan resiko kerugian.<sup>14</sup>

6 Hairil Akbar. (2020). "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan *Game Online* Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu." *Communitu Engagement & Emergence Journal*, 1 (2), hlm. 43.

7 Ecen Iip Syariipudin dan Muhammad Auliauhikmah. (2022). "Tinjauan Hukum Islam Pada Jual Beli Akun *Game Online* Mobile Legend Di Kabupaten Garut." *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah (JHESY)*, 1 (1), hlm. 3.

8 Adella Kamala Sari dan Sri Haryati. (2023). "Akun *Game Onlien* Genshin Impact: Hak Kebendaan dan Legalitas sebagai Objek Jual Beli dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia." *Padjajaran Law Review*, 11 (1), hlm. 39.

9 Febriella Martinez Sitorus, et al. (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), hlm. 110.

10 M. Prayogi Eko Saputro, et al. (2019). "Perilaku Konsumen dalam Keputusan Pembelian *Item* pada *Game Online* PUBG *Mobile*." *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 2 (2), hlm. 37.

11 I Gusti Ayu Suanti Karnadi Singgi, et al. (2020). "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Peretasan Sebagai Bentuk Kejahatan Mayantara (*Cyber Crime*)." *Jurnal Konstruksi Hukum*, 1 (2), hlm. 335.

12 Soraya Hafidzah dan Paramitha Sekarayu. (2022). "Perlindungan Hukum Nasabah Atas Gagal Klaim Asuransi Akibat Ketidaktransparanan Informasi Polis Asuransi." *Jurnal USM Law Review*, 5 (1), hlm. 94.

13 Sukadi Suratman dan Muhammad Junaidi. 2019. "Sistem Pengawasan Asuransi Syariah Dalam Kajian Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2014 Tentang Perasuransian." *Jurnal USM Law Review*, 2 (1), hlm.63.

14 Agus Wasita. 2020. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Polis Asuransi Jiwa." *Business Economic, Communication dan Social Sciences (BECOSS)*, 2 (1), hlm. 105.

Berdasarkan pemaparan yang telah Penulis sampaikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam artikel ini adalah, apakah akun *game online* dapat dijadikan sebagai objek asuransi berdasarkan ketentuan hukum positif di Indonesia?

Penelitian ini merupakan hal yang penting karena belum ada peneliti yang meneliti akun *game online* sebagai sebuah objek asuransi. Tujuan utama dilakukannya penulisan ini adalah untuk mendapatkan pemahaman secara utuh mengenai akun *game online*, apakah memenuhi kriteria sebagai sebuah objek asuransi. Selain itu, hal ini juga menyangkut perkembangan pada aspek kebendaan digital (*intangible property*) yang berpengaruh pada ketentuan hukum dan perjanjian yang ada di Indonesia. Pasalnya, sudah banyak penelitian yang membahas mengenai keabsahan jual beli akun *game online*, sehingga perlu dikembangkan salah satu upaya perlindungan bagi pengguna *game online* selaku konsumen. Selain itu, penelitian ini juga memiliki pengaruh yang besar terkait dengan aset digital sebagai sebuah objek asuransi.

## 2. Metode

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian hukum dengan rangkaian aktifitas ilmiah yang didasarkan pada metode, pemikiran, dan sistematika dengan tujuan untuk mempelajari satu atau lebih fenomena hukum tertentu dengan cara mengurainya.<sup>15</sup> Pendekatan penelitian didasarkan pada pendekatan peraturan perundang-undangan atau *statue approach* dan pendekatan kepustakaan atau *library approach*. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data sekunder dan juga data primer. Data sekunder yaitu informasi yang diperoleh dari bahan pustaka, berupa buku, jurnal, naskah akademik yang berkaitan dengan asuransi dan aset kebendaan digital.<sup>16</sup> Data primer seperti peraturan perundang-undangan dan peraturan terkait,<sup>17</sup>

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Game Online sebagai Hak Kebendaan dalam KUH Perdata

Saat menggunakan *game online*, pengguna perlu membuat akun terlebih dahulu untuk mendaftarkan identitasnya. Pembuatan akun pada *game online* biasanya meliputi pengisian nama, asal negara, akun email dan *password*. Setelah melakukan pendaftaran, pengguna kemudian diminta untuk menyetujui atau tidak menyetujui ketentuan-ketentuan yang telah dibuat oleh pengembang *game online*. Biasanya, untuk melanjutkan proses masuk ke dalam permainan, para pengguna harus menyetujui dan menyetujui ketentuan-ketentuan pada *term of service* yang telah dibuat oleh perusahaan pengembang *game online*.<sup>18</sup>

Setelah membuat akun *game online*, para pengguna memiliki hak penuh atas akun mereka. Selanjutnya, perlu dikaji apakah akun *game online* bisa disebut sebagai benda. Pasal 499 KUHPerdata memberikan definisi barang sebagai tiap benda dan tiap hak yang dapat menjadi obyek dari hak milik. Pasal 570 KUHPerdata memberi pengertian dari hak milik sebagai sebuah hak untuk menikmati suatu barang secara lebih leluasa dan untuk berbuat terhadap barang itu secara bebas sepenuhnya, asalkan tidak bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh kuasa yang berwenang dan asal tidak mengganggu hak orang lain; kesemuanya itu tidak mengurangi

<sup>15</sup> M. Ruhly Kesuma Dinata. (2019). *Pengantar Ilmu Hukum*. Sai Waiwai Publishing & UPPM STIH Muhammadiyah Kotabumi. hlm. 18.

<sup>16</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudii. (2007). *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. Rajawali Press. hlm. 13-14.

<sup>17</sup> Erwin Susilo. (2024). "Penerapan Teori Pada Hakikatnya Dalam Menafsirkan Tindak Pidana Narkotika." *Nagari Law Review*, 8 (1), hlm. 53.

<sup>18</sup> Gita Listiavanti dan Budi Hermano. 2024. "Legalitas Akun Game Online Sebagai Objek Perjanjian Jual Beli." *Novum: Jurnal Hukum In Press SPK* 22, Art 1, hlm. 86-87.

kemungkinan pencabutan hak demi kepentingan umum dan penggantian kerugian yang pantas, berdasarkan ketentuan-ketentuan perundang-undangan.

