

## **URGENSI PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KONSUMEN ATAS JUAL BELI VIRTUAL ASSETS DENGAN MENGGUNAKAN TRANSAKSI REAL MONEY TRADING**

**IB. Gede Agustya Mahaputra<sup>1</sup>, I Made Aditya Mantara Putra<sup>2</sup>, A. A. Ngr Mayun Narindra<sup>3</sup>**

<sup>1-2</sup>Fakultas Hukum Universitas Warmadewa Denpasar

<sup>3</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Warmadewa Denpasar

<sup>1</sup>agustyamahaputra@gmail.com, <sup>2</sup>adityamantara@gmail.com, <sup>3</sup>mayunnarindra@gmail.com

### **ABSTRAK**

Di jaman era globalisasi saat ini telah dirasakan bersama bahwa teknologi terus mengalami perkembangan yang sangat pesat. Salah satu perkembangan teknologi tersebut dapat dilihat dari kehadiran game online yang telah menimbulkan fenomena baru yakni salah satunya adalah transaksi jual beli virtual assets. Benda virtual saat ini mungkin masih asing terdengar dalam kehidupan di masyarakat, akan tetapi benda tersebut sebetulnya telah hadir dalam kehidupan sehari-hari kita, contohnya melalui permainan yang ada pada smartphone ataupun komputer. Benda-benda virtual yang ada dalam permainan tersebut telah lama diperjual-belikan oleh masyarakat khususnya generasi muda. Transaksi jual beli virtual merupakan perdagangan benda-benda virtual yang ada dalam suatu permainan (game online) yang dapat ditransaksikan dengan uang virtual maupun mata uang yang sebenarnya. Kemudahan dalam transaksi jual beli virtual dalam game yang diberikan oleh pengembang aplikasi tersebut tentu kelak akan menimbulkan suatu permasalahan hukum berkaitan dengan banyaknya anak-anak yang masih tergolong dibawah umur dan belum cakap secara hukum dapat melakukan transaksi jual beli benda virtual. Adapun permasalahan yang diteliti yakni kedudukan dan keabsahan transaksi jual beli assets virtual dengan real money trading dan upaya hukum yang dapat dilakukan pelaku usaha apabila terjadi permasalahan berkaitan dengan transaksi real money trading oleh konsumen. Metode penelitian yang digunakan adalah tipe penelitian hukum normatif dengan jenis pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa virtual assets atau benda virtual dapat digolongkan menjadi benda yang tidak berwujud, sehingga menurut ketentuan KUHPerdara benda tidak berwujud dapat diperjual-belikan serta berkaitan dengan permasalahan hukum yang terjadi dalam real money trading dapat diselesaikan berdasarkan atas perjanjian jual beli barang virtual melalui online yang telah disepakati oleh konsumen.

**Kata Kunci:** Teknologi, Virtual Assets, Game Online, Transaksi Jual-Beli, Perjanjian

### **ABSTRACT**

*In the current era of globalization, it has been shared that technology continues to experience very rapid development. One of these technological developments can be seen from the presence of online games which have given rise to a new phenomenon, one of which is the buying and selling of virtual assets. Virtual objects at this time may still be unfamiliar to the sound of life in society, but these objects are actually present in our daily lives, for example through games on smartphones or computers. The virtual objects in the game have long been traded by the public, especially the younger generation. Virtual buying and selling transactions are trading virtual objects in a game (online game) that can be transacted with virtual money or real currency. The convenience of buying and selling virtual transactions in games provided by the application developer will certainly in the future lead to a legal issue related to the large number of children who are still classified as underage and who are not legally competent can make buying and selling transactions of virtual objects. The problems studied are the position and legitimacy of buying and selling transactions of virtual assets with real money trading and legal remedies that can be taken by business actors if there are problems related to real money trading transactions by consumers. The research method used is a normative legal research type with a statutory and conceptual approach. The results of the study show that virtual assets or virtual objects can be classified as intangible objects, so that according to the provisions of the Civil Code, intangible objects can be traded and related to legal issues that occur in real money trading can be resolved based on an agreement to buy and sell virtual goods through online that has been agreed upon by the consumer.*

**Keywords:** Technology, Virtual Assets, Online Games, Buying and Selling Transactions, Agreements

## I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah membawa banyak kemungkinan dan kemudahan baru di zaman modern ini. Mengenai transaksi dan komunikasi adalah salah satunya. Berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, terlihat pula bahwa tujuan pembangunan nasional Indonesia adalah untuk mencapai kesejahteraan materi dan rohani serta masyarakat adil dan makmur dalam era demokrasi ekonomi (Agustya Mahaputra, I.B. Gede, 2022). Tanpa teknologi, individu menggunakan metode komunikasi dan transaksi tatap muka tradisional untuk memastikan bahwa pesan dan transaksi tersampaikan secara efektif. Namun karena kemajuan teknologi, komunikasi kini menjadi lebih sederhana dan pertemuan tatap muka tidak lagi diperlukan.

Karena tujuan utama internet adalah untuk menghubungkan jaringan komputer di seluruh dunia, maka istilah “interconnected network” merupakan akronim dari “interconnected network” (Yuhelizar, 2008). Karena satu fitur itu, internet berkembang dan menawarkan banyak manfaat bagi perkembangan global. Selain itu, Internet adalah jaringan komputer yang didirikan oleh Departemen Pertahanan AS pada tahun 1969 dengan tujuan awal menggunakan ARPA (Advanced Research Project Agency Network) untuk keperluan militer guna melakukan komunikasi dalam jarak tak terbatas tanpa menggunakan saluran telepon. . (Putra, 2020)

Saat ini, Internet melayani berbagai kebutuhan manusia, berbeda dengan saat pertama kali dikembangkan yang ditujukan untuk keperluan militer. Kegunaan ini mencakup pencarian informasi, komunikasi, jual beli jarak jauh, dan bahkan bermain game online, yang dapat membuat ratusan atau bahkan ribuan pengguna mengakses server atau game yang sama sekaligus. Bermain game online melibatkan koneksi internet karena pemain berpartisipasi dalam game dengan orang-orang dari seluruh dunia, bukan sendirian. Hasilnya, seorang pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain. Pemain dapat terlibat dalam percakapan, kerja sama tim untuk menyelesaikan permainan, persaingan, atau pembelian dan penjualan barang virtual dalam permainan.

