

KEABSAHAN JUAL BELI BENDA VIRTUAL MELALUI SISTEM

GACHA DALAM GAME ONLINE

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Rayhan Diokabilla Soewandi

No. Mahasiswa: 19410179

PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2024

**KEABSAHAN JUAL BELI BENDA VIRTUAL MELALUI SISTEM
GACHA DALAM GAME ONLINE**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Rayhan Diokabilla Soewandi

NIM : 19410179

PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2024

**KEABSAHAN JUAL BELI BENDA VIRTUAL MELALUI SISTEM
GACHA DALAM GAME ONLINE
SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh

Gelar Sarjana (Strata-1) pada Fakultas Hukum

Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta

Oleh:

**Rayhan Diokabilla Soewandi
No. Mahasiswa: 19410179**

PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2024



**KEABSAHAN JUAL BELI BENDA VIRTUAL MELALUI SISTEM GACHA
DALAM GAME ONLINE**

Telah diperiksa dan disetujui Dosen Pembimbing Tugas Akhir untuk diajukan
ke depan TIM Penguji dalam Ujian Tugas Akhir / Pedadaran pada tanggal 7

Februari 2024

Yogyakarta, 7 Februari 2024
Dosen Pembimbing Tugas Akhir,

Eko Rial Nugroho, S.H., M.H
NIK.094100405



KEABSAHAN JUAL BELI BENDA VIRTUAL MELALUI SISTEM

GACHA DALAM GAME ONLINE

Telah dipertahankan di Hadapan Penguji dalam

Ujian Tugas Akhir / Pendadaran

Pada tanggal 7 Februari 2024 dan dinyatakan **LULUS**

Yogyakarta, 7 Februari 2024

Tim Penguji

1. Dr. Pandam Nurwulan S.H., M.H.

:

Tanda Tangan

2. Ratna Hartanto, S.H., LL.M.

:

3. Eko Rial Nugroho S.H., M.H.

:

Mengetahui,
Universitas Islam Indonesia
Fakultas Hukum
Dekan,



Prof. Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum
NIK: 014100109



SURAT PERNYATAAN

ORISINALITAS KARYA TULIS ILMIAH BERUPA TUGAS AKHIR MAHASISWA FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : **RAYHAN DIOKABILLA SOEWANDI**
NIM : **19410179**

Adalah benar Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah melakukan Karya Tulis Ilmiah (Tugas Akhir) berupa Skripsi dengan judul: **KEABSAHAN JUAL BELI BENDA VIRTUAL MELALUI SISTEM GACHA DALAM GAME ONLINE**

Karya Tulis ini akan saya ajukan kepada Tim Penguji pada Ujian Tugas Akhir Pendadaran yang akan diselenggarakan oleh Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia. Sehubungan dengan hasil tersebut, dengan ini saya menyatakan:

1. Bahwa Karya Tulis ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri yang dalam penyusunannya tunduk dan patuh terhadap kaidah, etika, dan norma-norma penulisan sebuah karya tulis ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
2. Bahwa saya menjamin hasil Karya Tulis Ilmiah ini adalah benar-benar asli (orisinil), bebas dari unsur-unsur yang dapat dikategorikan sebagai melakukan perbuatan penjiplakan karya ilmiah (Plagiasi);
3. Bahwa meskipun secara prinsip hak atas karya ilmiah ini ada pada saya, namun demi kepentingan-kepentingan yang bersifat akademik dan pengembangannya, saya memberikan kewenangan kepada Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia untuk mempergunakan karya ilmiah saya tersebut.

Selanjutnya berkaitan dengan hal tersebut diatas (terutama pernyataan butir 1 dan 2) saya sanggup menerima sanksi baik administratif, akademik, bahkan sanksi pidana, jika saya terbukti secara kuat dan meyakinkan telah

melakukan perbuatan yang menyimpang dari pernyataan tersebut. Saya juga akan bersikap kooperatif untuk hadir, menjawab, dan melakukan pembelaan terhadap hak-hak serta menandatangani Berita Acara Terkait yang menjadi hak dan kewajiban saya dihadapan "Majelis", atau "Tim" Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia yang diajukan oleh pimpinan Fakultas, apabila tanda-tanda plagiasi disinyalir ada/terjadi pada karya tulis ilmiah saya ini oleh pihak Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dalam kondisi sehat jasmani dan rohani, dengan sadar serta tidak ada tekanan dalam bentuk apapun dan oleh siapapun.

Yogyakarta, Desember 2023

Yang membuat pernyataan



Rayhan Dikabilla Soewandi
NIM. 19410179

CURRICULUM VITAE

1. Nama Lengkap : Rayhan Diokabilla Soewandi
2. Tempat Lahir : Martapura
3. Tanggal Lahir : 20 Oktober 2001
4. Jenis Kelamin : Laki – Laki
5. Agama : Islam
6. Golongan Darah : B
7. Alamat Terakhir : Jl. Pangeran Suriansyah No. 1, RT/RW 001/003,
Komet, Banjarbaru Utara, Kalimantan Selatan
8. Identitas Orang Tua :
 - a. Nama Ayah : Heldian Noor
Pekerjaan Ayah : Notaris
 - b. Nama Ibu : Sri Erlina Cahyawati
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
9. Alamat Orang Tua : Jl. Pangeran Suriansyah No. 1, RT/RW 001/003,
Komet, Banjarbaru Utara, Kalimantan Selatan
10. Riwayat Pendidikan :
 - a. TK : TK Aba Rahmaniah
 - b. SD : SDN Banjarbaru Utara 2
 - c. SMP : SMP Negeri 1 Banjarbaru
 - d. SMA : SMA Negeri 1 Banjarbaru

Yogyakarta, 7 Februari 2024

(Rayhan Diokabilla Soewandi)
NIM.19410179

HALAMAN MOTTO



"It always seems impossible until it's done."
(Akan selalu terlihat mustahil sampai itu selesai.)

Nelson Mandela

"Family first, but friends forever."
(Keluarga yang utama, tapi pertemanan selamanya)

Andre Taulany

"However difficult life may seem, there is always something you can do and succeed at."

(Bagaimanapun sulitnya hidup yang terlihat, akan selalu ada sesuatu yang dapat dilakukan dan berhasil)

Stephen Hawking

"Our mind is like a parachute, it works when it's open."
(Pikiran kita ibarat parasut, hanya berfungsi saat terbuka)

Walt Disney

"It's not about how much we lost. It's about how much we have left."
(Bukan tentang seberapa banyak kita kalah. Tapi tentang seberapa banyak yang tersisa)

Tony Stark

HALAMAN PERSEMBAHAN



*Kakak-Kakaku dan Adikku,
Kekasihku, Sang Maha Besar dan Maha Segalanya Allah SWT,*

Teman-temanku, Baginda Nabi Besar Muhammad SAW,

*Teruntuk Kedua Orangtuaku,
Almamaterkku*

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

*Alhamdulillahil robbil 'Alamin Assholatu Wassalamu Ala Asyrofil Ambiya Wal
Mursalin, Wa 'Ala Wasohbihi Ajmain Amma Ba'du.*

Puji syukur senantiasa kita panjatkan kehadiran Allah SWT, lantaran kelimpahan kasih anugerah yang diberikan kepada kita semua agar menjadi manusia yang lebih baik akhirnya. Sholawat serta salam kami terus curahkan ke baginda kami, sang revolusioner sejati, Nabi besar Muhammad SAW yang sudah membawa kita dari Masa Jahiliah ke yang dirohmati oleh Allah SWT saat ini dan juga kepada keluarganya, sahabat, dan seluruh pengikutnya serta kita semuanya sampai yaumul akhir. Dengan hal tersebutlah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “JUAL BELI BENDA VIRTUAL MELALUI SISTEM *GACHA* DALAM *GAME ONLINE*” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Strata-1 (S1) pada Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa semua tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Eko Rial Nugroho, S.H., M.H selaku Dosen Pembimbing dan juga saya anggap seperti bapak saya sendiri yang telah sabar dan terus membenahi saya

pribadi sebagai manusia ataupun membantu saya dalam menuntaskan penelitian saya. Berkat bapak saya dapat memahami segala hal keburukan atau Analisa yang salah dalam memandang penelitian ini ataupun dalam kehidupan saya bertingkah laku.

3. Kedua orang tua saya, Bapak saya tersayang dan Ibunda saya tersayang yaitu Bapak Heldian Noor dan Ibu Sri Erlina Cahyawati yang selalu memberikan semangat, doa, bahkan motivasi tersendiri bagi saya bisa ditingkat ini. Hal yang diberikan dan ajaran baik diajarkan ke saya sebagai modal untuk menjadi manusia yang lebih baik lagi.
4. Kakak saya yaitu Salsabilla Novienda Soewandi dan Mustaqim Apriyansa Rahmadhan yang selalu menambahkan uang jajan saya sehingga menjadi semangat saya untuk mengerjakan skripsi ini, bahkan rela memberikan waktunya dan kasih sayangnya kepada saya agar lancar dalam penulisan skripsi ini.
5. Redita Aulia Fauziyya orang terdekat saya setelah keluarga saya yang telah menemani saya selama ini, orang yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini serta orang yang sangat berpengaruh pada kehidupan saya.
6. Teman-teman Penghuni Surga dan kontrakan May Not yaitu Bintang, Dang, Eki, Iip, Ersha, Dias, Arsal, Gimbal, Irfan, Ragil, Rafi, Syahnur, Dio, Dzul dan Wahyu yang telah menemani saya dari awal bangku kuliah sampai sekarang dan bagi saya merekalah keluarga saya yang paling dekat.
7. Teman-teman The Repa yang telah menemani saya dari masa sekolah sampai sekarang.

8. Teman-teman seangkatan yaitu Fahmi, Alpat, Pamor, Gusmar, Zidan, Topak, Dimas, Nasywa, serta kawan-kawan lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan warna perkuliahan dan semangat baru dalam hidup saya.
9. Pihak lain yang ikut berperan dan mendoakan dalam penyelesaian tugas akhir saya. Terimakasih banyak, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan tentunya kepada subjek yang bersangkutan walaupun masih ada kekurangan didalamnya. Sekian dan terimakasih. Hidup Mahasiswa! Hidup Bangsa Indonesia! Hidup Akal Sehat !
Hidup Bagi Mahasiswa Berjuang.

Wabillahi Taufik Wal Hidayah

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 7 Februari 2024

(Rayhan Diokabilla Soewandi)
NIM.19410179

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PENILAIAN	IV
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	V
CURRICULUM VITAE	VII
HALAMAN MOTTO	IX
HALAMAN PERSEMBAHAN	X
KATA PENGANTAR	XI
ABSTRAK	XIX
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Orisinalitas Penelitian	7
F. Kerangka Teori	9
1. Perjanjian Jual-Beli	9
2. Benda	12
3. Benda Virtual	12
4. <i>Gacha</i>	14
5. Sistem	15
6. <i>Game Online</i>	15
G. Metode Penelitian	15
1. Jenis Penelitian	16
2. Pendekatan Penelitian	16
a. Pendekatan Peraturan Perundang-undangan	16
b. Pendekatan Konseptual	16
c. Pendekatan Kasus	16
3. Objek Penelitian	17
4. Sumber Data Penelitian	17
5. Metode Pengumpulan Data	18

a. Studi Dokumen	18
b. Studi Pustaka.....	18
6. Metode Analisis Data.....	18
H. Kerangka Skripsi.....	19
BAB II: TINJAUAN UMUM TENTANG PERJANJIAN DAN GAME	
A. Pengertian Perjanjian.....	20
1. Syarat Sah Perjanjian	21
2. Asas-Asas Perjanjian	23
a. Asas Konsensualisme	24
b. Asas Kebebasan Berkontrak.....	24
c. Asas Itikad Baik	24
d. Asas Kepercayaan	27
e. Asas Kekuatan Mengikatnya Perjanjian.....	27
f. Asas Kepatutan	28
3. Lahirnya Perjanjian.....	28
4. Berakhirnya Perikatan.....	29
a. Karena Pembayaran.....	29
b. Karena Penawaran Pembaharuan Tunai.....	30
c. Karena Pembaharuan Utang	32
d. Karena Perjumpaan Utang atau Perhitungan Utang Timbal Balik	33
e. Karena Percampuran Utang	33
f. Karena Pembebasan Utang.....	34
g. Karena Hapusnya Barang yang Dimaksud Dalam Perjanjian	35
h. Karena Pembatalan Perjanjian	36
i. Karena Berlakunya Suatu Syarat Batal	37
j. Karena Lewat Waktu.....	37
B. Tinjauan Umum Tentang Perjanjian Jual-Beli	38
1. Pengertian Perjanjian Jual-Beli	38
2. Lahirnya Perjanjian Jual-Beli.....	39
3. Hak dan Kewajiban Penjual dan Pembeli	40

4. Beralihnya Hak Milik Dalam Jual-Beli	42
C. Tinjauan Umum Mengenai Benda Virtual	42
1. Benda Virtual	43
a. <i>Avatar</i>	44
b. <i>Domain Name</i>	45
c. <i>Virtual Chattles</i>	46
d. <i>Intelectual Property</i>	46
2. <i>Gacha</i>	47
D. Tinjauan Umum Mengenai <i>Game</i>	49
1. Pengertian <i>Game</i>	49
2. Sejarah <i>Game</i>	50
3. Genre <i>Game</i>	50
4. Konektivitas <i>Game</i>	54
a. <i>Offline Game</i>	54
b. <i>Online Game</i>	54
 BAB III: KEABSAHAN JUAL BELI BENDA VIRTUAL DAN	
PERLINDUNGAN HUKUM PEMAIN KETIKA MELAKUKAN JUAL BELI	
BENDA VIRTUAL MELALUI SISTEM <i>GACHA</i> DALAM <i>GAME ONLINE</i>	
A. Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Dalam Game	55
B. Perlindungan Hukum Pada Pemain Ketika Melakukan Jual Beli Benda	
Virtual Melalui Sistem <i>Gacha</i> Dalam Game	61
 BAB IV: PENUTUP	
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki latar belakang tentang terciptanya berbagai teknologi yang dapat memenuhi dan membantu kebutuhan manusia dalam berbagai bidang baik yang ringan hingga berat seperti halnya hiburan, pekerjaan, pendidikan, dan lain sebagainya, yang juga berdampak pada perkembangan sistem jual beli benda virtual di dunia *game online*. Penelitian ini memiliki dua rumusan masalah, yaitu bagaimana keabsahan jual-beli benda virtual dan perlindungan hukum bagi pembeli ketika melakukan transaksi dengan sistem *gacha* dalam *game online*. Jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan penelitian hukum normatif, penelitian ini juga menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan, konseptual, dan kasus. Bahan hukum yang digunakan adalah bahan hukum primer, sekunder, dan tersier, serta dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian ini menjawab terkait rumusan masalah yang menunjukkan bahwa, *pertama* benda virtual dalam game online sah untuk diperjual-belikan karena benda tersebut termasuk dalam benda yang tidak berbentuk, *kedua* sejauh ini belum ada peraturan yang bisa melindungi hak pembeli ketika melakukan transaksi yang menggunakan sistem *gacha* dalam game online di Indonesia.

Kata-Kata Kunci: Jual-beli, *gacha*, dan *game online*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya perkembangan di era modern ini, teknologi juga mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan terciptanya berbagai teknologi yang dapat memenuhi dan membantu kebutuhan manusia dalam berbagai bidang baik yang ringan hingga berat seperti halnya hiburan, pekerjaan, pendidikan, dan lain sebagainya.

Teknologi informasi yang kian lama berkembang dengan pesat, pada akhirnya dapat mempengaruhi minat masyarakat global dalam memilih berbagai macam hiburan untuk menghilangkan kejenuhan saat beraktivitas sehari-hari. Pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi melalui media elektronik harus sudah dilakukan pada era digital ini karena sangat berperan penting dalam menunjang perdagangan dan pertumbuhan ekonomi skala nasional. Oleh karena itu, kesejahteraan dapat terwujud karena masyarakat telah menerapkan ekonomi biaya murah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan transaksi melalui media elektronik.¹

Kemajuan teknologi di era modern ini berpengaruh dengan banyaknya bentuk-bentuk dari jaul beli saat ini, salah satunya adalah jual beli *online*. Jual beli *online* adalah kegiatan yang dilakukan oleh penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi terhadap suatu produk barang atau jasa yang diperdagangkan secara

¹ Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik*, Ctk. Pertama, Nusa Media, Bandung, 2017, hlm. 3.

online.² Semakin maju teknologi saat ini akan berpengaruh pada peningkatan dan perkembangan sistem jual beli *online* sehingga dapat berdampak ke berbagai sektor yang tidak terduga. Salah satunya adalah sektor *game* yang berbasis *online*. Perpaduan antara *game digital* dan internet melahirkan *game online* yaitu sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang sekaligus³ yang selama ini sangat di senangi oleh masyarakat global, khususnya di Indonesia saat ini.

Pada era globalisasi ini banyak perusahaan yang berusaha untuk menciptakan suatu *game*, baik *game online* maupun *offline* karena teknologi berkembang dengan pesat. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, *game* ini bisa dimainkan di perangkat komputer, laptop, *handphone* serta perangkat lainnya. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai jenis mulai dari *game* yang berbasis teks hingga grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama. Melalui *game online*, para *gamer* bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara virtual bahkan bisa menciptakan suatu komunitas dalam *game* tersebut.⁴

Hukum jual beli *online* sebenarnya merujuk pada hukum jual beli pada umumnya yakni apabila di dalamnya tidak terdapat transaksi yang tidak diperbolehkan atau yang diharamkan dalam Islam maka hukumnya tidak boleh. Para ulama mengelompokkan keharaman jual beli dengan cara mengurutkan sebab-

² Hafidz Muftisany, *Hukum Jual Beli Online*, Ctk. Pertama, INTERA, Karanganyar, 2021, hlm. 7.