Berdasarkan pengertian benda yang ada pada Pasal 499 KUHPerdara, akun *game online* yang telah dibuat oleh pengguna *game online* merupakan sebuah benda yang dapat menjadi hak milik pembuatnya sesuai dengan Pasal 570 KUHPerdara<sup>19</sup>. Pemilik akun *game online* dapat mempergunakan akun tersebut secara leluasa dan dapat melakukan apa pun terhadap akun *game online* miliknya tersebut sesuai dengan kemauannya.

*Digital asset* atau aset digital adalah suatu barang atau benda yang ada pada sistem elektronik yang mempunyai nilai dan dapat dimiliki atau dikuasai oleh perseorangan maupun badan hukum. Pemahaman Penulis tersebut sejalan dengan pernyataan Nicolas Mario Gunawan, dkk, yaitu: “Akun *game online* sebagai salah satu aset digital sudah diakui secara hukum di Indonesia, walaupun tidak diatur secara khusus dalam hukum perdata di Indonesia”.<sup>20</sup> Aset digital adalah salah satu bentuk perkembangan dari konsep aset atau benda pada dunia nyata yang kemudian mengalami perkembangan kedalam dunia digital. Selain itu, aset digital merupakan benda yang kepemilikannya tercatat secara digital dan dapat dikendalikan langsung oleh pemiliknya.<sup>21</sup> Lebih ringkasnya, perubahan aset fisik kedalam bentuk digital.<sup>22</sup> Dari pengertian tersebut, akun *game online* sebagai sebuah benda memiliki nilai dan secara penuh dapat dikuasai oleh penggunanya dan dipergunakan secara bebas.

### 3.2. Pengertian dan Ruang Lingkup Asuransi dalam Hukum Positif Indonesia

Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2014 tentang Perasuransian memberikan definisi asuransi sebagai sebuah perjanjian antara dua pihak atau lebih dimana penanggung mengikatkan diri kepada tertanggung, dengan menerima premi asuransi, untuk memberikan penggantian kepada tertanggung karena kerugian, kerusakan atau kehilangan keuntungan yang diharapkan, atau tanggung jawab hukum yang timbul dari suatu peristiwa yang tidak pasti, atau untuk memberikan suatu pembayaran yang didasarkan atas meninggal atau hidupnya seseorang yang dipertanggungjawabkan.

Lain lagi, Pasal 246 Kitab Undang-Undang Hukum Dagang memberikan definisi asuransi sebagai sebuah perjanjian, di mana penanggung mengikatkan diri terhadap tertanggung dengan memperoleh premi, untuk memberikan kepadanya ganti rugi karena suatu kehilangan, kerusakan, atau tidak mendapat keuntungan yang diharapkan, yang mungkin akan dapat diderita karena suatu peristiwa yang tidak pasti.

Dari kedua definisi tersebut, asuransi memiliki 4 (empat) komponen yang harus dipenuhi. Pertama, suatu perjanjian yang menjadi dasar pengadaan kontrak antara kedua belah pihak, yaitu tertanggung dan penanggung. Kedua, adanya premi berupa sejumlah uang yang dapat dibayarkan tertanggung kepada penanggung. Ketiga, tertanggung akan diasuransikan oleh perusahaan asuransi apabila terjadi kerugian, kerusakan atau kehilangan keuntungan. Keempat, ada suatu kejadian insiden atau kecelakaan yang disebutkan sebagai sebuah risiko yang mungkin terjadi.<sup>23</sup>

<sup>19</sup> Hukum Online.com, “Hukumnya Jual Beli Akun *Game Online*”, <https://www.hukumonline.com/klinik/a/hukumnya-jual-beli-akun-igame-online-i-lt60fa1707edc0/>, Diakses pada 12 Oktober 2024.

<sup>20</sup> Nicolas Mario Gunawan, et al. 2022. “Pewarisan Akun Digital,” *Lex Patrimonium*, 1 (1). hlm. 12.

<sup>21</sup> Irham Rahman, et al. 2020. “Kejian Yuridis Jaminan Kebendaan Pada Digital Aset Sebagai Objek Jaminan,” *Jurnal Transparansi Hukum*, 3 (2), hlm. 5-6.

<sup>22</sup> Dangur Feliks. 2022. “Aset Kripto Sebagai Objek Harta Waris Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia” *Khazanah Multidisiplin*, 3 (2), hlm. 141.

<sup>23</sup> Fanisyah Fazri dan Lili Kurniawan. 2021. “Aspek Hukum Pelaksanaan Perjanjian Asuransi.” *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 2 (6), hlm. 776.

Secara sederhana konsep dari asuransi adalah peralihan risiko. Peralihan atau penanggulangan risiko oleh penanggung dialihkan kepada pihak asuransi yang dilakukan melalui suatu perjanjian khusus atau biasa disebut perjanjian pertanggungan,<sup>24</sup>

Dari pernyataan tersebut, dapat diambil sebuah poin jika asuransi termasuk jenis kontrak dengan syarat-syarat yang harus dipenuhi seperti diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdara.<sup>25</sup> Pasal 1320 KUHPerdara menyebutkan 4 (empat) syarat agar sebuah perjanjian dapat dianggap sah, yaitu kesepakatan para pihak mengikatkan diri, kecakapan para pihak membuat suatu perikatan, suatu hal tertentu dan suatu sebab yang halal.<sup>26</sup>

Selain pada syarat sahnya suatu perjanjian, asuransi juga tunduk pada beberapa prinsip. Yaitu, prinsip kepentingan yang dapat diasuransikan (*insurable interest*), prinsip kejujuran sempurna (*utmost good faith*), prinsip sebab akibat (*proximate cause*), prinsip ganti rugi (*indemnity*), prinsip pergantian pihak ketiga atau prinsip subrogasi dan prinsip kontribusi.<sup>27</sup>

Dengan perjanjian pertanggungan ini, tertanggung dapat menanggulangi risiko yang berpotensi terjadi pada jiwa, kesehatan, barang atau bahkan hartanya. Hal ini harus diperjanjikan secara jelas terlebih dahulu. Dalam perjanjian pertanggungan, tertanggung memberikan imbalan kepada penanggung berupa premi yang harus dibayarkan. Premi adalah kewajiban tertanggung dan sebuah hak bagi penanggung.<sup>28</sup>

