

PENYALAHGUNAAN BENDA VIRTUAL DALAM PERMAINAN GAME ONLINE DI INDONESIA

Putu Bagus Gandiwa Dhanandjaya, I Nyoman Putu Budiarta, Desak Gde Dwi Arini
Fakultas Hukum, Universitas Warmadewa, Denpasar - Bali, Indonesia
itsmegd9@gmail.com, budiarthaputu59@gmail.com, arinidesak1960@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi menghadirkan berbagai hiburan seperti *game* yang bersifat *offline* maupun *online*. *Game Online* banyak diminati di kalangan anak-anak dan remaja. Tujuan permainan *game online* di Indonesia adalah untuk mengetahui dampak positif dari *games online* untuk mahasiswa, untuk mengetahui dampak negatif dari *games online* untuk mahasiswa, dan untuk mengetahui cara mengatasi efek negatif dari *game online*. Kini *game online* bukan hanya sebatas permainan saja, namun didalamnya terdapat aktivitas seperti jual-beli *item* yang termasuk ke dalam benda virtual. Walaupun tidak memiliki bentuk nyata, akan tetapi benda virtual tersebut dianggap berharga bagi para pemain. Metode penelitian hukum normatif yang tentunya akan menghasilkan argumentasi baru. Karena adanya kegiatan jual-beli terhadap benda virtual dengan cara online, tentu saja akan ada penyalahgunaan benda virtual tersebut untuk melakukan penipuan. Bagaimana pengaturan terhadap benda virtual dalam permainan *game online* di Indonesia. Bagaimana sanksi pidana terhadap penyalahgunaan benda virtual dalam permainan *game online* di Indonesia. Dalam penulisan penelitian ini dipergunakan penelitian hukum secara normatif yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder yakni dengan mempelajari dan mengkaji asas-asas hukum dan kaedah-kaedah hukum positif yang berasal dari bahan-bahan kepustakaan dan peraturan perundang-undangan. Simpulan dari penelitian ini bahwa benda virtual dapat disebut benda sesuai dengan hukum benda di Indonesia dan adanya sanksi pidana terhadap pelaku penyalahgunaan benda virtual.

Kata Kunci : *Benda Virtual, Penyalahgunaan, Permainan Game Online*

Abstract

Technological developments present a variety of entertainment such as offline and online games. Online games are in great demand among children and teenagers. The purpose of playing online games in Indonesia is to find out the positive impact of online games for students, to find out the negative impacts of online games for students, and to find out how to overcome the negative effects of online games buying and selling items that belong to virtual objects. Although it doesn't have a real form, these virtual objects are considered valuable for players. The normative legal research method will certainly generate new arguments. Due to the online buying and selling of virtual objects, of course there will be misuse of these virtual objects to commit fraud. How is the arrangement of virtual objects in online games in Indonesia. How are criminal sanctions against abuse of virtual objects in online games in Indonesia. In writing this research, normative legal research is used, namely legal research carried out by examining library materials or secondary data, namely by studying and reviewing legal principles and positive legal principles derived from library materials and legislation. The conclusion from this research is that virtual objects can be called objects according to the law of objects in Indonesia and there are criminal sanctions against perpetrators of abuse of virtual objects.

Keywords: *Misuse, Virtual Property, Online Games*

I. PENDAHULUAN

Game online mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan komputer sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum (Kusumadewi, 2009). Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet (Rini, 2011). Permainan Video (*Video Games*) telah mengalami kemajuan yang sangat pesat sejak pertama kali dikenal sekitar tahun 1960-an. Menurut Nicolas Esposito, permainan video merupakan permainan yang dimainkan berkat adanya seperangkat audio visual dan dapat didasarkan pada sebuah jalan cerita. Sejak pertama kali dicetuskannya permainan video, kini telah berevolusi dari sesuatu yang sedikit diminati oleh orang dan sederhana menjadi sesuatu yang dinikmati banyak orang di