³ Ardhanu Priatama., "Uang dan Peluang: Konsumsi Barang Virtual dalam Game RF Online Indonesia", *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Volume 5 Nomor 2, 2018, hlm. 2.

⁴ Yusrizal Firdaus, Yulia Pebrianti, & Titi Andriyani, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online", *Jurnal Terapan Riset Akuntansi*, Volume 2 Nomor 2, 2018, hlm. 169.

sebab keharamannya, yaitu haram terkait dengan akad dan haram terkait dengan hal-hal yang di luar akad. Salah satu contoh haram terkait dengan akad adalah benda najis karena objeknya tidak sesuai dengan syarat dan ketentuan dalam akad, atau riba yang telah jelas diharamkan. Adapun haram di luar akad salah satunya adalah jual beli saat terdengar adzan dan lainnya karena melanggar perintah agama.⁵

Agama Islam melarang praktik jual beli yang mengandung unsur gharar atau tidak pasti karena mengandung unsur yang hanya menguntungkan satu pihak. Contohnya adalah transaksi membeli barang digital dalam *game* menggunakan sistem *gacha*, baik secara sengaja maupun tidak sengaja. *Gacha* sendiri merupakan salah satu bentuk strategi monetisasi. *Gacha* adalah suatu jenis permainan yang bergantung pada faktor keberuntungan dan peluang pemainnya. Sebagian besar *game* ini sering kali tersedia secara gratis (*free-to-play*) dan mengadopsi sistem *gacha*, yang mendorong pemain untuk menggunakan uang sungguhan agar dapat mengoleksi item-item langka.⁶ Sistem *gacha* dalam suatu *game* ini mencakup berbagai karakter dan item-item tertentu yang dapat diperoleh pemain melalui mekanisme tersebut. Mekanisme ini dilakukan dengan cara pemain melakukan spin atau menarik *gacha* menggunakan mata uang *game* yang kemudian hasilnya akan diberikan secara acak. Terdapat beberapa item atau karakter yang tingkat kemunculannya sangat langka atau hanya dalam jangka waktu tertentu saja sehingga menyebabkan pemain menarik *gacha* tersebut dan menghabiskan uang berulang kali. Hal ini dapat terjadi jika pemain tersebut memiliki prinsip bahwa ia

⁵ Ahmad Sarwat, *Fiqih Jual-beli*, Ctk. Pertama, Rumah Fiqh Indonesia, Jakarta, 2018, hlm. 9.

⁶ Cynthia Angelia, “Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha”, *Journal of Business and Economics Research*, Volume 2 Nomor 3, 2021, hlm. 61

perlu mendapatkan item atau karakter yang langka, maka pemain tersebut akan menghabiskan banyak uang hingga ia mendapatkan karakter yang diinginkan.

Gacha tidak diatur oleh hukum Indonesia, hukum Indonesia hanya memiliki peraturan hukum untuk klasifikasi permainan. Peraturan klasifikasi permainan yang berlaku di Indonesia Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Peraturan Menteri tersebut mengatur tentang pengklasifikasian umur yang dilakukan oleh IGRS (*Indonesian Game Rating Board System*) untuk *game* yang beredar di Indonesia.

Agama Islam melarang praktik jual beli yang mengandung unsur *gharar* atau tidak pasti karena mengandung unsur yang hanya menguntungkan satu pihak. Contohnya adalah transaksi membeli barang digital dalam *game* menggunakan sistem *gacha*, baik secara sengaja maupun tidak sengaja. *Gacha* sendiri merupakan salah satu bentuk strategi monetisasi. Sistem *gacha* dalam suatu *game* ini mencakup berbagai karakter dan *item-item* tertentu yang dapat diperoleh pemain melalui mekanisme tersebut. Mekanisme ini dilakukan dengan cara pemain melakukan *spin* atau menarik *gacha* menggunakan mata uang *game* yang kemudian hasilnya akan diberikan secara acak. Terdapat beberapa *item* atau karakter yang tingkat kemunculannya sangat langka atau hanya dalam jangka waktu tertentu saja sehingga menyebabkan pemain menarik *gacha* tersebut dan menghabiskan uang berulang kali. Hal ini dapat terjadi jika pemain tersebut memiliki prinsip bahwa ia perlu mendapatkan *item* atau karakter yang langka, maka pemain tersebut akan menghabiskan banyak uang hingga ia mendapatkan karakter yang diinginkan.

Gaya hidup konsumtif seorang pemain akan menimbulkan masalah baru yang akhirnya memunculkan istilah di komunitas *game* yaitu *whale*. *Whale* adalah pemain yang menghabiskan banyak uang untuk sebuah permainan.⁷ Kasus nyata di Indonesia misalnya pada 2019, terdapat seorang anak yang menghabiskan sebanyak sebelas juta rupiah menggunakan kartu kredit milik ayahnya. Ketika ditelusuri ternyata anak tersebut mengeluarkan uang untuk sebuah *tool game online* dengan kisaran pembelian lima belas ribu rupiah hingga satu juta rupiah.⁸

Selain itu, terdapat juga kasus yang melibatkan perusahaan pengembang *game*. Perusahaan *game Electronic Arts (EA)*, telah dilaporkan karena mengeksploitasi sistem *loot box*. EA mengharuskan pemain melakukan transaksi dalam salah satu permainan mereka yaitu *FIFA Ultimate Team* dengan membeli *loot box* menggunakan uang sungguhan. Oleh karena masalah tersebut, EA sejauh ini telah diselidiki oleh badan perlindungan konsumen di Eropa.⁹

Transaksi barang yang membutuhkan uang dalam *game online* disebut transaksi mikro. Transaksi ini melibatkan pembelian virtual atau disebut *in-game items* yang menggunakan mekanisme *gacha*. *Gacha* berupa sistem undian yang bekerja secara virtual dan *real time* untuk mendapatkan produk digital yang diinginkan. *Gacha* sebenarnya bisa dilakukan tanpa transaksi mikro atau mengeluarkan uang. Namun, barang digital langka dan yang sangat dicari akan sulit didapat, kecuali melakukan transaksi mikro. Mekanisme pembelian barang digital

⁷ Samuel M. dan Gregory P, "A Whale of a Tale: Gaming Disorder and Spending and Their Associations With Ad Watching in Role-Playing and Loot-Box Gaming", *Journal of Gambling Issues*, Volume 47, 2021, hlm.4.

⁸ Michael Hangga, 5 Fakta Ibu Dapat Tagihan "Game Online" Rp 11 Juta, Anak Pakai Identitas Ayah hingga Curhat di Facebook, terdapat dalam <https://regional.kompas.com/read/2019/04/11/13120271/5-fakta-ibu-dapat-tagihan-game-online-rp-11-juta-anak-pakai-identitas-ayah?page=all>. Diakses pada 24 Agustus 2023 pada 22.09 WIB.

⁹ David Meyer, FIFA Ultimate Team, terdapat dalam <https://fortune.com/2022/06/02/fifa-ultimate-team-fut-loot-box-ftc-gambling-children/>. Diakses pada 24 Agustus 2023 pada 22.45 WIB.

melalui *gacha* dirancang untuk mendorong pemain membelanjakan uang dan melakukan transaksi virtual untuk mendapatkan barang digital langka yang mereka inginkan. Peneliti menilai fenomena jual beli barang digital melalui sistem *gacha* ini termasuk sebagai *gharar*. Namun, tetap saja banyak orang Islam yang membeli produk digital di *game* melalui sistem *gacha*.

Benda virtual dalam *game* adalah *item* atau produk yang memiliki manfaat nyata dan biasanya digunakan untuk karakter dalam *game online*, seperti *item* dalam *game* berupa pakaian, senjata, dan armor. Logikanya, pengguna dapat menerima hal ini meskipun item tersebut hanya ada di *game* atau di media digital.

Benda virtual yang terdapat dalam *game* yang diperjual belikan ternyata menimbulkan pertanyaan di kalangan masyarakat mengenai statusnya di Indonesia. Selain itu, benda virtual yang dijual menggunakan sistem *gacha* juga menimbulkan sengketa hukum seperti hak-hak dari benda virtual, prosedur pengalihan, dan akan terus menimbulkan banyak jenis sengketa lainnya di masa mendatang. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata disebutkan tentang asas konsensual, yaitu kesepakatan untuk menciptakan konsensus atau kesepakatan antara para pihak dalam suatu kontrak mengenai suatu objek yang disepakati. Sedangkan, maksud dari konsensus sendiri merupakan pemenuhan kehendak para pihak yang mengadakan kontrak. Seseorang dapat dikatakan setuju apabila ia memang menginginkan apa yang telah disepakati. Pada dasarnya suatu akad harus didasarkan atas persetujuan para pihak yang mengadakan perjanjian¹⁰ dan adanya unsur ketidak pastian dalam praktik jual beli dengan sistem ini. Dikarenakan alasan

¹⁰ Ridwan Khairandy, *Hukum Kontrak Indonesia Dalam Perspektif Perbandingan (Bagian Pertama)*, FH UII Press, Yogyakarta, 2013, hlm. 90.

tersebut, penulis dalam penelitian ini mengangkat judul “Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem *Gacha* Dalam *Game Online*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana keabsahan jual beli benda virtual dalam *game*?
2. Bagaimana perlindungan hukum pembeli ketika melakukan jual beli benda virtual melalui sistem *gacha* dalam *game*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisa apakah jual beli melalui sistem *gacha* dalam *game* yang sedang sering dilakukan ini memenuhi syarat-syarat jual beli yang terdapat dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
2. Untuk menganalisa perlindungan hukumnya ketika mereka melakukan pembelian dengan sistem *gacha* dalam *game* yang sedang mereka mainkan.

D. Manfaat Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah jual beli barang digital dalam *game* yang sedang sering dilakukan ini memenuhi syarat-syarat jual beli yang terdapat dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
2. Untuk mengetahui perlindungan hukumnya ketika mereka melakukan pembelian dengan sistem *gacha* dalam *game* yang sedang mereka mainkan.

E. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan hasil penelusuran yang telah dilakukan, terdapat penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang dilakukan. Namun, penelitian ini tentunya memiliki permasalahan yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Adapun penelitian sebelumnya tersebut adalah:

No.	Nama	Karya Ilmiah	Judul dan Permasalahan
1.	Muhammad Radhi Aulia (Fakultas Syari'ah dan Hukum, Prodi Hukum Ekonomi Syariah, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh, 2023)	Skripsi	Judul: Analisis Jual Beli Dengan Sistem <i>Game of Chance (Gacha)</i> Pada <i>Game Online</i> Ditinjau Menurut Perspektif Fikih Muamalah (Suatu Penelitian pada Fitur <i>Shop Game Online</i>) Rumusan Masalah: 1. Bagaimana mekanisme jual beli dengan sistem <i>Gacha</i> pada <i>game online</i> ? 2. Bagaimana konsep transaksi jual beli dengan sistem <i>Gacha</i> pada <i>game online</i> menurut perspektif fikih muamalah?
2.	Ardi Nu'man (Fakultas Syari'ah dan Hukum, Prodi Hukum Ekonomi Syariah, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang, 2022)	Skripsi	Judul: Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli <i>Event Mega Diamond</i> di <i>Game Mobile Legends: Bang Bang</i> Rumusan Masalah: 1. Bagaimana praktek jual beli <i>event mega diamond</i> di <i>game Mobile Legends: Bang Bang</i> ? 2. Bagaimana analisis hukum ekonomi syariah terhadap jual beli <i>event mega diamond</i> di <i>game Mobile Legends: Bang Bang</i> ?
3.	Azra Zhara Bhastira (Fakultas Hukum, Prodi Ilmu Hukum, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, 2020)	Skripsi	Judul: Transaksi Jual Beli Item Dalam <i>Game Online</i> Perspektif Hukum Islam dan Perlindungan Konsumen Rumusan Masalah: 1. Bagaimana mekanisme transaksi jual-beli dalam <i>game online</i> ?

			<p>2. Bagaimana pandangan hukum Islam tentang transaksi jual-beli item dalam <i>game online</i>?</p> <p>3. Bagaimana bentuk perlindungan hukum konsumen yang mengalami penipuan transaksi Di dalam <i>game online</i>?</p>
--	--	--	--

F. Kerangka Teori

1. Perjanjian Jual-Beli

Jual beli yang dalam bahasa Inggris disebut dengan *Sale and Purchase*, atau dalam Bahasa Belanda disebut dengan *Koop en Verkoop* merupakan sebuah kontrak atau perjanjian. Jual beli sendiri adalah suatu kontrak dimana 1 (satu) pihak, yakni disebut dengan pihak penjual yang mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu benda, sedangkan pihak lainnya disebut dengan pihak pembeli yang mengikatkan dirinya untuk membayar harga dari benda tersebut sebesar yang telah disepakati bersama.¹¹

Lahirnya suatu perjanjian tidak terjadi pada saat negosiasi atau pada saat para pihak melakukan kewajibannya. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata disebut asas konsensualisme, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam membuat suatu perjanjian cukup dengan kesepakatan. Ketika ada kesepakatan antara para pihak maka lahirlah perjanjian secara instan.

Menurut para ahli hukum, asas yang harus disempurnakan dari Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata adalah yang mengatur syarat sahnya perjanjian, bukan dari Pasal 1338 ayat (1) sebagai berikut: "Suatu perjanjian yang

¹¹ Munir Fuady, *Pengantar Hukum Bisnis, Menata Bisnis Modern di Era Global*, Ctk. Keempat, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2012, hlm. 25.

dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya”¹², jadi apabila dibuat perjanjian antara para pihak yang membuat perjanjian, maka perjanjian itu mempunyai kekuatan hukum atau mengikat perjanjian atau sama sahnya dengan undang-undang bagi mereka yang membuatnya. Namun, ada kesepakatan lain yang tidak cukup hanya dengan kesepakatan saja, tetapi disamping itu diperlukan suatu perbuatan yang nyata.¹³

Menurut Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, perjanjian jual-beli diartikan sebagai: “Perjanjian antara penjual dan pembeli di mana penjual mengikatkan dirinya untuk menyerahkan hak miliknya atas suatu barang kepada pembeli, dan pembeli mengikatkan dirinya untuk membayar harga barang itu.”¹⁴

Pihak pertama disebut sebagai penjual dan pihak kedua disebut sebagai pembeli. Dalam bahasa Inggris jual-beli tersebut hanya dicakup dalam satu kata, yaitu *sale*. Jual-beli dapat diartikan sebagai kegiatan sehari-hari antara pihak yang menjual barang tertentu yang hanya untuk mencari uang dan pihak yang membeli untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Namun, jual beli secara khusus dapat menjadi sumber pendapatan bagi sebagian pihak.¹⁵

Perjanjian jual beli diatur dalam Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata sampai Pasal 1540 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Jual beli dipahami sebagai perjanjian dimana satu pihak menyanggupi untuk menyerahkan

¹² Pasal 1338 ayat (1) tentang Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

¹³ Subekti, *Hukum Perjanjian*, Ctk. Ketujuh, Intermedia, Jakarta, 1983, hlm. 4.

¹⁴ Pasal 1457 Kitab Undang-undang Hukum Perdata.

¹⁵ Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, Ctk. Kelima, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2017, hlm. 317.

suatu kebendaan dan pihak lain membayar harga yang telah disepakati (Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata).¹⁶

Dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Nomor 19 Tahun 2016 juga dijelaskan mengenai jual beli, namun dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik disebut sebagai Transaksi Elektronik. Dalam, Pasal 1 angka 2 disebutkan bahwa: “Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.”¹⁷

Perbedaan antara jual beli biasa dan transaksi elektronik adalah dari bagaimana hal tersebut dilakukan. Jual beli biasa pada umumnya dilakukan secara tatap muka antara penjual dan pembeli, sedangkan dalam transaksi elektronik penjual dan pembeli tidak bertemu secara langsung. Penjual dan pembeli dalam transaksi elektronik melakukan transaksi melalui sarana elektronik yang terhubung dengan koneksi internet.

2. Benda

Pengertian benda atau “zaak” menurut Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata adalah “segala sesuatu yang dapat menjadi objek hak milik”. Benda yang dapat menjadi objek hak milik dapat berbentuk barang dan dapat juga berbentuk hak, seperti hak paten, hak cipta, dan lain-lain.

Namun, dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, definisi "benda" merujuk kepada objek yang berwujud, seperti kendaraan bermotor dan tanah, dan tidak mencakup benda tak berwujud seperti hak cipta atau hak paten. Regulasi

¹⁶ Salim, *Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*, Ctk. Ketiga, Sinar Grafika, Jakarta, 2006, hlm. 48.

¹⁷ Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

terkait benda-benda tak berwujud tersebut diatur dalam undang-undang yang berbeda, yakni Undang-Undang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).¹⁸

3. Benda Virtual (*Virtual Property*)

Benda virtual (*virtual property*) adalah benda yang dimiliki seseorang yang mana benda tersebut tidak berbentuk secara fisik namun bendanya berbentuk perangkat lunak (*software*). Benda virtual merupakan hal yang sering ditemukan dalam suatu *game*. Ada banyak jenis benda virtual didalam *game*, contohnya adalah perlengkapan (*equip*), kostum, unit pemain, mata uang *game*, dan lain sebagainya.