Premi asuransi merupakan sejumlah uang yang harus dibayarkan oleh pemegang polis asuransi kepada perusahaan asuransi karena adanya perjanjian pertanggungan yang ada pada polis asuransi.<sup>29</sup> Dari uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa premi asuransi merupakan sejumlah uang yang dibayarkan oleh tertanggung atau pemegang polis asuransi kepada perusahaan asuransi atau penanggung dengan jumlah pembayaran yang telah disepakati secara bersama.<sup>30</sup>

Menurut Pasal 1 angka 25 UU Perasuransian, objek asuransi adalah jiwa dan raga, kesehatan manusia, tanggung jawab hukum, benda dan jasa, serta semua kepentingan lainnya yang dapat hilang, rusak, rugi, dan/atau berkurang nilainya. Berdasarkan penjelasan dari pasal tersebut, objek pada perjanjian asuransi dapat berupa benda atau harta kekayaan, kepentingan yang melekat pada benda tertentu serta dapat pula jiwa atau raga seseorang. Untuk hal yang berkaitan dengan harta kekayaan harus dinyatakan secara jelas dan pasti mengenai identitas dari objek asuransi tersebut, misalnya ukuran, jumlah, letak, bentuk dan nilai barang.<sup>31</sup> Ketentuan benda yang dapat dikategorikan sebagai objek asuransi tidak disebutkan secara spesifik, yakni apakah benda tersebut haruslah berwujud ataupun tidak berwujud. Sehingga dalam hemat Penulis, ketentuan mengenai benda ini dapat berupa benda berwujud maupun tidak berwujud sepanjang benda tersebut memiliki nilai.

<sup>24</sup> Indra Afrita dan Wilda Arifalina. 2021. "Tanggung Jawab Hukum Perusahaan Asuransi Jiwa terhadap Tertanggung dalam Pembayaran Klaim Asuransi," *Jurnal Hukum Respublica*, 20 (2), hlm. 2.

<sup>25</sup> Bonanda Japatani Siregas, et al, 2023 "Aspek Hukum Terkait Dengan Perjanjian Asuransi Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata." *Jurnal Rectum*, 5 (3), hlm. 302.

<sup>26</sup> I Dewa Ayu Sri Ratnaningsih dan Cokorde Istri Dian Laksmi Dewi, 2024. "Sahnya Suatu Perjanjian Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata," *Jurnal Risalah Kenotariatan* 5 (1), hlm. 15.

<sup>27</sup> Nintha Soehaiya, 2022. "Analisis Yuridis Penerapan Prinsip *Insurable Interest* Dalam Praktik Asuransi Jiwa (Studi Pada PT. Prudential Life Assurance Cabang Medan)," *Locus: Jurnal Konsep Ilmu Hukum*, 2 (1), hlm. 18.

<sup>28</sup> Djoko Prakoso dan I. Ketut Murtika. ((2004). *Hukum Asuransi Indonesia*. Bina Aksara. hlm. 18.

<sup>29</sup> A. Hasyim Ali, et al. 2002). *Kamus Asuransi*. Bumi Aksara. hlm. 248.

<sup>30</sup> Erlina B, et al. 2022. "Proses Penyelesaian Sengketa Gugatan Klaim Asuransi Jiwa PT. AJB Bumi Putera (Studi Putusan Nomor 170/PDT.G/2020/PN.TJK)." *Case Law: Journal of Law*, 3 (1), hlm. 66.

<sup>31</sup> Arikha Saputra, et al. (2021). "Tanggungjawab Asuransi Dalam Mekanisme Klaim Pada Perjanjian Asuransi Berdasarkan Prinsip *Utmost Good Faith*." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9 (1), hlm. 217.

### 3.3. Analisis Akun Game Online Sebagai Objek Asuransi

Akun *game online* merupakan sebuah benda dengan jenis aset virtual yang memiliki nilai dan dapat dimiliki. Benda asuransi erat hubungannya dengan teori kepentingan dalam hukum asuransi. Dalam teori kepentingan, dikatakan bahwa pada benda asuransi melekat hak subjektif yang tidak berwujud, karena benda asuransi dapat mengalami kerusakan, hilang, musnah dan juga berkurang nilainya. Hak subjektif tersebut dikenal dengan kepentingan atau *interest*. Kepentingan itu bersifat absolut, yang artinya harus ada pada setiap objek asuransi dan melekat ke mana saja benda asuransi itu berada. Kepentingan itu harus ada pada benda asuransi pada saat asuransi itu diadakan atau paling tidak saat terjadi peristiwa yang menimbulkan kerugian atau evenemen.<sup>32</sup>

Berdasarkan penjelasan teori kepentingan pada hukum asuransi, akun *game online* sebagai sebuah aset digital dapat hilang sewaktu-waktu akibat dari serangan peretas. Peretasan akun *game online* dianggap sebagai sebuah evenemen. Dengan diadakannya asuransi bagi akun *game online* ini, para pemilik akun *game online* akan mendapatkan ganti kerugian pada saat akun *game online* mengalami peretasan.

Dalam hukum asuransi, ancaman bahaya yang menjadi beban penanggung merupakan peristiwa penyebab timbulnya kerugian, cacat badan atau kematian atas objek asuransi. Selama peristiwa yang menyebabkan timbulnya kerugian itu belum terjadi, maka selama itu juga bahaya yang mengancam objek asuransi disebut sebagai risiko. Kriteria risiko yang tertuju pada objek asuransi adalah sebagai berikut:

- a. Bahaya yang mengancam benda atau objek asuransi.
- b. Berasal dari faktor ekonomi, alam atau manusia.
- c. Diklasifikasikan sebagai risiko pribadi, kekayaan, tanggung jawab.
- d. Hanya berpeluang menimbulkan kerugian.<sup>33</sup>

Pemilik akun *game online* memiliki beberapa risiko yang menjadikan sebuah aset virtual dapat dikategorikan sebagai objek asuransi. Bukan tanpa alasan, karena para pemilik akun *game online* memiliki risiko kehilangan akun *game online* mereka. Kehilangan akun *game online* dapat disebabkan oleh faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal yang menyebabkan hilangnya akun *game online* diantaranya dapat berasal dari dalam diri pemain atau pemilik akun *game online* itu sendiri, sistem di dalam *game* dan pengembang *game* itu sendiri.