Meningkatnya jumlah pemain atau pelanggan game online di Indonesia merupakan indikasi kemajuan industri ini. Selain itu, firma riset "Statista" mengklarifikasi hal ini dengan memperkirakan bahwa 12,4 juta orang Indonesia bermain game online pada tahun 2017. Hingga tahun 2022, angka ini diperkirakan akan meningkat secara signifikan pada tahun-tahun berikutnya. Awal tahun 2001, BolehGame.com melisensikan Nexia Online dari pengembang Korea Selatan Nexon, menandai dimulainya pengembangan game online di Indonesia. Di Indonesia, game online sendiri sangat populer. Karena kesuksesan Nexia, beberapa bisnis di Indonesia terinspirasi untuk melisensikan dan memperkenalkan berbagai game online ke negara tersebut.

Game online adalah jenis perangkat lunak, atau program komputer, yang dilindungi hak cipta. Ika Riswanti Putranti mengartikan hak cipta sebagai satu-satunya kewenangan hukum yang mengatur keadaan-keadaan yang memungkinkan program yang dihasilkan dapat disalin, diubah, dan didistribusikan (diedarkan). Pemegang hak cipta adalah orang, badan usaha, organisasi, yayasan, kartel, atau badan hukum lainnya yang mempunyai hak eksklusif. Suatu karya atau ciptaan yang dilindungi hak cipta tidak dapat disalin, diubah, atau didistribusikan oleh seseorang yang bukan pemegang hak cipta tanpa persetujuan pemiliknya, sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (Putranti, 2010).

Pemilik hak cipta dapat memberikan izin kepada orang lain untuk menggandakan atau mengubah perangkat lunak mereka. Otorisasi tersebut dikenal sebagai lisensi, yang bersifat abadi dan diberikan kepada pemegang hak cipta untuk setiap dan semua tindakan eksklusif yang diberikan oleh pemilik hak cipta kepada mereka. Mengenai penerapan hak cipta sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang selanjutnya disebut Undang-Undang Hak Cipta, Pasal 1.

Undang-Undang Hak Cipta menjunjung tinggi gagasan bahwa pencipta mempunyai hak tunggal untuk melaksanakan ciptaannya, yang memberinya pilihan untuk melaksanakannya sendiri atau memberikan izin kepada orang lain untuk melakukannya dalam jangka waktu tertentu. Oleh karena itu, persetujuan dalam bentuk lisensi harus diperoleh dari pencipta oleh siapa pun yang ingin mengambil bagian dalam pelaksanaan ciptaan dan memperoleh keuntungan finansial darinya.

Perusahaan yang memiliki lisensi hak cipta atas game online bebas mengeksploitasinya untuk tujuan komersial. Bayar per Permainan dan Bayar per item adalah dua cara yang digunakan oleh bisnis perizinan di Indonesia untuk memeras uang dari pengguna game online. Dalam model bayar per permainan, pengguna game online harus membayar sejumlah uang agar dapat mengakses game dalam

jangka waktu yang telah ditentukan. Pengaturan ini sebanding dengan sewa, di mana penyewa diberikan hak untuk menggunakan barang tersebut untuk jangka waktu yang disepakati. Pay Per Item adalah metode yang memungkinkan pengguna bermain game online secara gratis dengan imbalan barang virtual tertentu yang tersedia untuk mereka.

Jika berbicara tentang game yang menggunakan pendekatan Bayar Per Item, banyak gamer yang menggunakan uang sungguhan untuk membeli barang virtual melalui pasar item dalam game. Massively Multiplayer Online Games merupakan jenis game online yang mempunyai komponen transaksi produk virtual (MMO). MMOG, atau game online multipemain masif, pada dasarnya adalah video game yang ribuan atau bahkan ratusan pemainnya terhubung secara bersamaan melalui internet. Beberapa game yang banyak dimainkan masyarakat di Indonesia antara lain Perfect World, Ragnarok, Dota I dan II, Rising Force (RF), GDMO (Global Digimon Masters Online), dan masih banyak lagi.

Banyak hal virtual yang disebut juga aset virtual hadir dalam game online ini. Saat berpartisipasi dalam game online, pemain dapat memiliki barang virtual tersebut. Pemain bisa mendapatkan keuntungan dari memiliki aset virtual saat terlibat dalam game online ini. Kepemilikan barang virtual tersebut juga dapat meningkatkan status sosial pemain dalam game online, terutama jika barang tersebut merupakan barang virtual langka (rare item), atau hanya dapat membuat pengguna merasa senang memilikinya.

Persoalan yang kemudian muncul berkaitan dengan properti virtual yang dimiliki pengguna game online tersebut. Dalam game online yang dimainkan, barang-barang virtual ini memiliki nilai tersendiri. Pada kenyataannya, perdagangan aset virtual ini dapat dilakukan menggunakan uang sungguhan di dunia nyata; proses ini dikenal sebagai RMT (Perdagangan Uang Nyata). Faktanya, pemain game online dapat membelinya dari pemain lain melalui transfer melalui rekening atau metode pembayaran lainnya, tanpa perlu bertemu langsung dengan pemain lain atau mengungkapkan identitas aslinya. Mata uang resmi yang telah diputuskan harus memungkinkan pemain untuk membelinya dari pemain lain atau dari pasar item atau toko yang dibangun oleh pengembang game online.

Transaksi elektronik atau yang dikenal dengan e-commerce merupakan transaksi bisnis yang dilakukan secara online antar pihak tanpa memerlukan pertemuan langsung (Roosdiyana, 2010). Bukan hanya di Indonesia, tapi hampir di seluruh dunia, praktik ini dilakukan. Hal ini terjadi karena para gamer pada dasarnya percaya bahwa harta benda mereka—apa yang mereka hasilkan, buat, atau beli—adalah aset mereka dalam game online. Namun hingga saat ini, belum ada undang-undang yang secara khusus mengatur transaksi aset virtual yang menggunakan teknik RMT (Real Money Trading).

Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (EULA) yang dibuat oleh pembuat game online berfungsi sebagai sarana perlindungan diri eksklusif bagi pemegang lisensi dan bisnis di Indonesia yang melisensikan game online. Bagi para gamer yang akan memainkan game online, EULA ini berfungsi sebagai Term of Service (Tos). Pemain harus menerima EULA ini, yang merupakan kontrak sepihak yang dibuat oleh pengembang game, untuk dapat memainkan game online.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa masalah hak cipta game online tersebut akan muncul. Hak cipta suatu game online dimiliki oleh pembuat game online yang bersangkutan. Pencipta game online adalah pemilik hak pribadi atas game tersebut karena merekalah yang memiliki hak cipta atas game tersebut. Karena transaksi perdagangan uang riil sering digunakan untuk membeli dan menjual barang virtual dalam game online, banyak dari transaksi ini dilarang oleh pengembang game karena dianggap melanggar hukum.