Benda virtual dapat berupa berbagai bentuk dan fungsinya dapat bervariasi tergantung pada konteks penggunaannya. Beberapa contoh umum benda virtual meliputi:

- a. Mata Uang Virtual: Mata uang atau kredit dalam *game* yang digunakan untuk membeli *item* virtual lainnya, membuka kunci konten, atau mengakses fitur tertentu dalam *game* atau lingkungan virtual.
- b. Barang Virtual: Merupakan barang atau aset yang dapat digunakan atau berinteraksi dengan pemain di dunia maya. Contohnya termasuk pakaian virtual, senjata, peralatan, furnitur, dan dekorasi.
- c. Koleksi Virtual: *Item* virtual langka atau unik yang dapat dikumpulkan, diperdagangkan, atau dipamerkan oleh pemain. Ini dapat mencakup *item* edisi khusus, hadiah waktu terbatas, atau pencapaian.

¹⁸ Djaja S. Melialia, *Perkembangan Hukum Perdata tentang Benda dan Hukum Perikatan*, Ctk. Kelima, Penerbit Nuansa Aulia, Bandung, 2015, hlm. 4

- d. *Virtual Power-up* dan *Booster*: Penyempurnaan sementara yang meningkatkan performa, kemampuan, atau perkembangan pemain dalam *game*.
- e. Hewan Piaraan atau Teman Virtual: Makhluk imajiner atau teman yang dapat diadopsi, dirawat, atau berinteraksi dengan pemain di ruang virtual.
- f. *Skin* dan Kosmetik Virtual: *Item* kosmetik yang mengubah tampilan karakter, avatar, senjata, atau elemen lain yang biasanya tidak memengaruhi performa bermain mereka.

Item virtual sering diperoleh melalui pencapaian *gameplay*, menyelesaikan tantangan, berpartisipasi dalam acara, atau membelinya menggunakan mata uang virtual atau uang sungguhan. Dalam beberapa kasus, *item* virtual dapat diperdagangkan atau dijual antar pemain, menciptakan ekonomi virtual dalam *game* atau lingkungan digital.

Popularitas *item* virtual telah memunculkan berbagai model bisnis untuk pengembang dan penerbit, termasuk transaksi mikro, *loot box*, dan mekanisme *gacha*, dimana pemain dapat membelanjakan uang nyata untuk mendapatkan *item* virtual dengan hadiah acak. Namun, mekanisme ini juga memicu diskusi seputar etika penerapannya dan potensi dampaknya terhadap pemain, terutama jika menyangkut risiko pengeluaran berlebihan atau menciptakan rasa kecanduan.

4. *Gacha* (Mesin Penjual Otomatis)

Gacha berasal dari bahasa Jepang yaitu *gashapon*. *Gacha* adalah sistem pembelian konten di dalam *game* dengan menggunakan uang dikenal dengan istilah

transaksi mikro yang digunakan untuk membeli konten di dalam *game* yang berbentuk barang virtual (*in-game items*) melalui mekanisme *loot boxes*.¹⁹

Gacha sebenarnya mengacu pada jenis mesin penjual otomatis yang populer di Jepang. Istilah tersebut berasal dari bunyi engkol yang berputar pada mesin. Mesin *Gacha* mengeluarkan mainan kecil, patung, barang koleksi, atau barang lain yang terdapat dalam kapsul plastik. Kapsul ini biasanya disegel, jadi pelanggan tidak tahu apa yang akan mereka terima sampai setelah mereka membeli dan membuka kapsulnya.

Konsep *gacha* telah diadaptasi ke dalam berbagai bentuk dalam video *game* modern, dimana pemain dapat membelanjakan mata uang dalam *game* atau uang nyata untuk mendapatkan *item*, karakter, atau hadiah virtual secara acak. Mekanik ini sering digunakan dalam *game online* dan disebut sebagai "sistem *gacha*". Pemain memiliki kesempatan untuk mendapatkan *item*, karakter, atau peralatan yang langka atau kuat, tetapi ada juga kemungkinan mendapatkan *item* yang kurang diinginkan.

5. Sistem

Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari suatu unsur, komponen atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu.²⁰

6. Game Online

¹⁹ Amelia Yeza Pradhipta, "Mekanisme 'gacha' dan 'parasocial interaction' pemain gim seluler", *Jurnal Studi Komunikasi*, Volume 1 Nomor 1, 2021, hlm. 216-217.

²⁰ Universitas Negeri Padang "Konsep Dasar dan Pengertian Sistem" <http://bpakhm.unp.ac.id/konsep-dasar-dan-pengertian-sistem/>, diakses pada 28 Juli 2023 pada 22.20 WIB.

Game online adalah permainan video yang dimainkan dalam beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*, dan jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara.²¹

G. Metode Penelitian

Penelitian hukum merupakan suatu kegiatan ilmiah yang didasarkan pada metode sistematis dan pemikiran tertentu yang bertujuan untuk mempelajari satu atau beberapa permasalahan hukum tertentu dengan menganalisa dan juga mengadakan pemeriksaan yang mendalam terhadap fakta hukum tersebut, kemudian mengusahakan suatu pemecahan atas permasalahan-permasalahan yang timbul dalam permasalahan hukum yang bersangkutan.²²

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian normatif. Penelitian normatif merupakan metode penelitian hukum yang dilakukan dengan menggunakan literatur (kepuustakaan) atau studi dokumen hukum karena penelitian ini menempatkan batasan yang hanya pada peraturan-peraturan tertulis atau bahan hukum lain.²³

2. Pendekatan Penelitian

Adapun pendekatan yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Pendekatan peraturan perundang-undangan (*Statue approach*).

²¹ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online pada Remaja", *Jurnal Curere*, Volume 1 Nomor 1, 2017, hlm. 30.

²² Soerjono Soekamto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, 1986, hlm. 43.

²³ Soerjono Soekamto dan Sri Mamuji, *Penelitian Hukum Normatif*, Ctk Kesembilan, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004, hlm. 14.

Pendekatan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan penelitian ini, yang mana menitik beratkan dengan menelaah mengenai undang-undang serta regulasi terkait dengan isu hukum yang sedang diteliti.²⁴

b. Pendekatan konseptual (*Conceptual Approach*)

Pendekatan konseptual adalah pendekatan yang menitik beratkan pada analisa melalui doktrin-doktrin yang terdapat dalam ilmu hukum, dan pendekatan kasus.

c. Pendekatan kasus (*case approach*)

Pendekatan kasus dilakukan dengan cara melakukan telaah terhadap kasus-kasus yang berkaitan dengan isu yang dihadapi yang telah menjadi putusan pengadilan yang telah mempunyai kekuatan yang tetap. Kasus itu dapat berupa kasus yang terjadi di Indonesia maupun di negara lain.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah kegiatan jual beli benda virtual melalui sistem *gacha* dalam *game online*.

4. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang berupa bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier, yaitu:

- a. Bahan hukum primer yaitu sumber data yang di kumpulkan langsung dari sumber utama. Penulis dalam penelitian ini menjadikan Kitab Undang-

²⁴ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana, Ctk. 14, 2019, hlm. 95.

Undang Hukum Perdata sebagai sumber utama dalam penelitian ini. Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
 - 2) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
 - 3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
 - 4) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik
- b. Bahan hukum sekunder adalah adalah bahan hukum yang terdiri atas buku-buku teks yang ditulis oleh ahli hukum yang berpengaruh, jurnal-jurnal hukum, pendapat para sarjana, kasus-kasus hukum, yurisprudensi, dan hasil-hasil simposium mutakhir yang berkaitan dengan topik penelitian.²⁵ Dalam penelitian ini, bahan hukum yang digunakan adalah berupa buku-buku yang relevan, makalah yang berkaitan dengan topik yang dibahas, dan karya tulis ilmiah.
- c. Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang memberikan petunjuk atau penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.²⁶ berupa kamus umum, kamus bahasa, surat kabar, artikel, dan internet.

5. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Dokumen

²⁵ Johny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Ctk. Keempat, Bayumedia, Surabaya, 2008, hlm. 295.

²⁶ *Ibid.*

Studi dokumen merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen. Dalam penelitian ini adalah melakukan analisis.

b. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan mengumpulkan serta meneliti dan/atau mengkaji bahan Pustaka yang terdiri dari bahan hukum primer yang didukung oleh bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

6. Metode Analisis Data

Dalam proses penelitian ini menggunakan menggunakan analisis deskriptif kualitatif yakni menggunakan model yang menempatkan kedalaman Analisa bahan hukum dengan menafsirkan, menguraikan dan membahas mengenai temuan-temuan penelitian sesuai dengan permasalahan hukum yang diteliti.

H. Kerangka Skripsi

1. BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini akan berisi permasalahan yang diteliti oleh penulis dalam penelitian ini, serta pertanyaan hukum yang berisi hal-hal yang akan diteliti.

2. BAB II: TINJAUAN UMUM TENTANG PERJANJIAN dan GAME

Pada bab 2 ini akan berisi penelusuran bahan hukum yang akan digunakan sebagai dasar untuk menganalisis penelitian yang dilakukan oleh penulis guna mendukung penelitian yang dilakukan.

3. BAB III: KEABSAHAN JUAL BELI BENDA VIRTUAL DAN PERLINDUNGAN HUKUM PEMAIN KETIKA MELAKUKAN JUAL BELI BENDA VIRTUAL MELALUI SISTEM GACHA DALAM GAME

Pada bab 3 ini akan berisi analisis serta pendapat hukumnya, kemudian akan dipaparkan berbagai pendapat yang berguna untuk menganalisis data yang dikumpulkan oleh penulis, sehingga permasalahan hukum yang dibahas oleh penulis akan terjawab secara maksimal.

4. BAB IV: PENUTUP

Pada bab 4 ini akan berisi kesimpulan dan rekomendasi hukum. Kesimpulan yang berupa jawaban dari permasalahan hukum yang dibahas serta terdapat saran dari penulis.

BAB II

TINJAUAN UMUM TENTANG PERJANJIAN dan GAME

A. Pengertian Perjanjian

Menurut Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, perjanjian diartikan sebagai suatu perbuatan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih yang mengikatkan diri terhadap satu orang atau lebih. Beberapa Sarjana Hukum juga memberikan definisi mengenai perjanjian, menurut R. Setiawan “Perjanjian adalah suatu perbuatan hukum, dimana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya atau saling mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih.”²⁷ Menurut Subekti, perjanjian adalah suatu peristiwa dimana seseorang berjanji kepada orang lain atau dua orang yang saling berjanji untuk melakukan sesuatu.”²⁸

²⁷ R. Setiawan, *Pokok-Pokok Hukum Perikatan*, Ctk Keempat, Bina Cipta, Bandung, 1987, hlm. 4.

²⁸ Subekti, *Hukum Perjanjian*, PT Intermedia, Jakarta 2006, hlm.1

Berdasarkan pengertian perjanjian para sarjana hukum di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perjanjian adalah suatu perbuatan hukum antara satu orang atau lebih yang mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih dalam hal harta kekayaan, dimana salah satu pihak berhak untuk sesuatu dan pihak lain wajib memenuhi hak pihak lain tersebut.

Perjanjian berdasarkan bentuknya dapat dibedakan menjadi dua macam, di antaranya adalah sebagai berikut, *pertama*, perjanjian tertulis adalah perjanjian yang dibuat oleh para pihak dalam bentuk tulisan, dan *kedua*, perjanjian lisan adalah suatu perjanjian yang dibuat oleh para pihak wujud lisan (cukup kesepakatan para pihak).²⁹

1. Syarat Sah Perjanjian

Syarat sahnya suatu perjanjian diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Pada Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata berbunyi sebagai berikut:

Supaya terjadi perjanjian yang sah, perlu dipenuhi empat syarat:

- a. Kesepakatan mereka yang mengikatkan dirinya;
- b. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
- c. Suatu hal tertentu;
- d. Kausa yang halal.

Unsur pertama dan kedua merupakan syarat subjektif, dimana unsur tersebut meliputi kebebasan bersepakat para pihak yang membuat perjanjian dan kesanggupan para pihak untuk melaksanakan perjanjian yang mana apabila kedua unsur tersebut tidak terpenuhi dapat mengakibatkan perjanjian yang dilakukan

²⁹ Salim HS, *Perkembangan Hukum Kontrak Innominaat di Indonesia*, Ctk Pertama, Sinar Grafika, Jakarta, 2003, hlm. 61.

dapat dibatalkan. Artinya para pihak harus memenuhi kedua unsur ini, sedangkan unsur ketiga dan unsur keempat merupakan syarat objektif dimana dalam unsur tersebut meliputi keberadaan benda yang diperjanjikan dan juga benda yang diperjanjikan tidak boleh bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum, dan kesusilaan. Akibat tidak terpenuhinya salah satu unsur ketiga dan keempat ini mengakibatkan perjanjian yang terjadi batal demi hukum.³⁰ Batal demi hukum berakibat terhadap kontrak dan menjadikan kontrak tersebut tidak berakibat hukum apa-apa karena bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum, dan kesusilaan. Maka secara yuridis, pembuatan perjanjian ini memang tidak mengikat para pihak yang membuat perjanjian. Oleh karena itu, para pihak tersebut tidak dapat menuntut satu sama lain ke pengadilan apabila salah satu dari mereka tidak memenuhi kewajibannya. Unsur pertama dan unsur kedua disebut sebagai unsur subjektif karena menyangkut para pihak yang mengadakan perjanjian, sedangkan unsur ketiga dan unsur keempat disebut unsur objektif karena menyangkut objek dari perjanjian tersebut.

Maksud dari unsur pertama adalah adanya kesepakatan dari para pihak, artinya harus ada persetujuan para pihak yang membuat perjanjian, termasuk tidak boleh adanya paksaan atau tekanan dari pihak lain karena perjanjian itu harus atas dasar kehendak sendiri. Hal ini juga dijelaskan kembali dalam Pasal 1321 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang berisi “tiada suatu persetujuan pun mempunyai kekuatan jika diberikan karena kekhilafan atau diperoleh dengan paksaan atau penipuan.”

³⁰ N. Ike Kusmiati, “Undue Influence Sebagai Faktor Penyebab Cacat Kehendak Diluar Kuhperdata Dalam Upaya Mengisi Kekosongan Hukum”, *Jurnal Litigasi*, Volume 17 Nomor 1, 2016, hlm. 3260-3261

Selanjutnya pada syarat yang kedua, dikatakan bahwa para pihak harus cakap untuk melakukan suatu perikatan. Hal ini sebenarnya dijelaskan dalam Pasal 1330 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menyebutkan siapa saja sebenarnya yang menurut hukum tidak cakap atau tidak punya kedudukan hukum untuk membuat perjanjian. Sebagaimana disebutkan dalam Pasal 1330 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yaitu:

Yang tak cakap untuk membuat persetujuan adalah;

1. Anak yang belum dewasa;
2. Orang yang ditaruh di bawah pengampuan;
3. Perempuan yang telah kawin dalam hal-hal yang ditentukan undang-undang dan pada umumnya semua orang yang oleh undang-undang dilarang untuk membuat persetujuan tertentu.

Melihat Pasal 1330 dapat disimpulkan bahwa kata cakap yang dimaksud berarti subjek sudah dewasa. Pada dasarnya, setiap orang yang sudah dewasa atau akilbaliq dan waras adalah cakap menurut hukum.³¹

Unsur yang ketiga adalah suatu hal tertentu yang merupakan pokok dari perjanjian.³² Maksud dari suatu hal tertentu dalam syarat-syarat perjanjian sehingga dinyatakan sah adalah objek dari perjanjian tersebut. Contohnya adalah prestasi, misal memberikan sesuatu, melakukan sesuatu, atau tidak melakukan sesuatu. Dalam Pasal 1333 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Pasal 1334 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, dijelaskan bahwa objek dari suatu perjanjian

³¹ R. Subekti, *Hukum Perjanjian*, Citra Aditya Bakti, Jakarta, 1983, hlm. 17

³² Abdul Kadir, *op.cit*, hlm. 93

haruslah tertentu atau setidaknya harus dapat ditentukan jenisnya. Selain itu, benda yang akan tersedia di kemudian hari juga bisa dijadikan objek dari suatu perjanjian.

Unsur yang keempat adalah kausa yang halal. Pengertian dari kausa yang halal tidak dijelaskan dalam Pasal 1320, sedangkan Wirjono Prodjodikoro menjelaskan bahwa kata kausa dalam hukum perjanjian adalah isi, tujuan perjanjian, dan sebab dibuatnya perjanjian itu.³³

2. Asas-Asas Perjanjian

Pada suatu perjanjian jual-beli terdapat beberapa asas yang digunakan, diantaranya adalah:

a. Asas Konsensualisme

Asas konsensualisme berasal dari kata konsensus yang berarti kata kesepakatan bersama mengenai pendapat, pendirian, dan sebagainya. Asas ini dapat ditemukan dalam Pasal 1320 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menyebutkan bahwa perjanjian itu tercipta cukup dengan adanya kata sepakat.

b. Asas Kebebasan Berkontrak

Asas ini berhubungan dengan isi dari perjanjian, arti dari bebas yang dimaksud adalah bebas dalam menentukan isi dari yang diperjanjikan dan dengan siapa perjanjian ini dilakukan. Dalam Pasal 1338 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata berbunyi:

“Semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.” Menurut Absori, dengan mendasarkan kata semua, maka semua orang itu bebas untuk menentukan perjanjian yang

³³ Wirjono Prodjodikoro, *Asas-Asas Hukum Perjanjian*, Ctk. Kedelapan, Mandar Maju, Bandung, 2011, hlm. 37

dibuat memuat apa saja dan bebas menentukan syarat-syarat dalam perjanjian tersebut (apa yang menjadi kewajiban, hak, dan tanggung jawab selama tidak melanggar ketertiban umum). Asas ini sebenarnya menyebutkan bahwa setiap orang pada dasarnya sudah membuat kontrak (perjanjian) yang berisi dan macam apapun asalkan tidak bertentangan dengan undang-undang dan ketertiban umum.³⁴

c. Asas Itikad Baik

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata tidak memberikan pengertian yang tegas mengenai itikad baik. Pasal 1338 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata hanya menyebutkan bahwa “perjanjian-perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik.” Itikad baik dalam pengertian yang sangat subjektif diartikan sebagai kejujuran seseorang yang terdapat pada seseorang pada waktu perbuatan hukum dilakukan. Sedangkan dalam pengertian objektif yaitu bahwa pelaksanaan perjanjian itu didasarkan norma kepatutan yang berlaku di masyarakat.³⁵ Munir Fuady menyebutkan bahwa rumusan dari Pasal 1338 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata tersebut itikad baik itu bukan merupakan syarat dari sahnya suatu kontrak sebagaimana syarat yang terdapat dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Unsur itikad baik hanya diisyaratkan dalam hal “pelaksanaan” dari suatu kontrak, bukan pada pembuatan suatu kontrak. Sebab, unsur itikad baik dalam hal pembuatan kontrak sudah termasuk dalam cakupan

³⁴ Absori, *Hukum Ekonomi Indonesia (Beberapa Aspek Pengembangan Pada Era Liberalisme Perdagangan)*, Muhammadiyah University Press UMS, Surakarta, 2006, hlm. 85.