Salah satu faktor internal yang paling dasar berasal dari pemilik *akun game* itu sendiri. Tidak jarang, pemain *game online* melupakan kata sandi untuk masuk ke dalam akun *game online* milik mereka. Ini adalah kesalahan paling dasar pemilik akun *game online* yang bisa menyebabkan hilangnya kepemilikan akun mereka. Biasanya, pemain yang melupakan kata sandi untuk masuk ke dalam akun *game online* mereka dapat mengatasinya dengan cara melaporkan hal tersebut kepada pihak pengembang *game online* dan memverifikasinya menggunakan akun media sosial yang sebelumnya sudah dikaitkan dengan akun *game online* mereka.

Faktor internal lain yang dapat menyebabkan seorang pemain *game online* kehilangan akun mereka adalah karena sistem pada *game online*. Sistem *game online* yang diciptakan oleh para pengembang *game online* dengan sebaik mungkin dan telah melewati tahap uji coba agar tidak terjadi kesalahan saat *game online* dirilis dan dipasarkan secara *global*. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan suatu *game online* memiliki kerusakan atau kesalahan sistem yang menyebabkan akun *game online* seseorang hilang atau tidak terdeteksi.

Faktor internal yang tidak paling utama hilangnya akun *game online* milik para pemainnya adalah ditutupnya *server game online* oleh pengembangnya. Saat ini, memang *industry game online* terus

<sup>32</sup> Fitria Dewi Navisa. (2020). "Karakteristik Asas Kepentingan (Insurable Interest) Dalam Perjanjian Asuransi," *Jurnal Negara dan Keadilan*, 9 (2), hlm. 191.

<sup>33</sup> Ricky Christian Benedictus Pyohm Debby T, et al. (2023). "Tinjauan Hak dan Kewajiban Penanggung dan Tertanggung Dalam Perasuransian Di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2014 Tentang Perasuransian," *Lex Crimen*, 12 (2), hlm. 6.

berkembang dan para pengembang *game online* terus merilis *game-game* baru besutan mereka. Tapi, tidak kalah juga dengan penutupan server *game online* oleh beberapa pengembang yang menyebabkan *game online* tersebut tidak dapat dimainkan lagi. Alasan para pengembang *game online* menutup *server* mereka karena *game online* buatan mereka kurang diminati dan sepi pengguna.<sup>34</sup>

Sementara itu, faktor eksternal yang menyebabkan pemilik akun *game online* kehilangan akun milik mereka karena adanya peretasan akun yang dilakukan oleh seseorang. Peretasan atau lebih sering dikenal dengan *hacking* adalah salah satu kejahatan siber berupa aktivitas yang mengakses secara ilegal perangkat digital, seperti computer, ponsel cerdas, tablet dan bahkan seluruh jaringan. Tujuan dari seorang peretas adalah untuk mendapatkan akses secara ilegal ke komputer, jaringan, sistem komputer, perangkat seluler atau sistem.<sup>35</sup> Dalam hal ini kaitannya dengan akun *game online* seorang peretas dapat meretas akun milik seorang pengguna *game online*, sehingga pemilik akun tidak dapat mengakses ataupun masuk ke dalam akun *game online* miliknya tersebut. Peretas akan mengambil alih kepemilikan akun milik sang pengguna dan mengambil hak miliknya secara melawan hukum.

Jika kita melihat dasar hukum dari tindakan peretasan dan pencurian akun *game online* ini sesuai dengan tindak pidana pencurian yang diatur dalam Pasal 362 KUHP. Tindakan peretasan sendiri melanggar Pasal 30 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengenai mengakses komputer/ sistem elektronik secara ilegal.

Pemilik akun *game online* dengan risiko kehilangan akun *game online* karena sebuah peretasan sama halnya dengan pemilik kendaraan yang kehilangan kendaraan mereka karena sebuah pencurian atau perampokan.

Perlu dikutip kembali bahwa dalam pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2014 tentang Peransuransian telah disebutkan “..yang timbul dari suatu peristiwa tidak pasti,“. Kalimat itu mengacu kepada definisi evenemen sebagai suatu peristiwa yang tidak pasti dan tidak dapat diprediksi kapan akan terjadi. Secara lebih sederhana, evenemen sebagai sebuah peristiwa yang menyebabkan kerugian kepada tertanggung. Dari penjelasan tersebut, risiko peretasan akun *game online* dapat dikategorikan sebagai suatu evenemen atau risiko yang dapat terjadi pada akun *game online* sebagai sebuah objek asuransi. Maka, akun *game online* sebagai sebuah objek asuransi telah terpenuhi dari segi kepentingan dan juga risikonya.

### 3.4. Mekanisme Pelaksanaan Perjanjian Asuransi pada Akun *Game Online* sebagai Objek Asuransi

Untuk dapat merealisasikan akun *game online* sebagai sebuah objek asuransi, perlu dijelaskan mekanisme pelaksanaannya.

Setelah dianalisis akun *game online* sebagai sebuah objek asuransi, maka perlu juga dianalisis bentuk perjanjian pertanggungan yang sesuai dengan peraturan dan pengaturan hukum di Indonesia. Di Indonesia sendiri, suatu perjanjian baku dianggap sah selama memenuhi syarat sahnya suatu perjanjian pada Pasal 1320 KUHPerduta, yaitu:

- a. Kesepakatan mereka yang mengikatkan diri.

Kesepakatan adalah awal dari suatu perjanjian dan merupakan hal terpenting yang tidak boleh diabaikan. Sebuah kesepakatan dapat dinyatakan cacat secara hukum apabila yang membuat kesepakatan berada di bawah tekanan pihak lainnya. Inti dari sebuah kesepakatan adalah suatu penawaran yang diterima atau disambut oleh lawan janjinya.<sup>36</sup> Kesepakatan para pihak dalam hal ini terjadi antara pemilik akun *game online* dengan pihak tertanggung atau penyedia jasa asuransi.