Berdasarkan uraian Latar Belakang masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan 2 permasalahan, yaitu:

1. Bagaimanakah kedudukan hukum *virtual assets* dengan transaksi *real money trading* di Indonesia
2. Bagaimanakah akibat hukum dan perlindungan terhadap konsumen atas jual beli *virtual assets* dengan menggunakan transaksi *real money trading*?

## II. METODE PENELITIAN

Soerjono Soekanto menyatakan bahwa penelitian hukum normatif dan penelitian hukum empiris merupakan dua (dua) kategori penelitian hukum yang dipisahkan berdasarkan tujuannya (Mudzakir, 1984). Penelitian hukum normatif yang didukung oleh data empiris merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk melakukan penelitian hukum normatif, diteliti teks-teks hukum primer, sekunder, dan tersier. Pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual

merupakan jenis pendekatan yang digunakan sesuai dengan penelitian hukum yang dilakukan yang bersifat normatif. Kajian hukum tertulis dari berbagai sudut, termasuk teori, sejarah, filsafat, struktur dan komposisi, ruang lingkup dan materi, konsistensi, penjelasan umum dan uraian pasal demi pasal, formalitas dan kekuatan mengikat suatu undang-undang, serta bahasa hukum yang digunakan, dikenal dengan penelitian hukum normatif (Abdulkadir, 2004).

### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. *Pengaturan Hukum Dari Jual Beli Virtual Assets Dengan Transaksi Real Money Trading*

Negara Indonesia sampai saat ini belum memiliki aturan yang benar – benar khusus mengatur mengenai game online, ataupun berkaitan dengan virtual assets serta transaksi-transaksi yang ada didalam game online. Untuk mengetahui tentang permasalahan tersebut ada tiga peraturan yang dapat digunakan sebagai acuan oleh karena dianggap saling berhubungan, yakni peraturan tentang hak cipta, hukum perikatan dan hukum benda dengan uraian sebagai berikut:

##### a. **Peraturan Dalam Hak Cipta**

Pengembang permainan online selaku pencipta dan pemegang hak cipta dari sebuah permainan online, membuat permainan online tentu dengan fitur-fitur yang menunjang keperluan para calon pemainnya dalam memainkan permainan online tersebut. Salah satu turunan dari permainan online adalah virtual assets. Tidak akan berjalan suatu tujuan dari permainan online yang diciptakan tanpa pula menciptakan sebuah benda-benda virtual yang ada dalam permainan online yang menunjang segala aktifitas kehidupan karakter yang dimainkan seseorang dalam bermain permainan online. Salah satu permainan online yakni “*Call of Duty*”, yang mana tema dari permainan ini adalah cerita fiksi tentang suatu karakter yang dimainkan seseorang dimana karakter tersebut adalah seorang polisi. Maka sudah jelas tentu seorang polisi dalam menjalankan tugasnya membutuhkan perlengkapan dalam menunjang tugasnya, salah satunya polisi membutuhkan perlengkapan seperti, senjata pistol, motor/mobil, tameng, bom, helmet, pakaian anti peluru, serta peralatan lain yang dapat membantunya. Benda-benda tersebutlah yang disebut sebagai virtual assets yang ada pada permainan online khususnya dalam permainan online “*Call of Duty*”.

Namun virtual assets tersebut tidak didapatkan secara cuma – cuma atau gratis bagi para pemainnya, melainkan didapat dengan cara memainkan permainan dengan aktif seperti menyelesaikan suatu misi dengan hadiah virtual assets. Ada cara instan atau cepat mendapatkan sebuah virtual property yaitu dengan cara membelinya kepada pemain lain dengan mata uang resmi virtual game atau membelinya melalui item cash shop yang merupakan fitur yang diciptakan oleh pengembang atau penyedia jasa permainan online untuk menjual berbagai macam virtual assets dengan metode pembayaran atau melalui kredit baik atm ataupun rekening sesuai yang disediakan pihak pelaku usaha.

Pengembang selaku pemegang hak cipta tidak selalu sendiri dalam menjalankan ciptaannya, mereka bisa memberikan lisensi berupa hak ekonominya kepada pihak penyedia jasa permainan online untuk menjalankan ciptaannya. Bagi para calon pemain yang ingin memainkan permainan online tertentu biasanya harus membuat akun dengan syarat-syarat dan ketentuan yang sudah ditentukan penyedia jasa permainan online yang diatur dalam ToS (*Term of Service*) yang biasanya mengatur tentang hak dan kewajiban serta EULA (*End Users Lisenche Agreement*) yang biasanya mengatur tentang hak cipta atas suatu permainan online. Dalam hal ini di Indonesia memiliki undang-undang mengenai hak cipta yaitu tertuang pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Pada pasal 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 disebutkan bahwa “*hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang – undangan*”. Game Online selaku ciptaan, dipegang hak eksklusifnya oleh si pencipta atau penerima hak untuk diumumkan atau diperbanyak atau diberikan izin untuk melakukan suatu pembatasan-pembatasan menurut peraturan yang berlaku. Pengembang game online tersebutlah yang memegang atau memiliki hak eksklusifnya.

Suatu ciptaan dapat dilakukan oleh penciptanya secara langsung, atau dapat dilimpahkan kepada pihak lain. Namun yang diberikan hanyalah hak ekonomi semata, yaitu kemampuan untuk mengembangkan dan mengambil keuntungan secara ekonomi dari suatu ciptaan, bukan hak moral, yang merupakan hak pencipta dan tidak dapat dialihkan kepada orang lain. Penggunaan karya orang lain bergantung pada izin dari pemilik atau pemegang hak cipta. Dalam hak cipta, otorisasi ini disebut sebagai lisensi. Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan pencipta kepada pihak lain untuk

menggunakan ciptaannya dalam batasan tertentu, sebagaimana ditentukan dalam Pasal 1 Angka 20 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang mengatur tentang hak cipta. Misalnya, perusahaan pengembang Seoul Arena asal Korea Selatan memiliki hak cipta atas game online War Zone. Namun karena ketidakmampuannya untuk berkembang secara internasional, perusahaan pengembang game online Indonesia LYTO kemudian memperoleh lisensi untuk mengembangkan dan mengelola seluruh konten game. internet di Indonesia dan memiliki ruang untuk berkembang di seluruh Asia Tenggara.

