

PENGATURAN JUAL BELI VIRTUAL PROPERTY DALAM ONLINE GAME DENGAN TRANSAKSI *REAL MONEY TRADING*

**Anak Agung Ayu Rai Agung Rene Dhariswari, I Nyoman Putu Budiarta,
Putu Ayu Sriasih Wesna**

Fakultas Hukum, Universitas Warmadewa, Denpasar - Bali, Indonesia
renedhariswari98@gmail.com, budiarthaputu59@gmail.com,
ayuwesna@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji status kekayaan maya dalam hukum kekayaan Indonesia dalam kaitannya dengan wujudnya sebagai benda berwujud maupun tidak berwujud. Hal ini disebabkan adanya aset virtual itu sendiri yang hanya ada di dunia virtual, namun aset virtual diperlakukan sama dengan objek di dunia nyata, dan game online saat ini bukan hanya sekedar game, tetapi mencakup fungsi jual beli virtual. Rumusan masalahnya adalah Bagaimana kedudukan Virtual Property dalam transaksi jual beli menurut hukum positif di Indonesia? Bagaimana keabsahan dan akibat hukum dari jual beli Virtual Property dengan transaksi Real Money Trading? Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi kedudukan Virtual Property dalam transaksi jual beli menurut hukum positif di Indonesia dan keabsahan dan akibat hukum dari jual beli Virtual Property dengan transaksi Real Money Trading. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan ilmu hukum normatif, yaitu hukum dan peraturan yang berlaku. Bahan penelitian dikumpulkan melalui kajian literatur, yang tentunya menimbulkan argumen-argumen baru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa virtual property telah memenuhi semua unsur dari suatu benda tidak berwujud yaitu benda, bagian dari property, dapat dimiliki.

Kata Kunci: Perlindungan Hukum, Virtual Property, Game Online

Abstract

The aim of this study is to investigate whether virtual wealth is considered to be a tangible or intangible asset in Indonesian property law. This is because virtual assets themselves only exist in the virtual world, but they are treated the same as real-world objects, and modern online games offer the ability to buy and sell virtual items in addition to being games. The formulation of the problem is: What is the position of Virtual Property in buying and selling transactions according to positive law in Indonesia? What are the validity and legal consequences of buying and selling Virtual Property with Real Money Trading transactions? The aim of the research is to find out and identify the position of Virtual Property in buying and selling transactions according to positive law in Indonesia and the validity and legal consequences of buying and selling Virtual Property with Real Money Trading transactions. This research was conducted using normative legal science, namely, what are the legal and legal implications of buying and selling virtual assets by exchanging real money. regulations and laws that apply. A literature review was used to gather research materials, which of course led to new contentions. The findings of this study suggest that virtual property has all the characteristics of an intangible object, namely that objects that are a part of the property can be owned.

Keywords: Legal Protection, Virtual Property, Online Game

I. PENDAHULUAN

Internet adalah jaringan komputer yang dibuat oleh Departemen Pertahanan AS pada tahun 1969, yang tujuan awalnya adalah untuk memungkinkan kepentingan militer berkomunikasi dalam jarak yang tidak terbatas tanpa saluran telepon melalui proyek ARPANET (Advanced Research Project Agency Network). ARPANET diciptakan karena Departemen Pertahanan AS perlu memiliki sistem komunikasi yang tahan terhadap serangan musuh, terutama setelah serangan Soviet pada Perang Dingin. Pada saat itu, metode komunikasi militer biasanya menggunakan saluran radio dan telepon, yang tidak efisien dan rentan terhadap serangan. ARPANET didirikan sebagai proyek pertama yang menerapkan ide paket data, juga dikenal sebagai packet switching, di mana data dibagi menjadi paket-paket kecil sebelum

dikirim dan kemudian dirakit kembali di tempatnya. Ini memungkinkan komunikasi yang lebih efektif dan percaya diri. Pada awalnya, ARPANET terdiri dari empat situs utama: University of California, Los Angeles (UCLA), Stanford Research Institute (SRI), University of California, Santa Barbara (UCSB), dan University of Utah. ARPANET berkembang pesat seiring dengan penambahan situs-situs baru. Pada tahun 1973, ARPANET mulai menggunakan protokol pengendalian transmisi (TCP), yang kemudian berkembang menjadi standar komunikasi TCP/IP, yang merupakan dasar internet kontemporer.

