

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan internet telah mengubah cara manusia berinteraksi, dari yang sebelumnya harus bertatap muka menjadi lebih sering dilakukan secara daring. Fenomena ini melahirkan berbagai platform media sosial seperti WhatsApp, Instagram, Telegram, TikTok, dan lainnya, yang tidak hanya mempermudah komunikasi antar pengguna, tetapi juga memberikan kemudahan bagi pegiat bisnis *online*.¹ Transaksi jual beli yang dilakukan secara daring memberikan dampak positif bagi penjual maupun konsumen, memungkinkan mereka bertransaksi dengan lebih efisien dan fleksibel.²

Salah satu bentuk transaksi daring yang semakin populer adalah jual beli akun *game online* melalui grup media sosial.³ Fenomena ini menarik perhatian banyak pihak, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, yang tidak hanya menjadikan *game online* sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sumber penghasilan. Dalam konteks ini, penjualan akun *game online* menjadi peluang bisnis yang

¹Loanas Elisabeta dan Ivona Stoica, "Social Media and its Impact on Consumers Behavior," *International Journal of Economic Practices and Theories* 4, no. 2 (2014): hlm. 295.

² Aditya Ramadhan Aditya, "Efektivitas Media Sosial Dan Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Masyarakat Dalam Operasional Transaksi Jual Beli Online," *Journal of Information Systems and Management (JISMA)* 2, no. 3 (2023): hlm. 66, 3, <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i3.385>.

³ Muhammad Ilman Abidin dkk., "Buying and Selling Activity of Online Game Account Containing Virtual Goods That are Sold on an Online Marketplace," *Faculty of Law, Universiti Teknologi MARA*, 2023, hlm. 178.

signifikan bagi banyak orang, memungkinkan mereka memanfaatkan teknologi modern untuk memenuhi kebutuhan hidup.⁴

Namun, seiring dengan meningkatnya aktivitas jual beli akun *game online*, muncul pula berbagai risiko, terutama yang terkait dengan keamanan dan perlindungan data pribadi. Transaksi yang dilakukan secara daring rentan terhadap berbagai bentuk penipuan, baik dari pihak penjual maupun pembeli. Selain itu, data pribadi yang diberikan selama proses transaksi, seperti informasi identitas, kontak, dan data lainnya, dapat disalahgunakan jika tidak dilindungi dengan baik.

Untuk mengatasi risiko ini, pemerintah Indonesia telah memberlakukan Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi, yang memberikan perlindungan hukum terhadap data pribadi yang dikelola oleh berbagai pihak, termasuk dalam transaksi daring. Undang-undang ini menetapkan hak-hak pengguna atas data pribadi mereka, serta kewajiban bagi penyedia layanan untuk melindungi data tersebut dari akses atau penggunaan yang tidak sah.

Fenomena jual beli akun *game online*, khususnya melalui grup media sosial seperti WhatsApp, sering melibatkan sistem tertentu (*Reff*), di mana penggunaan sistem ini melibatkan data pribadi penjual akun yang dijadikan sebagai garansi atau jaminan keamanan.⁵ Sistem *reff* ini, meskipun efektif dalam meningkatkan keamanan transaksi, juga menambah lapisan risiko terhadap

⁴Dawwir Rif'ah, "Buying and Selling Online Game Accounts in the Perspective of Maqashid Ash-Sharia," *Ulumuddin Journal of Islamic Legal Studies* 2, no. 1 (2021): hlm. 826, 1.

⁵"Cek Keamanan Akun | ansosforum.com," diakses 20 September 2023, <https://ansosforum.com/>.

keamanan data pribadi. Grup media sosial seperti Ansos Forum yang memiliki ribuan anggota menjadi platform utama bagi transaksi semacam ini, yang menuntut perlindungan data pribadi yang lebih ketat.