Aset virtual dalam game online tidak pernah dibahas atau diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Undang-Undang 28 Tahun 2014 mengatur kategori ciptaan yang dilindungi. Karya-karya dalam bidang sains, seni, dan sastra semuanya dilindungi. Video game dan program komputer dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta, sesuai Pasal 40 Ayat 1 Huruf r dan s. Pasal 1 Angka 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mendefinisikan program komputer sebagai kumpulan instruksi yang ditulis dalam bahasa, kode, skema, atau format lain apa pun yang diproduksi untuk memungkinkan komputer beroperasi dan melakukan tugas tertentu. Definisi ini memberikan penjelasan dasar tentang apa itu program komputer. apa yang diinginkan pengguna. Lebih spesifiknya, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tidak memuat pasal yang mengatur secara tegas dan tegas tentang aset virtual dan seluruh turunannya.

## **b. Hukum Perikatan**

EULA (End User License Agreement) atau ToS (Terms of Service) yang diterima oleh kedua belah pihak dan merupakan perjanjian yang menjadi dasar pengikatan kedua belah pihak, mengatur hubungan hukum yang terjalin antara pemain dan penyedia layanan game online. . Seorang pemain harus menerima EULA atau Ketentuan Layanan yang ditetapkan oleh penyedia layanan game online sebelum mereka dapat mulai memainkan game online. Singkatnya, EULA adalah kontrak yang mengatur perizinan layanan game online kepada pemain. EULA awalnya ditampilkan ketika pemain mencoba memasang game online, dan mereka ditawarkan opsi untuk menerimanya atau tidak. Pemain harus memilih "ya" jika ingin menginstalnya. Setelah itu, diasumsikan bahwa pemain menerima semua perjanjian yang dibuat di dalamnya. Peserta tidak dapat berpartisipasi dalam permainan jika memilih "tidak". Pembuat game online merancang perjanjian lisensi pengguna akhir, atau EULA, untuk mengatur perizinan, jenis konten apa yang dilisensikan, berapa banyak komputer dan pada jenis mesin apa game online tersebut dapat diinstal, dan, tentu saja, semua lisensi untuk kepemilikan game online. semua yang ada di game online, termasuk aset virtual. ToS, sementara itu, mengontrol pedoman untuk game online. Perusahaan layanan game online membuat Terms of Service. Seperti yang telah dikatakan sebelumnya, penyedia layanan dan pengembang game online mungkin berasal dari latar belakang yang berbeda-beda.

Keduanya mewakili perjanjian yang berkekuatan hukum antara pemain dan pengembang atau penyedia layanan game online, terlepas dari perbedaan pembuatnya. Selain mengatur hak dan tanggung jawab para pihak, perjanjian tersebut juga mengatur sejumlah bidang game online lainnya, seperti yang berkaitan dengan barang virtual. Aset virtual adalah komponen penting dari game online; beberapa dibuat oleh pengembang game secara langsung, sementara yang lain dapat diubah oleh pemain melalui penggunaan fitur tertentu. Meskipun peraturan yang mengatur aset virtual di berbagai game online berbeda-beda, peraturan tersebut pada dasarnya melindungi aset virtual tersebut dari segi hak komersial, dan pengembang gamelah yang berhak menentukannya.

Pasal 1313 KUH Perdata menyatakan bahwa perjanjian adalah suatu perbuatan yang dilakukan seseorang untuk mengikatkan diri kepada orang lain. Jika demikian, maka EULA atau ToS merupakan perjanjian yang sejalan dengan Hukum Perdata Indonesia. Selain itu, sesuai dengan Pasal 1338 KUH Perdata, setiap perjanjian mengikat para pihak yang membuatnya. Pasal 1338 KUH Perdata memuat asas yang dapat diterapkan: asas kebebasan berkontrak. dimana setiap orang boleh menyepakati apapun selama tidak bertentangan dengan moral atau ketertiban umum. EULA dan ToS memberikan contoh gagasan kebebasan berkontrak, karena memungkinkan pemain untuk secara bebas menerima atau menolak persyaratan yang dinyatakan di dalamnya tanpa adanya paksaan dari penyedia layanan atau pencipta game online. Pemain tidak harus mematuhi dan menerima ketentuan ini untuk memainkan game online yang ditawarkan oleh penyedia layanan game, namun mereka dapat melakukannya jika mereka menginginkannya.

Dalam melakukan perjanjian tentu terdapat syarat-syarat sahnnya seseorang dalam melakukan perjanjian, sebagaimana yang diatur pada Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dimana

syarat-syarat tersebut adalah sepakat, cakap hukum, suatu hal tertentu dan sebab yang halal. Meskipun ditentukan secara sepihak, EULA dan ToS bukan berarti ketentuan di dalamnya tidak dapat berubah menyesuainya sesuai dengan kebutuhan dan keinginan para pemainnya. Dalam hukum perdata disebut *addendum*, dimana para pihak yang melakukan perjanjian sesuai dengan Pasal 1338 KUHPerdata tentang kebebasan berkontrak maka kedua belah pihak dapat merubah atau menambahkan isi atau pokok dari suatu perjanjian jika perjanjian tersebut dianggap merugikan salah satu pihak seperti contoh diatas adalah para pemain yang merasa sangat dirugikan dengan klausula-klausula yang terdapat dalam perjanjian. Jika dalam permainan online maka klausul perjanjian tersebut terdapat pada EULA dan ToS.

### c. Hukum Benda

Komponen tertentu dari aset virtual, termasuk hak milik yang terhubung, dapat dianggap sebagai objek. agar ketentuan hukum obyeknya dapat diterapkan. Pasal 499 KUH Perdata mengatur tentang apa yang dimaksud dengan benda, yaitu segala benda hak milik yang dapat dihubungkan dengan hak milik. Artinya, konsep hak dan barang dapat merujuk pada hal-hal yang bersifat abstrak asalkan berpedoman pada permasalahan hukum dan tidak hanya mengacu pada hal-hal yang bersifat materiil. Dengan kata lain, dari sudut pandang sipil, produk tidak berwujud yang merupakan komponen aset individu (*Vermogens bestanddeel*) dan mempunyai nilai ekonomi juga diakui selain barang berwujud (Usman, 2011).