Dianggap sebagai awal internet, ARPANET beralih sepenuhnya ke protokol TCP/IP pada tahun 1983. Pengembangan dan penggunaan internet juga dibantu oleh sektor swasta, pemerintah, dan institusi akademis. Sir Tim Berners-Lee membuat World Wide Web (WWW) pada akhir tahun 1980-an, yang membuat akses internet menjadi lebih mudah dan mudah dipahami. Berbeda dengan zaman yang semula ditujukan untuk kepentingan militer, saat ini internet digunakan untuk memenuhi kebutuhan orang banyak, antara lain untuk mencari informasi, komunikasi, tentunya jual beli antar pengguna dalam jarak yang tidak terbatas, bahkan untuk bermain game. game online yang melibatkan ratusan bahkan ribuan pengguna dapat diakses secara bersamaan dalam satu server atau game. Perkembangan game online di Indonesia tercermin dari meningkatnya jumlah konsumen atau pengguna game online. Game online adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan permainan video yang memungkinkan pemain berinteraksi satu sama lain melalui koneksi internet. Komponen penting dalam mendefinisikan game online termasuk Komponen utama game online adalah konektivitas internet. Dengan menggunakan jaringan internet, pemain dapat terhubung ke server permainan, baik lokal maupun internasional. Ini memungkinkan mereka untuk mengakses pembaruan, berpartisipasi dalam permainan dengan pemain lainnya, dan terlibat dalam berbagai fitur online.

Hal ini juga dijelaskan oleh lembaga riset “Statista” yang mengumumkan bahwa di Indonesia pada tahun 2022 terdapat sebanyak 95, juta pengguna internet. Jumlah ini diperkirakan akan terus tumbuh secara signifikan di tahun-tahun mendatang hingga tahun 2022. Pengembangan game online dimulai di Indonesia pada awal tahun 2001 ketika BisaGame.com melisensikan Nexia Online dari developer Korea Selatan Nexon. Game online ini sendiri cukup sukses di Indonesia. Kesuksesan Nexia mendorong perusahaan Indonesia lainnya untuk melisensikan berbagai game online dan menghadirkannya ke Indonesia. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, permainan adalah permainan. Game adalah kegiatan rekreasi atau menghibur dengan satu atau lebih pemain. Menurut (Kim et al Azik 2018) yang dikutip oleh (Kustiawan 2018), game online adalah permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai belahan dunia secara bersamaan dan terhubung melalui jaringan internet. Game online adalah program komputer (perangkat lunak) yang berisi materi berhak cipta. Menurut (Putranti 2017), hak cipta perangkat lunak adalah hak hukum eksklusif untuk mengatur aturan reproduksi, modifikasi, dan pendistribusian (penggunaan kembali) hasil karya perangkat lunak. Perorangan, perusahaan, yayasan, kartel atau badan hukum lainnya yang memiliki hak eksklusif ini disebut pemegang hak cipta.

Ketentuan perundang-undangan mencegah seorang yang bukan pemegang hak membuat buat melipatgandakan, memodifikasi atau mendistribusikan suatu hasil kegiatan ataupun buatan yang mempunyai hak membuat tanpa seizin pemegang hak membuat. Pemegang hak membuat berkuasa buat memberikan izin pada orang lain buat melipatgandakan atau memodifikasi softwarena. Ijin yang diserahkan itu diucap selaku sertifikat yang dapat dengan cara simpel lalu menembus tanpa ketentuan serta berkarakter selaku ijin yang diserahkan dengan cara umum kepada tiap aksi eksklusif yang diserahkan oleh owner hak membuat kepada pemegang hak membuat. Pay Per Play merupakan sistem dimana pemain permainan online wajib melunasi dengan uang beberapa khusus untuk bisa memainkan permainan online itu buat waktu durasi khusus pula. Sistem ini mendekati dengan sewa- menyewa, dimana seorang diserahkan hak buat menggunakan subjek yang disewanya buat waktu durasi khusus. Pay Per Item merupakan suatu sistem dimana pemain permainan online bisa memainkan dengan free permainan online itu, tetapi buat sebagian barang- barang virtual yang bisa dipakai oleh pemeran di pada permainan online itu. Ada pula ilustrasi permainan dengan cara Pay Per Item banyak pemeran yang membeli produk Virtual melewati market item pada permainan yang memakai uang riil.