seluruh dunia (Kustiawan, Andri Arif, 2019). Pada awalnya permainan video hanya dimainkan dengan alat (konsol) khusus dan merupakan suatu barang yang sangat mewah. Permainan video yang awalnya hanya dimainkan oleh anak-anak dan remaja kini dimainkan oleh semua orang tanpa memandang usia. Contoh permainan video yang terkenal saat ini adalah *Grand Theft Auto*, *Mobile Legend*, *Player Unknown Battleground (PUBG)*, *DoTA*, *Counter Strike*, *Valorant*. Semenjak ditemukannya internet. Benda virtual merupakan benda yang tidak bisa disentuh dan hanya bisa kita lihat di dunia maya, yaitu contohnya pada Game Online. Di Indonesia, terdapat banyak developer yang memberikan ketersediaan situs game online untuk media bisnis. Terhadap beberapa orang, game online hanya sebatas alternatif sarana hiburan. Tetapi game online bisa juga dijadikan ladang berbisnis guna mendapatkan laba ekonomi. Beberapa pemain game online memanfaatkan media game online ini untuk menambah pendapatan melalui jalan membuat (*crafting*) dan mencari barang (*farming*) atau mata uang dalam game tersebut yang selanjutnya hasil barang serta mata uang game (*virtual money*) akan dijual kepada pemain game lainnya. Dikarenakan semakin banyak orang-orang yang menggunakan game online untuk mendapatkan penghasilan serta semakin meningkatnya peminat game, bisa dikatakan bahwa dengan berbisnis game online dalam menjual dan membeli barang yang berguna membantu dan mempermudah dalam game online tertentu cukup membuahkan hasil yang tergolong tinggi.

Tetapi tak semua pemain yang menggunakan game online sebagai ladang berbisnis jual – beli barang ataupun uang virtual menggunakan sikap yang jujur dalam bertransaksi dengan pembelinya. Beberapa dari mereka pun dapat ditemui melakukan perbuatan yang curang melalui tindakan penipuan kepada pemain lainnya yang melakukan transaksi dengan mereka. Selain terjadinya penipuan dalam transaksi benda virtual tersebut, beberapa gamers nakal juga menjadikan benda virtual sebagai alat betting/perjudian. Berkembangnya esports sebagai sebuah kompetisi memberikan pengaruh besar pada bidang ekonomi. Hal ini mampu memancing berbagai pihak untuk ikut berkecimpung dalam dunia esports. Bukan hanya peluang menjadi pemain atau *caster* (komentator), tetapi juga berkembangnya bisnis *betting* atau judi. Berdasarkan penjabaran hal diatas, maka penulis berminat untuk melakukan penelitian lebih jauh dengan mengangkat judul Adapun permasalahan yang timbul dari uraian latar belakang diatas yakni Bagaimanakah pengaturan benda virtual dalam permainan game online di Indonesia? Serta bagaimanakah sanksi pidana terhadap pelaku kejahatan.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian hukum normatif yang tentunya akan menghasilkan argumentasi baru. Dalam menemukan argumentasi baru ini memerlukan *legal sources* (bahan hukum) bahan hukum seperti peraturan perundang – undangan, serta putusan hukum (Gede Atmadja I Dewa dan Putu Budiarta I Nyoman, 2018). Dalam penelitian ini seperti pada lazimnya dibedakan antara data yang didapatkan secara langsung dari lapangan dan dari bahan - bahan pustaka yang didapatkan langsung dari lapangan merupakan suatu bahan hukum primer, sedangkan yang didapatkan dari bahan bahan pustaka dapat disebut bahan hukum sekunder (Mamudji, 2013).

Adapun sumber bahan hukum yang digunakan dalam penulisan ini yakni sumber data primer Bahan hukum primer, yaitu bahan-bahan yang menjadi dasar hukum. Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari peraturan perundang-undangan. Sumber bahan hukum dikumpulkan menggunakan Teknik pengumpulan bahan hukum menggunakan metode dokumenter, yang mana bahan hukum yang diperoleh tersebut kemudian dilakukan dikelompokkan secara sistematis yang selaras dengan permasalahan yang dihadapi, pengelompokan memiliki tujuan untuk memilih bahan hukum dengan analisa yang baik. Setiap bahan hukum baik primer atau sekunder yang telah dianalisis kemudian diolah melalui metode pengkategorisasian sebagai pengklasifikasi bahan hukum secara selektif.