Penelitian ini memberikan gambaran umum tentang sistem *reff* dalam jual beli akun game online, serta menganalisis bagaimana perlindungan data pribadi diterapkan dalam konteks ini sesuai dengan UU No. 27 Tahun 2022. Dengan meningkatnya popularitas jual beli akun *game online*, perlindungan data pribadi menjadi isu yang semakin mendesak untuk diperhatikan dan ditangani dengan serius.

Ansos Forum merupakan sebuah store yang menyediakan jasa Rekber (Rekening bersama) dan titip post akun *game* yang terpercaya sejak tahun 2017. Ansos Forum juga mempunyai grup media sosial sebagai tempat untuk tawar-menawar ataupun mempromosikan akun *game* bagi para *gamer* yang ingin menjual akunnya ataupun membeli akun *game* lainnya. Adapun pada grup media sosial whatsapp sendiri terdapat kurang lebih 1.000 anggota di dalamnya dan pada akun media sosial Instagram terdapat kurang lebih 200.000 pengikut. Ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.1 Akun Instagram Ansos Forum



Gambar 1.2 Grup WhatsApp Ansos Forum

Dalam praktik jual beli akun game online melalui grup media sosial seperti Ansos Forum, digunakan sistem Rekening Bersama (Rekber) yang melibatkan pihak ketiga sebagai mediator transaksi. Ansos Forum menyediakan jasa rekber ini untuk memastikan keamanan transaksi antara penjual dan pembeli. Transaksi dilakukan melalui grup media sosial WhatsApp, di mana admin Ansos Forum berperan sebagai pihak ketiga yang mengawasi dan menjamin jalannya transaksi. Ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.3 Transaksi dilakukan pada grup WhatsApp dengan sistem rekening bersama yang melibatkan admin, penjual dan pembeli akun

Selain rekber, Ansos Forum juga menawarkan sistem *Reff* kepada penjual. Sistem *Reff* ini adalah memberikan jaminan lebih bagi pembeli, di mana penjual diminta untuk menyerahkan identitas pribadi seperti KTP, Kartu Keluarga, Ijazah, atau SIM kepada admin Ansos Forum. Identitas ini disimpan oleh admin sebagai bentuk garansi, yang akan diberikan kepada pembeli jika terjadi masalah dengan akun yang dibeli, seperti penipuan atau penolakan tanggung jawab oleh penjual. Sistem ini dirancang untuk menambah rasa aman bagi pembeli dan mengurangi risiko penipuan yang sering terjadi dalam transaksi jual beli *akun game online*.

Namun, penggunaan data pribadi dalam sistem *Reff* ini menimbulkan kekhawatiran mengenai perlindungan data pribadi. Data pribadi yang diserahkan kepada pihak ketiga seperti Ansos Forum harus dijamin keamanannya dan tidak boleh disalahgunakan. Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi memberikan kerangka hukum yang mengatur tentang pengumpulan, penyimpanan, dan penggunaan data pribadi oleh pihak yang terlibat dalam transaksi daring, termasuk dalam sistem rekber dan *Reff*. Pelanggaran terhadap ketentuan ini dapat dikenakan sanksi sesuai yang diatur dalam undang-undang tersebut.⁶ Selain risiko penipuan, ada juga ancaman dari perilaku curang dalam transaksi, seperti penggunaan identitas palsu atau tidak memberikan informasi yang benar tentang kondisi akun game yang dijual. Hal ini melanggar hak konsumen untuk mendapatkan informasi yang benar dan jujur, sebagaimana diatur dalam Pasal 4 huruf c dan Pasal 7 huruf b dari Undang-Undang Perlindungan Konsumen.⁷

Sebagai contohnya banyak penjual akun yang tidak mencantumkan dan menyembunyikan kekurangan atau minus pada akun game online tersebut sehingga pada saat dicek ulang atau sudah diserahkan kepada pembeli/konsumen terdapat banyaknya kekurangan dalam akun tersebut yang mana pelaku usaha tidak memberitahukan keterangan akun secara jujur sebelumnya. Hal ini sangat sering terjadi dalam jual beli akun game online sehingga hak konsumen banyak yang diabaikan.