Permasalahan yang timbul ulasan ini merupakan terpaut virtual property yang dipunyai oleh pemeran di pada game online itu. Virtual property ini sendiri mempunyai angka di pada game online yang dimainkan itu. Pada prakteknya, virtual property ini nyatanya bisa diperdagangkan di bumi jelas dengan memakai mata uang yang sesungguhnya yang lazim disebut (Real Money Trading), ada

konsekuensi hukum dan pajak yang perlu diperhatikan ketika ada transaksi real money trading, peraturan yang jelas dan tegas akan mencegah konflik hukum dan memastikan bahwa transaksi dikenakan pajak sesuai ketentuan yang berlaku. Untuk menjaga kepentingan pemain dan kebebasan finansial virtual mereka, memungkinkan transaksi jual beli properti virtual dengan uang nyata akan membantu, regulasi yang bijak dapat menjamin transaksi yang adil dan transparan. Apalagi para pemeran game online bisa membelinya dari pemeran lain tanpa wajib mengenali bukti diri asli dan tanpa wajib berjumpa langsung pada pembayarannya melainkan melewati cara memindahkan melewati rekening atau cara pembayaran lain yang tanpa wajib berjumpa langsung. Yang mana sepatutnya pemeran bisa membelinya dalam market item ataupun gerai yang telah terbuat produsen permainan online itu ataupun membelinya melewati pemain lain dengan mata uang sah yang sudah ditetapkan (Fuady, 2014:32).

Permasalahan timbul kala dihadapkan pada hak membuat dari game online itu. Hak membuat dari suatu game online dipegang oleh developer game online yang berhubungan dengan menggenggam hak membuat atas game online itu, maksudnya developer game online itu ialah owner hak individu atas game online itu. Bagaimana kedudukan Virtual Property dalam transaksi jual beli menurut hukum positif di Indonesia? Bagaimana keabsahan dan akibat hukum dari jual beli Virtual Property dengan transaksi Real Money Trading? Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi kedudukan Virtual Property dalam transaksi jual beli menurut hukum positif di Indonesia dan keabsahan dan akibat hukum dari jual beli Virtual Property dengan transaksi Real Money Trading.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil pendekatan yuridis normatif, artinya dilakukan dengan melihat data hukum sekunder atau literatur. Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata) dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta merupakan dokumen hukum utama yang digunakan. Bahan Hukum Sekunder adalah semua karya akademik, mulai dari deskriptif hingga kritis, yang dapat memperdalam pemahaman masyarakat tentang hukum positif yang berlaku (ius constitutum) dan yang seharusnya positif (ius constituendum) demi tegaknya rasa keadilan.

Penelitian kepustakaan merupakan metode yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data hukum. Sebuah teknik untuk mengumpulkan informasi yang dapat diandalkan diperlukan untuk penelitian. Untuk memperhitungkan keakuratan data yang dikumpulkan. Argumen hukum dan teknik interpretasi digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh untuk penelitian ini untuk mengidentifikasi bagian penyusun, sifat, dan sifat dari suatu fenomena. Pendekatan ini dimulai dengan mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Kedudukan Virtual Property Dalam Transaksi Jual Beli Menurut Hukum Positif Di Indonesia*