Tujuan permainan game online diindonesia adalah untuk mengetahui dampak positif dari games online untuk mahasiswa, untuk mengetahui dampak negatif dari games online untuk mahasiswa, dan untuk mengetahui cara mengatasi efek negatif dari game online Kini *game online* bukan hanya sebatas permainan saja, namun didalamnya terdapat aktivitas seperti jual-beli *item* yang termasuk ke dalam benda virtual.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Pengaturan Benda Virtual Dalam Permainan Game Online Di Indonesia*

Game Online merupakan salah satu sistem elektronik yang hanya dapat digunakan dengan perangkat elektronik (Agesti, 2019). Aktivitas – aktivitas yang dilakukan pada dunia *cyber* walaupun memiliki sifat yang maya bias diklasifikasikan ke dalam perbuatan hukum yang nyata (Ramli, 2004). Benda Virtual ini pada dasarnya digunakan di dalam sebuah dunia yang diciptakan melalui jaringan internet, dunia ini disebut dunia virtual (*Virtual World*). *Virtual world* merupakan ruang lingkup yang diaplikasikan dengan komputer, dengan satu atau berbagai wujud lainnya yang tersedia sejak 1970 yang berawal dari jenis permainan dengan tulisan sebagai dasarnya. Pada zaman sekarang tidak sedikit benda – benda yang tersedia pada dunia nyata yang dipergunakan dalam keseharian pun mempunyai bentuk berbeda. Benda – benda tersebut tak hanya memiliki bentuk nyata, tetapi telah mempunyai bentuk yang tak nyata atau biasa dinyatakan virtual yang populer pada jagat *cyber*. Hal tersebut terjadi karena adanya perkembangan teknologi yang pesat. Dunia virtual merupakan penjabaran dari melaksanakan suatu hal yang dibantu oleh media computer, yang menghasilkan adanya interaksi diantara individu – individu yang ada. Pada komputer tersebut terdapat benda virtual yang dipakai oleh individu sebagai sarana komunikasi dan interaksi. Analisis tentang apakah benda virtual adalah sebuah benda, akan tertuju kepada makna benda yang tertera pada Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Karena ketentuan-ketentuan mengenai kebendaan diatur di dalam Kitab Undang- Undang Hukum Perdata. Pengertian benda menurut hukum benda di Indonesia dapat diartikan sebagai sesuatu apapun itu yang memiliki wujud ataupun tidak bisa dikatakan sebagai hak milik sebagaimana seperti yang tertera pada pasal 499 KUH Perdata yakni barang adalah tiap benda dan tiap hak yang dapat menjadi obyek dari hak milik yang memiliki unsur yakni segala sesuatu yang dapat dijadikan objek hak milik, memiliki wujud maupun tidak berwujud, dapat dialihkan, memiliki nilai ekonomis. Benda yang dimaksudkan undang-undang hanya sesuatu yang bisa dimiliki seseorang, untuk itu segala sesuatu yang tak bisa dimiliki seseorang bukan kategori yang dimaksudkan oleh KUH Perdata (buku II), seperti bulan, bintang, laut, udara, dan sebagainya. Berdasarkan uraian tentang benda dan uraian tentang benda virtual yang dijelaskan pada sub-bab sebelumnya, benda virtual merupakan produk yang dihasilkan atas teknologi komputer serta internet yang berkembang dengan pesat yang dimana dihasilkan melalui kode yang terbentuk atas rumus algoritma hingga terbentuk sebuah objek yang memiliki manfaat yang sebanding dengan benda pada dunia yang kasat mata namun hanya bisa digunakan di dalam dunia *cyber* (Ramli, 2004). Benda Virtual ini diperlakukan selayaknya benda pada dunia kasat mata, serta mempunyai nilai ekonomis seperti benda di dunia kasat mata. Benda Virtual ini sering diperdagangkan yang dimana uang digunakan pada saat melakukan transaksi seperti di dunia nyata. Benda Virtual yang lumrah diperdagangkan salah satunya adalah *item-item* yang ada di dalam *game online* yang hanya bisa digunakan di dalam dunia *game* saja yang mana dunia *game* ini termasuk ke dalam dunia siber.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka akan timbul sebuah pertanyaan apakah benda virtual juga dapat dikategorikan sebagai sebuah benda yang dapat dijadikan sebagai objek hak milik. Untuk mendapatkan jawabannya maka perlu mencermati kembali karakteristik dari benda virtual. Cara mendapatkan hak milik atas suatu benda salah satunya adalah melalui penciptaan. Maksudnya adalah seseorang dapat memperoleh hak milik atas suatu benda baru yang diciptakannya. Lalu telah dijelaskan pula bahwa benda virtual diciptakan dan dibuat melalui teknologi komputer, maka dari itu pencipta benda virtual tersebut berhak memperoleh hak milik atas ciptaannya. Selain melalui penciptaan, cara lain memperoleh hak milik atas suatu benda adalah melalui penyerahan, dengan kata lain hak milik diperoleh dengan alas hak (*recht titel*) tertentu misalnya melalui jual-beli, penyerahan, hibah, dan sebagainya. Berdasarkan uraian analisis perbandingan unsur-unsur benda dengan benda virtual diatas, maka dapat disimpulkan bahwa benda virtual memiliki unsur-unsur dari benda sebagaimana diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yaitu benda virtual dapat dijadikan objek hak milik, benda virtual merupakan benda tidak berwujud sesuai dengan ketentuan pasal 503 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, dan benda virtual mempunyai nilai ekonomis yakni memiliki nilai yang dapat dihargai dengan uang karena pada perdagangannya menggunakan uang nyata dan mempunyai benefit kepada mereka yang memilikinya.