⁶ Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi.

⁷ Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen, Pasal 4 huruf c dan Pasal 7 huruf b.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan konsumen yang ada di grup media sosial ansos forum. Pihak A (konsumen) ingin membeli akun *game online* mobile legend kepada pihak B (produsen). Keduanya sepakat untuk bertransaksi menggunakan jasa rekening bersama yang disediakan oleh ansos forum. Pihak A dan Pihak B serta admin dari ansos forum melakukan transaksi di grup media sosial whatsapp yang telah dibuat. Pada proses transaksi, pihak B memberikan keterangan bahwa akun yang ia jual itu *nominus* atau tidak ada kekurangan pada akunnya dan pihak B siap *Reff* atau bertanggung jawab kepada pihak A apabila terjadi sesuatu pada akun tersebut di kemudian hari. Transaksi pun selesai dengan menggunakan jasa rekber ansos forum dan menggunakan sistem *Reff* yang mana identitas pribadi pihak B akan disimpan oleh admin ansos forum sebagai jaminan.

Namun, setelah 1 bulan kemudian akun game online mobile legend yang sudah dibeli pihak A tersebut mengalami masalah dimana *diamond* atau mata uang yg ada pada *game* tersebut telah minus sehingga tidak dapat dimainkan. Pihak A pun mencoba menghubungi pihak B lagi untuk meminta pertanggungjawaban yang dijanjikan oleh pihak B apabila akunnya bermasalah dikemudian hari. Akan tetapi pihak B tidak dapat dihubungi lagi dan kontak whatsapp pihak A pun sudah diblokir oleh pihak B.⁸

Fokus utama penelitian ini adalah mengevaluasi penggunaan sistem rekening bersama (Rekber) dan sistem *Reff*, di mana identitas pribadi penjual dijadikan jaminan dalam transaksi. Penggunaan identitas pribadi sebagai jaminan

⁸ Aulia Rahman, Pembeli Akun Game di Grup Media Sosial Ansos Forum, *Wawancara Pribadi*, Marabahan, 24 November 2024.

dalam sistem *Reff* membawa sejumlah implikasi penting terkait perlindungan data pribadi.

Peneliti berupaya untuk menganalisis sejauh mana sistem Rekber dan *Reff* ini dapat melindungi konsumen dari risiko penipuan serta penyalahgunaan identitas pribadi sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam UU No. 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi. Penelitian ini mengidentifikasi potensi risiko yang dihadapi konsumen dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan mekanisme perlindungan dalam transaksi jual beli akun *game online*.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memperkuat perlindungan data pribadi dalam transaksi daring, khususnya di lingkungan komunitas gamer yang semakin berkembang. Dan peneliti tertarik untuk melakukan pembahasan lebih mendalam dengan judul **“Perlindungan Data Pribadi dalam Jual Beli Akun *Game Online* Sistem *Reff* pada Grup Media Sosial Ansos Forum”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana penerapan sistem *Reff* dalam jual beli akun *game online* di grup media sosial Ansos Forum?
2. Bagaimana perlindungan data pribadi dalam penggunaan sistem *reff* pada transaksi jual beli akun *game online* di grup media sosial Ansos Forum?

C. Tujuan Penelitian

Sebagaimana yang sudah dijelaskan oleh peneliti dalam rumusan masalah, maka kajian penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui penerapan sistem *Reff* dalam jual beli akun *game online* di grup media sosial Ansos Forum.
2. Mengetahui perlindungan data pribadi dalam penggunaan sistem *reff* pada transaksi jual beli akun *game online* di grup media sosial Ansos Forum.

D. Signifikansi Penelitian

1. Secara Praktis

Signifikansi penelitian ini secara praktis ialah diharapkan meningkatkan pemahaman mengenai perlindungan data pribadi dalam jual beli akun *game online* sistem *Reff* pada grup media sosial Ansos Forum, dan diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terlibat dalam transaksi tersebut dengan mendorong mereka untuk lebih berhati-hati.

