

## Aspek Hukum Kebendaan *Virtual Property* dalam *Real Money Trading* Ditinjau dari Buku II KUHPerdara dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak

Anastasya Putri Salsabilla\*, Muhammad Faiz Mufidi, Rimba Supriatna

Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

\*anastasyasalsabilla631@gmail.com, mufam57@gmail.com, rimba@unisba.ac.id

**Abstract.** Electronic games or games are one of the entertainment media that are currently very loved by many people. Its development is currently going viral with the recognition of games as a sport in various countries or better known as e-sports or electronic sports. In the game there are virtual objects or what is called virtual property created by the creator or developer. This virtual property has an economic value which is currently traded by the game players themselves, which is called real money trading. This is considered detrimental to the developer as the creator. Based on this phenomenon, the problems in this study are formulated as follows: (1) How is the position of Virtual property in online games as legal objects related to material law based on Book II of the Civil Code? (2) What are the legal consequences of actions taken by players in Real money trading related to buying and selling Virtual property in online games in terms of Book III of the Civil Code? The researcher used the normative juridical method. The data collection technique used in this research is literature study. The data analysis technique used in this research is qualitative normative analysis. The results of this study are: virtual property can be said to be a movable object but not tangible and can be attached to an ownership or property rights based on the laws and regulations that regulate it. It can be found in three laws, namely Copyright Law, Property Law and Bond Law. As a result of this virtual property sale and purchase transaction, it can be said to be legal but only between players. However, it is not legal if it is related to the online game developer.

**Keywords:** *Material Law, Virtual Property, Real Money Trading.*

**Abstrak.** Game atau permainan elektronik merupakan salah satu media hiburan yang saat ini sangat digandrungi oleh banyak kalangan. Perkembangannya saat ini menjadi viral dengan diakuinya game sebagai salah satu cabang olahraga di berbagai negara atau lebih dikenal dengan istilah e-sport atau electronic sport. Di dalam game tersebut terdapat benda-benda virtual atau yang disebut dengan virtual property yang dibuat oleh pencipta atau developer. Virtual property ini memiliki nilai ekonomis yang saat ini diperjual belikan oleh para pemain game itu sendiri yang dinamakan real money trading. Hal ini yang dianggap merugikan pihak developer sebagai penciptanya. Berdasarkan fenomena tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana kedudukan Virtual property dalam game online sebagai objek hukum dihubungkan dengan hukum kebendaan berdasarkan Buku II KUHPerdara? (2) Bagaimana akibat hukum atas perbuatan yang dilakukan para pemain dalam Real money trading dihubungkan dengan jual beli Virtual property dalam game online ditinjau dari Buku III KUHPerdara?. Peneliti menggunakan metode yuridis normative. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis normatif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah: virtual property dapat dikatakan sebagai benda bergerak namun tidak berwujud dan dapat dilekati suatu kepemilikan atau hak milik berdasarkan peraturan perundang-undangan yang mengatur. Dapat ditemukan dalam tiga aturan hukum yaitu Hukum Hak Cipta, Hukum Benda dan Hukum Perikatan. Akibat transaksi jual beli virtual property ini dapat dikatakan sah namun hanya diantara pemain saja. Namun tidak sah jika terkait dengan pihak developer game online..

**Kata Kunci:** *Hukum Kebendaan, Virtual Property, Real Money Trading.*

## A. Pendahuluan

Game atau permainan elektronik merupakan salah satu media hiburan yang saat ini sangat digandrungi oleh banyak kalangan. Perkembangannya saat ini menjadi viral dengan diakuinya game sebagai salah satu cabang olahraga di berbagai negara atau lebih dikenal dengan istilah e-sport atau electronic sport. Hal ini pula lah yang menjadikan game, dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat dan dengan terhubungkannya berbagai hal dengan internet, termasuk didalamnya adalah game, menjadikan produsen game salah satu usaha perdagangan elektronik atau e-commerce yang sangat besar di berbagai belahan dunia.

Sebuah permainan online dikelola oleh sebuah perusahaan pengembang permainan online yang disebut sebagai developer. dengan memegang lisensi atas sebuah permainan online, maka developer tersebut bebas memanfaatkan sebuah permainan online untuk mencari keuntungan dari para player online atau dianggap sebagai player adalah orang yang memakai jasa permainan online termasuk seluruh hal yg terdapat di dalam permainan online tadi, seperti virtual property.