2. *Kejahatan Terhadap Benda Virtual Dalam Permainan Game Online*

Dalam delik terdapat satu unsur yang selalu ada terhadap harta benda yaitu unsur 'barang'. Tindak pidana tersebut dalam bidang hukum pidana dapat dibagi menjadi dua macam perbuatan yakni yang pertama adalah perbuatan tidak memenuhi suatu perjanjian (*wanprestasi*), sebagian besar dari penggelapan barang dan merugikan orang berpiutang dan berhak. Kedua, perbuatan melanggar hukum perdata (*onrechtmatige daad*) dari pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, sebagian besar dari tindak pidana lainnya yaitu pencurian, pemerasan dan pengancaman, penipuan, penghancuran atau perusakan barang.

Selain kejahatan di atas, harta benda seringkali digunakan sebagai sarana pertarungan dalam perjudian. Perjudian berasal dari kata judi yang berarti permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Definisi judi atau perjudian menurut Kartini Kartono yakni adalah pertarungan dengan sengaja, yakni dengan kata lain mengagungkan secara sengaja sesuatu hal yang memiliki nilai yang berharga yang secara dasar memahami resiko dan sesuatu yang diharapkan pada permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum mutlak menghasilkan sesuatu (Kartono, 2009). Dengan ancaman pidana sebagaimana yang diatur dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP menentukan sebagai berikut Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah. Judi secara *online* sendiri diatur dalam pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal tersebut melarang siapa saja yang dengan sengaja mendistribusikan informasi atau dokumen digital bermuatan judi. Lebih lanjut di pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 berisi ancaman pidana kurungan paling lama enam tahun, dan denda maksimal satu milyar rupiah. Dunia virtual permainan *game online* berisikan sebuah lingkungan yang memberikan keleluasaan kepada para pemain untuk menikmati pengalaman bermain dengan koleksi *item* di dalam *game* yang berhasil didapatkan, menyelesaikan misi yang disediakan oleh *game*, dan berinteraksi dengan pemain lain. Dunia virtual ini sejatinya memiliki sebuah sistem ekonomi, yang memperkenalkan para pemain untuk melakukan transaksi jual-beli terhadap *item* maupun mata uang di dalam *game* tersebut, bahkan dalam praktiknya sering kali dilakukan dengan mata uang asli (*Real Money Trading*). Dengan begitu banyak pemain *game online* menjadikannya sarana untuk berbisnis. Sebagian pemain *game online* memanfaatkan sarana *game online* ini sebagai sumber pendapatan melalui pembuatan (*crafting*) dan pencarian barang (*farming*) atau mata uang dalam *game* itu yang selanjutnya akan diperdagangkan hasil barang serta mata uang *game* (*virtual money*) tersebut kepada pemain lainnya. Karena tidak sedikitnya mereka yang menggunakan *game online* ini sebagai sumber pendapatan dan semakin meningkatkan minat seseorang untuk bermain *game*, bisa disimpulkan yakni bisnis *game online* dalam memperdagangkan barang atau mata uang yang berguna membantu dan mempermudah dalam permainan *game online* tertentu sangat menjanjikan.