<sup>34</sup> R. Robby Desya Caesaryo dan Imanudin Affandi. (2021). “Perlindungan Hukum Terhadap Pemain atas Pembelian Barang Virtual dalam *Game Online* Jenis *Freemium* di Indonesia,” *Jurnal Kertha Semaya*, 9 (5), hlm. 857.

<sup>35</sup> Tri Andika Hidayatullah, et al. (2023). “Perlindungan Hukum terhadap Korban Tindak Pidana Peretasan (*Hacking*) Berkaitan dengan Pencurian Data,” *Unes Law Review*, 6 (1), hlm. 1357.

<sup>36</sup> Stephanie Nathania Maramis, et al. 2023. “Kajian Hukum Tentang Keabsahan Jual Beli *Online* pada Aplikasi *Facebook*,” *Lex Privatum*, 11 (4), hlm. 3.

b. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan

Kata cakap artinya sudah memenuhi persyaratan untuk melakukan perbuatan hukum. Pada Pasal 1330 KUHPerdara menentukan yang tidak cakap untuk membuat perikatan adalah anak yang belum dewasa, orang yang ditaruh dibawah pengampuan dan perempuan yang telah kawin dalam hal yang ditentukan undang-undang, dan pada umumnya semua orang yang oleh undang-undang dilarang untuk melakukan persetujuan-persetujuan tertentu.<sup>37</sup> Dalam hal ini, perlu diperhatikan bahwa orang yang dapat atau boleh mengasuransikan akun *game online* mereka adalah orang yang sudah dinyatakan cakap untuk membuat suatu perikatan.

c. Suatu pokok persoalan tertentu

Dalam Pasal 1332 KUHPerdara dijelaskan bahwa terdapat batasan tertentu terkait barang-barang yang diperdagangkan. Yang menjadi pokok persetujuan hanyalah barang yang boleh diperdagangkan saja. Pasal 1333 menjelaskan bahwa suatu persetujuan harus mempunyai pokok berupa suatu barang yang sekurang-kurangnya ditentukan jenisnya.<sup>38</sup> Dalam hal ini, akun *game online* yang merupakan sebuah barang yang dapat diperdagangkan secara sah dan legal dapat menjadi pokok persetujuan suatu perjanjian baku atau perjanjian pertanggungan.

d. Suatu sebab yang tidak terlarang

Sebab atau kausa adalah tujuan dari suatu perjanjian. Pada Pasal 1335 KUHPerdara ditegaskan bahwa sebuah perjanjian yang dibuat tanpa sebab atau dibuat dengan sebab yang palsu atau hal terlarang, tidak akan memiliki kekuatan hukum. Lebih lanjut pada Pasal 1337, menegaskan suatu sebab yang terlarang adalah yang dilarang oleh undang-undang, atau bila berlawanan dengan kesusilaan atau ketertiban umum. Jadi, dapat disimpulkan bahwa suatu perjanjian batal atau tidak mempunyai kekuatan hukum yang mengikat para pihak apabila perjanjian tersebut tidak memiliki kausa, kausanya palsu, serta kausanya bertentangan dengan undang-undang, norma kesusilaan dan ketertiban umum.<sup>39</sup> Perjanjian pertanggungan dengan objek sebuah akun *game online* tidak bertentangan dengan hukum dan merupakan hal yang sah.

Dua syarat pertama pada Pasal 1320 KUHPerdara merupakan syarat subjektif, karena tentang orang-orang atau para subjek yang mengadakan perjanjian. Dua syarat terakhir merupakan syarat objektif karena mengenai perjanjian itu sendiri dan objek dari perjanjian itu. Dalam Pasal 1320 KUHPerdara terkandung sebuah asas penting, yaitu asas kebebasan berkontrak. Asas kebebasan berkontrak diatur dalam Pasal 1338 KUHPerdara. Asas kebebasan berkontrak memberikan hak kepada setiap orang untuk dapat mengadakan berbagai kesepakatan sesuai dengan kehendak dan persyaratan yang disepakati kedua belah pihak, dengan tetap memenuhi syarat-syarat sahnya suatu perjanjian pada Pasal 1320 KUHPerdara.<sup>40</sup>

Penerapan asas kebebasan berkontrak dalam suatu perjanjian terdiri atas 4 jenis kebebasan, yaitu:

1. Kebebasan bagi para pihak untuk membuat atau tidak membuat kebebasan.
2. Kebebasan untuk menentukan dengan siapa para pihak akan mengadakan perjanjian
3. Kebebasan untuk menentukan atau memilih kausa pada perjanjian yang akan dibuatnya;

<sup>37</sup> Kurniasih BR Bangun, 2021. "Akibat Perbuatan Hukum Anak Dibawah Umur Dalam Perjanjian Bangun Bagi Atas Akta Notarirs (Studi Putusan Perkara Perdata Nomor 07/Pdt.G/2010/PN-Kis Tentang Perjanjian Bangun Bagi)," *Majalah Ilmiah Warta Dharmawangsa*, 15 (2), hlm. 283.

<sup>38</sup> Anju Chornelus Turnip, et al, 2024. "Kekuatan Hukum Perjanjian Lisan Dalam Perikatan Perdata," *Law Journal (Lajour)*, 5 (1), hlm. 5.

<sup>39</sup> Ery Agus Priyono. 2019. "Potret Kontrak Bisnis Waralaba (*Franchise*) (Ketika Rus Ditinggalkan Jasadnya)," *Jurnal Gema Keadilan*, 6 (1), hlm. 6-7.

<sup>40</sup> Emma Nurlaela Sari. 2019. "Telaah Terhadap Pemenuhan Syarat Subjektif Sahnya Suatu Perjanjian Di Dalam Transaksi Elektronik yang Dilakukan Anak di Bawah Umur," *Jurnal Poros Hukum Padjajaran*, 1 (1), hlm. 126.