Properti menunjukkan pada sesuatu yg umumnya dikenal menjadi entitas dalam kaitannya dengan kepemilikan seorang atau sekelompok orang atas suatu hak tertentu. Bentuk yang utama asal properti ini adalah termasuk real property (tanah), kekayaan pribadi (kepemilikan barang secara fisik lainnya), serta kekayaan intelektual.

Menurut Joshua A.T. Fairfield(1), virtual property bisa diperlakukan sebagaimana layaknya property yang ada pada dunia nyata. Ia juga menyebutkan, bahwa virtual property adalah sebuah code yang dibuat menggunakan system computer dan internet yang berada di global cyber. Macam-macam virtual property merupakan akun email, website, Uniform Resource Locator (URL), chat room atau obrolan virtual, akun bank serta akun media online. Selain itu, macam-macam lain dari virtual property ialah seperti item-item pada game online.

Virtual sendiri merupakan tidak nyata sehingga virtual property atau objek virtual secara sederhana bisa diartikan sebagai benda yang tidak nyata atau benda yang tidak ada bentuk fisiknya secara nyata yang bisa dilihat dan dirasakan. Pada sistem hukum di Indonesia tentang benda ini diatur pada Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPperdata). Benda dalam arti Ilmu Pengetahuan Hukum ialah segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum sedangkan berdasarkan Pasal 499 KUHPperdata benda adalah segala barang serta hak yang bisa menjadi milik orang (objek hak milik).(2)

Dalam suatu benda meliputi hukum benda, hak kebendaan, hak milik, hak penguasaan (bezit), hak atas benda jaminan yang meliputi gadai, retensi, hipotik (hypoteek), privilege dan hak memungut hasil.(3) Hak yang paling kuat diantaranya adalah hak milik. Hak milik ialah hak yang mutlak atau hak yang paling utama terhadap suatu benda dibandingkan dengan hak-hak lainnya, sehingga hak milik merupakan sesuatu yang tidak dapat diganggu gugat.

Virtual property ini sampai sekarang belum memiliki batasan yang jelas. Belum ada aturan hukum positif yang mengatur mengenai virtual property. Para pengembang permainan online selaku pemegang lisensi maupun perusahaan di Indonesia yang melisensi permainan online tersebut semata-mata melindungi diri mereka dengan End User Lisence Agreement (EULA) dan Term Of Service (ToS) (3) yang dibuat oleh Perusahaan Pengembang bagi para pemain yang akan memainkan suatu permainan online.

Dalam setiap Term of Servive terdapat sebuah klausula baku yang menyatakan bahwa perangkat lunak (software), website serta fasilitas lainnya yang disediakan oleh developer, artinya mutlak merupakan milik developer sebagai publisher dan mitra usahanya. Namun pada prakteknya, virtual property ini seringkali diperdagangkan antara player online di dunia nyata dengan menggunakan mata uang yang sebenarnya. Hal yang mendasarinya adalah para player online merasa bahwa virtual property yang dimilikinya merupakan kepemilikannya, sehingga mereka merasa berhak untuk melakukan perjanjian jual beli antara para player dengan objek jual belinya adalah virtual property tersebut. Praktik jual beli dengan menggunakan mata uang yang sebenarnya disebut dengan Real money trading.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: bagaimana kedudukan virtual property sebagai objek hukum? Bagaimana akibat hukumnya atas transaksi jual beli Real money trading berdasarkan Hukum

Perdata di Indonesia?. Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis kedudukan Virtual property dalam Game online sebagai objek hukum dihubungkan dengan hukum kebendaan berdasarkan Buku II KUHPerdata
2. Untuk menganalisis Bagaimana akibat hukum atas perbuatan yang dilakukan para pemain dalam Real money trading dihubungkan dengan jual beli Virtual property dalam Game online ditinjau dari Buku III KUHPerdata.