Dikarenakan rumitnya untuk bertransaksi ataupun mengaktifkan *Community Market*, para pengguna *platform steam* lebih memilih melakukan transaksi diluar *Community Market* seperti di *Instagram*, *Facebook*, *Twitter* dan lain-lain. Dimana keamanan bertransaksi jual-beli tidak terjamin seperti pada *Steam Community Market*, sehingga seringkali terjadi penipuan dalam transaksi jual-beli *item* dalam *game* tersebut. Contoh kasus penipuan yang terjadi, pelaku mengaku bernama Dhimas M Ash Shiddiqy menawarkan *item* Dota 2 di salah satu grup Facebook Dota, dimana korban tertarik untuk membeli *item* di *game* Dota 2 sebanyak 24 buah seharga Rp. 492.000. Setelah bersepakat masalah harga, korban diberikan nomor rekening untuk melakukan pengiriman uang ke rekening tersebut atas nama Rio Cristover, setelah uang ditransfer ternyata korban langsung dihapus dari daftar pertemanan Steam dan menonaktifkan Facebooknya. Selain terjadi pada pembeli, penipuan sering kali terjadi pada penjual, modus yang dilakukan oleh penipu sering kali dengan pemalsuan dokumen, yaitu dengan memesan *item* yang akan dibeli dan mengatakan akan *Transfer* melalui rekening, ternyata pelaku mengirimkan bukti *transfer* palsu, dan penjual akan tertipu untuk mengirimkan *item*-nya.

Perlindungan hukum terhadap konsumen telah diatur dalam Undang – Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Keberadaan Undang-Undang Perlindungan Konsumen seperti yang tertera dalam pasal 1 angka 1 adalah suatu upaya untuk memastikan adanya jaminan atas kepastian hukum dalam memberi perlindungan kepada konsumen. Salah satu cara yang paling utama dalam mencapai keseimbangan antara perlindungan konsumen adalah dengan menegakkan hak – hak

konsumen. Selain hak konsumen, merupakan kewajiban pelaku usaha untuk memberikan informasi yang diatur dalam Pasal 7 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Selain dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen, perbuatan yang dilarang oleh pelaku usaha juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Apabila pelaku usaha melakukan penipuan terhadap konsumen, maka dianggap telah melanggar ketentuan dalam pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik kemudian pelanggaran terhadap ketentuan pasal tersebut akan dikenakan ancaman pidana yang diatur dalam pasal 45A ayat (1) Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyatakan bahwa Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

3. Kejahatan Terhadap Benda Virtual Dalam Permainan Game Online

Dalam delik terdapat satu unsur yang selalu ada terhadap harta benda yaitu unsur 'barang'. Tindak pidana tersebut dalam bidang hukum pidana dapat dibagi menjadi dua macam perbuatan yakni yang pertama adalah perbuatan tidak memenuhi suatu perjanjian (*wanprestasi*), sebagian besar dari penggelapan barang dan merugikan orang berpiutang dan berhak. Kedua, perbuatan melanggar hukum perdata (*onrechtmatige daad*) dari pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, sebagian besar dari tindak pidana lainnya yaitu pencurian, pemerasan dan pengancaman, penipuan, penghancuran atau perusakan barang.