4. Kebebasan untuk menentukan objek perjanjian;
5. Kebebasan untuk syarat-syarat perjanjian, termasuk kebebasan untuk menerima atau menyimpangi ketentuan undang-undang yang bersifat opsional.<sup>41</sup>

Asas kebebasan berkontrak menyatakan bahwa setiap orang boleh membuat kontrak atau perjanjian yang berisi berbagai macam hal, asalkan kontrak atau perjanjian tersebut tidak bertentangan dengan hukum yang berlaku, kesusilaan dan ketertiban umum. Kebebasan di sini bukanlah kebebasan dalam arti yang luas, tetapi kebebasan yang tetap memiliki batas. Meskipun setiap orang berhak dan memiliki kebebasan untuk membuat suatu perjanjian dengan bentuk dan isi yang disepakati oleh pihak lainnya, perjanjian yang dibuat tersebut tetap harus selalu memperhatikan ketentuan tentang syarat sahnya suatu perjanjian sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di masyarakat.<sup>42</sup>

Pada Pasal 256 KUHd dijelaskan mengenai apa saja yang harus dimuat dalam sebuah polis asuransi, yaitu 1) hari pengadaaan pertanggungan itu 2) Nama orang yang mengadakan pertanggungan itu atas beban sendiri atau atas beban orang lain 3) bahaya yang diambil oleh penanggung atas bebannya, 4) jumlah uang yang untuk dipertanggungkan 5) Bahaya yang diambil oleh penanggung atas bebannya 6) Waktu mulai dan berakhirnya bahaya yang mungkin terjadi atas beban penanggung 7) Premi pertanggungan 8) Pada umumnya, semua keadaan yang pengetahuannya tentang itu mungkin mutlak penting bagi penanggung, dan semua syarat yang diperjanjikan antara para pihak.

Perjanjian pertanggungan dengan akun *game online* sebagai objek pertanggungan dapat dianggap sah dengan menitik beratkannya sesuai dengan syarat sahnya suatu perjanjian pada Pasal 1320 KUHPerdata sebagai dasar hukumnya. Jika Pasal 1320 KUHPerdata yang merupakan syarat sahnya suatu perjanjian telah terpenuhi, maka dapat digunakan asas kebebasan berkontrak yang menjadi penghubung akun *game online* sebagai sebuah objek perjanjian asuransi yang sah.

### 3.5. Potensi dan Tantangan Penerapan Akun *Game Online* Sebagai Objek Asuransi

Dalam merealisasikan asuransi pada akun *game online* tentu memiliki beberapa potensi dan juga tantangan. Tantangan yang pertama adalah penentuan premi. Penentuan besaran premi suatu objek asuransi biasanya ditentukan oleh pihak penanggung. Suatu *game online* tentu memiliki nilai yang berbeda-beda tergantung pada kepopuleran *game* tersebut serta nilai pada aset digital yang ada pada akun *game online* tersebut. Selain itu, aset digital memiliki volatilitas yang sangat tinggi misalnya mata uang kripto. Hal ini juga dipengaruhi kepopuleran suatu *game online* dan minat para penikmat *game online* pada *game* yang ada.<sup>43</sup> Tapi, sebuah *item* virtual pada *game online* dapat menjadi patokan seberapa berharganya akun *game online*.

Selain risiko berupa volatilitas akun *game online*, risiko lainnya adalah kehilangan akun *game online* yang tidak diakibatkan oleh peretasan. Seorang pengguna *game online* dapat kehilangan akses untuk masuk ke dalam akun *game online* mereka sendiri akibat kelalaian dan kesalahan mereka sendiri. Contohnya pemilik akun *game online* lupa dengan kata sandi untuk masuk ke dalam akun mereka. Walaupun biasanya pemilik akun *game online* dapat menghubungi pihak pengembang *game online* dengan menggunakan akun media sosial yang sudah ditautkan pada akun *game online*.

Disamping beberapa tantangan yang ada, penerapan asuransi bagi akun *game online* juga memiliki potensi tersendiri. Jumlah pemain *game online* di Indonesia yang cukup besar jelas membuat jenis

<sup>41</sup> Dedi Harianto. 2016. "Asas Kebebasan Berkontrak: Problematika penerapannya dalam Kontrak Baku Antara Konsumen dengan Pelaku Usaha," *Jurnal Hukum Samudra Keadilan*, 11 (2), hlm. 150.

<sup>42</sup> H. Nanang Hermansyah. 2020. "Analisis Yuridis Eksistensi Asas Kebebasan Berkontrak dalam Perjanjian Dewasa Ini (Standar Kontrak) Di Masyarakat," *Jurnal Wasaka Hukum*, 8 (1), hlm. 175-176.

<sup>43</sup> Liudmyla Biletska, et al. 2024. "Insurance of virtual assets: problems of theory and practice." *Amazonia Investiga*, 13 (74), p. 160.

asuransi ini memiliki potensi keuntungan yang sangat tinggi. Selain itu, komunitas penggemar *game online* di Indonesia sangatlah besar di Indonesia.

#### 4. Penutup

Hasil penelitian ini menjelaskan, pertama, Akun *game online* pada pokoknya dapat dijadikan objek asuransi. Akun *game online* termasuk ke dalam aset digital yang sah, membuat akun *game online* memenuhi persyaratan yang ada untuk menjadi objek asuransi sesuai dengan Undang-Undang Perasuransian. Kedua, Bahaya peretasan yang mengancam keamanan akun *game online* merupakan sebuah evenemen. Hal ini sejalan dengan teori kepentingan dalam hukum asuransi yang menjelaskan pada setiap benda asuransi harus terdapat sebuah kepentingan. Ketiga, Perjanjian pertanggungan pada akun *game online* dapat diadakan sesuai dengan syarat sahnya suatu perjanjian sesuai dengan Pasal 1320 KUHPerdata dan Pasal 256 KUHD mengenai apa saja yang harus dimuat dalam suatu polis asuransi. Keempat, Pengadaan asuransi untuk akun *game online* memiliki sebuah potensi dan bisa menjadi pelopor adanya asuransi bagi aset digital di Indonesia.

