

KEABSAHAN JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY GAME*
ONLINE
DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PERDATA

SKRIPSI



Oleh :

BAYU ADE PRASETYO
NIM. 1311700113

FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2022

**KEABSAHAN JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY GAME ONLINE*
DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PERDATA**

SKRIPSI



Oleh:

BAYU ADE PRASETYO

NBI: 1311700113

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2022

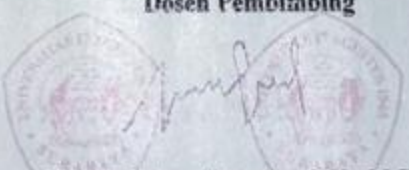
**KEABSAHAN JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY GAME ONLINE*
DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PERDATA**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi
Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar
Sarjana Hukum**

**OLEH:
BAYU ADE PRASETYO
NBI: 1311700113**

Dosen Pembimbing


**Widhi Cahyo Nugroho, S.H., M.Hum
NPP/NIP: 20310870120**

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2022

**KEABSAHAN JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY GAME ONLINE*
DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PERDATA**

Oleh:

BAYU ADE PRASETYO

NBI: 1311700113

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
dan Dinyatakan Lulus Skripsi Fakultas Hukum

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Pada Tanggal 10 Januari 2022

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan No. SK: 034/ST/FH/I/2022

Tanggal : 10 Januari 2022

TIM PENGUJI:

Ketua : H.R. Adianto Mardijono, S.H., M.Si
NPP : 203109930349

Sekretaris : Ahmad Mahyani, S.H., M.H., M.Si
NPP : 20310130609

Anggota : Abraham Ferry Rosando, S.H., M.H
NPP : 20310160711

Mengetahui :

Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945

Dekan,

Dr. Slamet Suhartono, S.H., M.H.

NIP/NPP : 20310860065

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Ade Prasetyo
Program studi : Ilmu Hukum
Fakultas : Hukum

Dengan ini menyatakan bahwa judul artikel yang akan dimuat di Jurnal Hukum Mimbar Keadilan Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya: "KEABSAHAN JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY GAME ONLINE* DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PERDATA", benar bebas dari plagiasi dan apabila pernyataan ini terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Surabaya, 22 Desember 2021

Yang membuat pernyataan,



Bayu Ade Prasetyo

NPM. 1311700113

SURAT PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI GANDA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Ade Prasetyo
Program studi : Ilmu Hukum
Fakultas : Hukum

Dengan ini menyatakan bahwa judul artikel yang akan dimuat di jurnal hukum mimbar keadilan fakultas hukum universitas 17 Agustus 1945 Surabaya:

**KEABSAHAN JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY GAME ONLINE*
DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PERDATA**

Benar bebas publikasi ganda dan apabila pernyataan ini terbukti tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 22 Desember 2021

Yang membuat pernyataan,



Bayu Ade Prasetyo

NPM. 1311700113

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Ade Prasetyo
Program studi : Ilmu Hukum
Fakultas : Hukum

Menyatakan bahwa “skripsi” yang saya buat dengan judul :

KEABSAHAN JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY GAME ONLINE* DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PERDATA

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata didalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur- unsur PLAGIASI, saya bersedia Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh SARJANA dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Surabaya, 22 Desember 2021

Yang membuat pernyataan,



Bayu Ade Prasetyo

NPM. 1311700113

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa:

Nama : Bayu Ade Prasetyo

Nomor Mahasiswa : 1311700113

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada badan perpustakaan untag surabaya karya ilmiah saya yang berjudul:

**KEABSAHAN JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY GAME ONLINE*
DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PERDATA**

Dengan demikian saya memberikan kepada badan perpustakaan untag surabaya hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 22 Desember 2021

Yang membuat pernyataan,



Bayu Ade Prasetyo

NPM. 1311700113

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan Berkat Tuhan Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang. Puji syukur saya panjatkan kepada kehadiran Tuhan YME atas segala berkat, kemudahan, serta karunia-Nya sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik dan lancar. Puji syukur serta salam selalu terlimpahkan kepada Allah SWT. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, Mama dan Papa adalah orang tua yang hebat dan telah membesarkan juga mendidiku dengan penuh kesabaran dan kasih sayang, yang tanpa hentinya memberikan motivasi, nasihat, ridho serta doa yang tiada terhingga. Terimakasih atas segala pengorbanan yang telah diberikan kepada saya selama ini, dan tiada mungkin dapat saya balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Terimakasih Mama dan Papaku yang terkasih
2. Keluarga besar saya
3. Sahabat-sahabat saya serta orang-orang yang sangat sayangi

Surabaya, 22 Desember 2021

Penulis



Bayu Ade Ptasetyo

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Tuhan YME atas segala berkat dan hidayahnya yang telah diberikan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini disusun untuk memenuhi sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum.