Selain kejahatan di atas, harta benda seringkali digunakan sebagai sarana pertaruhan dalam perjudian. Perjudian berasal dari kata judi yang berarti permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Definisi judi atau perjudian menurut Kartini Kartono yakni adalah pertaruhan dengan sengaja, yakni dengan kata lain mengagungkan secara sengaja sesuatu hal yang memiliki nilai yang berharga yang secara dasar memahami resiko dan sesuatu yang diharapkan pada permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak/belum mutlak menghasilkan sesuatu (Kartono, 2009). Dengan ancaman pidana sebagaimana yang diatur dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP menentukan sebagai berikut Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah. Judi secara *online* sendiri diatur dalam pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal tersebut melarang siapa saja yang dengan sengaja mendistribusikan informasi atau dokumen digital bermuatan judi. Lebih lanjut di pasal 45 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 berisi ancaman pidana kurungan paling lama enam tahun, dan denda maksimal satu milyar rupiah. Dunia virtual permainan *game online* berisikan sebuah lingkungan yang memberikan keleluasaan kepada para pemain untuk menikmati pengalaman bermain dengan koleksi *item* di dalam *game* yang berhasil didapatkan, menyelesaikan misi yang disediakan oleh *game*, dan berinteraksi dengan pemain lain. Dunia virtual ini sejatinya memiliki sebuah sistem ekonomi, yang memperkenalkan para pemain untuk melakukan transaksi jual-beli terhadap *item* maupun mata uang di dalam *game* tersebut, bahkan dalam praktiknya sering kali dilakukan dengan mata uang asli (*Real Money Trading*). Dengan begitu banyak pemain *game online* menjadikannya sarana untuk berbisnis. Sebagian pemain *game online* memanfaatkan sarana *game online* ini sebagai sumber pendapatan melalui pembuatan (*crafting*) dan pencarian barang (*farming*) atau mata uang dalam *game* itu yang selanjutnya akan diperdagangkan hasil barang serta mata uang *game* (*virtual money*) tersebut kepada pemain lainnya. Karena tidak sedikitnya mereka yang menggunakan *game online* ini sebagai sumber pendapatan dan semakin meningkatkan minat seseorang untuk bermain *game*, bisa disimpulkan yakni bisnis *game online* dalam memperdagangkan barang atau mata uang yang berguna membantu dan mempermudah dalam permainan *game online* tertentu sangat menjanjikan.

Dikarenakan rumitnya untuk bertransaksi ataupun mengaktifkan *Community Market*, para pengguna *platform steam* lebih memilih melakukan transaksi diluar *Community Market* seperti di *Instagram*, *Facebook*, *Twitter* dan lain-lain. Dimana keamanan bertransaksi jual-beli tidak terjamin seperti pada *Steam Community Market*, sehingga seringkali terjadi penipuan dalam transaksi jual-beli *item* dalam *game* tersebut. Contoh kasus penipuan yang terjadi, pelaku mengaku bernama Dhimas M Ash Shiddiqy menawarkan *item* Dota 2 di salah satu grup Facebook Dota, dimana korban tertarik