³⁵ A. Qirom Syamsudin M, *Pokok-Pokok Hukum Perjanjian Beserta Perkembangannya*, Liberty, Yogyakarta, 1985, hlm. 20

unsur “kausa yang legal” dari Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata tersebut.³⁶

Secara teoritis, asas itikad baik dapat dibedakan menjadi dua, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Penjelasan tentang itikad baik subjektif menurut Wirjono Prodjodikoro mengacu pada pemahaman bahwa itikad baik dalam konteks subjektif terkait dengan saat dimulainya suatu hubungan hukum. Pada saat awal hubungan hukum tersebut, itikad baik biasanya mengacu pada apa yang ada dalam pikiran dan perasaan individu terkait, yaitu keyakinan bahwa semua persyaratan yang diperlukan untuk memulai hubungan hukum tersebut telah dipenuhi sepenuhnya. Jika kemudian terungkap bahwa sebenarnya ada persyaratan yang tidak terpenuhi, maka pihak yang memiliki itikad baik ini dianggap seolah-olah persyaratan tersebut telah dipenuhi sepenuhnya. Dengan demikian, pihak yang memiliki itikad baik ini tidak boleh mengalami kerugian sebagai akibat dari tidak terpenuhinya persyaratan tersebut.³⁷

Pemahaman ini memiliki relevansi penting dalam bidang hukum kontrak, dimana itikad baik subjektif dapat memainkan peran penting dalam menentukan bagaimana kontrak diterapkan dan bagaimana sengketa hukum yang mungkin timbul dikelola.

- 2) Itikad baik objektif, menurut penjelasan ini berfokus pada pelaksanaan perjanjian dengan prinsip-prinsip kepatutan dan keadilan. Pada tahap

³⁶ Munir Fuady, *Hukum Kontrak (Dari Sudut Pandang Hukum Bisnis)*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, hlm. 81.

³⁷ Wiryono Prodjodikoro, *Asas-Asas Hukum Perjanjian*, Sumur, Bandung, 2006, hlm. 56.

ini, itikad baik tampak dalam tindakan yang diambil oleh kedua belah pihak, terutama dalam menjalankan perjanjian. Dalam pelaksanaan tindakan tersebut, itikad baik harus tercermin dalam pemikiran seseorang yang selalu mengingat bahwa sebagai bagian dari masyarakat, tindakannya harus menjauh dari perilaku yang merugikan pihak lain. Kedua belah pihak harus selalu memperhatikan prinsip ini dan tidak boleh memanfaatkan kelalaian pihak lain untuk keuntungan diri sendiri. Dengan demikian, itikad baik dalam melaksanakan hak dan kewajiban dalam hubungan hukum bersifat dinamis.³⁸

Sementara itu, sifat kejujuran pada saat awal hubungan hukum dianggap lebih statis. Hal tersebut berarti bahwa sifat kejujuran tidak hanya berlaku pada saat pembentukan perjanjian, tetapi juga harus dipertahankan selama pelaksanaan perjanjian. Kejujuran tidak hanya sebatas mematuhi persyaratan pada saat kontrak dibuat, tetapi juga mengikuti prinsip-prinsip moral dan etika dalam menjalankan perjanjian tersebut.

d. Asas Kepercayaan

Maksud dari asas ini adalah bahwa dalam suatu perjanjian jual-beli, kepercayaan adalah hal yang sangat penting. Para pihak yang terlibat dalam perjanjian harus memiliki keyakinan atau kepercayaan satu sama lain untuk menjalankan perjanjian dengan baik. Tanpa adanya kepercayaan ini, perjanjian jual-beli tidak akan bisa berjalan dengan lancar atau bahkan tidak mungkin terjadi sama sekali.

³⁸ *Ibid*, hlm. 61-62.

e. Asas Kekuatan Mengikatnya Perjanjian

Asas ini dapat disimpulkan dari Pasal 1338 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menjelaskan bahwa asas ini menyatakan bahwa segala perjanjian yang dibuat secara sah harus dipatuhi oleh pihak-pihak yang membuatnya. Dengan kata lain, perjanjian yang sah memiliki kekuatan hukum dan mengikat para pihak yang terlibat, sehingga mereka memiliki kewajiban untuk mematuhi isi perjanjian tersebut sebagaimana diatur. Asas ini menggarisbawahi pentingnya kepercayaan dan integritas dalam dunia bisnis dan hukum.

Pada konteks ini, undang-undang mengakui bahwa perjanjian yang sah menciptakan hubungan hukum yang sejajar dengan hukum yang berlaku secara umum. Dengan demikian, perjanjian tersebut menjadi hukum bagi para pihak yang membuatnya, dan pihak-pihak tersebut harus mematuhi sesuai dengan yang telah disepakati.

f. Asas Kepatutan

Prinsip ini menyatakan bahwa isi dari perjanjian tidak hanya harus sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (hukum positif), tetapi juga harus sesuai dengan prinsip keadilan, kebiasaan, atau norma-norma sosial yang berlaku. Dengan kata lain, perjanjian tidak hanya mengikat apa yang secara eksplisit tercantum di dalamnya, tetapi juga segala sesuatu yang menurut sifatnya perjanjian dituntut berdasarkan pertimbangan keadilan, nilai-nilai sosial, atau norma yang berlaku di masyarakat. Diatur dalam Pasal 1339 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang berbunyi bahwa perjanjian tidak hanya mengikat apa yang

dengan tegas ditentukan di dalamnya, melainkan juga segala sesuatu yang menurut sifatnya perjanjian dituntut berdasarkan keadilan, kebiasaan, atau undang-undang.

3. Lahirnya Perjanjian

Lahirnya perjanjian tidak terjadi pada saat perundingan atau pada saat para pihak telah sepenuhnya melaksanakan kewajibannya. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata disebut dengan asas konsensualisme, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya yang menyatakan bahwa suatu perjanjian saja sudah cukup untuk melahirkan suatu perjanjian. Oleh karena itu, adanya kesepakatan antar para pihak, maka lahirlah perjanjian dengan seketika.

Menurut para ahli hukum, asas tersebut harus disempurnakan dari Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Pasal ini mengatur tentang syarat-syarat sahnya suatu perjanjian, sementara Pasal 1338 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menjelaskan prinsip bahwa perjanjian yang sah berlaku sebagai undang-undang bagi pihak yang membuatnya. Pasal 1338 ayat (1) yang berbunyi: “Suatu perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya”. maka perjanjian tersebut mengikat pihak-pihak yang membuatnya dan memiliki kekuatan hukum yang sama dengan undang-undang. Namun, perlu diingat bahwa tidak semua perjanjian memerlukan formalitas tertentu. Beberapa perjanjian mungkin hanya memerlukan kesepakatan verbal atau tertulis sederhana, sementara yang lain mungkin memerlukan tindakan formal atau dokumen tertentu sesuai dengan ketentuan perundang-undangan atau kontrak khusus.³⁹

³⁹ Subekti *op.cit.* hlm. 4

Selain kesepakatan mengenai lahirnya perjanjian, juga harus dipegang secara pasti adanya kesamaan kehendak antara kedua belah pihak. Ketika kedua keinginan itu bertentangan, maka tidak akan ada perjanjian karena perjanjian adalah kesepakatan antara para pihak.⁴⁰ Kehendak atau keinginan ini harus diungkapkan tetapi tidak boleh disimpan dalam hati karena dengan dinyatakan pihak lain akan mengetahuinya. Jika dibiarkan dalam hati, maka pihak lain tidak akan mengetahuinya sehingga tidak dapat melahirkan suatu perjanjian yang merupakan syarat lahirnya suatu perjanjian.

4. Berakhirnya Perjanjian

Hal-hal yang dapat menyebabkan hapusnya perikatan disebutkan ada sepuluh macam dalam Pasal 1381 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yaitu:⁴¹

a. Karena Pembayaran

Pembayaran sering kali dianggap sebagai bentuk pelunasan suatu perjanjian. Artinya, ketika salah satu pihak yang terlibat dalam perjanjian membayar jumlah uang atau menyerahkan benda sesuai dengan ketentuan perjanjian, maka perjanjian tersebut dianggap telah dipenuhi dan tidak ada kewajiban lagi antara pihak-pihak tersebut berdasarkan perjanjian tersebut. Hal tersebut dikenal sebagai prinsip pelunasan perjanjian. Pembayaran juga bisa menyebabkan berakhirnya perjanjian. Jika perjanjian mencakup kewajiban pembayaran dan pembayaran telah dilakukan sesuai dengan ketentuan perjanjian, maka perjanjian tersebut bisa dianggap berakhir atau selesai. Terdapat situasi

⁴⁰ *Ibid.*

⁴¹ Subekti, *op.cit.* Hlm. 152

dimana pembayaran dapat mengakibatkan perubahan dalam pihak yang berhak menerima pembayaran. Hal ini terjadi ketika pihak yang berutang (debitor) membayar kepada pihak ketiga yang ditunjuk sebagai kreditor baru. Dalam hal ini, pihak ketiga menggantikan kreditor asli sebagai penerima pembayaran. Pembayaran harus dilakukan kepada pihak yang berhak menerima pembayaran yang sering kali adalah kreditor (pihak yang berutang kepada pihak lain). Pembayaran juga dapat dilakukan kepada seseorang yang memiliki otoritas dari kreditor untuk menerima pembayaran. Dalam beberapa kasus, Hakim atau Undang-Undang dapat menunjuk seseorang untuk menerima pembayaran atas nama kreditor.

b. Karena Penawaran pembayaran tunai diikuti

Pernyataan tersebut menjelaskan tentang konsep penawaran sebagai salah satu cara untuk melunasi utang atau piutang, terutama ketika pihak yang berutang tidak ingin membayar secara tunai.

Penawaran dalam konteks ini merujuk pada tindakan pihak yang berutang (debitor) untuk membayar jumlah utangnya kepada pihak yang berhak menerimanya (kreditor) dengan menggunakan pembayaran tunai. Hal tersebut berarti bahwa debitor melakukan pembayaran dengan uang tunai atau alat pembayaran lainnya yang dianggap sah. Selain pembayaran tunai, penawaran juga dapat dilakukan dengan cara menyimpan atau menitipkan barang kepada kreditor sebagai bentuk pembayaran yang berarti debitor memberikan barang yang memiliki nilai ekonomi kepada kreditor sebagai pengganti utang yang dimiliki. Pihak kreditor kemudian dapat menggunakan atau menjual barang tersebut. Penting untuk diketahui bahwa penawaran tersebut harus dilakukan secara resmi dan sah.

Tindakan tersebut harus dilakukan di tempat yang sah dan terdokumentasi dengan baik. Sebagai contoh, penawaran bisa dilakukan di Kepaniteraan Pengadilan Negeri atau di tempat-tempat lain yang diakui oleh hukum sebagai tempat yang sah untuk melaksanakan penawaran. Hal tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa tindakan tersebut dianggap sah dan dapat diterima oleh kedua belah pihak. Dengan melakukan penawaran yang sah dan terdokumentasi, pihak berutang (debitor) dapat dianggap telah membayar utangnya secara sah. Ini berarti bahwa debitor telah memenuhi kewajibannya terhadap kreditor. Selain itu, jika kreditor menerima penawaran tersebut dengan baik, maka kreditor tidak dapat lagi menuntut jumlah utang yang sama di masa depan.

Konsep penawaran ini dapat menjadi alternatif bagi pihak yang berutang atau berpiutang ketika mereka tidak ingin atau tidak dapat membayar secara tunai. Namun, penting untuk mematuhi ketentuan hukum yang berlaku dalam konteks penawaran dan pembayaran utang ini. Jika perlu, berkonsultasi dengan ahli hukum atau pengacara untuk memastikan semua aspek hukumnya benar-benar dipenuhi.

c. Karena Pembaharuan Utang

Pembaharuan utang atau yang sering disebut "*debt renewal*" adalah suatu proses dimana perikatan lama dihapuskan dan pada saat yang bersamaan muncul perikatan baru yang menggantikan perikatan yang lama. Hal ini melibatkan perubahan dalam perikatan utang yang ada.

Ketika proses pembaharuan utang, perikatan atau hutang lama dianggap telah dipenuhi atau dihapuskan yang berarti bahwa debitor (pihak yang berutang) tidak lagi memiliki kewajiban untuk membayar hutang lama kepada kreditor (pihak yang berhutang). Bersamaan dengan penghapusan hutang lama, terjadi

pembentukan perikatan baru dimana debitor sekarang memiliki hutang baru kepada kreditor yang berbeda atau memiliki syarat-syarat pembayaran yang berbeda. Proses pembaharuan utang juga dapat melibatkan penggantian pihak yang berutang (debitor) atau pihak yang berhutang (kreditor). Misalnya, debitor lama dapat digantikan oleh debitor baru, atau kreditor lama dapat digantikan oleh kreditor baru. Pembaharuan utang umumnya melibatkan perjanjian baru yang mengatur syarat-syarat hutang baru, termasuk jumlah yang harus dibayar, jangka waktu, tingkat bunga (jika berlaku), dan syarat-syarat lainnya.

Pembaharuan utang dapat menjadi alternatif yang berguna dalam situasi di mana debitor menghadapi kesulitan dalam membayar hutangnya atau ketika ada perubahan dalam struktur kepemilikan atau manajemen perusahaan yang mengakibatkan perubahan dalam perjanjian hutang. Namun, penting untuk memastikan bahwa proses pembaharuan utang ini dilakukan dengan mematuhi ketentuan hukum yang berlaku dan sesuai dengan kesepakatan antara kedua belah pihak agar tidak menimbulkan masalah hukum di masa depan.

d. Karena Perjumpaan Utang atau Perhitungan Hutang Timbal-Balik

Perjumpaan hutang ada apabila utang piutang debitor dan kreditor secara timbal balik dilakukan perhitungan dengan perhitungan utang piutang lama berakhir. Adapun syarat suatu utang supaya dapat diperjumpakan yaitu:

- 1) Berupa sejumlah uang atau benda yang dapat dihabiskan dari jenis kualitas yang sama;
- 2) Hutang itu harus sudah dapat ditagih;
- 3) Hutang itu ditaksir dapat ditentukan atau ditetapkan jumlahnya.

Pasal 1425 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata diterangkan, “Jika kedua orang saling berutang satu pada yang lain, maka terjadilah antara mereka suatu perjumpaan, dengan mana hutang-hutang antara kedua orang tersebut, dihapuskan.”

e. Karena Pencampuran Utang

Pasal 1436 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia mengatur mengenai konsep pencampuran hutang yang terjadi ketika kedudukan seorang yang berpiutang (kreditor) dan orang yang berhutang (debitor) menjadi satu. Pencampuran hutang ini mengakibatkan penghapusan utang piutang yang ada antara mereka.

Pencampuran hutang terjadi ketika kreditor (orang yang berpiutang) dan debitor (orang yang berhutang) memiliki hubungan yang mengakibatkan kedudukan finansial mereka menjadi satu. Contohnya, jika debitor dan kreditor menikah dan menjalani persatuan harta kawin, maka harta yang dimiliki oleh keduanya menjadi bersama. Ini mencakup utang piutang yang ada di antara mereka. Konsekuensi utama dari pencampuran hutang adalah penghapusan utang piutang yang ada antara kedua pihak. Dalam contoh yang disebutkan, jika debitor dan kreditor menikah dan memiliki persatuan harta kawin, maka utang piutang yang ada antara mereka dianggap sudah terpenuhi. Dengan kata lain, tidak ada kewajiban lagi bagi pasangan tersebut untuk membayar utang piutang yang ada sebelum pernikahan. Penting untuk diingat bahwa pencampuran hutang ini berhubungan dengan persatuan harta kawin yang mana harta milik suami dan istri menjadi bersama setelah pernikahan. Persatuan harta kawin diatur oleh hukum pernikahan

dan memiliki implikasi yang lebih luas terkait dengan hak dan kewajiban keuangan suami dan istri.