Penyusunan penelitian ini dapat selesai dengan lancar karena tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang bernama Dr. Mulyanto Nugroho, MM.CMA.,CPA.
2. Dekan Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang bernama Dr. H. Slamet Suhartono, SH., MH.
3. Widhi Cahyo Nugroho, S.H., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi saya yang telah memberikan kritik dan saran serta bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini dengan penuh kesabaran.
4. Wiwik Afifah, S.Pi., S.H., M.H., selaku Kaprodi S1 Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah banyak memberikan ilmunya selama masa studi;

Surabaya, 22 Desember 2021

Penulis



Bayu Ade Ptasetyo

ABSTRAK

Di dalam game online terdapat *Virtual Property-Virtual Property* atau sering disebut dengan virtual. Benda virtual (*Virtual Property*) memang belum terlalu dikenal oleh masyarakat umum, akan tetapi kalo dilihat lebih jauh mungkin benda virtual game tersebut telah hadir dalam kehidupan sehari-hari kita, seperti contoh permainan di komputer maupun gadget yang sering orang mainkan di seluruh dunia. Seiring dengan perkembangan zaman jumlah pemain dalam permainan game online yang dimainkan secara daring dapat menimbulkan fenomena baru, fenomena tersebut adalah perdagangan benda-benda virtual game yang ditransaksikan dengan uang virtual maupun dalam mata uang yang sebenarnya. Terlebih lagi maraknya sekarang banyaknya masyarakat khususnya Indonesia sudah tergila-gila dengan membeli dan menjual *Virtual Property* di dalam game online khususnya adalah game online pada HP karena sangat praktis dan hampir saja murah itu juga dilakukan sebagian anak-anak dibawah umur. Melalui persoalan hukum diatas ditarik dua rumusan masalah yaitu Apakah *Virtual Property* game online termasuk dalam kebendaan yang dapat diperjual belikan menurut perspektif hukum perdata serta Bagaimana dampak jual beli *Virtual Property* game online khususnya yang dilakukan anak dibawah umur. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian normatif dengan memakai dua pendekatan hukum yaitu pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Berdasarkan hasil temuan penelitian ini *Virtual Property* game online sebagai virtual property yang termasuk kedalam benda tidak berwujud, sehingga menurut ketentuan KUHPer benda tidak berwujud dapat diperjual belikan, dan objeknya termasuk benda tidak berwujud serta Perjanjian jual beli *online* yang dilakukan oleh anak dibawah umur terhadap *onlineshop* menurut Pasal 1320 KUHPerdata, untuk syarat kecakapan belum terpenuhi karena berdasarkan syarat dan ketentuan yang berlaku pada umumnya pada jual beli online, tidak adanya aturan mengenai batasan usia untuk melakukan transaksi jual beli.

Kata kunci: Perjanjian, Game online, Anak dibawah umur

ABSTRACT

In online games there are Virtual Propertyys or often called virtual. Virtual objects (Virtual Propertyys) are not well known by the general public, but if you look further, virtual game objects may be present in our daily lives, such as examples of games on computers and gadgets that people often play around the world. Along with the times, the number of players in online games that are played online can create a new phenomenon, this phenomenon is the trading of virtual game objects that are transacted with virtual money or in actual currency. What's more, many people, especially Indonesia, are crazy about buying and selling Virtual Propertyys in online games, especially online games on cellphones because they are very practical and almost cheap. Through the legal issues above, two problem formulations are drawn, namely whether online game Virtual Propertyys are included in objects that can be traded according to the perspective of civil law and how is the impact of buying and selling online game Virtual Propertyys, especially those carried out by minors. This research method uses normative research methods by using two legal approaches, namely the statutory approach and the conceptual approach. Based on the findings of this study, online game Virtual Propertyys as virtual property are included in intangible objects, so that according to the provisions of the Criminal Code intangible objects can be traded, and the objects include intangible objects as well as online buying and selling agreements made by minors against online shops according to Article 1320 of the Civil Code, the qualification requirements have not been fulfilled because based on the terms and conditions that apply in general in online buying and selling, there are no rules regarding the age limit for buying and selling transactions.

Keywords: Contract aggrement, Online games, minors

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI GANDA.....	v
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI.....	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK.....	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Metode Penelitian.....	5
1.5.1. Jenis Penelitian.....	6
1.5.2. Metode Pendekatan.....	6
1.5.3. Sumber dan Jenis Bahan Hukum.....	6
1.5.4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum.....	7
1.5.5. Teknik Analisis Bahan Hukum.....	7
1.6. Pertanggungjawaban Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Pengertian Perjanjian.....	9
2.1.1. Syarat Sah Perjanjian.....	10
2.1.2. Asas-Asas Perjanjian.....	15
2.1.3. Lahirnya Perjanjian.....	17
2.1.4. Berakhirnya Perjanjian.....	18
2.2. Tinjauan Umum Mengenai Jual Beli.....	20
2.2.1. Pengertian Perjanjian Jual Beli.....	20
2.2.2. Lahirnya Perjanjian Jual Beli.....	21
2.2.3. Hak dan Kewajiban Penjual dan Pembeli.....	22

2.2.4. Beralihnya Hak Milik Dalam Jual Beli.....	22
2.3. Tinjauan Umum Mengenai Benda Virtual.....	23
2.3.1. Konsep Hukum Benda.....	23
2.3.2. Konsep Virtual Property.....	25
2.3.3. Gacha.....	28
2.4. Tinjauan Umum Mengenai Game.....	29
BAB III PEMBAHASAN.....	33
3.1. Kebendaan Dalam Perspektif Hukum Perdata.....	33
3.2. Dampak Virtual Property Game Online yang di Perjual Belikan Bagi Anak di Bawah Umur.....	51
BAB IV PENUTUP.....	73
4.1. Simpulan.....	73
4.2. Saran.....	73
DAFTAR BACAAN.....	75