Pengamatan tentang virtual property menandai tren terkini yang sejalan dengan meningkatnya popularitas internet. Pengamatan ini menjadi perhatian penting seiring dengan keberadaan internet dan perangkat lunak komputer. Dasar dari konsep virtual property adalah keberadaan perangkat lunak komputer yang dapat dimiliki oleh setiap orang, yang memungkinkan mereka terhubung ke jaringan internet dan berinteraksi dengan orang lain. Konsep virtual property berasal dari keberadaan program komputer yang memungkinkan kepemilikan, koneksi ke jaringan internet, dan interaksi sosial. Fenomena ini menunjukkan perubahan dalam paradigma digital, di mana aset virtual, seperti properti dunia maya, semakin penting dan bernilai. Pada zaman ini, terjadi fenomena di mana banyak barang yang hadir di dunia nyata dan digunakan sehari-hari memiliki variasi bentuk yang semakin kompleks. Barang-barang tersebut tidak hanya hadir dalam bentuk fisik yang nyata, tetapi juga dalam bentuk yang lebih abstrak atau virtual, terutama yang lazim di dunia internet. Perkembangan teknologi yang pesat mendorong perubahan ini. Jenis dan sifat barang-barang di sekitar kita telah berubah secara signifikan karena kemajuan teknologi. Semakin sering, barang konvensional memiliki representasi atau varian virtual daripada hanya tersedia dalam bentuk fisik. Contoh nyata termasuk aset digital, seperti dokumen, gambar, dan musik, yang dapat kita akses dan gunakan secara online tanpa keberadaan fisik yang nyata.

Orang membutuhkan keringanan pada kehidupannya sehingga senantiasa pembaruan dengan menciptakan teknologi yang bisa memberikan keringanan itu. Dengan ditemukannya teknologi internet serta terus menjadi maju, sehingga orang mulai meningkatkan bermacam teknologi yang bisa membagikan orang keringanan pada seluruh aktivitasnya. Orang mau bisa melaksanakan aktivitasnya dimanapun serta pada kondisi apapun dengan kilat, gampang serta aman semacam mengirimkan catatan yang bisa hingga dengan kilat serta gampang, dan kegiatan yang lain. Semacam yang dituturkan lebih dahulu, dalam era saat ini dengan inovasi teknologi yang dibesarkan buat menciptakan kemauan orang hendak keringanan pada aktivitasnya, barang- barang yang umum terdapat serta dipakai pada bumi jelas yang mempunyai bentuk mulai berpindah ke wujud yang berlainan ialah tidak berbentuk ataupun virtual yang populer dalam dunia siber.

(Salim, 2003:49) Teknologi internet membuat aktivitas perbankan bisa dicoba pada bumi siber dengan memakai alat elektronik yang terkoneksi dengan jaringan internet serta bisa dicoba kapanpun serta dimanapun tanpa wajib ke kantor bank, apalagi kegiatan membaca surat kabar ataupun novel juga hadapi perpindahan sikap dari yang lebih dahulu dengan menggenggam kepingan surat kabar ataupun gundukan novel jadi cuma menggenggam suatu alat elektronik yang didalamnya telah terdapat info ataupun berita- berita. Barang- barang yang mempunyai bentuk serta terdapat dalam bumi jelas saat ini dialihkan ke wujud virtual melewati sistem komputerisasi. Barang- barang itu dialihkan ke bumi siber serta jadi virtual property. Lebih lanjut, teknologi internet pula sanggup menciptakan suatu kultur terkini yang membuat orang pada perilakunya dalam kehidupan tiap hari dicoba pada bumi jelas setelah itu berpindah ke bumi siber yang ialah bumi tidak jelas ataupun virtual (Sari, 2008:22). Walaupun dalam dikala ini cuma sebagian sikap saja yang dihadapi pergantian ini, tidak menutup mungkin sebagian tahun kelak seluruh sikap orang berpindah seluruhnya. Pemakaian virtual property ini terbatas cuma dalam bumi virtual pula ialah bumi siber. Virtual property ini berperan pada bumi siber sebab virtual property ini ialah objek- objek yang terdapat dalam bumi siber. Tetapi bisa membagikan akibat untuk bermacam pandangan kehidupan orang terbebas dari eksistensinya yang tidak jelas. Dampak Dampak itu memegang dalam pandangan sosial, ekonomi serta adat.