## **B. Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan hukum yuridis normatif, yaitu suatu metode penelitian hukum yang didasarkan pada analisis terhadap beberapa asas hukum dan teori hukum serta peraturan perundang-undangan yang sesuai dan berkaitan dengan permasalahan dalam penulisan penelitian hukum. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis dan sumber data yang terdiri dari bahan hukum primer yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPer) dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2018 tentang Hak Cipta, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Dengan pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan dan Teknik analisis data menggunakan normative kualitatif.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Kedudukan Virtual Property Dalam Game Online Sebagai Objek Hukum Kebendaan Berdasarkan Buku II KUHPerdata**

Indonesia belum memiliki hukum yang mengatur secara khusus mengenai game online maupun mengenai virtual property serta transaksi-transaksi yang ada di dalam game online tersebut. Namun ada peraturan yang mencakup game online dan dapat digunakan yaitu hukum hak cipta, hukum perikatan dan hukum benda. Ketiga aturan hukum tersebut tercantum didalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata).

Benda virtual atau disebut juga dengan virtual property yang ada pada game online itu tidak lepas dari sifat kebendaan yang melekat pada benda virtual itu. Sebagai suatu benda, virtual property ini termasuk kedalam kategori benda tidak berwujud yang merupakan bagian dari harta kekayaan. Bisa dikatakan begitu dikarenakan game online dan virtual property adalah sebuah code yang dibuat oleh pencipta menggunakan system computer. Pencipta tersebut disebut dengan developer.

Disebutkan dalam Pasal 16 Ayat 1 Undang-Undang Hak Cipta bahwa hak cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud. Developer menciptakan game online serta virtual property yang ada di dalamnya untuk meraih hak ekonomi atas barang ciptaan nya. Jadi dapat di sebutkan bahwa virtual property yang ada di dalam game online tersebut adalah benda tidak berwujud namun memiliki nilai ekonomis yang disebut dengan harta kekayaan.

Virtual property disebut sebagai benda tidak berwujud karena pada dasarnya virtual property tersebut adalah benda yang tidak dapat diraba, hanya dapat dilihat dan dirasakan saja. Sebagai contoh adalah sebuah senjata yang bernama M416 Glacier di dalam game Player Unknown's Battleground atau disebut dengan PUBG, senjata tersebut hanya terdapat di dalam game online tersebut saja. Senjata tersebut, walaupun tidak dapat disentuh oleh pemain, namun dapat diperlakukan sebagai layaknya benda di dunia nyata. Pemain dapat memanfaatkan senjata sebagaimana fungsinya.

Hak milik virtual property di dalam game online ini pada umumnya dipegang oleh penyedia jasa game online tersebut. Hal ini dapat dilihat dari EULA dan ToS, pada umumnya klausula di dalam EULA atau ToS suatu game online ditentukan sepihak oleh penyedia jasa game online tersebut. Seperti pada game online PUBG, sebagaimana bunyi klausulanya:

“Anda setuju dan mengakui bahwa semua hak milik, hak kepemilikan, dan hak kekayaan intelektual yang berhubungan dengan Layanan dan setiap dan semua salinannya (termasuk namun tidak terbatas pada karya turunan, judul, kode komputer, tema, objek, karakter, nama karakter, cerita , dialog, frase tangkap, lokasi, konsep, karya seni, grafik, animasi, suara, komposisi musik, efek audio-visual, teks, tampilan layar, metode operasi, hak

moral, "applet" yang dimasukkan ke dalam Game, dan semua dokumentasi terkait dimiliki oleh pemberi lisensinya."

Maka virtual property adalah bagian dari suatu game online yang diciptakan oleh pengembang atau developer, selaku pencipta maka developer game online tersebut berhak atas hak cipta dan juga hak milik atas virtual property tersebut.

Game online selaku suatu program computer dilindungi oleh hukum hak cipta. Di Indonesia, hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Menurut Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta, 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. Dikaitkan dengan game online, maka game online selaku ciptaan memiliki hak eksklusif yang dipegang oleh penciptanya dengan kata lain pencipta atau pemegang hak cipta atas suatu game online tersebut adalah pengembang atau developer game online tersebut.

Suatu ciptaan dapat dijalankan sendiri oleh pihak penciptanya atau bisa diberikan kepada pihak lain. Namun yang diberikan hanya berupa hak ekonominya saja untuk mendapatkan hasil ekonomis suatu ciptaan, bukan hak moral yang terus melekat kepada pencipta game online dan tidak dapat dimiliki siapapun (eksklusif).

