



KAJIAN TERHADAP PERJANJIAN DALAM SKEMA *TOP-UP* ROBUX VIA *GAME PASS* MELALUI PLATFORM *NON-OFFICIAL*

INTISARI

Oleh: Nela Susi Khodijah¹ dan Muhammad Jibril²

Penulisan hukum ini bertujuan untuk mengetahui, menganalisis, serta mengonstruksikan secara nyata bentuk perjanjian yang timbul dalam skema *top-up* Robux melalui *game pass* pada platform *non-official*, sehingga dapat diketahui karakteristik serta kedudukan hukumnya dalam perspektif hukum perjanjian.

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif empiris yang dilakukan melalui wawancara terhadap penjual dan pembeli Robux yang menggunakan sistem *game pass*. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis serta dikaitkan dengan ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan sumber lainnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa transaksi *top-up* Robux melalui *game pass* pada platform *non-official* merupakan perjanjian campuran yang ditemukan melalui karakternya yang dapat diidentifikasi kapan ia terjadi, di mana P1 berupa perjanjian jasa tertentu dan P2 berupa perjanjian jual beli *game pass* dalam sistem Roblox Creator Studio, sehingga pemenuhan prestasi baru dianggap selesai ketika Robux benar-benar masuk ke akun pengguna. Oleh karena itu, kegagalan perjanjian yang baik disebabkan oleh kelalaian maupun *force majeure* langsung mempengaruhi keseluruhan perjanjian. Dalam hal kegagalan tersebut disebabkan oleh kelalaian pemberi jasa, maka hal tersebut merupakan wanprestasi yang memberi hak kepada pihak yang dirugikan untuk menuntut pemenuhan, pembatalan, atau ganti rugi berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, sedangkan dalam hal kegagalan disebabkan oleh faktor di luar kendali para pihak (*force majeure*), maka keadaan tersebut dapat dikualifikasikan sebagai *force majeure* relatif yang menghapus tanggung jawab pemberi jasa untuk memberikan pemenuhan perjanjian, pembatalan, atau ganti rugi, sehingga dalam praktiknya penyelesaian melalui pembatalan dan *refund* menjadi pilihan yang paling umum di lapangan.

Kata Kunci: Perjanjian Campuran, Roblox, *Game Pass*

AN ANALYSIS OF CONTRACTS IN THE ROBUX TOP-UP SCHEME VIA GAME PASS THROUGH NON-OFFICIAL PLATFORMS

ABSTRACT

By: Nela Susi Khodijah¹ and Muhammad Jibril²

This legal writing aims to identify, analyze, and construct the actual form of contracts arising from the Robux top-up scheme via game pass on non-official platforms, in order to determine its characteristics and legal standing within the perspective of contract law.

This research is a normative-empirical legal study conducted through interviews with sellers and buyers of Robux using the game pass system. The data obtained were analyzed qualitatively using a descriptive-analytical approach and linked to the provisions of the Indonesian Civil Code and other relevant sources.

The results of the study indicate that the Robux top-up transaction via game pass on non-official platforms constitutes a mixed contract, where P1 is a service contract and P2 is a sale and purchase contract of game pass within the Roblox Creator Studio system, such that the fulfillment of performance is only deemed complete when the Robux has actually been credited to the user's account. Therefore, the failure of the contract whether caused by negligence or force majeure directly affects the entire contractual relationship. If such failure is caused by the negligence of the service provider, it constitutes a breach of contract, granting the aggrieved party the right to demand performance, termination, or compensation based on the Indonesian Civil Code. Conversely, if the failure is caused by factors beyond the control of the parties (force majeure), it may be classified as relative force majeure based on Indonesian Civic Law, which eliminates the service provider's liability to fulfill the contract, terminate it, or provide compensation; thus, in practice, settlement through contract termination and refund becomes the most common resolution.

Keywords: *Mixed Contracts, Roblox, Game Pass*