Orang banyak memakai e- mail ataupun web pada berbicara dengan sesama orang yang lain yang berlainan tempat peran serta pada aktivitas ekonomi semacam akad jual- beli apalagi aktivitas perbankan. Aktivitas perbankan disini ialah menghimpun anggaran, menuangkan anggaran, serta memberikan pelayanan bank yang lain. Seluruhnya dicoba dalam bumi siber dengan memakai virtual property itu, apalagi bumi siber mempunyai suatu bibliotek yang bermuatan informasi- informasi hal apapun yang terdapat di alam semacam buku- buku yang terdapat dalam bumi jelas tetapi berupa virtual. Virtual property pula banyak ditemui pada game online, ialah suatu program game yang dilahirkan dengan memakai teknologi pc serta dimainkan dengan memakai jaringan internet. Sebagian permainan online memakai item-item yang dilahirkan seperti barang- barang yang terdapat di dunia nyata. Dalam game Mobile Legends, permainan yang dibesarkan serta diluncurkan oleh Moonton Developer. Permainan ini bisa dimainkan di program mobile Android serta iOS. Permainan ini berhasil mencuri atensi para gamers di Indonesia semenjak tahun 2016. Game permainan online ini dimainkan sebesar 10 orang yang dibagi jadi 2 regu. Game diawali dengan tiap pemeran memilah 1 hero dari catatan hero yang dapat diakses oleh pemeran. Hero yang ada merupakan hero yang sudah dibeli serta hero yang lagi dipinjamkan dengan cara free pada pemeran oleh sistem.

Analisis dan Pendapat Penulis

Di dalam game online terdapat fitur-fitur virtual yang bisa dimiliki oleh para pemain. Fitur virtual ini lazim dikenal dengan istilah item. Kata item berasal dari bahasa Inggris yang artinya adalah barang. Namun, berbeda dengan barang pada umumnya, item tersebut bersifat digital dan tidak memiliki fisik secara nyata (Nurhayani, 2015:163). Kepemilikan fitur-fitur virtual ini tentunya memiliki manfaat bagi para pemain game online terutama untuk meningkatkan performa permainan mereka. Selain itu, kepemilikan fitur-fitur virtual game online dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi para pemain bahkan dapat meningkatkan status pemain tersebut terutama ketika fitur yang dimiliki bersifat langka. (Hasbullah, 2005:19) Definisi hukum mengenai fitur-fitur virtual sendiri belum ada. Hanya saja bisa dijelaskan bahwa fitur-fitur virtual merupakan sebuah kode yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada dalam dunia siber, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata. Fitur-fitur tersebut merupakan aset kepemilikan yang bernilai dalam artian memiliki nilai ekonomi yang dalam prakteknya fitur-fitur virtual ini bahkan dapat

diperjualbelikan menggunakan mata uang resmi baik dengan cara jual-beli maupun melalui perjanjian tukar-menukar antar sesama karakter yang mewakili pemain dalam game online.

2. Keabsahan Dan Akibat Hukum Dari Jual Beli Virtual Property Dengan Transaksi Real Money Trading

Para pihak yang membuat akad memiliki independensi pada memastikan gimana isi akad itu sepanjang akad itu mempunyai batas yang terdapat dalam artikel 1337 KUHPdata ialah akad tidak bisa hingga melanggar determinasi Hukum, kesusilaan, dan kedisiplinan biasa. Jual beli dibidang sudah dicoba antara para pihak sehabis tercapainya perjanjian antara para pihak hal harga yang ditawarkan oleh pedagang serta benda ataupun pelayanan yang ditawarkan oleh pedagang. Bila aspek awal serta kedua tidak terkabul, kontrak bisa dihentikan. Tetapi, bila faktor ketiga serta keempat tidak penuhi sehingga akad itu jadi tidak legal (Salle 2019). Tidak hanya Peraturan Penguasa Republik Indonesia No 71 Tahun 2019 mengenai Penyelenggaraan Sistem serta Bisnis Elektronik, Undang Undang No 8 Tahun 1999 mengenai Proteksi Pelanggan pula menata proteksi hukum antara pedagang dengan pelanggan semacam pantangan dan hak serta peranan antara pelakon upaya serta pelanggan (Rahmatullah, 2015:127). Bersumber pada riset, Undang- undang saat ini yang menata aktivitas bisnis real money trading belum mempunyai kejelasan hukum yang diartikan Gustav Radbruch, Bagi Radbruch, Kejelasan hukum ialah arahan penting kepada hukum yakni, biar hukum jadi positif, pada arti legal dengan tentu. Hukum wajib ditaati, dengan begitu hukum benar-benar positif (Salim, 2008:180). Undang- undang yang ditulis wajib mengikat serta ditaati tiap pihak tanpa terdapat kekeliruan memaknai. Perihal itu jadi alas untuk hukum positif, dengan kejelasan hukum penguatan serta pelaksanaannya dari suatu undang- undang bisa tertib, tidak berubah- ubah pada warga (Simanjuntak, 2015:10).