#### Referensi

##### Buku

- A. Hasyim Ali, Agustinus Subekti dan Wardana. (2002). *Kamus Asuransi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Andri A. Kustiawan dan Andi W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. Ae Media Grafika.
- Djoko Prakoso dan I. Ketut Murtika. (2004). *Hukum Asuransi Indonesia*. Jakarta: Bina Aksara.
- M. Ruhly Kesuma Dinata. (2019). *Pengantar Ilmu Hukum*. Lampung: Sai Waiwai Publishing & UPPM STIH Muhammadiyah Kotabumi.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji. (2007). *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Rajawali Press.

##### Jurnal

- Adella Kamala Sari dan Sri Haryati. (2023). Akun *Game Online* Genshin Impact: Hak Kebendaan dan Legalitas sebagai Objek Jual-Beli dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia. *Padjajaran Law Review*, 11(1), 38-5. doi: <https://doi.org/10.56895/plr.v11i1.1259>
- Agus Wasita. (2022). Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Polis Asuransi Jiwa. *Business Economic, Communication, and Social Sciences (BECOSS) Journal*, 2(1), 105-113. doi: <https://doi.org/10.21512/becossjournal.v2i1.6131>
- Anju Chornelus Turnip, Richardus F Talubun dan Kevin Koloba. (2024). Kekuatan Hukum Perjanjian Lisan Dalam Perikatan Perdata. *Law Journal (Lajour)*, 5(1), 1-8. doi: [10.32767/lajour.v5i1.192](https://doi.org/10.32767/lajour.v5i1.192)
- Arikha Saputra, Dyah Listiyorini dan Muzayanah. (2021). Tanggungjawab Asuransi Dalam Mekanisme Klaim Pada Perjanjian Asuransi Berdasarkan Prinsip *Utmost Good Faith*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 211-222. doi: <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.32722>
- Bonanda Japatani Siregas, Alkausar Saragih, Halimatul Maryani dan Abdul Halim. (2023). Aspek Hukum Terkait Dengan Perjanjian Asuransi Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. *Jurnal Rectum*, 5(3), 299-307. doi: <http://dx.doi.org/10.46930/jurnalrectum.v5i3.3641>

- Danggur Feliks. (2022). Aset Kripto Sebagai Objek Harta Waris Dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia. *Khazanah Multidisiplin*, 3(2), 139-164. doi: <https://doi.org/10.15575/kl.v3i2.18147>
- Dedi Harianto. (2016). Asas Kebebasan Berkontrak: Problematika penerapannya dalam Kontrak Baku Antara Konsumen dengan Pelaku Usaha. *Jurnal Hukum Samudra Keadilan*, 11(2), 145-156. doi: <https://ejournalunsam.id/index.php/jhsk/article/view/33>
- Eceng Iip Syaripudin dan Muhammad Auliaulhikmah. (2022). Tinjauan Hukum Islam Pada Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend Di Kabupaten Garut. *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah (JHESY)* 1(1), 1-12. doi: <https://doi.org/10.37968/jhesy.v1i1.162>
- Emma Nurlaela Sari. (2019). Telaah Terhadap Pemenuhan Syarat Subjektif Sahnya Suatu Perjanjian Di Dalam Transaksi Elektronik yang Dilakukan Anak di Bawah Umur. *Jurnal Poros Hukum Padjajaran*, 1(1), 118-134. <https://jurnal.fh.unpad.ac.id/index.php/jpmp/article/view/236>
- Erlina B., Yulia Hesti dan Muhammad Ilham. (2022). Proses Penyelesaian Sengketa Gugatan Klaim Asuransi Jiwa PT. AJB Bumi Putera (Studi Putusan Nomor 170/PDT.G/2020/PN.TJK). *Case Law: Journal of Law*, 3(1), 63-80. doi: <https://doi.org/10.25157/caselaw.v3i1.2687>
- Erwin Susilo, Eddy Daulatta Sembiring dan Wigati Taberi Asuh. (2024). Penerapan Teori Pada Hakikatnya Dalam Menafsirkan Tindak Pidana Narkotika. *Nagari Law Review*, 8(1), 51-64. doi: <https://doi.org/10.25077/nalrev.v.8.i.1.p.51-64.2024>
- Ery Agus Priyonon. (2019). Potret Kontrak Bisnis Waralaba (*Franchise*) (Ketika Rus Ditinggalkan Jasadnya), *Jurnal GeTasyama Keadilan*, 6(1), 1-12. doi: <https://doi.org/10.14710/gk.2019.4940>
- Fanisya Fazri dan Lili Kurniawan. (2021). Aspek Hukum Pelaksanaan Perjanjian Asuransi. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 2(6), 722-784. doi: <https://doi.org/10.31933/jemsi.v2i6.641>
- Febriella Martinez Sitorus, Muhamad Amirulloh dan Ety Haryati Djukardi. (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), 109-124. doi: <https://doi.org/10.22437/jssh.v6i1.29002>
- Fitria Dewi Navisa. (2020). Karakteristik Asas Kepentingan (*Insurable Interest*) Dalam Perjanjian Asuransi. *Jurnal Negara dan Keadilan*, 9(2), 188-204. doi: <https://doi.org/10.33474/hukum.v9i2.7490>
- Gita Listiyanti dan Budi Hermano. (2024). Legalitas Akun Game Online Sebagai Objek Perjanjian Jual Beli *Novum: Jurnal Hukum In Press SPK* 22, Art 1, 86-93. doi: <https://doi.org/10.2674/novum.v0i0.60945>
- H. Nanang Hermansyah. (2020). Analisis Yuridis Eksistensi Asas Kebebasan Berkontrak dalam Perjanjian Dewasa Ini (Standar Kontrak) Di Masyarakat. *Jurnal Wasaka Hukum*, 8(1), 152-182. <https://ojs.stihsa-bjm.ac.id/index.php/wasaka/article/view/52>
- Hairil Akbar. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan *Game Online* Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement & Emergence Journal*, 1(2), 42-47. doi: <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- I Dewa Ayu Sri Ratnaningsih dan Cokorde Istri Dian Laksmi Dewi. (2024). Sahnya Suatu Perjanjian Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, *Jurnal Risalah Kenotariatan*, 5(1), 11-18. doi: <https://doi.org/10.29303/risalahkenotariatan.v5i1.204>
- I Gusti Ayu Suanti Karnadi Singgi, I Gusti Bagus Suryawan dan I Nyoman Gede Sugiarta, (2020). Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Peretasan Sebagai Bentuk Kejahatan Mayantara