Meskipun para pemain tidak dapat memiliki hak milik atas virtual property di dalam game online tersebut, namun pada dasarnya para pemain tetap dapat menguasai dan berinteraksi dengan virtual property tersebut. Virtual property tersebut dapat diberlakukan seperti hak menguasai (bezit) diatur dalam Pasal 529 KUHPerdara bahwa hak berkuasa adalah kedudukan untuk menguasai suatu kebendaan. Dapat diartikan bahwa hak menguasai memberikan kedudukan kepada seseorang untuk menguasai suatu kebendaan sebagai pemilik dari kebendaan itu, sehingga orang menguasai suatu kebendaan mempunyai kewenangan untuk mempertahankan atau menikmati kebendaan yang dikuasainya bagaikan sebagai seorang pemilik kebendaan. Namun seseorang yang menguasai suatu kebendaan itu belum tentu bahwa dia adalah pemilik sebenarnya.

Pemain atau pihak lain tidak bisa begitu saja dapat menguasai atau mengambil virtual property milik orang lain, walaupun virtual property tersebut tidak menjadi hak milik dari pemain yang menguasainya tersebut. Namun karena pemain yang menguasainya para pemain tersebut dapat mempertahankan virtual property yang seolah olah miliknya sendiri. Salah satu bentuk pemain menguasainya adalah akun pemain tersebut memiliki username dan password yang hanya diketahui dan hanya bisa diakses oleh pemilik akun tersebut. Jadi tidak sembarangan orang atau pihak lain dapat memiliki virtual property milik orang lain dalam akun game onlinenya.

### **Akibat Hukum Atas Perbuatan Yang Dilakukan Para Pemain Dalam *Real Money Trading* Dihubungkan Dengan Jual Beli *Virtual Property* Dalam *Game Online* Ditinjau Dari Buku III KUHPerdara**

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 di atas bahwa di setiap *game online* terdapat benda-benda virtual yang dapat diperjual belikan karena suatu *game online* memiliki system 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.

Selain dengan jual beli di dalam *game online* dengan menggunakan mata uang virtual, Adapun jual beli dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata dan hal ini lah yang dipermasalahkan karena dianggap sebagai Tindakan illegal oleh pihak developer game tersebut. Virtual property yang kerap diperjual belikan adalah benda-benda virtual, akun dan mata uang virtual.

Alasan mengapa dilarang jual beli virtual property dengan menggunakan mata uang asli atau disebut dengan real money trading (RMT) karena dapat mengacaukan system ekonomi di

dalam *game online* dan dirasa tidak adil bagi para pemain. Mengapa demikian, karena pemain yang memiliki banyak uang akan dengan mudah membeli virtual property yang mereka inginkan. Pemain tersebut akan memilih untuk membelanjakan uangnya demi mendapatkan virtual property hanya untuk mendukung game-nya saja, ketimbang harus menghabiskan waktunya hingga berjam-jam demi mendapatkan virtual property yang diinginkannya. Sedangkan pemain yang hanya memiliki dana terbatas, untuk mendapatkan virtual property tersebut harus melalui usaha dengan menghabiskan waktunya demi mendapatkan virtual property yang diinginkannya.

Hal inilah yang dianggap tidak adil, karena yang diuntungkan hanyalah pemain yang memiliki dana saja. Selain itu, dengan banyaknya pemain yang melakukan real money trading akan memicu pemain lainnya untuk melakukan hal yang sama. Sehingga tujuan utama bermain *game online* sebagai sarana hiburan akan menjadi hilang, karena ada hal lain yang bertujuan untuk memperoleh keuntungan bukan untuk memperoleh hiburan.

Dengan itu real money trading ini dianggap ilegal dan dilarang dalam ketentuan EULA atau ToS. Beberapa *game online* menyatakan tegas dengan klausula di dalam EULA atau ToS yang melarang jual beli virtual property dengan *real money trading*. *Real money trading* ini sangat melanggar klausula yang telah disepakati di dalam EULA atau ToS. Pada kenyataannya pun sulit untuk menghukum pemain yang melakukan penjualan *virtual property* dengan *real money trading* ini, karena tingginya volume perdagangan dan sangat sulit juga untuk menjangkau para pemain yang melakukan *real money trading*.

Namun dengan apa yang dilakukan oleh pemain yang melakukan jual beli virtual property dengan mengumpulkan *virtual property* itu sendiri lalu dijualnya merupakan suatu upaya untuk mendapatkan kedudukan berkuasa (*bezit*) atau suatu benda. Meskipun pemain *game online* tidak berhak atas hak milik atas virtual property, namun pemain berhak atas penguasaan *virtual property* tersebut.