2. Secara Teoritis

Signifikansi penelitian ini secara teoritis ialah diharapkan dapat menambah literatur yang tersedia dalam penelitian lainnya dan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, terutama tentang masalah perlindungan data pribadi dalam jual beli akun *game online* sistem *Reff* pada grup media sosial Ansos Forum.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang luas dan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menginterpretasi judul serta permasalahan yang diteliti, maka peneliti perlu mendefinisikan istilah-istilah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pelindungan Data Pribadi adalah keseluruhan upaya untuk melindungi data pribadi dalam rangkaian pemrosesan data pribadi guna menjamin hak konstitusional subjek data pribadi.⁹ Perlindungan data diri yang dimaksud dalam penelitian ini ialah perlindungan data diri penjual maupun pembeli akun *game online* sistem *Reff* di grup Ansos Forum.
2. Jual Beli yang dimaksud dalam penelitian ini ialah jual beli yang dilakukan secara *online* yang mana penjual dan pembeli tidak saling bertemu secara langsung melainkan transaksi dilakukan melalui grup media sosial dengan menyebutkan keterangan harga, ciri-ciri, dan jenis barang. Adapun mekanisme pembayarannya tergantung kesepakatan kedua pihak apakah dibayar terlebih dahulu baru diserahkan barangnya atau sebaliknya bahkan kedua pihak dapat juga menggunakan jasa pihak ketiga sebagai perantara.¹⁰ Jual beli yang dimaksud dalam penelitian ini ialah jual beli akun *game online* di grup Ansos Forum.

⁹ Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Diri Pasal 1 Ayat 2.

¹⁰ Akhmad Farroh Hasan, *Fiqh Muammalah dari Klasik hingga Kontemporer (Teori dan Praktek)*, Pertama (UIN-Maliki Malang Press, 2018), hlm. 131.

3. *Reff* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah garansi yang diberikan penjual dengan mengirimkan identitas pribadi kepada admin sebagai jaminan.
4. Grup Media Sosial yang dimaksud dalam penelitian ini ialah sebuah grup yang dibuat melalui aplikasi media sosial berupa aplikasi WhastApp.
5. Ansos Forum adalah sebuah store yang menyediakan jasa Rekber (Rekening bersama) dan titip post akun *game* yang terpercaya sejak tahun 2017.¹¹ Ansos Forum juga mempunyai grup media sosial sebagai tempat untuk tawar- menawar ataupun mempromosikan akun game bagi para *gamer* yang ingin menjual akunnya ataupun membeli akun *game* lainnya. Adapun pada grup media sosial whatsapp sendiri terdapat kurang lebih 1000 anggota didalamnya dan memiliki kurang lebih 200.000 pengikut pada akun media sosial Instagram.

F. Kajian Pustaka

Peneliti mengacu pada penelitian yang mendekati dengan penelitian yang pernah dilakukan peneliti terdahulu. Dengan demikian, untuk mengetahui fakta dari penelitian, maka dalam definisi operasional ini peneliti mennguraikan beberapa penelitian yang mempunyai kesamaan tema atau mirip dengan penelitian terdahulu tetapi dalam pembahasannya terdapat perbedaan untuk menghindari kesalahpahaman dan kekeliruan.

¹¹ “Cek Keamanan Akun | ansosforum.com.”