Peraturan saat ini yang menata bisnis real money trading tidak muat real money trading dengan cara spesial melainkan bisnis online dengan cara biasa, alhasil ketentuan yang telah terdapat belum dibidang nyata serta tentu cocok yang diartikan salah satu misi hukum yang diartikan Gustav Radbruch ialah kejelasan hukum, undang- undang ITE yang menata mengenai data serta bisnis elektronik mempunyai jangkauan yang amat besar yang mana menata mengenai data elektronik serta bisnis elektronik. Dalam dasarnya misi proteksi hukum merupakan sesuatu aksi buat mencegah dan berikan rasa nyaman pada poin hukum buat menciptakan dan menyerasikan ikatan supaya terciptanya kedisiplinan pada pergaulan hidup sesama orang. Para pihak bisnis Real Money Trading wajib dilindungi supaya terciptanya rasa nyaman dikala berbisnis dicoba, proteksi hukum ialah usaha hukum yang wajib diserahkan oleh petugas penegak hukum buat memberikan rasa nyaman, bagus dengan cara benak ataupun raga dari kendala dari bermacam bahaya pihak manapun (Kansil, 2003:102). Menurut (Kartini, 2003:226) dalam melindungi subyek hukum yaitu para pelaku praktik transaksi Real Money Trading dapat menggunakan perangkat-perangkat hukum. Perangkat hukum adalah para penegak hukum serta peraturan-peraturan yang telah dikeluarkan penguasa dengan tujuan memberikan rasa aman dan ketertiban di dalam masyarakat.

Analisis dan Pendapat Penulis

Hubungan hukum yang mengatur antara pemain dengan developer yang ditentukan oleh EULA atau ToS yang disepakati oleh kedua belah pihak adalah sebuah perjanjian yang menyebabkan terjadinya perikatan bagi kedua belah pihak. Seorang pemain game online sebelum memainkan sebuah game harus terlebih dahulu menyetujui EULA atau ToS yang dibuat oleh pihak developer. Sudah dijelaskan bahwa setiap game online terdapat benda-benda virtual yang dapat diperjualbelikan karena suatu game online memiliki sistem ekonominya tersendiri, yaitu dengan melakukan jual beli terhadap virtual property yang ada di dalam game online tersebut dengan menggunakan mata uang virtual dalam game online tersebut.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

1. *Simpulan*

Peran Virtual Property di Indonesia ada pada Hukum No 28 Tahun 2014 Mengenai Hak Membuat serta Buku Hukum Hukum Awas. Diturunkan pada Artikel 16 Bagian 1 Hukum Hak Membuat kalau hak membuat ialah barang beranjak tidak berbentuk. Pengembang menciptakan permainan online dan virtual property yang terdapat di dalamnya buat mencapai hak ekonomi atas benda buaatannya. Kesahan akad jual beli virtual property angkat tangan dalam ketentuan legal akad dalam Artikel 1320 KUH. Awas ialah perjanjian yang dicoba tanpa terdapat cacat kemauan, kecakapan para pihak buat melaksanakan akad, perihal khusus yang jadi subjek akad serta sebab- sebab yang tidak berlawanan dengan hukum, kesusilaan, serta kedisiplinan biasa. Dalam pelaksanaannya akad virtual property tidak sekedar angkat tangan dalam Artikel 1320 KUH Awas saja, melainkan pula wajib memandang peraturan perundang- undangan terpaut, yang pada perihal ini merupakan UU ITE mengenang biasanya akad jual beli virtual property dicoba dengan cara online melewati koneksi internet (Usman, 2011:1).