- (Cyber Crime). *Jurnal Konstruksi Hukum*, 1(2), 334-339. doi: <https://doi.org/10.22225/jkh.1.2.2553.334-339>
- Indra Afrita dan Wilda Arifalina. (2021). Tanggung Jawab Hukum Perusahaan Asuransi Jiwa terhadap Tertanggung dalam Pembayaran Klaim Asuransi. *Jurnal Hukum Respublica*, 20(2), 1-12. doi: <https://doi.org/10.31849/respublica.v20i2.7232>
- Irham Rahman, Hery Lilik Sudarmanto dan Satriyani Cahyo Widayati. 2020. Kajian Yuridis Jaminan Kebendaan Pada Digital Aset Sebagai Objek Jaminan. *Jurnal Transparansi Hukum*, 3(2) 1-10. doi: <https://doi.org/10.30737/transparansi.v3i2.2712>
- Jubaidah Hasibuan dan Aisyah Anggreni. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan, dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 20-28. doi: <https://doi.org/10.30872/ls.v3i1.1148>
- Kurniasih BR Bangun. (2021). Akibat Perbuatan Hukum Anak Dibawah Umur Dalam Perjanjian Bangun Bagi Atas Akta Notarirs (Studi Putusan Perkara Perdata Nomor 07/Pdt.G/2010/PN-Kis Tentang Perjanjian Bangun Bagi). *Majalah Ilmiah Warta Dharmawangsa*, 15(2), 276-291. doi: <https://doi.org/10.46576/wdw.v15i2.1219>
- Liudmyla Bilestska, Oleh Kulyk dan Ihor Shumak. (2024). Insurance of virtual assets: problems of theory and practice. *Amazonia Investiga*, 13(74), 156-164. doi: <https://doi.org/10.34069/AI/2024.74.02.13>
- M. Praoyogi Eko Saputro, Nova Adhitya Anandha dan Reza Muhammad Rizqi. (2019). Perilaku Konsumen dalam Keputusan Pembelian *Item* pada *Game Online* PUBG Mobile. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis* 2(2), 36-44. doi: <https://doi.org/10.37673/jmb.v2i2.522>
- Nicolas Mario Gunawan, Abdul Salam dan Endah Hartati. (2022). Pewarisan Akun Digital. *Lex Patrimonium*, 1(1). <https://lib.ui.ac.id/m/detail.jsp?id=20522401&lokasi=lokal>
- Nintha Soehaiya. (2022). Analisis Yuridis Penerapan Prinsip *Insurable Interest* Dalam Praktik Asuransi Jiwa (Studi Pada PT. Prudential Life Assurance Cabang Medan). *Locus: Jurnal Konsep Ilmu Hukum*, 2(1), 17-29. doi: <https://doi.org/10.56128/jkih.v2i1.18>
- Nur Alifah, Gelen Veranda Deanda, Juniwan dan Didik Aribowo. (2023). Peran Teknologi Input dan Output dalam Pengembangan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Komputer. *Jurnal Kendali Teknik dan Sains*, 1(4), 123-136. doi: <https://doi.org/10.59581/jkts-widyakarya.v1i4.1492>
- R. Robby Desya Caesaryo dan Imanudin Affandi. (2021). Perlindungan Hukum Terhadap Pemain atas Pembelian Barang Virtual dalam *Game Online* Jenis *Freemium* di Indonesia. *Jurnal Kertha Semaya*, 9(5), 848-863. doi: <https://doi.org/10.24843/KS.2021.v09.i05.p10>
- Ricky Christian Benedictus Pyohm Debby T., Antow dan Adi T. Koesoemo. (2024). Tinjauan Hak dan Kewajiban Penanggung dan Tertanggung Dalam Perasuransian Di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2014 Tentang Perasuransian. *Lex Crimen*, 12(2), 1-11. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/lexcrimen/article/view/47935>
- Soraya Hafidzah Rambe dan Paramitha Sekarayu. (2022). Perlindungan Hukum Nasabah Atas Gagal Klaim Asuransi Akibat Ketidaktransparanan Informasi Polis Asuransi. *Jurnal USM Law Review*, 5(1), 93-109. doi: <http://dx.doi.org/10.26623/julr.v5i1.4073>
- Stephanie Nathania Maramis, Merry Elisabeth Kalalo dan Rudolf Sam Mamengko. (2023) Kajian Hukum Tentang Keabsahan Jual Beli *Online* pada Aplikasi Facebook. *Lex Privatum*, 11(4), 1-8. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/lexprivatum/article/view/47946>

- Sukadi Suratman dan Muhammad Junaidi. (2019). Sistem Pengawasan Asuransi Syariah Dalam Kajian Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2014 Tentang Perasuransian. *Jurnal USM Law Review*, 2(1), 63-84. doi: <http://dx.doi.org/10.26623/julr.v2i1.2259>
- Tasya Safiranita Ramli. (2021). Pengenalan Hukum Teknologi Informasi Dalam Pemanfaatan *Over The Top* untuk Pendidikan. *Acta Diurnal Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan*, 5(1), 78-94. doi: <https://doi.org/10.23920/acta.v5i1.688>
- Tri Andika Hidayatullah, Ismansyah dan Nani Mulyati. (2023). Perlindungan Hukum terhadap Korban Tindak Pidana Peretasan (*Hacking*) Berkaitan dengan Pencurian Data. *Unes Law Review*, 6(1), 1356-1366. doi: <https://doi.org/10.31933/unesrev.v6i1.935>
- Yosua Falentino Rompas, John D. Zakarias dan Evelin J.R. Kawung. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi, *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1-11. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/45336>

### **Peraturan Perundang-Undangan**

Kitab Undang-Undang Hukum Dagang

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2011 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2014 Tentang Perasuransian

### **Website**

Hukum Online.com. (2021). *Hukumnya Jual Beli Akun Game Online*.

<https://www.hukumonline.com/klinik/a/hukumnya-jual-beli-akun-igame-online-i-it60fa1707edc0/>. [Diakses 12 Oktober, 2024].