1. Kajian pustaka yang pertama, skripsi yang ditulis oleh Alya Nadila dengan judul “Perlindungan Konsumen dalam Jual Beli Akun Pubg Game Online PUBG *Mobile*” skripsi pada Jurusan Hukum Ekonomi Syariah (*Muamalah*) Fakultas Syariah UIN Antasari Banjarmasin, dipublikasikan pada tahun 2023.¹² Hasil penelitian ini menunjukkan perlindungan konsumen dalam jual beli akun game online dilihat dari teori Perlindungan Konsumen dan dalam Perspektif Hukum Islam. Dengan pelepasan tanggung jawab pelaku usaha dengan prinsip-prinsip jual beli yang tidak sesuai dengan UUPK dan menurut hukum Islam, penjual melanggar perintah Allah yang termuat dalam Q.S Al-Maidah ayat 1 dan Q.S An-Nisa ayat 29.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang perlindungan dalam jual beli akun game online dengan transaksi secara online atau elektronik. Sedangkan perbedaannya adalah didalam penelitian ini ialah, jenis akun game online yang diperjualbelikan adalah berbagai macam akun game online, kemudian sistem transaksi menggunakan jasa rekening bersama dan sistem *Reff* yang mana transaksi dilakukan hanya melalui grup media sosial ansos forum. Sedangkan di dalam penelitian oleh Alya Nadila yaitu jenis akun yg diperjualbelikan adalah akun game online PUBG *mobile*, kemudian sistem transaksi dilakukan secara online antara pihak penjual dengan pembeli saja tanpa adanya pihak ketiga atau tidak melalui jasa rekening bersama.

¹² Alya Nadila, “Perlindungan Konsumen dalam Jual Beli Akun Game Online PUBG Mobile” (s1, Syariah, 2023), hlm. viii, <https://idr.uin-antasari.ac.id/24438/>.

2. Kajian pustaka yang kedua, skripsi yang ditulis oleh Fajar Aulia dengan judul “Pendapat Ulama Kabupaten Barito Kuala Terhadap Praktik Jual Beli Akun Game online Free Fire Lewat Grup Facebook” skripsi pada Jurusan Hukum Ekonomi Syariah (*Muamalah*) Fakultas Syariah UIN Antasari Banjarmasin, dipublikasikan pada tahun 2022.¹³ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ulama Kabupaten Barito Kuala terhadap praktik jual beli akun game online free fire lewat grup facebook dan untuk mengetahui alasan dan dasar hukum ulama Kabupaten Barito Kuala terhadap praktik jual beli akun game online free fire lewat grup facebook. Penelitian ini adalah penelitian lapangan yaitu dengan terjun ke lapangan yang berlokasi di Kabupaten Barito Kuala. Peneliti melakukan wawancara terhadap 6 ulama yang menjadi informan ulama yang dimaksud ialah yang terdaftar dan tidak terdaftar di Majelis Ulama Indonesia, ulama yang membuka pengajian majelis ta’lim di tempat warga ataupun mempunyai majelis ta’lim sendiri dan ulama yang bertempat tinggal di Kabupaten Barito Kuala.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai praktik jual beli akun game online secara elektronik dan juga metode penelitian yang digunakan. Sedangkan perbedaannya adalah dari segi objek yang diteliti, bahwa objek penelitian tersebut ialah mengenai pendapat ulama tentang praktek jual beli akun game online, sedangkan

¹³ Fajar Aulia, “Pendapat Ulama Kabupaten Barito Kuala Terhadap Praktik Jual Beli Akun Game Online Free Fire Lewat Grup Facebook - IDR UIN Antasari Banjarmasin,” hlm. v, diakses 3 Desember 2023, <https://idr.uin-antasari.ac.id/20910/>.

pada penelitian ini ialah lebih berfokus kepada perlindungan data pribadi dalam jual beli akun game online.

3. Kajian pustaka yang ketiga, skripsi yang ditulis oleh Muhammad Luqman Fauzan dengan judul “Perlindungan Konsumen dalam Jual Beli Akun Game online Mobile Legends” skripsi pada Jurusan Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, dipublikasikan pada tahun 2020.¹⁴ Hasil penelitian menunjukkan bahwa menurut hukum, jual beli akun game online Mobile Legend telah memenuhi unsur jual beli dan dikatakan sah menurut hukum positif. Dan dalam Perlindungan Hukum bagi Konsumen jual beli akun game online Mobile Legend konsumen memiliki hak untuk meminta ganti kerugian ataupun memiliki hak untuk melaporkan pelaku usaha yang melakukan kecurangan dalam transaksi jual beli akun game online Mobile Legend.