Jika dilihat dengan usaha para pemain dengan mengumpulkan *virtual property* yang dijualnya, maka usaha pemain itu sesuai dengan yang dinyatakan dalam Pasal 538 KUHPerdara. Setiap para pemain yang berusaha mengumpulkan *virtual property* yang akan dijual olehnya akan memakan waktu yang tidak sebentar. Bisa berjam-jam sampai berhari-hari untuk mengumpulkan *virtual property* tersebut.

Seorang pemain *game online* yang menguasai virtual property dengan itikad baik memiliki hak untuk menikmati hasilnya termasuk untuk memperoleh keuntungan dari hasil virtual property itu sendiri. Penjualan atas virtual property ini hanyalah suatu peralihan penguasaan dari satu pemain kepada pemain lainnya namun hak kepemilikan atas virtual property tersebut tetap dipegang oleh pihak developer sebagai pengembang game itu.

Usaha yang dilakukan oleh para pemain tersebut bisa di bilang sah, karena dilakukan dengan itikad baik seperti layaknya orang bekerja. Namun berbeda halnya jika pemain tersebut mengumpulkan virtual property dengan cara curang, melalui pencurian. Seperti maraknya kasus pencurian akun *game online* Mobile Legend dan PUBG di Indonesia saat ini dimana akun para pemain di hack oleh oknum yang tidak bertanggung jawab, lalu setelah di hack akun tersebut di jual. Dengan itu untuk menguasai virtual property adalah tidak sah juga tidak diberikan atas sejumlah hak.

Jika pemain yang menguasai suatu virtual property dengan itikad buruk tidaklah sah dan dapat dituntut di pengadilan. Pendapat dari para pemain yang melakukan jual beli atas suatu *virtual property* yang dilakukan oleh para pemainnya adalah sah. Karena, pemain telah menghabiskan waktu, tenaga, dan kemampuannya guna memperoleh dan menguasai virtual property tersebut. Dengan itu apa yang dilakukan oleh para pemain demi mendapatkan virtual property disebut sebagai bekerja.

Kesimpulannya, bahwa usaha para pemain *game online* yang beritikad baik dengan mengumpulkan virtual property yang dijualnya secara jujur yaitu dengan benar memainkan permainan tersebut lalu mengumpulkannya adalah sah. Undang-undang memberikan hak kepada setiap orang untuk secara bebas membuat dan melaksanakan perjanjian, selama keempat syarat sah perjanjian yang tercantum dalam Pasal 1320 KUHPerdara dapat terpenuhi.

Meskipun begitu, jual beli tersebut tidak dapat dilakukan jika dikaitkan dengan pihak

developer *game online* tersebut. Karena pada awalnya pemain telah menyetujui perjanjian di dalam EULA atau ToS di dalam *game online* tersebut yang dibuat oleh pihak developer sebelum memainkan *game online* tersebut. Maka apa yang dilakukan pemain dengan menjual virtual property tersebut adalah sebuah wanprestasi karena pemain sengaja melanggar dari apa yang sudah di setujui di dalam EULA atau ToS itu. Dimana tercantum dalam Pasal 1238 KUHPerdara dijelaskan seseorang lalai dalam menjalankan apa-apa saja yang sudah disepakati dalam perjanjian diawal.