untuk membeli *item* di *game* Dota 2 sebanyak 24 buah seharga Rp. 492.000. Setelah bersepakat masalah harga, korban diberikan nomor rekening untuk melakukan pengiriman uang ke rekening tersebut atas nama Rio Cristover, setelah uang ditransfer ternyata korban langsung dihapus dari daftar pertemanan Steam dan menonaktifkan Facebooknya. Selain terjadi pada pembeli, penipuan sering kali terjadi pada penjual, modus yang dilakukan oleh penipu sering kali dengan pemalsuan dokumen, yaitu dengan memesan *item* yang akan dibeli.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Pengaturan benda virtual terdapat dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, dilakukan dengan cara membandingkan unsur-unsur benda virtual yang memiliki unsur yang sama dengan benda yang diatur dalam buku 2 (dua) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata pada pasal 499 tentang objek hak milik dan pasal 503 tentang benda berwujud dan tidak berwujud. Akan tetapi pengaturan benda virtual membutuhkan pengaturan dalam sebuah Undang-Undang yang khusus yang mengatur tentang pengertian benda virtual, bentuk-bentuk benda virtual, fungsi, dan sanksi apabila melakukan penyalahgunaan benda virtual tersebut. Sehingga tidak adanya kekosongan norma apabila terjadi peristiwa hukum yang menyangkut benda virtual (*virtual property*). Benda Virtual dalam permainan *game online* merupakan suatu ciptaan manusia yang dibuat menggunakan teknologi komputer dan internet, dengan kode-kode, dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata dan hanya berlaku di dalam dunia *game online* itu sendiri. Dengan kata lain benda virtual merupakan sebuah objek benda tidak berwujud. Kejahatan terhadap Benda virtual memiliki beberapa macam bentuk seperti, penipuan, dan perjudian. Kejahatan ini sudah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana pasal 378 dan pasal 303. Bentuk penyalahgunaan tersebut dilakukan secara online sehingga pengaturan lebih khusus melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik pada pasal 28 dan pasal 45A untuk penipuan jual-beli online, dan pasal 27 ayat 2 untuk perjudian online. Penipuan dalam jual beli online ini diatur dalam ketentuan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada pasal 28 ayat (1) dan sanksi pidana penjara selama 6(enam) tahun atau denda sebesar satu milyar yang diatur dalam pasal 45A ayat (1). Sedangkan untuk perjudian online diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pasal 27 ayat (2) dan sanksi pidana penjara selama 6(enam) tahun atau denda sebesar satu milyar rupiah.

2. Saran

Kepada Pemerintah Khususnya Instansi Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia perlu meningkatkan pengawasan terhadap *website- website* ilegal penyedia jasa judi online, memperketat pengawasan terhadap aplikasi-aplikasi penyedia jasa jual-beli online (*Online Shop*) agar mengurangi kasus penipuan dalam jual beli secara online serta perlunya dibentuk sebuah peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang benda virtual mengingat semakin banyaknya digunakan benda virtual dalam kehidupan sehari-hari seperti mata uang digital hingga *item-item game online*. Kepada *Developer* selaku pengembang Permainan Game Online perlu melakukan koordinasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia untuk melakukan pengawasan terhadap *website-website* perjudian/*betting* dan melaporkannya apabila terdapat *website* yang menyediakan jasa *betting*. Kepada masyarakat terutama masyarakat yang gemar bermain *game online* agar selalu berhati-hati dalam melakukan transaksi jual-beli agar tidak tertipu oleh *seller* yang tidak bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Agesti, I. (2019). Perlindungan Hukum Pengguna Aplikasi Game Online Terkait Data Pribadi Dan Virtual Property Pada Aplikasi Game Online *Android Mobile Legends : Bangbang*. *Kumpulan Jurnal Mahasiswa Fakultas Hukum, Universitas Brawijaya*.
- Gede Atmadja I Dewa dan Putu Budiarta I Nyoman. (2018). *Teori Hukum*. Setara Press.
- Kartono, K. (2009). *Patologi Sosial*. Rajawali Press.
- Kustiawan, Andri Arif, U. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, AE. Media Grafika.
- Kusumadewi, T. (2009). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Sosial Pada Remaja (skripsi-dipublikasikan)*. Universitas Indonesia.

- Mamudji, S. dan S. (2013). *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. Raja Grafindo Persada.
- Ramli, A. M. (2004). *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*. PT. Refika Aditama.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Pustaka Mina.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008
Pasal 303 ayat (1) KUHP