Pasal 503 KUH Perdata mendefinisikan harta maya sebagai benda bergerak, tidak berwujud, yang bentuknya bersifat fisik dan immateri. Karena aset virtual pada dasarnya berada dalam lingkungan virtual yang hanya dapat dilihat dan tidak dapat disentuh, maka aset virtual juga dikenal sebagai objek tidak berwujud. Karena kepemilikan dapat berpindah dari satu pemain ke pemain lainnya, maka disebut dengan perpindahan. Pasal 499 KUH Perdata menyatakan bahwa hak milik merupakan faktor utama yang menentukan apakah sesuatu termasuk dalam pengertian suatu benda. Menurut pasal 570 KUHP, hak milik adalah kebebasan untuk menikmati sesuatu sesuai dengan peruntukannya dan bertindak bebas atas benda tersebut dengan tetap mempertahankan kedaulatan penuh. Namun tidak boleh bertentangan dengan hukum, ketertiban umum, atau hak orang lain. UU Hukum Perdata.

Hak terbaik atau paling penting atas sesuatu yang berwujud adalah hak milik. Mengingat hal ini, pemilik hak milik diberikan kebebasan yang sebesar-besarnya sehubungan dengan harta benda tersebut, termasuk kemampuan untuk memberikannya, menyewakannya, menjualnya, atau bahkan memusnahkannya, asalkan hal itu tidak bertentangan dengan hak milik. hukum atau peraturan apa pun yang berlaku. Ketika sesuatu dimiliki oleh seseorang, mereka memiliki kendali penuh atas hal tersebut dan tidak dapat diganggu gugat oleh orang lain (*droit inviolable et sacre*). Hak milik mempunyai hakikat yang tidak terbatas, tidak dapat disentuh, dan tidak dapat dicabut bila dilihat melalui kacamata hukum perdata (Usman, 2011).

Penyedia layanan game online pada hakikatnya adalah pemilik hak kepemilikan atas aset virtual. sesuai dengan EULA dan ToS dalam game yang melarang pemain memiliki aset virtual; penyedia layanan game online mempunyai keputusan terakhir atas pengaturan ini. Namun hal ini tidak mengesampingkan anggapan bahwa pengguna game online mungkin memiliki barang virtual. Dalam game online, pengguna pada dasarnya masih dapat mengontrol dan berinteraksi dengan aset virtual meskipun mereka tidak memiliki hak kepemilikan atas aset tersebut. Hak untuk mengendalikan (*bezit*) mungkin berlaku untuk aset virtual. Pasal 529 KUH Perdata mengatur tentang hak menguasai dan mendefinisikannya sebagai wewenang untuk mengurus suatu benda. Menurut rumusan pasal 529, orang yang mempunyai kekuasaan atau hak menguasai pada hakekatnya diberi kemampuan untuk mempertahankan atau menikmati hal-hal yang dikuasainya (Muljadi, 2008).

Meskipun aset virtual adalah milik orang lain dan bukan milik pemain yang menguasainya, namun pemain atau pihak lain tidak bisa begitu saja mengambil atau menguasainya. Meskipun demikian, mereka yang mahir dalam hal ini mampu menjaga harta benda seolah-olah milik mereka sendiri. Salah satu metode kontrol pemain adalah memiliki nama pengguna dan kata sandi yang unik untuk pemilik akun dan hanya dapat digunakan oleh mereka. Oleh karena itu, tidak boleh ada seorang pun atau pihak lain yang dapat mengakses aset virtual orang lain melalui akun game online mereka. Selain dengan sistem barter atau menukarkan barang lainnya, tentunya melalui jual beli aset virtual yang dimiliki oleh peserta game online. Dalam game online, ada beberapa cara berbeda untuk membeli dan menjual: baik melalui proses yang diatur antara penyedia layanan game online dan pemain, atau

melalui perdagangan peer-to-peer di server game online tertentu. Properti virtual dapat diperjualbelikan dalam game online baik di server game maupun di kehidupan nyata dengan uang sungguhan yang dapat digunakan di mana saja. Karena dianggap melanggar hukum, pembelian dan penjualan aset virtual di dunia nyata dengan uang sungguhan seringkali menimbulkan masalah.

Selain fungsi perdagangan, yang memungkinkan pemain lain menukar aset virtual dengan mata uang game, ada juga opsi pembayaran mata uang nyata untuk membeli dan menjual aset virtual, atau kredit yang perlu diperoleh dengan melakukan pembayaran dengan mata uang nyata yang relevan. Mata uang dalam kehidupan nyata. Pengembang atau penyedia layanan menawarkan fungsi ini, dan pemain harus membelinya dari mereka, bukan dari pemain lain. Produsen dan penyedia layanan game online—biasanya mereka yang menawarkan game online gratis—sering menawarkan opsi ini. Mengingat banyak game yang tersedia untuk diunduh dan dimainkan secara gratis, wajar saja jika penyedia layanan atau pengembang menyertakan opsi jual beli untuk menghasilkan uang.

Selain fitur yang disebutkan di atas untuk pembelian dan penjualan aset virtual, pengguna lain juga dapat membeli dan menjual aset virtual menggunakan uang nyata dari transaksi sebenarnya, atau transaksi Real Money Trading (RMT). Pengembang dan penyedia layanan game online ini sering kali memandang pembelian dan penjualan aset virtual sebagai tindakan yang melanggar hukum. Karena dianggap sangat merugikan produsen dan penyedia layanan game online—yang khususnya menawarkan game mereka secara gratis atau free to play—transaksi ini sering dipertanyakan. Akun pengguna, uang virtual dari game online tertentu, dan objek (benda) virtual adalah contoh aset virtual yang sering diperdagangkan pengguna dengan pemain lain.

Alasan mengapa pengembang dan penyedia jasa melarang transaksi jual beli virtual assets sesama pemain dengan menggunakan mata uang asli dunia nyata karena dapat merusak dan mengacaukan sistem ekonomi dalam permainan online. Serta menimbulkan rasa tidak adil bagi para pemain yang tidak mampu menggelontorkan uang lebih untuk membeli benda-benda virtual yang sangat dibutuhkan untuk menunjang segala aktifitas permainan dalam game online tersebut (Landy, 2008) Pemain dengan uang atau dana berlebih tentunya akan memilih jalan pintas untuk mendapatkan benda-benda virtual dengan cara membelinya dengan menggunakan mata uang asli dunia nyata kepada pemain lain yang memilikinya untuk membantu segala kegiatan pemain dalam permainan online tersebut, ketimbang harus memainkan atau mendapatkannya melalui misi-misi dalam permainan yang tentunya dapat menghabiskan waktu yang sangat banyak jika ingin mendapatkan virtual assets khususnya yang memiliki kemampuan khusus atau spesial. Mereka akan memilih jalan pintas dengan cara membelinya, ini sangat berbeda dengan para pemain yang memiliki dana terbatas dalam memainkan permainan online. Maka daripada itu, jual beli dengan transaksi *Real Money Trading* (Mata uang asli dunia nyata) dianggap ilegal oleh pengembang dan penyedia jasa permainan online. Kemudian mereka melarangnya dan membuat peraturan di dalam EULA atau Terms of Service.