Persamaan penelitian ini adalah pada variabel pembahasan tentang perlindungan dalam jual beli akun game online . Sedangkan perbedaannya adalah didalam penelitian ini, sistem transaksi menggunakan jasa rekening bersama dan sistem *Reff* yang mana transaksi dilakukan hanya melalui grup media sosial Ansos Forum dan tidak hanya terfokus pada game Mobile Lagend saja tetapi juga game online lainnya. Sedangkan di dalam penelitian yang diteliti oleh Muhammad Luqman Fauzan yaitu sistem transaksinya dilakukan secara online antara pihak penjual dengan pembeli saja tanpa adanya pihak ketiga atau tidak

¹⁴ Muhammad Luqman Fauzan, “Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends” (Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia, 2020).

melalui jasa rekening bersama, serta pada penelitian tersebut juga membahas mengenai keabsahan transaksi jual beli akun game online Mobile Legend serta perbedaan dari segi metode penelitian yang digunakan.

4. Kajian pustaka yang keempat, skripsi yang ditulis oleh Ryan Dwi Putra dengan judul “Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game online Mobile: Bang-Bang Legends Melalui *E-Commerce* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999” skripsi pada Jurusan Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Islam Riau, dipublikasikan pada tahun 2022.¹⁵ Adapun hasil penelitian yang diperoleh adalah perlindungan hukum yang diberikan shopee sebagai marketplace berkaitan dengan perlindungan terhadap konsumen yang mengalami kerugian yang disebabkan oleh penjual, beban pertanggung jawabannya dibebankan kepada pelaku usaha atau pihak lain yang menyebabkan kerugian tersebut. Adapun pertanggung jawaban yang diberikan oleh pihak *Shopee* sebagai *Marketplace* kaitannya dalam hal pemberian perlindungan terhadap konsumen yang mengalami kerugian.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang perlindungan dalam jual beli akun game online mobile legends dengan transaksi secara online atau elektronik. Sedangkan perbedaannya adalah didalam penelitian ini lebih befokus pada perlindungan data pribadi dari

¹⁵ Riandi Dwi Putra, “Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang Melalui E-Commerce Berdasarkan Undang-Undang No 8 Tahun 1999” (other, Universitas Islam Riau, 2022), hlm. viii, <https://repository.uir.ac.id/18361/>.

jual beli game online di grup Ansos Forum, juga sistem transaksi menggunakan jasa rekening bersama dan sistem *Reff* yang mana transaksi dilakukan hanya khusus melalui grup media sosial Ansos Forum. Sedangkan di dalam penelitian oleh Ryan Dwi Putra transaksi dilakukan melalui *E-Commerce* seperti pada *Marketplace Shopee* dan membahas mengenai apa saja bentuk tanggung jawab *Shopee* terkait memenuhi hak konsumen dalam bertransaksi jual beli akun game online berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

5. Kajian pustaka yang kelima, skripsi yang ditulis oleh Ariskan Hadi dengan judul “Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari’ah dan Hukum Positif (Studi Kasus di Komunitas Free Fire Bengkulu)” skripsi pada Jurusan Ilmu Hukum Ekonomi Syari’ah, Fakultas Syariah, IAIN Bengkulu, dipublikasikan pada tahun 2020.¹⁶ Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa: (1) praktek jual beli game online free fire yang dilakukan di komunitas free fire kota Bengkulu bahwa terdapat adanya suatu kecurangan seperti, penipuan yang dilakukan ketika akun yang menjadi objek jual beli tidak sesuai dengan yang diharapkan. (2) Menurut perspektif hukum ekonomi syariah terhadap praktek jual beli akun game online bisa dikatakan sebagai jual beli yang sah, karena telah memenuhi rukun jual beli sesuai dengan kompilasi hukum ekonomi syariah buku ke-II pasal 22 serta