Dampak hukum yang mencuat dari terdapatnya anonimitas pada akad jual beli virtual property. Awal, akad jual beli virtual property itu mengikat serta legal selaku hukum untuk para pihak sebab akad itu sudah penuh ketentuan perjanjian, serta bersumber pada dasar independensi berkontrak para pihak diperkenankan melangsungkan akad dengan siapa saja tercantum dengan pihak anonim, sepanjang para pihak akurat. Kedua, oleh pihak yang merasa dibebani, akad itu bisa dibatalkan sebab tidak penuh ketentuan perjanjian akad, di mana didalamnya ada cacat kemauan berbentuk gaflat hal bukti diri para pihak. Jual beli virtual properti dengan bisnis real money trading yang dicoba dampingi sesama pemeran dikira legal apabila virtual properti itu diterima dengan itikad bagus serta metode jujur dengan metode memainkan game itu dengan betul tanpa ketidakjujuran. Tetapi bila ditarik balik oleh fasilitator serta developer game online pasti dikira melanggar klausula serta bisa menuntut para pemeran yang melaksanakan bisnis real trading money sebab dikira melanggar klausula dalam EULA (End Users License Agreement) serta ToS (Term of Service).

2. *Saran*

Perkembangan dalam dunia digital dan internet di Indonesia tentunya harus diikuti dan dibarengi oleh pengaturan dan regulasi yang dibuat secara tegas dan jelas oleh negara Indonesia. Khususnya mengenai perlindungan hak cipta atas permainan online serta segala turunannya. Pengaturan yang belum jelas tentang virtual property inilah yang menjadikan maraknya transaksi jual beli virtual property antar pemain. Sehingga jika ada regulasi yang jelas, maka dapat meminimalisir tindak jual-beli virtual property yang dianggap merugikan bagi pelaku usaha dan membuat sistem ekonomi dalam permainan online kembali menjadi seimbang dan kembali kepada tujuan utamanya sebagai sarana hiburan dan interaksi antar sesama pemain dalam server permainan online.

Sebaiknya pemerintah dapat membantu pengembang permainan online dalam melacak para pemain yang melakukan transaksi real money trading serta dapat memberikan sosialisasi baik melalui penyuluhan agar mereka mengetahui apa yang mereka lakukan merupakan tindakan yang melanggar undang-undang dengan tujuan agar masyarakat khususnya para pemain akan sedikit sadar bahwa apa yang mereka lakukan adalah salah menurut hukum.

DAFTAR PUSTAKA

- Fuady, Munir. (2014). Konsep Hukum Perdata (Ed 1). Rajawali Pers./PID.SUS ANAK/2017/PN.AMP). *Jurnal Analogi Hukum*, 1(2).
- H.S, Salim. (2003). Hukum Kontrak Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak. Sinar Grafika.
- H.S, Salim. (2008). Pengantar Hukum perdata tertulis (Cet. Ke-5). Sinar Grafika.
- Hasbullah, F. H. (2005). Hukum kebendaan perdata: hak-hak yang memberi kenikmatan. Ind-Hill.
- Kansil, C. S. T. (2003). Hukum Perdata Indonesia. Gading Utama.
- Kustiawan, Andri Arif, & Utomo Andi Widhiya Bayu. (2018). Jangan Suka Game Online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan. CV. Ae Media Grafika.
- Mulyadi, Kartini & Widjaya Gunawan. (2003). Kebendaan pada umumnya. Predana Media.
- Nurhayani, Yani Neng. (2018). Hukum Perdata (Cet.2. Cet. 3). Pustaka setia.

- Simanjuntak, P. N. H. (2015). Hukum Perdata (Ed 1). Kencana.
- Putranti, Riswanti Ika. (2017). Lisensi copyleft dan perlindungan open source software di Indonesia (Cet III). Gallery Ilmu.
- Salle, (2019). Hukum Kontrak: Teori dan Praktik (Qamar Nurul, Ed.; Nurul Qamar). CV. Social Politic Genius (SIGn).
- Sari, E. K., & Simanunsong, A. (2008). Hukum Dalam Ekonomi (Edisi II). Grasindo.
- Usman, Rachmadi. (2011). Hukum Kebendaan (Ed.1. Cet .1). Sinar Grafika.