Meskipun sudah ada klausula yang melarang pemain untuk melakukan jual beli virtual assets kepada pemain lain dengan menggunakan mata uang asli pada dunia nyata, namun bukan berarti praktik tersebut menghilang melainkan terus menerus ada bahkan terus meningkat dengan perkembangan dari permainan online itu sendiri. Semakin populer permainan tersebut, semakin marak pula terjadi praktik jual beli dengan transaksi real money trading. Pada awal mula dibuat video game adalah untuk sebagai sarana hiburan, namun seiring berjalannya waktu semakin kabur fungsi dari video game itu sendiri yang semakin berubah menjadi sarana mencari keuntungan belaka. Meskipun sudah sangat jelas melanggar peraturan yang tertuang pada klausula pada EULA dan juga pada ToS, namun penyedia jasa maupun pengembang sangat kesulitan menghukum para pemain yang melakukan jual beli virtual assets tersebut, karena tingginya intensitas transaksi dan sulitnya melacak identitas asli dari para pemain permainan online tersebut.

Menurut Pasal 538 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata menyatakan, bezit (hak untuk berkuasa) atas suatu benda diperoleh dengan cara aktif, yaitu dengan melakukan segala perbuatan yang dapat menarik suatu benda kepada si pemain itu sendiri, salah satunya dengan cara bermain dan menyelesaikan misi pada permainan online tertentu. Menurut Rachmadi Usman, Pasal 538 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata, bezit atas suatu benda akan terjadi jika (Usman, 2011):

1. Melakukan suatu perbuatan menepatkan atau menarik, maksudnya adalah harus ada tindakan aktif yang dilakukan diri sendiri untuk mengusahakannya;
2. Yang ditempatkan itu adalah suatu kebendaan, yang dapat berupa benda bergerak maupun tidak bergerak;

3. Kebendaan yang ditarik haruslah ada hubungannya dengan bezitter, artinya harus ada hubungan antara benda dengan sang pemilik;
4. Ada niat untuk mempertahankannya atau menguasai, yaitu hendaknya yang menguasai adalah diri sendiri.

Jika dilihat pada praktiknya, berbagai upaya para pemain permainan online untuk mendapatkan virtual assets yang ingin dijualnya, maka upaya-upaya yang dilakukan para pemain adalah sudah sesuai dengan Pasal 538 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata. Seorang pemain yang ingin mendapatkan virtual assets yang akan dijualnya harus memainkan permainan dalam waktu berjam-jam serta menyelesaikan berbagai misi sulit guna mendapatkan virtual assets yang mereka cari. Disini dapat diartikan bahwa pemain berperan aktif dalam mendapatkan virtual assets yang akan dijual di permainan online. Virtual assets yang dicari dan didapatkan para pemain merupakan benda bergerak yang tidak berwujud serta hak kepemilikannya dipegang oleh pengembang atau penyedia jasa permainan online. Pemain dengan virtual assets nya memiliki hubungan langsung dimana pada dasarnya virtual assets akan digunakan pada karakter seseorang dalam permainan online guna mendapatkan kemampuan lebih yang tidak dimiliki orang lain. Saat pemain mengumpulkan virtual assets tersebut tentu niat awalnya adalah untuk menguasai benda tersebut, oleh karena itu para pemain dapat mempertahankan dari pihak lain yang ingin memiliki atau menguasainya dan bebas pula untuk menggunakan bahkan menjualnya kepada pemain lain.

Berdasarkan uraian diatas, upaya yang dilakukan para pemain adalah upaya untuk mendapatkan bezit dari suatu kebendaan. Seorang pemain yang mendapatkan dan memperoleh virtual assets tersebut secara baik dan jujur dapat disebut sebagai bezzitter yang memiliki itikad baik sesuai pada Pasal 548 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata yang menyatakan bahwa atas bezitter yang beritikad baik memiliki hak-hak nya sebagai beriku:

1. Bahwa ia sampai pada saat kebendaan itu dituntut kembali dimuka hakim, sementara harus dianggap sebagai pemilik kebendaan;
2. Karena daluwarsa dapat memperoleh hak milik atas kebendaan tersebut;
3. Pada saat dilakukan penuntutan kembali akan kebendaan itu dimuka hakim, berhak menikmati segala hasilnya;
4. Ia harus diperthankan atas kedudukannya.

Berdasarkan pasal tersebut dapat dikatakan jelas bahwa para pemain permainan online yang mendapatakan dan memiliki virtual assets dengan cara itikad baik dan jujur berak atas hak-haknya. Termasuk untuk memperoleh keuntungan dari virtual assets tersebut, penjualan tersebut pada dasarnya adalah suatu peralihan penguasaan saja, karena hak milik sesungguhnya masih dipegang oleh pengembang dan penyedia jasa permainan online.

Usaha yang dilakukan para pemain guna mendapatkan virtual assets tersebut adalah sah karena layaknya orang yang bekerja. Berbeda ketika pemain tersebut mendapatkan virtual assets tersebut dengan cara-cara yang curang dan tidak jujur. Meskipun dianggap tidak sah, namun pemain yang melakukan dengan curang atau itikad tidak baik tetap memiliki hak-hak atas kebendaan tersebut sesuai dengan Pasal 549 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata, sebagai berikut:

1. Sampai saat kebendaan itu dituntut kembali dimuka hakim, sementara harus dianggap pemilik kebendaan;
2. Ia menikmati segala hasil kebendaan namun, dengan kewajiban akan mengembalikan kepada pihak yang berhak;
3. Ia harus mempertahankannya dan dipulihkan dalam kedudukannya seperti dalam dikatakan dalam ayat keempat pasal yang lalu.