¹⁶ Ariskan Hadi, “Praktek Jual Beli Akun Game Online Free Fire dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syari’ah dan Hukum Positif (Studi Kasus di Komunitas Free Fire Bengkulu)” (Skripsi, Jurusan Ilmu Hukum Ekonomi Syari’ah, Fakultas Syariah, IAIN Bengkulu, 2020).

syarat sah nya. (3) Menurut perspektif hukum positif terhadap jual beli akun game online free fire dikategorikan bahwa, suatu perikatan dapat dikatakan sah jika telah memenuhi syarat-syarat sah nya perikatan (pasal 1320 KUHPerdara).

Persamaan dari penelitian ini ialah pada pembahasan jual beli akun game online dan juga metode penelitian yang dilakukan, sedangkan perbedaan penelitian ini ialah pada objek kajian mendalamnya yaitu bahwa penelitian tersebut ingin mengetahui praktek dan pandangan hukum mengenai jual beli akun game online yang dilakukan oleh komunitas free fire di Bengkulu, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada perlindungan data pribadi dalam jual beli sistem *Reff* yang dilakukan di grup Ansos Forum yang tidak hanya menjual akun free fire saja, tetapi berbagai game online lainnya.

Kesimpulan dari analisis kajian pustaka dengan skripsi ini adalah bahwa meskipun semua penelitian membahas perlindungan dalam jual beli akun *game online*, skripsi ini memiliki fokus yang lebih spesifik pada perlindungan data pribadi dalam transaksi yang dilakukan melalui grup media sosial Ansos Forum. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang meneliti berbagai jenis transaksi atau platform, skripsi ini menyoroti penggunaan sistem Rekening Bersama (Rekber) dan sistem *Reff* sebagai jaminan keamanan dalam transaksi *akun game*, dengan fokus pada aspek perlindungan data pribadi. Hal ini memberikan kontribusi yang unik dalam memahami bagaimana sistem tersebut dapat melindungi konsumen dalam konteks jual beli akun *game online*.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam pembahasan dan pemahaman yang lebih lanjut dan jelas dalam membaca penelitian ini, maka disusunlah sistematika penulisan penelitian ini untuk hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami dengan garis besarnya sebagai berikut:

BAB I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah penelitian yang berisikan gambaran dari permasalahan yang akan peneliti angkat, kemudian rumusan masalah yang mana merupakan pertanyaan dari latar belakang yang sudah digambarkan sebelumnya, tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai oleh penulis, setelah itu disusunlah definisi operasional untuk memberikan pemahaman agar terarah sehingga tidak menimbulkan makna luas, kemudian kajian pustaka sebagai pengetahuan adanya penelitian terdahulu yang mengangkat permasalahan yang sama atau pun berbeda juga sebagai referensi peneliti, adapun kajian metodologis dan sistematika penulisan dapat memudahkan penyusunan skripsi secara keseluruhan.

BAB II merupakan landasan teori, pada bagian bab ini membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan, dan pada bab ini merupakan bacaan dan kajian penelitian terhadap teori dari berbagai referensi terkait.

BAB III merupakan metode Penelitian, bagian ini merupakan metode yang digunakan untuk menggali data yang diperlukan, dalam bab ini memuat jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data serta tahapan-tahapan

penelitian, hal ini dibuat agar penelitian ini sistematis sesuai dengan prosedur penelitian.

BAB IV merupakan penyajian data dan analisis data, bagian ini menguraikan dengan rinci data hasil dari penelitian lapangan yang dilakukan oleh peneliti mengenai permasalahan yang diambil, mencakup gambaran umum penyaji data, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V merupakan penutup, pada bab ini yang mana berisikan kesimpulan secara menyeluruh mengenai permasalahan yang penulis angkat dan saran yang penulis berikan dalam penelitian ini untuk masa yang akan datang.