Pencampuran hutang adalah prinsip yang digunakan dalam konteks hukum perdata untuk menghindari konflik atau perselisihan terkait dengan utang piutang antara suami dan istri setelah mereka menikah. Hal tersebut juga menggambarkan salah satu cara bagaimana hukum perdata dapat beradaptasi dengan perubahan dalam hubungan dan keadaan keuangan individu ketika mereka memutuskan untuk hidup bersama dalam pernikahan. Namun, prinsip pencampuran hutang ini tetap bergantung pada ketentuan hukum yang berlaku di negara tersebut dan perjanjian yang dibuat oleh pasangan tersebut.

f. Karena Pembebasan Hutang

Pembebasan utang adalah tindakan hukum di mana kreditor (pihak yang berpiutang) dengan tegas melepaskan haknya untuk menagih piutang dari debitor (pihak yang berhutang). Hal tersebut mengakibatkan perjanjian utang menjadi berakhir dan debitor tidak lagi memiliki kewajiban untuk membayar utang tersebut. Pembebasan utang terjadi ketika kreditor dengan sukarela dan dengan tegas menyatakan bahwa dia tidak akan lagi menagih atau mengharapkan pembayaran piutang dari debitor dan dapat terjadi melalui pernyataan tertulis atau lisan yang jelas dan tegas.

Pembebasan utang mengakhiri perjanjian utang yang ada antara kreditor dan debitor. Dengan kata lain, setelah pembebasan tidak ada kewajiban pembayaran yang tersisa dan kreditor tidak dapat menuntut pembayaran lagi. Pasal 1439 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata mengatur bahwa jika kreditor dengan sukarela

membebaskan semua utangnya kepada debitor, maka utang-utang tersebut dianggap telah dibebaskan secara sah. Hal tersebut menegaskan prinsip pembebasan utang dalam hukum perdata Indonesia. Pembebasan utang biasanya bersifat pribadi dan tidak dapat dipindahkan kepada pihak ketiga. Ini berarti bahwa jika kreditor telah membebaskan utang kepada debitor, hak untuk menagih utang tersebut tidak dapat dijual atau dialihkan kepada orang lain.

Pembebasan utang adalah tindakan yang penting dalam hukum perdata karena mengakibatkan pemutusan kewajiban utang dan memberikan kepastian kepada debitor bahwa dia tidak akan lagi dituntut untuk membayar utang tersebut. Namun, penting untuk memastikan bahwa pembebasan utang dilakukan dengan jelas dan tunduk pada hukum yang berlaku untuk menghindari perselisihan di masa depan.

g. Karena hapusnya barang yang dimaksud dalam perjanjian

Objek dalam suatu perjanjian yang diperjanjikan dapat berupa barang tertentu. Ini berarti bahwa dalam perjanjian tersebut, pihak-pihak telah sepakat untuk mentransfer hak atas barang yang sangat spesifik, bukan sekadar hak atas jenis barang tertentu.

Jika barang yang diperjanjikan telah mengalami kerusakan atau bahkan musnah sebelum dapat diserahkan kepada kreditor, maka prinsipnya adalah perjanjian tersebut akan berakhir atau hapus. Oleh karena itu, objek yang menjadi dasar perjanjian sudah tidak ada lagi dan tidak dapat diberikan kepada kreditor. Pada konteks ini, bahkan jika debitor lalai dalam menyerahkan barang tersebut karena suatu alasan yang diluar kendalinya (misalnya, karena barang itu rusak karena kejadian yang tidak terduga), maka debitor masih bisa dibebaskan dari

kewajiban perjanjian jika dapat membuktikan bahwa kerusakan atau hilangnya barang tersebut memang diluar kekuasaannya dan barang tersebut akan mengalami nasib yang sama bahkan jika sudah berada di tangan kreditor.

Hal tersebut merupakan prinsip yang penting dalam hukum perdata yang menjamin bahwa perjanjian hanya berlaku jika objek yang diperjanjikan masih ada dan dapat dipindahkan. Jika objek tersebut telah musnah atau rusak, maka perjanjian tersebut dianggap berakhir atau hapus, dan pihak-pihak yang terlibat dalam perjanjian tidak lagi memiliki kewajiban untuk memenuhi perjanjian tersebut. Namun, penting untuk mengingat bahwa setiap kasus dapat berbeda dan penentuan apakah suatu perjanjian telah berakhir atau hapus akan bergantung pada faktor-faktor spesifik dalam situasi tersebut dan ketentuan hukum yang berlaku.

h. Karena Pembatalan Perjanjian

Menurut Subekti, meskipun disebutkan batal dan pembatalan, katayang benar adalah pembatalan. Sesuai dengan ketentuan dari Pasal 1446 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata bahwa ketentuan-ketentuan disini semuanya mengenai pembatalan meminta pembatalan perjanjian karena kekurangan syarat subjektif dapat dilakukan dengan dua acara yaitu:

- 1) Secara aktif menurut pembatalan perjanjian yang demikian di depan hakim;
- 2) Secara pembelaan yaitu menunggu sampai digugat di depan hakim untuk memenuhi perjanjian dan disitulah baru mengajukan kekurangannya perjanjian tersebut.

i. Karena Berlakunya Suatu Syarat Batal

Syarat batal diatur dalam Pasal 1265 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Pasal 1265 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata mengatakan bahwa “Suatu syarat batal adalah syarat yang bila dipenuhi akan menghapuskan perikatan dan membawa sesuatu kembali pada keadaan semula, seolah-olah tidak pernah ada suatu perikatan. Syarat ini tidak menunda pemenuhan perikatan; ia hanya mewajibkan kreditor mengembalikan apa yang telah diterimanya, bila peristiwa yang dimaksud terjadi.”

j. Karena Lewat Waktu atau Kedaluwarsa

Pasal 1946 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata mengatur mengenai konsep "lewat waktu" atau "kedaluwarsa" dalam konteks upaya untuk memperoleh sesuatu atau dibebaskan dari suatu perikatan dengan mengacu pada waktu tertentu dan syarat-syarat yang diatur oleh undang-undang. Hal tersebut mengacu pada prinsip bahwa ada batasan waktu untuk menuntut hak atau mengajukan klaim dalam hukum perdata.

Pasal 1967 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata juga memberikan ketentuan khusus terkait dengan kedaluwarsa dalam hukum perdata. Menurut pasal ini, semua tuntutan hukum, baik yang bersifat kebendaan maupun perorangan, dianggap telah kedaluwarsa dan tidak dapat lagi diterima oleh pengadilan jika sudah lewat waktu selama tiga puluh tahun. Dengan kata lain, jika seseorang memiliki klaim atau tuntutan hukum, mereka harus mengajukannya dalam batas waktu tiga puluh tahun setelah klaim tersebut muncul. Setelah lewat waktu tersebut, klaim tersebut dianggap kedaluwarsa dan tidak dapat lagi diajukan.

Hal ini bertujuan untuk memberikan kepastian hukum dan mencegah klaim atau tuntutan yang sangat lama setelah peristiwa yang menjadi dasar klaim tersebut

terjadi. Dalam hukum, batasan waktu untuk mengajukan klaim dikenal sebagai preskripsi atau kedaluwarsa. Ketentuan tersebut dapat bervariasi tergantung pada jenis klaim atau tuntutan yang diajukan dan undang-undang yang berlaku di negara tertentu.

B. Tinjauan Umum tentang Perjanjian Jual-Beli

1. Pengertian Perjanjian Jual-Beli

Djarmiko mengartikan perjanjian jual beli sebagai suatu perjanjian dimana salah satu pihak sepakat untuk menyerahkan hak kepemilikan suatu barang, sedangkan pihak lainnya setuju untuk membayar sejumlah uang sebagai harga.⁴²

Menurut Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, jual-beli diartikan sebagai: “suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan.”

Pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagai peraturan hukum di Indonesia yang mengatur berbagai aspek transaksi elektronik, termasuk jual beli yang dilakukan secara elektronik. Dalam konteks UU ITE, istilah yang digunakan adalah "Transaksi Elektronik." Transaksi elektronik mengacu pada segala jenis transaksi yang dilakukan dengan menggunakan media elektronik seperti internet, komputer, dan perangkat elektronik lainnya. Hal ini mencakup transaksi jual beli barang atau jasa, transaksi keuangan, dan transaksi lainnya yang dilakukan secara elektronik. Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik mengatakan bahwa: transaksi Elektronik adalah

⁴² R. Djarmiko D., *Pengetahuan Hukum Perdata dan Hukum Dagang*, Angkasa, Bandung, 1996, hlm. 160.

perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.

Perbedaan utama antara jual beli konvensional (biasa) dan transaksi elektronik terletak pada cara pelaksanaannya dan interaksi antara penjual dan pembeli. Jual beli konvensional dilakukan secara langsung, dimana penjual dan pembeli bertemu secara fisik di tempat tertentu, seperti toko fisik atau pasar untuk melakukan transaksi. Sementara itu, transaksi elektronik dilakukan melalui media elektronik seperti situs web, aplikasi seluler, atau platform *e-commerce* dengan bantuan konektivitas internet sehingga menyebabkan penjual dan pembeli tidak perlu bertemu secara fisik.

2. Lahirnya Perjanjian Jual-Beli

Berdasarkan asas konsensualisme yang termasuk dalam asas hukum perjanjian, maka perjanjian jual-beli menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata lahir pada saat tercapainya kesepakatan mengenai barang dan harga. Apabila kedua belah pihak telah menyepakati barang dan harga, maka akan terbentuklah perjanjian jual-beli yang sah antara kedua belah pihak. Perjanjian yang telah dicapai sebelumnya akan menghasilkan suatu perjanjian hukum yang mengikat kedua belah pihak.⁴³

Pasal 1458 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata mengatakan bahwa: “Jual beli dianggap terjadi antara kedua belah pihak, segera setelah orang-orang itu mencapai kesepakatan tentang barang tersebut beserta harganya, meskipun barang itu belum diserahkan dan harga belum dibayar.”

⁴³ Deasy Soeikromo, “Pengalihan Hak Milik Atas Benda Melalui Perjanjian Jual Beli Menurut KUH Perdata”, *Jurnal Hukum Unsrat*, Volume 1 Nomor 3, 2013, hlm. 89

3. Hak dan Kewajiban Penjual dan Pembeli

perjanjian jual-beli para pihak di dalamnya mempunyai hak dan kewajiban yang berbeda. Kewajiban penjual dalam suatu perjanjian jual-beli yaitu sebagai berikut:

- a. Menyerahkan barangnya
- b. Menanggung barang tersebut

Sebagaimana disebutkan dalam Pasal 1491 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata sebagai salah satu ketentuan hukum yang mengatur tanggung jawab penjual terhadap barang yang dijualnya kepada pembeli. Dalam konteks ini, terdapat dua hal utama yang diatur oleh Pasal 1491:

a. Jaminan Penguasaan Barang yang Aman dan Tenteram

Pasal ini mengharuskan penjual untuk menjamin bahwa barang yang dijualnya aman dan tidak menimbulkan gangguan atau bahaya bagi pembeli. Hal tersebut berarti penjual bertanggung jawab untuk memastikan bahwa barang yang dijual dalam kondisi aman untuk digunakan oleh pembeli.

b. Tanggung Jawab terhadap Cacat Tersembunyi

Pasal ini mengatur bahwa jika ada cacat-cacat tersembunyi pada barang yang akan diperjual-belikan yang menyebabkan barang tersebut tidak dapat digunakan oleh pembeli atau mengurangi kegunaannya, maka penjual bertanggung jawab. Penting untuk dicatat bahwa tanggung jawab ini berlaku jika pembeli tidak mengetahui cacat-cacat tersebut pada saat transaksi dan cacat tersebut dapat dianggap sebagai cacat tersembunyi.⁴⁴

⁴⁴ Rusniati dan Warmiyana Z.A, "Tanggung Jawab Penjual pada Cacat Tersembunyi dalam Perjanjian Jual-Beli Mobil Bekas", *Jurnal Hukum*, Volume 7 Nomor 2, 2020, hlm. 72

Sementara itu, hak pembeli dalam suatu proses jual-beli pada umumnya dibagi menjadi 2 (dua) macam yaitu:

1) Pemindahan Hak Atas Barang Tertentu

Pada transaksi jual-beli barang tertentu, hak atas barang tersebut berpindah dari penjual kepada pembeli sesuai dengan perjanjian yang dibuat antara kedua belah pihak. Hal tersebut berarti bahwa penjual dan pembeli telah menentukan barang yang akan dijual dengan jelas, seperti merek, jenis, ukuran, dan spesifikasi barang. Pemindahan hak atas barang tertentu terjadi ketika persetujuan antara penjual dan pembeli tercapai sesuai dengan syarat-syarat perjanjian, umumnya terjadi pada saat penyerahan fisik barang atau tanda bukti kepemilikan, seperti sertifikat atau faktur.

2) Pemindahan Hak atas Barang Tidak Tentu

Pada transaksi jual-beli barang tidak tentu, barang yang akan dijual tidak diidentifikasi secara spesifik saat perjanjian dibuat. Sebaliknya, barang tersebut akan diidentifikasi atau ditentukan kemudian sesuai dengan perincian yang telah disepakati oleh para pihak. Hal tersebut dapat mencakup jenis barang, berat barang, kualitas, atau kriteria lain yang akan digunakan untuk menentukan barang yang akan dijual. Hak atas barang tidak tentu akan berpindah setelah barang tersebut diidentifikasi atau disesuaikan dengan perjanjian, seperti saat barang tersebut disimpan, diberi tanda pengenal (e-tiket), atau tindakan lain yang telah disepakati oleh penjual dan pembeli.⁴⁵

⁴⁵ Mulyadi Nitisusantoro, *Perilaku Konsumen dalam Perspektif Kewirausahaan*, Alfabeta, Bandung, 2013, hlm 260.

Kedua situasi ini menggambarkan fleksibilitas dalam transaksi jual-beli yang dapat disesuaikan dengan jenis barang yang diperdagangkan dan preferensi para pihak yang terlibat. Penting untuk memiliki perjanjian yang jelas dan tertulis dalam transaksi jual-beli untuk menghindari sengketa di masa depan dan untuk melindungi hak dan kewajiban masing-masing pihak. Dalam hukum, hal ini akan memastikan pemindahan hak atas barang sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati.

4. Beralihnya Hak Milik dalam Jual-Beli

Pasal 1459 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menyatakan bahwa hak milik atas barang yang dijual tidak akan berpindah kepada pembeli sampai barang tersebut telah diserahkan sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam Pasal 612, 613, dan 616 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Hal tersebut berarti bahwa penyerahan barang kepada pembeli adalah langkah kunci dalam pemindahan hak milik, dan berbagai ketentuan lain dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata memberikan pedoman tentang bagaimana penyerahan ini seharusnya dilakukan.

Pasal 612, 613, dan 616 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata mengatur tentang penyerahan barang dalam konteks jual beli. Secara umum, penyerahan barang harus dilakukan sesuai dengan kesepakatan antara penjual dan pembeli yang mana dapat melibatkan pengiriman fisik barang, penyerahan dokumen kepemilikan, atau tindakan lain yang telah disepakati.

C. Tinjauan Umum Mengenai Benda Virtual

1. Benda Virtual

Benda virtual adalah objek atau item yang ada di dalam dunia virtual. Benda-benda ini tidak memiliki wujud fisik di dunia nyata, tetapi mereka memiliki

nilai dan fungsi dalam konteks dunia virtual tersebut. Sedangkan dunia virtual adalah lingkungan yang diciptakan melalui komputer yang memungkinkan pemain atau pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan tersebut. Dunia virtual dapat berupa dunia *game*, simulasi, atau lingkungan digital lainnya di mana pemain dapat berpartisipasi, berkomunikasi, dan melakukan berbagai aktivitas. Benda virtual dapat mencakup berbagai hal seperti peralatan (*equip*), kostum, senjata, kendaraan, karakter pemain, mata uang *game*, barang dagangan, dan banyak lagi. Ini adalah elemen-elemen yang dapat dimanfaatkan atau diperdagangkan oleh pemain dalam dunia virtual.⁴⁶

Dunia virtual telah berkembang pesat sejak awal tahun 1970-an, dari permainan teks sederhana hingga dunia virtual yang sangat realistis dengan grafis 3D dan kecerdasan buatan yang canggih. Dunia virtual saat ini juga mencakup berbagai platform seperti *game* komputer, konsol, perangkat seluler, serta *platform virtual reality (VR)*. Dunia virtual sering kali merupakan tempat bagi pemain untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan berkompetisi dengan pemain lain. Ini menciptakan komunitas online yang aktif di sekitar permainan dan dunia virtual tertentu.

Seiring dengan berkembangnya zaman kini benda virtual sering memiliki nilai ekonomi di dalam dunia virtual, dan pemain dapat membeli, menjual, atau menukar benda-benda ini menggunakan mata uang *game* atau mata uang virtual lainnya. Ini telah menciptakan ekonomi yang signifikan di dalam dunia virtual.

Dunia virtual dan benda virtual di dalamnya telah menjadi bagian integral dari budaya digital modern dan memiliki dampak yang signifikan dalam industri

⁴⁶ Rumbles Wayne, "Theft in The Digital: Can You Steal Virtual Property", *Canterbury Law Review*, Volume 17 Nomor 2, 2011, hlm 356.

hiburan, ekonomi, dan sosial. Mereka memberikan pengalaman bermain yang mendalam dan memungkinkan orang untuk menjelajahi dunia-dunia yang kreatif dan fantastis.

Menurut David Nelmark, benda virtual diartikan sebagai: “*Any property interest that is both intangible and exclusionary.*” (segala bentuk benda yang bersifat tidak berwujud dan eksklusif.)⁴⁷

Terdapat beberapa jenis benda virtual yang dapat ditemukan sejauh ini. Benda virtual dikategorikan oleh Jeniffer Z. Gong kedalam empat jenis yaitu:

a. Avatar

Avatar adalah representasi pengguna atau entitas individual dalam berbagai konteks *online*, termasuk *game online*, forum internet, dunia virtual, dan platform *online* lainnya. Avatar dapat berupa gambar, karakter 3D, atau elemen visual lainnya yang mewakili pengguna atau entitas tersebut. Avatar dapat bervariasi dari yang sangat sederhana, seperti gambar profil, hingga karakter 3D yang kompleks dan terperinci. Kualitas dan kompleksitas avatar dapat bervariasi tergantung pada platform dan preferensi pengguna.

Di banyak *game online* dan dunia virtual, pengguna sering memiliki kemampuan untuk menyesuaikan avatar mereka sesuai dengan preferensi pribadi. Ini bisa mencakup pilihan kostum, gaya rambut, aksesoris, dan banyak lagi. Avatar dapat membantu dalam mengenali pengguna atau anggota komunitas dalam lingkungan *online*. Mereka memungkinkan pengguna untuk membedakan satu

⁴⁷ David Nelmark, *Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interest such as Domain Names*, <https://scholarlycommons.law.northwestern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1025&context=njtip>, diakses pada 25 September 2023 pada pukul 20.20 WIB

sama lain dan berinteraksi dengan cara yang lebih pribadi. Avatar juga dapat digunakan untuk mewakili persona pihak ketiga atau karakter fiksi dalam *game* atau dunia virtual. Misalnya, pemain dapat memiliki avatar yang mewakili karakter dalam cerita atau alam fantasi tertentu. Di forum internet, avatar sering digunakan sebagai gambar profil pengguna. Gambar ini dapat mencerminkan minat, identitas, atau preferensi pengguna, meskipun kadang-kadang juga digunakan sebagai sarana anonimitas. Selain mewakili pengguna, avatar juga dapat digunakan untuk mengkomunikasikan emosi atau pesan. Misalnya, pengguna dapat mengubah avatar mereka untuk mencerminkan perasaan mereka pada suatu waktu tertentu.

Avatar memiliki peran yang signifikan dalam memperkaya pengalaman *online* pengguna dan memungkinkan mereka untuk lebih terlibat dalam komunikasi, eksplorasi, dan identitas dalam lingkungan digital. Mereka juga dapat berperan dalam membangun komunitas online dan interaksi sosial di platform-platform seperti *game* dan forum.

b. *Domain Name*

Nama domain adalah alamat yang digunakan untuk mengidentifikasi sumber daya di internet. Contohnya adalah "*www.example.com*." Nama domain lebih mudah diingat oleh manusia daripada alamat IP numerik yang sebenarnya dari server web atau layanan. Sedangkan server DNS (*Domain Name System*) adalah komponen kunci dalam infrastruktur internet yang menghubungkan nama domain dengan alamat IP yang sesuai. Ketika memasukkan nama domain di browser web Anda, server DNS akan mencari dan memberikan alamat IP yang terkait dengan nama domain tersebut.

c. *Virtual Chattles*

Virtual chattles (barang-barang virtual) adalah elemen-elemen dalam dunia digital yang tidak ada dalam bentuk fisik, tetapi ada dalam server atau lingkungan virtual yang dikelola oleh penyedia layanan atau *developer*. Ini adalah bagian penting dari ekonomi dan ekosistem virtual dalam berbagai konteks, termasuk *game*, dunia virtual, dan platform *online* lainnya.

Jadi *virtual chattles* adalah representasi digital dari berbagai hal, termasuk konten yang dibuat oleh pengguna, peralatan dalam *game*, properti virtual seperti tanah dan bangunan, dan banyak lagi. Mereka tidak memiliki bentuk fisik dan hanya ada dalam dunia digital. Di dunia virtual atau *metaverse*, *virtual chattles* dapat mencakup tanah virtual, properti, desain bangunan, atau bahkan mata uang virtual yang digunakan untuk transaksi dalam dunia tersebut. *Virtual chattles* sering memiliki nilai ekonomi. Pemain dapat membeli, menjual, atau menukar barang-barang virtual ini dengan mata uang virtual atau uang sungguhan dalam ekonomi *game* atau lingkungan virtual tertentu. *Virtual chattles* sering kali tunduk pada lisensi dan hak milik yang diatur oleh penyedia layanan atau *developer*. Pemain mungkin memiliki hak terbatas terhadap barang-barang virtual ini, tergantung pada ketentuan penggunaan yang diberlakukan.

d. *Intellectual Property*

1) *Trademark* (Merk Dagang)

Merek dagang adalah representasi yang digunakan untuk mengidentifikasi produk atau layanan dengan sumber atau produsen tertentu. Merek dagang dapat berupa nama, logo, slogan, atau elemen visual lainnya yang membedakan produk atau layanan dari pesaing. Salah satu ciri

khas dari merek dagang *online* adalah bahwa mereka tidak terbatas oleh batasan geografis. Internet memungkinkan perusahaan dan individu untuk beroperasi secara global dan mencapai pasar internasional tanpa harus memiliki kehadiran fisik di berbagai negara.

2) *Copyrigt*

Hak cipta adalah hak hukum yang diberikan kepada pencipta atau pemilik asli suatu karya untuk melindungi karya tersebut dari penggunaan, penyalinan, atau distribusi yang tidak sah. Hak cipta mencakup berbagai jenis konten kreatif, baik yang ada dalam bentuk fisik maupun dalam bentuk digital.⁴⁸

2. *Gacha*

Konsep *gacha* dalam *game* memang terinspirasi dari mesin *toy capsule* yang populer di Jepang. Istilah "*gacha*" sendiri berasal dari kata "*gachapon*," yang merupakan singkatan dari "*gacha*" (suara berulang-ulang ketika memutar pegangan mesin) dan "pon" (suara ketika kapsul jatuh ke tempat pengambilan). Mesin *gachapon* adalah mesin penjual otomatis yang menyediakan kapsul-kapsul berisi mainan atau barang-barang kecil lainnya. Konsep ini telah menjadi fenomena kultural di Jepang dan juga mendapatkan popularitas di seluruh dunia.⁴⁹

Istilah "*gacha*" dalam *game* memang berhubungan erat dengan mekanisme *Game of Chance* atau lotre. Dalam *game*, *gacha* sering digunakan untuk memberikan pemain kesempatan untuk mendapatkan barang virtual atau item

⁴⁸ Jennifer Z. Gong, *Defining And Addressing Virtual Property In International Treaties*, https://www.bu.edu/jostl/files/2015/02/Gong_Web_171.pdf , diakses pada 25 September 2023 pada 21.09 WIB

⁴⁹ Akiko Shibuya, dkk., "Long-Term Effects of In Game Purchases and Event Game Mechanics on Young Mobile Social Game Players in Japan". *Jurnal Simulation & Gaming*, Volume 50 Nomor 1, 2019, hlm. 78.

dalam permainan dengan cara yang acak. Pemain dapat memutar roda *gacha* atau membuka kapsul virtual untuk mendapatkan item tersebut.⁵⁰

Namun, yang membuat mekanisme *gacha* ini menarik adalah kehadiran item-item langka atau langka yang memiliki tingkat kelangkaan yang lebih rendah. Barang-barang ini sering kali sangat diinginkan oleh pemain karena kemampuan atau penampilan khusus yang mereka tawarkan. Untuk mendapatkan item-item langka ini, pemain sering harus melakukan pembelian dengan menggunakan mata uang dalam permainan atau mata uang sungguhan melalui transaksi mikro. Transaksi mikro adalah fitur dalam *game online* di mana pemain dapat membeli kemampuan, barang, atau item virtual dengan menggunakan uang sungguhan. Ini adalah salah satu metode monetisasi yang umum digunakan dalam industri *game*.⁵¹

Ini adalah bagian dari strategi monetisasi dalam banyak *game gacha*, di mana pengembang mengandalkan pemain yang mengeluarkan uang untuk membeli item-item langka ini. Ini dapat menjadi sumber pendapatan yang signifikan bagi pengembang *game*, terutama jika pemain tergoda untuk menghabiskan banyak uang dalam upaya untuk mendapatkan item yang mereka inginkan. Sebagai hasilnya, *game gacha* telah menjadi subjek kontroversi dalam industri *game*, terutama terkait dengan masalah perjudian dan ketergantungan.

Menurut Akiko Shibuya, seorang peneliti yang menyelidiki dampak *gacha* pada generasi muda di Jepang, *gacha* adalah sistem yang meniru mesin otomatis penjual mainan. Dalam konteks *game*, *gacha* dapat diakses secara gratis, tetapi

⁵⁰ Marco Kaeder, Ema Tanaka, & Mitomi Hitoshi, "Exploring the game-of-chance elements in F2P mobile games". *Jurnal DHU*, Volume 5, 2018, hlm. 17.

⁵¹ Garvin, Jennifer Claudia, & Evita, "Micro Transaction dalam Online Game: Apakah Memicu Perilaku Belanja Online yang Bermasalah?". *Jurnal Psikologi*, Volume 1 Nomor 2, 2019, hlm. 46.

peluang untuk mendapatkan *item-game* yang sangat langka atau berharga lebih besar seringkali terkait dengan pembelian dengan mata uang asli dalam produk *gacha*.⁵²

Sedangkan menurut Amelia *gacha* memiliki persamaan dengan lotre, dimana pemain dapat mengambil kesempatan dengan *gacha* untuk mendapatkan barang virtual dalam *game* secara acak. Meskipun beberapa *gacha* dapat diakses tanpa biaya oleh pemain, namun konten hadiah *gacha* yang sangat langka cenderung hanya tersedia jika pemain memutuskan untuk membeli kesempatan untuk menarik *gacha* berulang kali melalui transaksi mikro.⁵³

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa jual beli melalui sistem *gacha* adalah proses di mana pembeli memberikan uang kepada penjual dan sebagai balasannya diberi kesempatan untuk mengambil kesempatan dengan mengaktifkan mekanisme lotre untuk memperoleh barang atau hadiah sesuai dengan keberuntungannya. Sementara itu, dalam konteks transaksi jual beli *gacha* dalam *game*, hal ini melibatkan pemain yang berinteraksi dengan pembuat *game*. Pemain diberikan kesempatan untuk menggunakan *gacha* secara gratis dengan hadiah yang sudah ditetapkan sebelumnya, dan juga diberikan opsi untuk membeli *gacha* menggunakan mata uang dalam *game*, dengan peluang mendapatkan hadiah yang telah ditentukan oleh pembuat *game* dengan presentase yang sudah ditentukan.

D. Tinjauan Umum Mengenai *Game*

1. Pengertian *Game*

⁵² Akiko Shibuya, Mizuha Teramoto & Akiyo Shoun, "Systematic Analysis of In-game Purchases and Social Features of Mobile Social Game in Japan". *DiGRA Conference*, Volume 12, 2015, hlm. 3.

⁵³ Amelia Yeza Pradipta, *Op. Cit*, hlm. 230.

Game merupakan suatu permainan yang saat ini seringkali dimainkan oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Menurut *Oxford Dictionaries*, *game/video game* diartikan sebagai: “*A game played by electronically manipulating images produced by a computer program on monitor or other display.*” (sebuah permainan yang dimainkan dengan memanipulasikan gambar secara elektronik yang diciptakan melalui program komputer dalam suatu monitor atau layar lainnya).⁵⁴

2. Sejarah *Game*

Pada tahun 1958, William Higinbotham, seorang fisikawan, menciptakan *video game* pertama yang dimainkan menggunakan peralatan elektronik. Pada bulan Oktober tahun itu, ia menciptakan sebuah permainan tenis sederhana yang serupa dengan permainan klasik Pong yang muncul pada tahun 1970. *Game* ini cukup populer saat dipresentasikan di acara *Brookhaven National Laboratory open house*.

William Higinbotham menciptakan permainan tenis yang simpel itu bernama “*Tennis for Two*”. Cara memainkannya sangat sederhana, dengan pemain hanya perlu menggerakkan bola dalam gambar lapangan tenis yang terlihat dari samping menggunakan kontrol berupa kenop dan tombol. Pengunjung acara *Brookhaven National Laboratory open house* sangat menikmati permainan ini, meskipun *game* itu sangat sederhana yang dibuat oleh William Higinbotham.⁵⁵

3. Genre *Game*

⁵⁴ https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game , diakses pada 28 September 2023 pada 19.18 WIB

⁵⁵ This Month in Physics History, <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm> , diakses pada 28 September 2023 pada 19.32 WIB

Klasifikasi genre dalam dunia *game* lebih kompleks dibandingkan dengan musik atau film, karena perkembangan terus menerus dalam genre *game* dapat menghasilkan jenis *game* baru yang belum pernah ada sebelumnya. Genre *game* dapat dibagi menjadi:

a. *Action* (Aksi)

Prinsip utama dalam *game* aksi mencakup akurasi, pergerakan, pengambilan keputusan cepat, refleks, dan pengelolaan waktu.

b. *Adventure* (Petualangan)

Game petualangan menekankan pengalaman pemain melalui cerita, interaksi dialog, dan penyelesaian teka-teki.

c. *Compilation* (Kompilasi)

Menunjukkan paket yang berisi gabungan judul-judul *game*. "Kompilasi" merujuk pada penggabungan dua atau lebih *game* dalam seri yang sama atau *game* dengan jenis serupa, seperti *prequel* atau *sekuel*. "*Solveware*" adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan *game* yang berbeda yang dikemas bersama-sama dalam satu paket, seringkali dengan harga yang lebih terjangkau, dalam upaya untuk mengatasi penurunan pendapatan atau keuntungan.

d. *DLC/Add-on* (*Downloadable Content*)

Ekspansi atau tambahan adalah materi ekstra yang diciptakan untuk *game* yang sudah dirilis. *Game* dengan konten DLC ini diintegrasikan dengan *game* utama dan memerlukan *game* utama untuk dimainkan terlebih dahulu, karena konten *DLC* tidak dapat dijalankan secara mandiri. Isi tambahan dapat berupa ekspansi yang signifikan dari *game* yang sudah ada atau juga penambahan yang

lebih kecil seperti mata uang, musuh baru, elemen tambahan seperti (*soundtrack*, *wallpaper*, akses beta), mode permainan, item, peta, kostum, karakter pemain, dan sebagainya.

e. *Educational* (Edukasi)

Game dengan tema pendidikan ini bertujuan mengajar pemain melalui pengalaman bermain. Biasanya ditujukan untuk anak-anak yang lebih muda, *game* pendidikan menyediakan pendekatan yang menyenangkan dan tidak langsung dalam memperkenalkan atau memperkuat mata pelajaran yang mungkin dianggap kurang menarik seperti ejaan, matematika, sejarah, dan lain sebagainya. Gaya *game* pendidikan ini sering disebut sebagai *Edutainment*.

f. *Puzzle* (teka-teki)

Game teka-teki hanya berfokus pada pemecahan tantangan teka-teki, umumnya dengan sedikit atau tanpa cerita naratif yang kompleks. Teka-teki dapat bervariasi dalam berbagai jenis, termasuk strategi, taktik, logika, trivial, teka-teki kata, dan banyak lagi.

g. *Racing/Driving*

Permainan bertema balapan atau mengemudi memungkinkan pemain untuk bersaing dalam berlomba atau menjelajahi dunia kendaraan dengan gaya santai. Kompetisi dalam *game* ini dapat dilakukan dengan berbagai jenis kendaraan, termasuk mobil, sepeda, atau bahkan berjalan kaki, dan mereka sering memiliki estetika visual yang lebih abstrak. Pada dasarnya, *game* semacam ini menuntut

adanya unsur balapan atau mengemudi yang signifikan di sebagian besar permainannya, bukan hanya sebagai elemen sampingan yang singkat.

h. *Role-Playing*

Game Role-Playing (RPG) adalah kategori *game* yang bervariasi, yang menekankan pertumbuhan dan perkembangan karakter. Biasanya, dalam *RPG*, juga akan menemui elemen tambahan seperti akumulasi harta, cerita, dan konflik pertempuran yang melibatkan taktik.

i. *Simulation (Simulasi)*

Game simulasi dapat tergolong dalam berbagai jenis simulasi yang berbeda. Yang membedakan semua simulasi secara umum adalah tingkat realisme yang lebih tinggi dalam pemodelan situasi dan variabelnya dibandingkan dengan sebagian besar *game* lainnya. *Game* simulasi mampu menggambarkan beragam situasi dan variabel, dengan yang paling umum mencakup:

- 1) Bisnis/transaksi simulasi;
- 2) Simulasi konstruksi;
- 3) Simulasi kehidupan;
- 4) Simulasi management;
- 5) Simulasi olahraga;
- 6) Simulasi kendaraan dan pertarungan kendaraan;
- 7) Simulasi perang.

j. *Special Edition (Edisi Spesial)*

Edisi khusus ini berisi permainan dasar dan tambahan konten dirilis bersamaan dengan edisi standar dari *game* tersebut.

k. *Sport (Olahraga)*

Game olahraga adalah permainan di mana pemain memiliki kendali atas seorang individu atau manajer dalam berbagai jenis olahraga, baik itu yang ada di dunia nyata maupun yang bersifat fiksi.

l. *Strategy/Tactics* (Strategi/Taktik)

Permainan strategi atau taktik berfokus pada penggunaan sumber daya dengan strategi dan taktik, dan seringkali melibatkan situasi pertempuran atau manajemen.⁵⁶

4. Konektivitas *Game*

Ada dua kategori konektivitas yang ada dalam sebuah permainan, yaitu *game offline* dan *game online*. Kedua jenis konektivitas ini memiliki perbedaan yang sangat nyata, yang meliputi:

a. *Offline Game*

Game offline adalah jenis permainan yang dapat dimainkan tanpa memerlukan akses internet. *Game* dengan konektivitas *offline* ini bisa dimainkan secara tunggal atau bersama-sama menggunakan satu perangkat permainan yang sama.

b. *Online Game*

Game online adalah jenis permainan yang memerlukan akses internet untuk dimainkan. Biasanya, permainan yang membutuhkan konektivitas internet ini mencakup fitur permainan multipemain. Pemain yang menggunakan koneksi internet tidak perlu berbagi perangkat permainan dengan pemain lainnya, cukup

⁵⁶ Genre Definition, <http://www.mobygames.com/glossary/genres/> , diakses pada 29 September 2023 pada 15.05 WIB

menghubungkan perangkat permainan mereka ke internet dan dapat bermain bersama dengan pemain lain yang juga menggunakan perangkat permainan yang sama. Sistem permainan daring semacam ini menghubungkan para pemain melalui server, di mana para pemain menggunakan koneksi internet mereka untuk terhubung ke server permainan yang akan dimainkan.

BAB III

KEABSAHAN JUAL BELI BENDA VIRTUAL DAN PERLINDUNGAN

HUKUM PEMAIN KETIKA MELAKUKAN JUAL BELI BENDA

VIRTUAL MELALUI SISTEM *GACHA* DALAM *GAME ONLINE*

A. Keabsahan Jual Beli Benda Virtual dalam *Game Online*

Pada konteks hukum perjanjian, konsep benda memiliki cakupan yang sangat luas. Benda dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimiliki oleh individu lain dan ini menjadikannya sebagai subjek hukum. Singkatnya, benda adalah sesuatu yang dapat diperhatikan, digunakan, dan dimaksudkan sebagai kepemilikan seseorang. Jika suatu objek diidentifikasi sebagai aset seseorang, maka objek tersebut dapat berupa sesuatu yang tidak terlihat secara fisik, seperti hak-hak yang salah satunya adalah hak piutang dan klaim lainnya.

Makna dari konsep benda dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata adalah sesuatu yang memiliki bentuk fisik, seperti kendaraan bermotor, tanah, dan sejenisnya. Sementara itu, benda yang tidak memiliki bentuk fisik, seperti hak cipta dan paten, tidak diatur oleh Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, melainkan diatur oleh undang-undang yang berbeda, yaitu Undang-Undang Perlindungan Hak

Kekayaan Intelektual (HKI).⁵⁷ Menurut Simanjuntak P.N.H. benda dalam arti yuridis adalah sesuatu yang merupakan objek hukum. Benda hakikatnya diberikan oleh hukum yang objektif.⁵⁸ Jadi istilah benda dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata memiliki dua makna, yaitu sebagai barang berwujud dan sebagai bagian dari harta kekayaan. Dalam kategori *zaak*, selain barang-barang berwujud, juga termasuk beberapa hak tertentu yang tidak memiliki bentuk fisik. Benda yang berwujud adalah segala sesuatu yang memiliki bentuk fisik yang nyata dan dapat dilihat serta dirasakan oleh panca indra manusia. Sebaliknya, yang dimaksud dengan hak atau benda yang tidak berwujud adalah merujuk pada benda-benda yang tidak memiliki bentuk fisik yang tidak dapat dilihat atau diraba.⁵⁹ Tidak memiliki wujud berarti bahwa hal tersebut tidak dapat dirasakan oleh panca indera manusia, seperti beberapa hak khusus yang dapat dianggap sebagai objek hak milik, contohnya adalah piutang, penagihan, dan lain sebagainya.⁶⁰

Objek-objek virtual hanya memiliki keberadaan di dalam lingkungan virtual. Hal ini disebabkan karena objek-objek tersebut termasuk dalam kategori objek virtual. Namun, objek-objek ini dapat memiliki dampak pada masyarakat yang berada jauh dari mereka, melalui interaksi dengan pemain lain melalui karakter yang digunakan dalam *game online*. Karakter tersebut berfungsi sebagai representasi pengguna yang dibuat melalui komputer, dan pengguna dapat

⁵⁷ Meliala Djaja S., *Perkembangan Hukum Perdata Tentang Benda Dan hukum Perikatan*, Nuansa Aulia, Bandung, 2015, hlm. 4

⁵⁸ Simanjuntak P.N.H., *Hukum Perdata Indonesia*, Ctk. Pertama, Kencana, Jakarta, 2015, hlm. 176

⁵⁹ Frieda Husni Hasbullah, *Hukum Kebendaan Perdata, Hak-hak yang Memberi Kenikmatan*, Ctk. Pertama, Ind-Hill-Co, Jakarta, 2005, hlm. 19

⁶⁰ Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2015, hlm. 163

meningkatkan karakter mereka dengan fitur-fitur baru. Fitur virtual tersebut memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. *Existing or resulting in essence or effect though not in actual fact, form, or name*; dalam hal ini berarti ada atau menghasilkan esensi atau efek meskipun tidak dalam kenyataan, bentuk, atau nama.
2. *Existing in the mind, especially as a product of the imagination. Used in literary criticism of a text*; dalam hal ini berarti ada di dalam pikiran, terutama sebagai produk dari imajinasi. Digunakan dalam kritik sastra dari teks.
3. *Computer Science Created, simulated, or carried on by means of a computer or computer network*; dalam hal ini berarti ciptaan komputer, disimulasikan, atau dijalankan dengan komputer atau jaringan komputer.⁶¹

Fitur virtual dalam *game online* dapat diartikan sebagai benda tidak berwujud karena berupa kode-kode yang diciptakan dalam lingkungan komputer dan internet yang berada di dunia *cyber*, diciptakan dan diperlakukan dengan cara yang serupa dengan objek-objek di dunia nyata. Seperti yang sudah dituliskan, maka fitur virtual dalam *game online* memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

1. Tidak memiliki tubuh
2. Dapat dikuasai dan dimiliki
3. Suatu objek yang berharga
4. Terdapat di dalam sistem perangkat lunak (*software*)

⁶¹ <https://www.thefreedictionary.com/virtual> , diakses pada 9 Oktober 2023 pada 21.24 WIB.

Unsur-unsur fitur virtual dalam *game online* tersebut jika diuraikan dengan unsur-unsur benda tidak berwujud dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata maka akan menjadi seperti berikut:

1. Tidak memiliki tubuh
2. Berupa hak-hak
3. Dapat dikuasai dan dimiliki
4. Merupakan objek hukum
5. Merupakan bagian dari harta kekayaan

Dapat dilihat dari unsur *virtual property* yaitu dapat dimiliki, tidak berwujud, dapat dimiliki, dan memiliki nilai ekonomis, sesuai dengan unsur-unsur yang tercantum dalam Pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yaitu segala sesuatu yang dapat dijadikan hak milik, memiliki atau tidak memiliki wujud, dapat dialihkan, dan memiliki nilai ekonomis. Dalam hal kategori benda, *virtual property* dianggap sebagai benda tidak berwujud, sesuai dengan definisi *virtual property* yang merupakan hasil dari kode-kode yang terbentuk dari rumus algoritma dan tidak dapat diraba.

Adanya praktik penggunaan fitur-fitur tersebut, hal ini mengindikasikan bahwa fitur-fitur dalam *game online* dapat memiliki nilai ekonomis dan dapat diperdagangkan dengan berbagai bentuk uang. Hal ini juga mengimplikasikan bahwa fitur-fitur ini memiliki peran penting dalam konteks hukum, dan dapat dianggap sebagai harta kekayaan. Oleh karena itu, penggunaan dan perlindungan hak atas fitur-fitur tersebut menjadi aspek yang penting dalam hubungan hukum.

Pada konteks *game online*, terdapat berbagai macam fitur yang ditawarkan secara khusus, yang sering memiliki karakteristik unik atau spesifik. Contohnya,

dalam *game online* yang berjudul "*Mobile Legends: Bang Bang*," terdapat fitur-fitur virtual khusus yang dijual. Ketika seorang pemain ingin membeli fitur-fitur ini, mereka harus membeli *diamond* terlebih dahulu. *Diamond* adalah mata uang virtual yang digunakan untuk membeli fitur-fitur dalam *game online* tersebut yang ditawarkan oleh penyedia jasa. Demi mendapatkan *diamond*, pemain harus melakukan proses *top up* atau mengisi saldo di akun mereka dengan berbagai metode pembayaran yang umum digunakan, seperti *e-banking*, *e-wallet*, *credit card*, *physical scratch card* atau *voucher*.

Oleh karena adanya praktik yang seperti ini, maka transaksi jual beli tersebut menunjukkan bahwa fitur-fitur virtual dalam *game online* dapat diperdagangkan dan proses pengalihan kepemilikan terjadi. Fitur-fitur ini memberikan manfaat dan memiliki nilai bagi pemain dan pengguna yang mempunyai dan menguasainya. Fitur virtual dalam *game online* dalam konteks ini, dianggap sebagai bagian dari harta kekayaan karena memiliki nilai ekonomis sehingga memenuhi kriteria sebagai benda tidak berwujud.

Virtual property yang timbul dari suatu penciptaan memiliki kesamaan dengan cara perolehan hak milik atas benda. Penciptaan di sini merujuk pada seseorang yang memperoleh hak milik atas benda baru yang diciptakan. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, *virtual property* merupakan hasil ciptaan manusia yang dibuat melalui teknologi komputer dan internet. Dalam konteks hukum kepemilikan benda, hak milik dapat diperoleh melalui penciptaan, sehingga *virtual property* dapat diakui sebagai hak milik dan diberikan status hak milik.

Selain melalui penciptaan, satu cara lain untuk memperoleh hak milik atas suatu benda adalah melalui penyerahan. Penyerahan merupakan hak kebendaan

yang diperoleh karena berdasarkan pada dasar hak tertentu, seperti contohnya, melalui transaksi jual-beli, hibah, dan sejenisnya. Praktik jual-beli yang melibatkan *virtual property* menunjukkan bahwa *virtual property* dapat dianggap sebagai objek hak milik. Hal ini sejalan dengan penjelasan sebelumnya bahwa salah satu cara untuk memperoleh hak milik atas suatu benda adalah melalui penyerahan yang didasarkan pada dasar hak tertentu, termasuk di antaranya melalui jual-beli. Berdasarkan penjelasan di atas, *virtual property* dapat menjadi objek hak milik atau diperoleh melalui cara penciptaan dan penyerahan.

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa keabsahan perjanjian jual beli *virtual property* dalam *game online* dapat dilihat dari syarat-syarat sah perjanjian, sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Syarat-syarat tersebut mencakup kesepakatan dari semua pihak, kecakapan untuk mengadakan kontrak, adanya objek, dan sebab yang halal. Namun, perjanjian ini berpotensi tidak memenuhi syarat subjektif, terutama terkait dengan kemampuan (kecakapan) para pihak, karena kedewasaan kedua belah pihak tidak jelas, baik dari segi usia maupun identifikasi gender, dan domisili keduanya tidak diketahui. Jika suatu perjanjian tidak memenuhi syarat subjektif, terutama terkait dengan ketidakmampuan salah satu pihak yang belum dewasa, perjanjian tersebut dapat dibatalkan. Para pihak disini meliputi pihak pengembang atau penyedia sebagai penjual dan pihak pemain sebagai pembeli, pihak penjual harus menjamin hak dari pembeli dan pembeli harus memenuhi kewajibannya apabila ingin mendapatkan hak kepemilikan atas barang yang diperjual-belikan.

Konsekuensi hukum dari perjanjian jual beli *virtual property* dalam *game online* yang terpengaruh oleh anonimitas mencerminkan bahwa tidak terpenuhi

salah satu syarat subjektif. Jadi, perjanjian tersebut menjadi dapat dibatalkan sesuai dengan ketentuan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, khususnya tidak memenuhi syarat kecakapan dalam perjanjian.

Syarat subjektif yang tidak terpenuhi dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, tidak membuat perjanjian itu otomatis batal. Perjanjian dapat dibatalkan karena melanggar syarat subjektif. Pembatalan perjanjian dapat dilakukan oleh salah satu pihak dalam perjanjian tersebut. Perjanjian tetap sah dan mengikat kedua pihak, selama tidak dibatalkan oleh hakim atas permintaan pihak yang berhak memintkan pembatalan perjanjian. Hak untuk meminta gugatan perjanjian, menuntut pemulihan bahkan hak untuk menuntut ganti rugi merupakan hak bagi para pihak yang merasa dirugikan, sedangkan pihak lainnya yang telah terlanjur menerima prestasi dari pihak lain wajib mengembalikannya.

Namun memungkinkan salah satu pihak untuk mengajukan pembatalan, sampai perjanjian resmi dibatalkan oleh hakim, perjanjian tetap mengikat kedua belah pihak. Dalam situasi ini, konsekuensi yang timbul dari perjanjian akan dikembalikan ke keadaan semula. Pihak yang mengajukan permohonan pembatalan juga berhak menuntut penggantian biaya, kerugian, dan bunga jika terdapat dasar yang sah untuk tuntutan tersebut.

Barang dalam bentuk item *game online* termasuk dalam kategori benda virtual yang dapat diklasifikasikan sebagai benda tidak berwujud. Oleh karena itu, berdasarkan Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, dapat dijelaskan bahwa " jual beli diartikan sebagai suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan" Dengan demikian, benda tidak berwujud, dalam

hal ini *item game online*, dapat diperdagangkan sesuai dengan ketentuan Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, dan objek tersebut dianggap sah secara hukum. Namun perjanjian ini, mungkin tidak terjadi karena tidak terpenuhinya syarat subjektif terutama terkait dengan kecakapan. Konsekuensi hukum dari ketidakcakapan dalam perjanjian jual beli properti virtual dalam *game online* menunjukkan bahwa jika salah satu syarat subjektif tidak terpenuhi, maka perjanjian tersebut dapat dibatalkan, namun jika dari kedua pihak tidak ada yang mengajukan gugatan pembatalan maka perjanjian akan tetap sah.

B. Perlindungan Hukum Pembeli Ketika Melakukan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem *Gacha* dalam *Game Online*

Oleh karena kehidupan masyarakat saat ini, terutama bagi mereka yang memiliki ketertarikan dalam dunia *game* baik sebagai hobi maupun sebagai sumber pendapatan, monetisasi *gacha* dapat merugikan pemain. Monetisasi *gacha* adalah sistem di mana pemain dapat membeli item dalam aplikasi menggunakan uang sungguhan atau metode pembayaran lainnya. Dalam mekanisme *gacha game*, pemain mengeluarkan uang asli untuk mendapatkan barang-barang virtual atau item yang memiliki nilai atau manfaat dalam permainan secara acak.

Banyak pengembang *game* menggunakan sistem *gacha* dalam transaksi jual-beli *game online*, namun seringkali apa yang diinginkan oleh pemain tidak sesuai dengan apa yang mereka dapatkan, sehingga hal ini mendatangkan masalah.

Seiring dengan kemajuan teknologi, *game* tidak hanya bisa dimainkan secara individu, tetapi juga bisa bersama-sama secara *online*, tanpa batasan ruang dan waktu. Industri *game* telah tumbuh menjadi salah satu sektor terbesar di dunia

yang menghasilkan pendapatan besar dan memiliki dampak signifikan pada perekonomian negara. Hal ini disebabkan oleh jumlah konsumen yang sangat besar, yang meliputi tidak hanya anak-anak dan remaja, tetapi juga orang dewasa.

Game online meningkatkan tingkat persaingan diantara pemain dan sifat manusia yang bersaing ini dapat dimanfaatkan oleh pengembang *game* untuk mencapai keuntungan. Salah satu strategi monetisasi yang umum digunakan dalam industri *game* adalah sistem *gacha*, di mana konsumen dapat membeli barang dalam aplikasi menggunakan uang atau metode pembayaran lainnya. *Gacha* adalah sistem *micro-transaction* di dalam *game* di mana pemain mengeluarkan uang asli untuk mendapatkan barang virtual atau item yang memiliki nilai atau manfaat dalam *game* secara acak.

Seiring dengan ini, pembeli sekarang dapat memperoleh berbagai barang virtual secara acak. Namun, pada dasarnya, walaupun pembeli bisa mendapatkan banyak *item* dengan harga tertentu dalam *gacha* yang telah mereka beli, seringkali mereka tidak mendapatkan *item* yang diinginkan, yang kemudian mendorong mereka untuk terus mencoba atau membeli *gacha* lebih banyak hingga mendapatkan barang yang diharapkan. Pembeli diarahkan untuk terus membeli *gacha* secara berulang. Sistem *micro-transaction* dalam *game* ini tidak memberikan item yang diinginkan secara langsung setelah pembelian, melainkan melibatkan suatu proses acak, mendorong pembeli untuk mencoba lagi atau membeli lebih banyak.

Sistem *micro-transaction* dalam *game*, khususnya dalam bentuk *gacha*, memiliki daya tarik tersendiri dalam dunia *game*. Namun, masalahnya adalah bahwa para pembeli tidak mengetahui apa yang akan mereka dapatkan setelah

melakukan *micro-transaction* melalui *gacha* tersebut. Terdapat kekhawatiran terutama karena *micro-transaction* dalam *game* ini tidak hanya melibatkan pemain dewasa, tetapi juga anak-anak, yang lebih rentan terhadap pengaruh untuk menghabiskan uang dalam *game*. Transaksi di mana pembeli tidak mengetahui hasilnya menciptakan unsur peruntungan atau keberuntungan dalam pembelian item dalam *game* melalui *micro-transaction*, yang pada dasarnya menjadikan transaksi tersebut mirip dengan perjudian. Hal ini disebut mirip dengan perjudian karena dalam sistem *micro-transaction*, satu pihak diarahkan untuk mengikuti pola transaksi yang ditentukan oleh pihak lain, dan pemain yang ingin melakukan *micro-transaction* hanya bergantung pada keberuntungan terkait dengan hasil transaksi mereka. Transaksi semacam ini, yang dengan harapan untuk mendapatkan sesuatu yang tidak pasti, yang bergantung pada unsur keberuntungan atau spekulatif, merupakan bentuk perjudian.

Masalah yang muncul akibat praktik monetisasi di Indonesia menimbulkan kekhawatiran terhadap potensi unsur perjudian dalam sistem monetisasi *gacha*, serta dampak negatifnya pada konsumen di Indonesia. Sistem monetisasi *gacha* di Indonesia diatur oleh undang-undang, khususnya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-undang tersebut mengandung larangan terhadap perjudian, seperti yang dijelaskan dalam Pasal 27 ayat (2), yang melarang "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian." Meskipun Pasal 27 ayat (2) ini tidak memberikan definisi khusus tentang perjudian, interpretasinya

harus mengacu pada hukum yang lebih umum yang mengatur perjudian. Dalam konteks ini, perjudian yang dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merujuk pada definisi hukum perjudian yang ada dalam peraturan sebelumnya.

Sementara itu apabila dilihat dari sisi keperdataan khususnya pada Pasal 1320 ayat (4) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang membahas mengenai sebab yang halal. Sebab yang halal berarti isi dari perjanjian itu tidak bertentangan dengan ketertiban umum, kesusilaan, dan undang-undang. Pasal 1320 ayat (4) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata ini dipertegas dengan Pasal 1337 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menentukan bahwa “suatu sebab adalah terlarang, apabila dilarang oleh undang-undang, atau apabila berlawanan dengan kesusilaan baik atau ketertiban umum”.

Mengenai *gacha*, yang saat ini menjadi fitur umum dalam hampir semua permainan *mobile online*, peraturan yang mungkin relevan untuk menjalankan perlindungan hukum terhadap pengguna *game online* adalah Pasal 1320 ayat (4) dan Pasal 1337 dari Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Ini berkaitan dengan subjek hukum, dan keprihatinan utama adalah bahwa pemain *game* yang terlibat dalam transaksi kecil seperti *gacha* mungkin tidak selalu mendapatkan *item* yang mereka inginkan, yang pada akhirnya merugikan pemain. Ada indikasi unsur perjudian ketika semakin banyak uang yang dihabiskan dalam sistem *gacha*, semakin besar peluang pemain untuk memperoleh *item* yang diinginkan. Hal ini menciptakan ilusi dan unsur kecanduan dalam sistem tersebut. Dengan kata lain, ada elemen taruhan dalam *gacha* ini. Sistem semacam ini

mendorong pemain untuk terus menerus berpartisipasi dalam *gacha* untuk mendapatkan item yang mereka inginkan dan kemudian dapat digunakan atau dipamerkan dalam permainan.

Terkait dengan sistem *gacha*, terdapat elemen yang jelas memungkinkan pembeli untuk memperoleh barang atau item hanya berdasarkan keberuntungan semata. Oleh karena itu, kepastian hukum dalam konteks ini adalah pemahaman yang jelas mengenai status hukum sistem monetisasi *gacha* dalam hukum positif Indonesia. Ini berarti bahwa dengan pasti mengetahui apakah sistem ini dilarang oleh hukum yang berlaku. Dalam tinjauan peraturan perundang-undangan yang berlaku, nampak dengan jelas bahwa sistem *gacha* mengandung unsur-unsur perjudian yang secara pasti dilarang oleh hukum di Indonesia. Namun demikian, terlepas dari legalitas sistem *gacha*, penelitian-penelitian sebelumnya telah mengungkapkan aspek negatif dalam desain sistem ini, termasuk penggunaan unsur-unsur perjudian dan fitur-fitur lain yang berpotensi membuat konsumen ketagihan, terutama anak-anak dan individu yang rentan terhadap kecanduan perjudian, menjadi kecanduan terhadap sistem-sistem yang diterapkan dalam *gacha*.

Pemerintah Indonesia belum sepenuhnya efektif dalam menerapkan hukum terkait sistem *gacha* untuk melindungi pemain selaku pembeli yang dapat merugi akibat transaksi menggunakan sistem tersebut. Sistem *gacha* masih beroperasi tanpa regulasi yang mengaturnya, sehingga di dalam *game online* yang beredar di Indonesia, sistem *gacha* dapat beroperasi tanpa batasan. Hal ini menyebabkan pemain rentan mengalami kerugian besar tanpa pemahaman menyeluruh tentang mekanisme di balik sistem *gacha*, dan kurangnya penanganan atau langkah tindak

lanjut terhadap permasalahan tersebut. Sejauh ini di Indonesia peraturan yang mengatur tentang *game* atau disebut permainan interaktif hanyalah tentang klasifikasi usia dalam *game* yang beredar di Indonesia, peraturan tersebut adalah Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

Penerapan hukum terkait sistem *gacha* untuk melindungi pembeli dalam *Game Online* di Indonesia dianggap tidak optimal, bahkan dapat dikatakan kurang memadai, karena belum ada peraturan di Indonesia yang mengatur tentang sistem ini. Oleh karena itu, diperlukan peraturan khusus yang lebih baik untuk mengimplementasikan hukum terhadap sistem *gacha*. Meskipun sistem *gacha* telah diakui sebagai sumber potensi masalah bagi pengguna atau pemain, namun tanpa pembatasan yang lebih kuat melalui penerapan hukum oleh regulasi pemerintah, *game-game* yang menggunakan sistem *gacha* dapat terus beroperasi meskipun terdaftar di Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kemenkominfo). Hal ini menunjukkan bahwa pemerintah tampaknya kurang memperhatikan potensi bahaya sistem *gacha*, terutama terhadap pemain yang sebagian besar adalah anak-anak, karena kurangnya implementasi peraturan yang berlaku terkait sistem *gacha* tersebut.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Keabsahan jual beli *virtual property* dalam *game online*, dapat dilihat berdasarkan syarat sahnya suatu kontrak sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yaitu kata sepakat dari para pihak, kecakapan, suatu hal tertentu, dan suatu sebab hal yang halal. Namun, tidak terpenuhinya syarat subjektif dalam perjanjian tersebut, terutama terkait kecakapan, karena kedewasaan kedua belah pihak tidak jelas, baik dari sisi gender maupun domisili yang tidak diketahui. Jika suatu perjanjian tidak memenuhi syarat subjektif, seperti salah satu pihak yang belum mencapai usia dewasa, maka perjanjian tersebut dapat dibatalkan. Namun, benda tidak berwujud, dalam hal ini item *game online*, dapat diperdagangkan sesuai dengan ketentuan Pasal

1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, dan objek tersebut dianggap sah secara hukum.

2. Perlindungan hukum pemain ketika melakukan jual beli benda virtual melalui sistem *gacha* dalam *game* di Indonesia masih belum maksimal dan masih dirasa kurang. Pemerintah Indonesia belum efektif dalam menerapkan hukum terkait sistem *gacha* untuk melindungi pembeli yang dapat merugi akibat transaksi menggunakan sistem tersebut. Sistem *gacha* masih beroperasi tanpa regulasi yang mengaturnya, sehingga di dalam *game online* yang beredar di Indonesia, sistem *gacha* dapat beroperasi tanpa batasan.

B. Saran

Transaksi jual beli *virtual property* menjadi fenomena baru yang muncul dan berkembang seiring dengan pertumbuhan industri *game online*. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia perlu membuat regulasi khusus yang mengatur aspek-aspek terkait *virtual property* dalam konteks *game online*. Regulasi ini harus secara tegas mengatasi isu-isu yang selama ini menjadi perdebatan di berbagai kalangan terutama dalam hal persyaratan sah nya perjanjian jual beli *virtual property*. Dengan mengeluarkan regulasi khusus terkait jual beli *virtual property*, diharapkan akan ada kejelasan mengenai keabsahan *virtual property* di kalangan pemain, pengembang, atau penyedia layanan *game online*. Kejelasan ini diharapkan dapat menghindarkan potensi konflik kepentingan antara pemain dan pihak pengembang atau penyedia layanan *game online*. Selain itu, dengan adanya regulasi yang mengatur *virtual property* secara spesifik, pemerintah juga dapat

mengambil keuntungan, misalnya melalui penerapan pajak khusus pada *virtual property*. Khususnya, untuk menangani sengketa yang mungkin timbul dalam transaksi jual beli *virtual property*, perlu diatur secara khusus mekanisme penyelesaian sengketa alternatif sebagai solusi untuk mengantisipasi potensi masalah yang muncul.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- A. Qirom Syamsudin M, *Pokok-Pokok Hukum Perjanjian Beserta Perkembangannya*, Liberty, Yogyakarta, 1985
- Abdul Halim Barkattullah, *Hukum Transaksi Elektronik*, Ctk. Pertama, Nusa Media, Bandung, 2017
- Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, Ctk. Kelima, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2017
- Absori, *Hukum Ekonomi Indonesia (Beberapa Aspek Pengembangan Pada Era Liberalisme Perdagangan)*, Muhammadiyah University Press UMS, Surakarta, 2006
- Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual-Beli*, Ctk. Pertama, Rumah Fiqh Indonesia, Jakarta, 2018
- Djaja S. Melialia, *Perkembangan Hukum Perdata tentang Benda dan Hukum Perikatan*, Ctk. Kelima, Penerbit Nuansa Aulia, Bandung, 2015
- Frieda Husni Hasbullah, *Hukum Kebendaan Perdata, Hak-hak yang Memberi Kenikmatan*, Ctk. Pertama, Ind-Hill-Co, Jakarta, 2005
- Hafidz Muftisany, *Hukum Jual Beli Online*, Ctk. Pertama, INTERA, Karanganyar, 2021
- Johny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Ctk. Keempat, Bayumedia, Surabaya, 2008

- Meliala Djaja S., *Perkembangan Hukum Perdata Tentang Benda Dan hukum Perikatan*, Nuansa Aulia, Bandung, 2015
- Mulyadi Nitisusantro, *Perilaku Konsumen dalam Perspektif Kewirausahaan*, Alfabeta, Bandung, 2013
- Munir Fuady, *Hukum Kontrak (Dari Sudut Pandang Hukum Bisnis)*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001
- Munir Fuady, *Pengantar Hukum Bisnis, Menata Bisnis Modern di Era Global*, Ctk. Keempat, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2012
- Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2015
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana, Ctk. Keempat Belas, 2019
- R. Djatmiko D., *Pengetahuan Hukum Perdata dan Hukum Dagang*, Angkasa, Bandung, 1996
- R. Setiawan, *Pokok-Pokok Hukum Perikatan*, Ctk Keempat, Bina Cipta, Bandung, 1987
- R. Subekti, *Hukum Perjanjian*, Ctk. Ketujuh, Intermasa, Jakarta, 1983
- Ridwan Khairandy, *Hukum Kontrak Indonesia Dalam Perspektif Perbandingan (Bagian Pertama)*, FH UII Press, Yogyakarta, 2013
- Salim HS, *Perkembangan Hukum Kontrak Innominaat di Indonesia*, Ctk Pertama, Sinar Grafika, Jakarta, 2003
- Salim, *Hukum Kontrak dan teknik Penyusunan Kontrak*, Ctk. Ketiga, Sinar Grafika, Jakarta, 2006
- Simanjuntak P.N.H., *Hukum Perdata Indonesia*, Ctk. Pertama, Kencana, Jakarta, 2015
- Soerjono Soekamto dan Sri Mamuji, *Penelitian Hukum Normatif*, Ctk. Kesembilan, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004
- Soerjono Soekamto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, 1986
- Subekti, *Hukum Perjanjian*, PT Intermasa, Jakarta 2006
- Wirjono Prodjodikoro, *Asas-Asas Hukum Perjanjian*, Ctk. Kedelapan, Mandar Maju, Bandung, 2011

B. Jurnal

- Akiko Shibuya, dkk., “Long-Term Effects of In Game Purchases and Event Game Mechanics on Young Mobile Social Game Players in Japan”. *Jurnal Simulation & Gaming*, Volume 50 Nomor 1, 2019
- Akiko Shibuya, Mizuha Teramoto & Akiyo Shoun, “Systematic Analysis of In-game Purchases and Social Features of Mobile Social Game in Japan”. *DiGRA Conference*, Volume 12, 2015
- Amelia Yeza Pradhipta, “Mekanisme ‘gacha’ dan ‘parasocial interaction’ pemain gim seluler”, *Jurnal Studi Komunikasi*, Volume 1 Nomor 1, 2021
- Ardhano Priatama, “Uang dan Peluang: Konsumsi Barang Virtual dalam Game RF Online Indonesia,” *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Volume 5 Nomor 2, 2018
- Cynthia Angelia, “Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha”, *Journal of Business and Economics Research*, Volume 2 Nomor 3, 2021
- Deasy Soeikromo, “Pengalihan Hak Milik Atas Benda Melalui Perjanjian Jual Beli Menurut KUH Perdata”, *Jurnal Hukum Unsrat*, Volume 1 Nomor 3, 2013
- Garvin, Jennifer Claudia, & Evita, “Micro Transaction dalam Online Game: Apakah Memicu Perilaku Belanja Online yang Bermasalah?”. *Jurnal Psikologi*, Volume 1 Nomor 2, 2019
- Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online pada Remaja”, *Jurnal Curere*, Volume 1 Nomor 1, 2017
- Marco Kaeder, Ema Tanaka, & Mitomi Hitoshi, “Exploring the game-of-chance elements in F2P mobile games”. *Jurnal DHU*, Volume 5, 2018
- N. Ike Kusmiati, “Undue Influence Sebagai Faktor Penyebab Cacat Kehendak Diluar Kuhperdata Dalam Upaya Mengisi Kekosongan Hukum”, *Jurnal Litigasi*, Volume 17 Nomor 1, 2016
- Rumbles Wayne, “Theft in The Digital: Can You Steal Virtual Property”, *Canterbury Law Review*, Volume 17 Nomor 2, 2011
- Rusniati dan Warmiyana Z.A, “Tanggung Jawab Penjual pada Cacat Tersembunyi dalam Perjanjian Jual-Beli Mobil Bekas”, *Jurnal Hukum*, Volume 7 Nomor 2, 2020

Samuel M. dan Gregory P, "A Whale of a Tale: Gaming Disorder and Spending and Their Associations With Ad Watching in Role-Playing and Loot-Box Gaming", *Journal of Gambling Issues*, Volume 47, 2021

Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, & Titi Andriyani, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online", *Jurnal Terapan Riset Akuntansi*, Volume 2 Nomor 2, 2018

C. Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945

Kitab Undang-undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

D. Sumber Internet

David Meyer, <https://fortune.com/2022/06/02/fifa-ultimate-team-fut-loot-box-ftc-gambling-children/>. Diakses pada 24 Agustus 2023 pada 22.45 WIB

David Nelmark, Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interest such as Domain Names, <https://scholarlycommons.law.northwestern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1025&context=njtip>, diakses pada 25 September 2023 pada pukul 20.20 WIB

Genre Definition, <http://www.mobygames.com/glossary/genres/> , diakses pada 29 September 2023 pada 15.05 WIB

<http://bpakhm.unp.ac.id/konsep-dasar-dan-pengertian-sistem/> diakses pada 28 Juli 2023 pada 22.20 WIB

https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game , diakses pada 28 September 2023 pada 19.18 WIB

<https://www.thefreedictionary.com/virtual> , diakses pada 9 Oktober 2023 pada 21.24 WIB.

Jennifer Z. Gong, Defining And Addressing Virtual Property In International Treaties, https://www.bu.edu/jostl/files/2015/02/Gong_Web_171.pdf , diakses pada 25 September 2023 pada 21.09 WIB

Michael Hangga, <https://regional.kompas.com/read/2019/04/11/13120271/5-fakta-ibu-dapat-tagihan-game-online-rp-11-juta-anak-pakai-identitas-ayah?page=all>. Diakses pada 24 Agustus 2023 pada 22.09 WIB

This Month in Physics History, <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm> , diakses pada 28 September 2023 pada 19.32 WIB



FAKULTAS
HUKUM

Gedung Fakultas Hukum
Universitas Islam Indonesia
Jl. Kalurangkun 14, 5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 7070222
E. fh@uii.ac.id
W. law.uii.ac.id

SURAT
KETERANGAN
BEBAS PLAGIASI

No. : 12/Perpus-
S1/20/H/I/2024

Bismillaahirrahmaanirrahaim

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Arief Satejo Kinady, A.Md.
NIK : **001002450**
Jabatan : Kepala Divisi Adm. Akademik
Fakultas Hukum UII

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rayhan Diokabilla Soewandi
No Mahasiswa : 19410179

Fakultas/Prodi : Hukum
Judul karya ilmiah : JUAL BELI BENDA VIRTUAL
MELALUI
SISTEM GACHA DALAM GAME
ONLINE.

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah
melalui proses uji deteksi plagiasi dengan
hasil **12.%**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10
Januari 2024 M
28 Jumadil Akhir 1445 H

Kepala Divisi Adm. Akademik


M. Arief Satejo Kinady, A.Md

JUAL BELI BENDA VIRTUAL MELALUI SISTEM GACHA DALAM GAME ONLINE

by 19410179 Rayhan Diokabilla Soewandi

Submission date: 09-Jan-2024 12:07PM (UTC+0700)

Submission ID: 2268244486

File name: ELI_BENDA_VIRTUAL_MELALUI_SISTEM_GACHA_DALAM_GAME_ONLINE_1.docx (961.58K)

Word count: 16055

Character count: 102298

12 %
SIMILARITY INDEX

14%
INTERNET SOURCES

4%
PUBLICATIONS

6%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Internet
Source

dspace.uui.ac.id

%

4

3

2

Internet
Source

repository.ar-raniry.ac.id

%

1

3

Internet
Source

repository.untag-sby.ac.id

%

1

4

Internet
Source

jurnal.unigal.ac.id

%

1

5

Student
Paper

Submitted to Universitas Islam Indonesia

%

1

6

Internet
Source

repository.umsu.ac.id

%

1

7

Internet
Source

repository.uph.edu

%

1

8

Internet
Source

repository.ub.ac.id

%