Para pemain ini tetap mempunyai hak meski dilakukan dengan itikad buruk, seperti barang curian. Namun, tindakan yang diambil adalah ilegal dan mungkin menghadapi tuntutan hukum. Pemain berhak atas aset virtual ini jika mereka dengan jujur dan dengan itikad baik mencoba mendapatkannya dengan berpartisipasi dalam game online. Oleh karena itu, diperbolehkan dan halal bagi kedua pemain untuk melakukan jual beli aset virtual semacam ini. Landasannya adalah perjanjian jual beli antara para peserta transaksi. Jika ada kesepakatan antara kedua pemain, maka transaksi akan terjadi.

Namun, tindakan tersebut ilegal dan melanggar ketentuan jika mereka terhubung dengan perusahaan yang membuat atau mendistribusikan game online untuk membeli dan menjual barang virtual melalui operasi perdagangan uang sungguhan. karena sebelum mulai memainkan game online,

peserta telah membaca dan menyetujui EULA dan ToS. Kalau ada kaitannya dengan hukum Indonesia, bisa dikaitkan dengan Pasal 1338 KUH Perdata yang menyatakan bahwa perjanjian yang sah antara dua orang mengikat keduanya. Dalam hal penyedia layanan game online kemudian mengungkapkan aktivitas jual beli yang dianggap melanggar hukum oleh pemain dan memberikan sanksi, maka pemain yang terlibat dalam transaksi tersebut tidak dapat mengajukan gugatan terhadap penyedia layanan game online tersebut.

Tapi, jika ada kaitannya dengan KUHP, maka penjualan pemain tersebut melanggar kontrak jika ada kaitannya dengan penyedia layanan atau pengembang game online tersebut. Hal ini dikarenakan pemain sengaja melanggar ketentuan EULA (Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir) atau ToS (Ketentuan Layanan), bukan karena mengikuti perjanjian. Seseorang dianggap lalai apabila tidak melaksanakan syarat-syarat perjanjian semula, sebagaimana tercantum dalam Pasal 1238 KUHP. Pasal hukum perdata Indonesia yang mengatur tentang wanprestasi adalah yang disebutkan di atas.

### **3.2. Akibat hukum terhadap konsumen atas jual beli virtual assets dengan menggunakan transaksi real money trading**

Virtual assets seperti yang sudah dijelaskan diawal adalah sebuah hasil karya cipta seseorang yang dibuat dengan kode-kode khusus dalam software komputer sehingga berbentuk menjadi sebuah benda-benda seperti pada dunia nyata. Virtual assets tidak dapat dilepaskan dari yang namanya program komputer karena sudah dianggap menjadi kesatuan yang sama atau utuh, karena yang sifatnya tidak berwujud tentu virtual assets hanya terdapat dalam dunia virtual atau maya yang tidak lain dan tidak bukan adalah kesatuan dari program komputer. Lebih khusus lagi, virtual assets termasuk dalam permainan video karena memang virtual assets adalah benda-benda virtual yang ada dalam sebuah permainan online. Permainan video dan program komputer adalah dua hal yang tidak bisa dilepaskan satu sama lain. Karena dalam menjalankan suatu permainan video tentu dibutuhkan dukungan dari sebuah program komputer.

Virtual assets menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta merupakan ciptaan yang dapat dilindungi, karena termasuk dalam bagian dari permainan video dan suatu program komputer. Seperti yang tertuang dalam Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Disebutkan dalam huruf r dan s dimana permainan video dan program komputer termasuk didalam karya cipta yang dapat dilindungi. Pengembang permainan online ataupun penyedia jasa permainan online disini lebih lanjut disebut sebagai pelaku usaha tentu harus terlebih dahulu mendaftarkan hasil karya ciptaannya jika ingin terlindungi dari segala sesuatu yang dapat merugikan salah satunya adalah dari jual beli virtual assets dengan transaksi real trading money yang dianggap ilegal dan sangat merugikan bagi pelaku usaha. Menurut pendapat Prof. Kollawjin dalam buku Sekardono mengatakan ada dua jenis cara pendaftaran hak cipta yaitu:

1. Konstitutif, bahwa hak cipta atas ciptaan baru terbit karena pendaftaran yang sudah memiliki kekuatan;
2. Delaratif, berarti pendaftaran itu adalah bukan menerbitkan hak, namun hanya memberikan dugaan saja menurut undang – undang orang yang hak ciptanya terdaftar itu adalah benar si pencipta (Soekardono, 1981).

Ketentuan dalam undang-undang menjelaskan hasil karya cipta seseorang harus segera langsung didaftarkan, hal ini dilakukan agar kelak dikemudian hari jika terjadi masalah pemegang hak cipta memiliki pembuktian yang kuat dalam sengketa atau ketika terjadi pelanggaran atas ciptaannya. Apabila sudah terdaftar maka hasil karya cipta seseorang sudah terjamin di mata hukum, apabila ada pihak-pihak yang ingin mengklaim tentu akan sulit jika sudah terdaftar dan terlindungi hasil karya cipta tersebut. Masa berlaku perlindungan ekonomi hak cipta atas suatu karya khususnya program komputer dan permainan video disebutkan dalam Pasal 59 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dimana masa berlakunya selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.

Adapun bentuk perlindungan hukum secara preventif oleh pelaku usaha yakni pengembang permainan online atau penyedia jasa permainan online setelah berhasil mendaftarkan hasil karya ciptaannya akan mendapatkan perlindungan hukum. Upaya berikutnya untuk meminimalisir dari terjadinya pelanggaran, khususnya dalam jual beli virtual assets dengan transaksi *real money trading* yakni dengan membuat klausula atau Terms of Service yang benar-benar dibuat secara tegas mengatur tentang pelarangan transaksi tersebut disertai dengan sanksi-sanksi yang tentunya harus memberatkan

dan membuat efek jera bagi para pemainnya. Pengembang beralih sulit melacak para pemain jika terbukti melakukan transaksi real money trading tersebut. Oleh karena itu pengembang ataupun penyedia jasa permainan online seharusnya merubah tata cara pendaftaran atau registrasi akun bagi para calon pemainnya menggunakan syarat dan ketentuan yang lebih ketat seperti penggunaan identitas asli dalam pendaftaran akun guna mempermudah melacak ketika terjadi pelanggaran terhadap transaksi real money trading dalam permainan online.