Menurut Pasal 1338 KUHPerdara yang menyatakan bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya, maka klausula dalam EULA atau ToS tersebut mengikat bagi kedua belah pihak yaitu pihak developer dan para pemain game tersebut. Sebagai akibatnya jual beli tersebut tidak dapat dilaksanakan (*enforceable*) jika dikemudian hari pihak developer dapat menemukan bahwa terjadi RMT atas virtual property diantara pemainnya dan mengenakan sanksi, maka para pemain yang melaksanakan RMT itu tidak dapat menuntut pihak developer terhadap hak nya.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Aspek hukum kebendaan virtual property diatur dalam dua peraturan Perundang-undangan yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata). Virtual property ini termasuk ke dalam kategori benda bergerak dan tidak berwujud. yang merupakan bagian dari harta kekayaan. Karena game online dan virtual property adalah sebuah code yang dibuat oleh pencipta menggunakan system computer. Pencipta tersebut disebut dengan developer. Developer menciptakan game online serta virtual property yang ada di dalamnya untuk meraih hak ekonomi atas barang ciptaan nya. Jadi dapat di sebutkan bahwa virtual property yang ada di dalam game online tersebut adalah benda tidak berwujud namun memiliki nilai ekonomis yang disebut dengan harta kekayaan.
2. Virtual Property sebagai suatu benda dapat dilekatkan hakmilik (*eigendom*) dan hak menguasai (*bezit*) sebagaimana diatur dalam Pasal 570 KUHPerdara dan Pasal 529 KUHPerdara. Hak milik virtual property ini dipegang oleh developer sebagai pencipta nya didasarkan pada klausula di dalam EULA atau ToS yang telah disepakati. Namun, ada beberapa game online yang memperbolehkan pemain untuk memiliki virtual property di dalam game online sebagai ciptaannya. Dengan adanya perjanjian di dalam EULA atau ToS ini secara tegas dikatakan bahwa virtual property di dalam game online adalah milik developer sebagai hak eksklusif yang terus melekat pada penciptanya. Meskipun pemain game online tidak berhak atas hak milik atas virtual property, namun pemain berhak atas penguasaan virtual property tersebut. Namun hak ini dapat diperoleh untuk setiap pemain yang beritikad baik dengan cara berusaha mengumpulkan virtual property yang akan dijual olehnya akan memakan waktu yang tidak sebentar. Bisa berjam-jam sampai berhari hari untuk mengumpulkan virtual property tersebut. Ketika seorang pemain yang berusaha mendapatkan virtual property atas hasilnya ia maka itu disebut dengan hasil kerja kerasnya atau dengan kata lain disebut dengan kerja dan bisa mendapatkan hak berkuasa (*bezit*).
3. Jual beli virtual property dengan real money trading bisa dikatakan sah. Karena, pemain telah menghabiskan waktu, tenaga, dan kemampuannya guna memperoleh dan menguasai virtual property tersebut. Dengan itu apa yang dilakukan oleh para pemain demi mendapatkan virtual property disebut sebagai bekerja. Pihak-pihak dalam perjanjian adalah bebas menentukan aturan main yang mereka kehendaki dalam perjanjian tersebut, dan selanjutnya untuk melaksanakannya sesuai dengan kesepakatan yang telah tercapai di antara mereka, selama dan sepanjang para pihak tidak melanggar ketentuan mengenai klausa yang halal. Artinya, ketentuan yang diatur dalam perjanjian tersebut tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, ketertiban umum, kesusilaan, kepatutan, dan kebiasaan yang berlaku umum di dalam

masyarakat.

4. Namun, jual beli tersebut tidak dapat dilakukan jika dikaitkan dengan pihak developer game online. Karena pada awalnya pemain telah menuetujui perjanjian di dalam EULA atau ToS di dalam game online tersebut yang dibuat oleh pihak developer sebelum memainkan game online tersebut. Maka apa yang dilakukan pemain dengan menjual virtual property tersebut adalah sebuah wanprestasi karena pemain sengaja melanggar dari apa yang sudah di setujui di dalam EULA atau ToS itu. Dimana tercantum dalam Pasal 1238 KUHPerdara dijelaskan seseorang lalai dalam menjalankan apa-apa saja yang sudah disepakati dalam perjanjian diawal.

### **Acknowledge**

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini juga tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini saya dengan tulus dan senang hati ingin menyampaikan terimakasih kepada Bapak Dr. Muhammad Faiz Mufidi, S.H., M.Hum. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan nasihat serta masukan-masukan selama penyusunan penelitian skripsi ini, Bapak Rimba Supriatna, S.H, M.H selaku co dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan nasihat serta masukan-masukan selama penyusunan penelitian skripsi ini. Yang terhormat Bapak Rektor Universitas Islam Bandung, Bapak/Ibu Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Bandung. Serta teman-teman seperjuangan yang telah banyak membantu sejak awal pengajuan hingga penelitian ini selesai.

### **Daftar Pustaka**

- [1] Joshua A.T. Fairfield, Virtual property, (Bloomington: Indiana University School Of Law, 2005)
- [2] C. S. T. Kansil, Modul Hukum Perdata (Termasuk Asas-Asas Hukum Perdata), Pradnya Paramita, Jakarta, 1995
- [3] Neng Yani Nurhayani, Hukum Perdata, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2015