Disamping itu upaya lainnya yakni pelaku usaha atau penyedia jasa permainan online sebagai pelaku usaha guna membatasi praktik jual beli virtual assets dengan mata uang asli atau *real money trading* antar sesama pemain adalah dengan cara melibatkan pihak ketiga yang menyediakan website sebagai wadah jual beli untuk melakukan pembatalan atas semua penjualan virtual assets dari permainan online mereka. Menurut hukum yang berlaku di Indonesia, pengembang permainan online atau penyedia jasa permainan online selaku pemegang hak cipta dapat menuntut pemainnya apabila pemain tersebut melakukan jual beli virtual assets dengan transaksi real trading money. Karena seperti yang sudah diuraikan pada bab sebelumnya bahwa para pemain dengan melakukan jual beli virtual assets maka mereka telah melakukan wanprestasi terhadap perjanjian yang sudah disepakati diawal yang terdapat pada EULA (End Users Lisenced Agreement) dan pada ToS (Terms of Service). Pengembang atau penyedia jasa sebagai pelaku usaha dapat menuntut ganti rugi terhadap pemain – pemainnya yang dianggap melakukan wanprestasi. Sebagaimana yang tertuang pada Pasal 1243 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dimana terhadap seseorang yang melakukan wanprestasi yaitu pemain dapat dikenakan biaya ganti rugi akibat kelalaiannya dalam menjalankan sebuah presatsi yang sudah disepakati diawal. Namun pada praktiknya hal ini sangat sulit dijalankan karena sulitnya melacak identitas serta keberadaan asli di dunia nyata para pemain yang bersangkutan.

Akibat kurangnya regulasi khususnya di Indonesia, maka transaksi jual beli virtual assets terus dan akan tetap terjadi apabila pemerintah belum membuat peraturan atau undang-undang yang secara khusus mengatur tentang virtual assets. Ditambah sulitnya penegak hukum dalam menegakan pelanggaran atas dilanggarnya hak cipta pemegang hak cipta karena peristiwa tersebut terjadi pada permainan online dimana hanya terjadi pada dunia virtual bukan pada dunia nyata. Kemudian para pemain khususnya yang berasal dari negara Indonesia sudah menganggap hal tersebut adalah hal biasa dan lumrah serta menganggap hal tersebut tidak melanggar suatu aturan apapun karena dalam menyetujui EULA (*End Users Lisenced Agreement*) dan ToS (*Term Of Service*) tidak teliti dalam membaca serta memahami isi dari klausula-klausula yang ada didalamnya, melainkan hanya melakukan skip dan yes dalam mengisinya. Hal diatas sangat relevan dengan teori sistem hukum milik Lawrence Meir Friedman, dimana suatu hukum tidak akan berjalan dengan baik apabila tidak didukung dengan Substansi (yaitu peraturan hukum yang ada), struktur (Penegak hukum yang bersih), dan budaya (Kebiasaan dari masyarakatnya sendiri) ketiga hal tersebutlah yang belum terpenuhi. Maka akan sulit dalam menegakan perlindungan hukum atas hak cipta permainan online serta terhadap virtual assets dan bagaimana regulasi sebenarnya tentang transaksi jual beli virtual assets dalam permainan online di Negara Indonesia.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Kedudukan hukum *virtual assets* di Indonesia terdapat dalam beberapa undang – undang, yakni Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Undang-Undang Hak Cipta menyebutkannya dalam Pasal 40 Ayat 1 Huruf r yaitu permainan video dan huruf s yaitu program komputer. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata pada pasal 1313 yaitu tentang perikatan dimana setiap pemain dalam melakukan jual beli harus terlebih dahulu saling sepakat antara keduanya. Serta 1338 dimana setiap perjanjian dianggap sebagai undang – undang, contohnya adalah *EULA (End Users Lisenced Agreement)* dan *ToS (Terms of Service)*. Serta pasal 499 KUHPerdata tentang benda, kemudian *virtual assets* dianggap benda bergerak yang tidak berwujud tertuang pada pasal 503 KUHPerdata tentang benda berwujud dan tak berwujud.
2. Akibat hukum jual beli *virtual assets* dengan transaksi *real trading money* yang dilakukan antar sesama pemain dianggap sah apabila *virtual assets* tersebut didapat dengan itikad baik dan cara jujur dengan cara memainkan permainan tersebut dengan benar tanpa kecurangan. Namun apabila

ditarik kembali oleh penyedia dan pengembang permainan *online* tentu dianggap telah melanggar klausula dan dapat menuntut para pemain yang melakukan transaksi *real money trading*. hal tersebut disebabkan pemain telah melanggar klausula pada *EULA (end users lisenced agreement)* dan *ToS (term of service)*. Adapun dengan cara penyedia dan pengembang mendaftarkan ciptaannya, *virtual assets* merupakan hasil karya yang dapat dilindungi sesuai Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Ayat 1 Huruf r dan s yang menyebutkan permainan video dan program komputer, serta dengan membuat *EULA (end user lisenced agreement)* dan *ToS (term of service)* yang mengatur tegas tentang jual beli *virtual assets* dengan transaksi *real trading money*.

#### DAFTAR BACAAN

- Abdulkadir, M. (2004). *Hukum dan Penelitian Hukum*. Bandung: PT.Citra Aditya Bakti.
- Agustya Mahaputra, I.B. Gede, I. M. A. M. P. (2022). Theoretical View on The Position of The Consumer in Acceptance of Product Advertising. *Jurnal Hukum Prasada, Universitas Warmadewa, 1(1)*.
- Landy, G. K. (2008). *The IT/Digital Companion A Comprehensive Busnisess Guide To Software Internet And IP Law Includes Contract And Web Forms*. Amerika Serikat: Syngress Public.
- Mudzakir. (1984). *Posisi Hukum Kejahatan Dalam Sistem Peradilan Pidana, Desertasi. Soekanto, Soerjono Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press.
- Muljadi, K. (2008). *Perikatan Yang Lahir Dari Perjanjian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Putra, I. M. A. M. (2020). Tanggungjawab Hukum Bank Terhadap Nasabah dalam Hal Terjadinya Kegagalan Transaksi pada Sistem Mobile Banking. *Kertha Wicaksana, 14(2)*.
- Putranti, I. R. (2010). *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*. Yogyakarta: Gallery Ilmu.
- Roosdiyana, F. (2010). *Keabsahan Kontrak Elektronik Dalam Penyelenggaraan Transaksi Elektronik*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Soekardono, R. (1981). *Hukum Dagang Indonesia I*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Usman, R. (2011). *Hukum Kebendaan*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Yuhelizar. (2008). *10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata;