

KEABSAHAN JUAL BELI ITEM GAME ONLINE DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PERDATA

Bayu Ade Prasetyo
Fakultas Hukum
Universitas 18 Agustus 1945 Surabaya
Jalan Semolowaru Nomor 45, Surabaya 60118 Indonesia
Bayuprasetyo078@gmail.com

Abstrak

Di dalam game online terdapat item-item atau sering disebut dengan virtual. Benda virtual (item) 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 hal yang sifatnya baru, yaitu 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 item di dalam game online khususnya adalah game online pada HP karena sangat praktis dan hamper saja murah itu juga dilakukan sebagian anak-anak dibawah umur. Melalui persoalan hukum diatas ditarik dua rumusan masalah yaitu Apakah item game online termasuk dalam kebendaan yang dapat diperjual belikan menurut perspektif hukum perdata serta Bagaimana dampak jual beli item game online khususnya yang dilakukan anak dibawah umur. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian normative dengan memakai dua pendekatan hukum yaitu pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Berdasarkan hasil temuan penelitian ini item 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".

Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah banyak memberi pengaruh pada tiap aspek-aspek kehidupan masyarakat. Pada hakikatnya teknologi informasi dan komunikasi sekarang telah menjadi ujung tombak dari perkembangan globalisasi yang saat ini melanda seluruh dunia. Pada saat ini teknologi informasi bisa menjadi pedang bermata dua, hal itu dikarenakan memberikan kontribusi bagi kesejahteraan, kemajuan dan juga menjadi sarana yang efektif bagi perbuatan yang melawan hukum.

Dalam perkembangan teknologi informasi yang pesat ini ditandai oleh perkembangan telepon seluler yang semakin pesat pula, dan juga internet, game online, dalam perkembangan beberapa objek tersebut dinilai berhasil dalam memberi pengaruh yang cukup besar bagi kehidupan bermasyarakat, seperti pada perkembangan usaha contohnya jual beli online bahkan pasar saham didunia. Disamping itu perkembangan game online juga sudah tersedia untuk dimainkan untuk beberapa kalangan, dan hal itu dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mengisi waktu luang di hari libur.

di dalam game online terdapat benda virtual yang biasa disebut dengan sebutan "item" hal itu masih terdengar asing, namun jika dilihat lebih jauh benda virtual tersebut sudah ada dalam kehidupan sehari-hari kita. Contohnya game di computer atau gadget yang sering dimainkan oleh masyarakat dunia. Dengan berjalannya waktu jumlah pemain dalam permainan online yang dimainkan secara daring bisa menimbulkan sesuatu yang baru. Contohnya pada saat ini telah adanya yang memperdagangkan virtual game, ditransaksikan dengan atau yang sesungguhnya.¹

Dalam kegiatan jual beli benda virtual "item" pada game online sekarang sudah banyak dijumpai. Dan bahkan hal itu bisa dilakukan dari akun contohnya Facebook, Instagram, Twitter, ataupun website. Dan hal itu disebut dengan sebutan "e-commerce (Electronic commerce)". E-commerce merupakan proses transaksi jual beli dengan menggunakan alat elektronik seperti HP dan Internet.² Transaksi jual beli online membuat waktu menjadi lebih efisien karena dalam transaksinya bisa dilaksanakan kapanpun, dan hal itu sudah bisa dilakukan tanpa adanya tatap muka hanya melalui internet dan pembayarannya melalui transfer (uang elektronik). Jual beli online bisa dilakukan hanya dengan mengakses web atau aplikasi chat seperti line, Instagram, whatsapp tanpa bertatap muka secara langsung.

Perkembangan teknologi yang telah mendunia belakangan ini, telah membuat beberapa teknologi salah satunya game online yang dulu hanya dikenal oleh beberapa golongan usia tertentu saja kini telah berubah menjadi semua golongan usia sudah bisa mengakses tergantung kategori permainan online apa yang diinginkan. Hans Daeng memberikan pernyataannya bahwa permainan merupakan pembagian yang sifatnya mutlak dikehidupannya, diri dari masyarakat, pada era globalisasi ini sudah mengalami perubahan, perubahan itu ditandai oleh adanya permainan dalam bentuk digital atau kaa lain dapat digunakan melalui media informasi.³

Dewasa ini permainan game online selalu menjadi sorotan publik terlebih sekarang menjadi hobi yang populer di kalangan masyarakat global. Akan tetapi dengan kemunculan PC atau HP, jangkauan game online menjadi sangat luas. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi di dunia, permainan yang dulu terbatas usia sekarang siapa saja sudah bisa mengaksesnya. Dari sekian banyaknya jenis game online di dunia akhir-akhir ini yang berhasil menjadi sorotan publik ialah permainan online HandPhone. Karena HandPhone lah alat elektronik yang dianggap relatif murah dan siapa saja pasti memilikinya.

Setelah berkembangnya game online tentu saja waktu demi waktu mulai timbul beberapa masalah seperti permasalahan mengenai apa yang diperjanjikan, pembelian ataupun keberlangsungan lainnya yang timbul itu bisa menimbulkan suatu permasalahan hukum yaitu bisa dilihat dari aspek hukum perjanjian yang cukup dibutuhkan dalam pembuktian untuk pemenuhan dalam kepastian hukumnya, dalam hal tersebut dapat berbentuk dokumen, ataupun jual beli lainnya, antara para pihak yang dilakukan secara virtual, tidak ada dokumen yang nyata. Hal itu bisa mengakibatkan kesulitan dalam melakukan transaksi dan pembuktian jika salah satu pihak terlibat dalam transaksi virtual ini.⁴

Dilihat dari maraknya masyarakat yang sudah tergila-gila dengan membeli dan menjual item di dalam game online khususnya adalah game online pada HP karena dinilai praktis dan harga

¹ Desi Dwi Kristanto, M.Ds. *Perdagangan Benda Virtual MMORPG Rising Force Online*, Banten: Universitas Multimedia Nusantara, 2012, h. 165.

² Siti Maryam, *Penerapan E-COMMERCE dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha*, Jurnal Liquidity, 2010 h. 73.

³ Ismail Andang, *Education Games Panduan Praktis Permainan yang menjadi Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Sholeh*, Yogyakarta, ProU Media, 2009, h. 17.

⁴ Asri Sitompul, *Hukum Internet: Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2005, h. 59.

yang tergolong relatif murah. Anak-anak pada zaman sekarang ini juga sudah banyak yang senang dan ketagihan dalam bermain game online ini terlebih pada saat pandemi yang mengharuskan para anak-anak sekolah untuk belajar dirumah dengan menggunakan alat elektronik itu membuat anak-anak sekolah tidak produktif dan cenderung mengalami kebosanan yang pada akhirnya game online lah yang menjadi hiburannya. Kebanyakan mereka menyukai game online yang bernama Mobile Legend dan PUBG, dalam prosedur bermain terdapat banyak item yang ada pada setiap akun game online. Manfaat item itu sendiri adalah untuk memperindah dan untuk menarik perhatian user lain. Dan item pada game online tersebut memiliki harga yang beragam dari yang murah hingga yang sangat mahal tergantung pada kualitas itemnya. Dalam rangka untuk berlomba-lomba memperindah akun game online kebanyakan masyarakat rela mengeluarkan uangnya hanya untuk membeli item.

Mudahnya mengakses teknologi menjadi masalah baru dalam transaksi jual beli online, yakni akibat hukum jika ada barang yang rusak, ataupun tidak sesuai dari apa yang diperjanjikan, sahnya jual beli online dihadapan hukum. Dari apa yang diperjanjikan dan pemenuhan persyaratan dengan yang berdampak menurut hukumnya.

Property virtual yang biasa disebut item sebenarnya menimbulkan tanda tanya bagi masyarakat bagaimana kedudukannya di Indonesia. Tidak hanya itu property virtual ini juga menimbulkan perselisihan hukum seperti hak-hak dari property virtual tersebut, tata cara peralihannya, dan hal itu akan terus menimbulkan berbagai macam perselisihan lain dikemudian hari. Dalam KUHPerdara dikenal dengan asas konsensual, yang dimaksud yaitu perjanjian lahirnya konsesus atau kesepakatan dari para pihak pembuat kontrak terhadap objek yang diperjanjikan. Secara umum perjanjian yang telah diatur dalam KUHPerdara yaitu sifatnya konsensual. Sedangkan maksud dari konsesus itu sendiri adalah pertemuan kehendak dari para pihak dalam kontrak. Seseorang dapat dikatakan setuju apabila mereka memeing menghendaki apa yang menjadi kesepakatan. Pada dasarnya kontrak itu harus berdasar pada konsesus ataupun mereka yang membuat perjanjian, dengan apabila terucap dari kehendak yang memperjanjikan.⁵ Dikarekan hal tersebut, penelitian dengan penulis inin meneliti tentang **“KEABSAHAN JUAL BELI ITEM GAME ONLINE DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM PERDATA”**

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut di atas maka terdapat rumusan masalah sebagaimana berikut:

Apakah item game online termasuk dalam kebendaan yang dapat diperjual belikan menurut perspektif hukum perdata?

3. Metode Penelitian

Menurut Peter Mahmud Marzuki, penelitian hukum merupakan salah satu fase untuk penemuan pengaturan rinsip hukumnya, ataupun untuk terjawabnya yang menjadi sebuah isu.

Pembahasan

Kebendaan dalam perspektif hukum perdata

Dalam hukum perjanjian istilah benda sangat luas, pengertian benda ialah semua yang bisa dimiliki yang lain, yang mana benda merupakan obyek hukum. Dalam artian beda merupakan yang bisa diperhatikan saja, dipergunakan dan maksud dari harta seseorang. Apabila benda tersebut ditandai sebagai kekayaan seseorang maka benda tersebut merupakan barang yang tidak bisa dilihat yakni hak-hak, seperti hak piutang dan menanggung. Selain itu, penghasilan juga bisa

⁵ Ridwan Khairandy, *Hukum Kontrak Indonesia Dalam Perspektif Perbandingan (Bagian Pertama)*, FH UII Press, Yogyakarta, 2013, h. 90.

diartikan menjadi pengertian yaitu perolehan sendiri, pemungutan hasil itu di namai "burgerlijke vruchten" menurut undang-undang.

Arti benda dimuat KUHPerdara merupakan "benda yang berwujud seperti kendaraan bermotor, taah, dan lain sebagainya. Lain halnya benda yang tidak berwujud layaknya hak cipta, paten, tidak di atur oleh KUHPerdara. Namun diatu oleh undang-undang tersendiri yakni Undang-Undang Perlindungan HKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual)⁶. Menurut para ahli seperti Prof. Soedirman Kartohadiprodjo benda merupakan segala hal yang berwujud dan hak (kecuali hak milik). Mneurut Prof. Sri Soedewi Masjchoen Sofwan benda merupakan barang yang berwujud (terlihat dengan pancaindera), namun barang yang tidak berujud tergolong benda juga. Menurut prof. Subekti benda dalam arti luas merupakan segala sesuatu yang isa dihaki oleh seseorang, dan perkataan dalam arti sempit adalah sebagai barang yang bisa terlihat. Sedangkan menurut Van Apeldoorn, benda dalam arti yuridis adalah sesutau yang merupakan objek hukum. Benda hakikatnya diberikan oleh hukum yang obyektif.⁷

Jadi dalam KUHPerdara, kata zaak (benda) memiliki dua ati, yakni barang berwujud dan bagian dari pada harta kekayaan, yang tergolong zaak selain varang yang berwujud, juga beberapa hak tertentu sebagai barang yang tak berwujud, dan beberapa hak tertentu sebagai barang yang tak berwujud. Selain dari pengertian diatas ada macam-macam benda yaitu:

1. Benda sebagai ojek hukum (hal itu tertuang dalam Pasal 500 BW);
2. Benda sebagai kepentingan (hal itu tertuang dalam Pasal 1354 BW);
3. Benda sebagai kenyataan hukum (hal itu tertuang dalam Pasal BW);
4. Benda sebagai perbuatan hukum(hal itu tertuang dalam Pasal 1792 BW);

Kata *zakenrecht* Istilah Bahasa Belanda jika di artikan adalah Hukum Benda. Prof. Soedirman Kartohadirodjo memaparakan hukum kebendaan merupakan segala kaidah hukum yang mengatur apa yang diartikan dengan benda dan mengatur hak-hak atas benda. Sedangkan menurut Prof. L.J. Apeldoorn, hukum kebendaan adalah peraturan tentang hak-hak kebendaan. Menurut Prof. Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, yang diatur dalam hukum benda adalah yang pertama untuk mengatur pengertian benda, selanjutnya pembedaan macam-macam benda, dan selanjutnya bagian yang terbesar adalah mengatur tentang macam-macam hak kebendaan. Sehingga hukum benda merupakan peraturan-peraturan huku yang mengatur tentang hak-hak kebendaan yang bersifat mutlak".⁸

Sistim ataupun aturan hukum benda ialah tertutup, yang berarti orang tak bisa mengadakan hak kebendaanbaru, selain dari apa yang telah diatur dalam regulasi. Sehingga hanya bias menjadi pengadaan hak dan batasan undang-undang. Dengan begitu, hukum perikatan yaitu dengan kebebasan berkontrak, kebebasan tanpa batasan.

Undang-Undang membagi "kebendaan dalam berbagai mcamam, ang antaranya sebagai berikut:⁹

1. Benda yang dapat diganti (dalam hal ini yakni uang); dan juga terdapat benda yang tidak dapat diganti (dalam hal ini yakni seekor kuda);
2. Benda yang dapat diperdagangkan (dalam hal ini praktis tiap barang dapat diperdagangkan) dan yang tidak dapat diperdagangkan atau diluar perdagangan (dalam hal ini jalan-jalan dan lapangan umum);

⁶ Meliala Djaja S., Perkembangan Hukum Perdata Tentang Benda Dan hukum Perikatan, Nuansa Aulia, Bandung, 2015, h. 4.

⁷ Simanjuntak P.N.H., Hukum Perdata Indonesia, edisi Pertama, Kencana, Jakarta, 2015, h. 176.

⁹ Subekti, Pokok - Pokok Hukum Perdata, Cet, ke. 14, PT. Intermasa, Jakarta, 1979, h. 50-51.

3. Benda yang dapat dibagi (dalam hal ini yakni beras) dan yang tidak dapat dibagi (dalam hal ini yakni seekor kuda);
4. Benda yang bergerak (dalam hal ini perabot rumah) dan yang tidak bergerak (dalam hal ini tanah).

Menurut Prof. Sri Soedewi Majvhoen Sofwan, benda dapat dibedakan atas :

1. Barang-barang yang berwujud (*lichamelijk*) dan barang - barang tidak berwujud (*onlichamelijk*);
2. Barang - barang yang bergerak dan barang - barang yang tidak bergerak;
3. Barang - barang yang dapat dipakai habis (*verbruikbaar*) dan barang - barang yang tidak dapat dipakai habis (*onverbruikbaar*)
4. Barang - barang yang sudah ada (*tegenwoordige zaken*) dan barang - barang yang masih akan ada (*toekomstige zaken*).

Barang yang akan ada dibedakan :

- a) Barang - barang yang pada suatu saat sama sekali belum ada, misalnya panen yang akan datang.
- b) Barang - barang yang akan ada relative, yaitu barang-barang yang pada saat itu sudah ada, tetapi bagi orang-orang yang tertentu belum ada, misalnya barang-barang yang sudah dibeli, tetapi belum diserahkan
5. Barang-barang yang dalam perdagangan (*zaken in de handel*) dan barang-barang yang diluar perdagangan (*zaken buiten de handel*).
6. Barang-barang yang dapat dibagi dan barang-barang yang tidak dapat dibagi.

Selain itu, menurut Van Apeldorn benda dibagi sebagaimana berikut:

1. Benda berwujud (*lichamelijk zaken*) yakni merupakan benda yang dapat ditangkap oleh panca indera.
2. Benda tidak berwujud (*onlichamelijke zaken*) yakni merupakan hak-hak subjektif."

Pembagian dari beragam benda ini, hal yang krusial dengan menurut "Pasal 540

KUHPerdara, tiap-tiap kebendaan adalah benda bergerak atau benda tak bergerak

1. Benda bergerak merupakan benda-benda yang disebabkan oleh sifatnya atau karena penetapan undang-undang dinyatakan sebagai benda bergerak, contohnya kendaraan bermotor, surat-surat berharga, dan lain sebagainya. Dengan demikian kebendaan bergerak ini bersifat kebendaan yang dapat dipindah atau dipindahkan (Pasal 509 BW). Menurut Pasal 505 KUHPerdara, benda bergerak ini bisa dibagi atas benda yang dapat dihabiskan dan benda yang tidak dapat dihabiskan.
2. Benda tidak bergerak adalah benda-benda yang karena sifatnya, tujuan pemakaiannya atau karena penetapan undang-undang dinyatakan sebagai benda tak bergerak, misalnya tanah, bangunan, dan sebagainya."

Dalam pendapat yang dikemukakan Djaja S.Meliala, "Benda dapat dibedakan atas:¹⁰

1. Benda berwujud dan tidak berwujud (Pasal 503 BW)
2. Benda bergerak dan tidak bergerak (Pasal 504 BW)
3. Benda dapat dipaloi habis dan tidak dapat dipakai habis (Pasal 505 BW)

¹⁰ Sri Soedewi MMasjchoen Sofwan, *Hukum Perdata Hak Jaminan Atas Tanah*, Cet.Pertama, Liberty, Yogyakarta, 1980, h. 20.

4. Benda yang sudah ada dan benda yang akan ada (Pasal 1334 BW)
5. Benda dalam perdagangan dan diluar perdagangan (Pasal 537, 1444, dan 1445 BW)
6. Benda yang dapat dibagi dan tidak dapat dibagi (Pasal 1296 BW)
7. Benda terdaftar dan tidak terdaftar (Undang-Undang Hak Tanggungan, Fidusia)
8. Benda atas nama dan tidak atas nama (Pasal 613 BW jls UUPA dan PP No.24 Tahun 1997 tentang Pendaftaran Tanah)

Di dalam hukum benda telah diatur mengenai beberapa asas yang berlaku bagi hak-hak yakni:¹¹

1. Asas hukum memaksa (*Dwingend recht*);
2. Hak kebendaan dapat dialihkan;
3. Asas individualitas (*Individualiteit*);
4. Asas totalitas (*Totaliteit*);
5. Asas tidak dapat dipisahkan (*Onsplitsbaarheid*);
6. Asas prioritas (*Prioriteit*);
7. Asas percampuran (*Vermenging*);
8. Asas publisitas (*Publiciteit*);
9. Asas perlakuan yang berbeda antara benda bergerak dengan benda tidak bergerak;
10. Adanya sifat perjanjian dalam setiap pengadaan atau pembentukan hak.”

Dalam game online, fitur virtualnya sering dengan yang bisa diartikan sebagai tak berwujud biasanya diperjual belikan dalam game online. Fairfield berpendapat bahwa fitur yang ada pada virtual adalah kode yang dibuat menggunakan sistem computer dan internet yang berada di dunia cyber, dibentuknya dan perlakuannya di buat sama dengan benda yang ada di dunia nyata.¹² Fitur yang beraneka ragam tersebut berbentuk item-item dalam game online.¹³

Kemuadian terpaut dengan “fitur virtual ada pula pengertian dan karakteristiknya sebagai berikut:¹⁴

- a) Existing or resulting in essence or effect though not in actual fact, form, or name; dalam hal ini berarti ada atau menghasilkan esensi atau efek meskipun tidak dalam kenyataan, bentuk, atau nama;
- b) Existing in the mind, especially as a product of the imagination. Used in literary criticism of a text; dalam hal ini berarti ada di dalam pikiran, terutama sebagai produk dari imajinasi. Digunakan dalam kritik sastra dari teks.
- c) Computer Science Created, simulated, or carried on by means of a computer or computer network. Dalam hal ini berarti ciptaan komputer, disimulasikan, atau dijalankan dengan komputer atau jaringan komputer.”

Sedangkan “*property* secara singkat dapat didefinisikan sebagai:¹⁵

- a) Something owned; a possession; maksudnya adalah sesuatu yang dapat dimiliki atau suatu harta.
- b) A piece of real estate; maksudnya adalah bagian dari real estate.
- c) Something tangible or intangible to which its owner has legal title; maksudnya adalah sesuatu yang berwujud atau tidak berwujud yang pemiliknya memiliki dasar hukum.
- d) Possessions considered as a group; maksudnya adalah bagian dari kelompok harta”.

¹¹ Kartini Muljadi dan Gunawan Widjaja, *Kebendaan pada Umumnya*, Kebendaan pada Umumnya, Jakarta, 2003, h. 226.

¹² Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property*, Boston University Law Review, Vol. 85:1047, h. 148.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ <https://www.thefreedictionary.com/virtual>, diakses Pada 4 November 2021.

¹⁵ <http://www.thefreedictionary.com/property>, diakses Pada 4 November 2021.

Michael Meehan berpandangan bahwa fitur-fitur virtual bias menjadi pengertian sesuatu yang diciptakan di luar lingkungannya (those which are created within a virtual world and which do not have an external existence outside of that environment).¹⁶ Objek-objek virtual fungsinya hanya ada pada dunia virtual saja hal itu disebabkan objek-objek itu tergolong objek yang ada secara virtual saja, akan tetapi objek tersebut akan berdampak pada masyarakat yang jauh, dengan lawan mainnya melalui sebuah karakter yang ada dalam game online tersebut, yang mana karakter itu adalah sebuah perwakilan sebagai pengguna yang mereka hasilkan dari computer, dan pengguna pun bisa mendapatkan fitur-fitur baru melalui karakter mereka.¹⁷

Terkait dengan hal tersebut di atas maka unsur-unsur “fitur virtual game online yakni sebagai berikut:

1. Suatu objek
2. Suatu objek yang bernilai atau berharga
3. Dapat dikuasi serta dimiliki
4. Tak mempunyai tubuh
5. Terdapat di dalam sistem perangkat lunak

Untuk mengetahui antara benda tak berwujud berdasarkan pada BW serta unsur fitur di dalam game online maka diuraikan diantara keduanya. Unsur-unsur benda tak berwujud di dalam BW sebagai berikut ini:

1. Adalah objek hukum
2. Bagian dari harta kekayaan
3. Dapat dimiliki dan dikuasai
4. Tidak mempunyai tubuh
5. Berupa hak”

Dengan terdapatnya praktek atas fitur tersebut, maka hal tersebut berarti bahwa fitur di dalam game online dapat ditukarkan oleh sejumlah bentuk uang dan memiliki suatu nilai ekonomis, serta berarti sebagai objek hukum yang utama di dalam hubungan hukum. Senada dengan hal tersebut Subekti menentukan sebagai suatu harta kekayaannya, disimpulkan dan pemakaian yang baik dengan hak seseorang.¹⁸

Terkait dengan game online, juga ada beragam fitur secara khusus, diperjualkan dengan mayoritas yang mempunyai hal yang unik, ataupun terkhusus. Seperti halnya, pada game online yang berjudul “*perfect world* adapun fitur-fitur virtual yang dijual secara khusus juga. Dalam hal membeli fitur yang ada di dalam game ini, player atau pemain wajib untuk membeli coin terlebih dahulu. Coin dalam hal ini merupakan mata uang virtual yang memiliki fungsi untuk membeli fitur di dalam game online yang diperjualkan oleh penyedia jasa tersebut. Selain daripada hal tersebut, coin tersebut bahkan bisa dipergunakan untuk membeli fitur-fitur virtual game online lainnya yang telah diverifikasi oleh penyedia jasa yang sama pula. Untuk mendapatkan coin tersebut, peman diwajibkan terlebih dahulu untuk melakukan top up atau dalam arti lain mengisi kredit di akun

¹⁶ Yosef Freinademetz Sabon Doni, *Op. Cit.*, h. 6.

¹⁷ Yosef Freinademetz Sabon Doni, *Op. Cit.*

¹⁸ Rachmadi Usman, *Hukum Kebendaan*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011, h. 54.

masing-masing player, dengan cara menggunakan berbagai alat pembayaran umum seperti halnya pada e-banking, e-wallet, paypal, credit card, physical scratch card atau voucher.

Selain daripada hal tersebut, fitur virtual ini juga dapat diperjual belikan mengenakan mata uang resmi yang juga dapat ditemukan dalam berbagai situs ataupun forum internet. Salah satu fitur virtual di dalam game online yakni mata uang virtual gold. Seperti halnya transaksi jual beli gold juga terdapat di dalam game *perfect world* dimana untuk mendapatkan sejumlah gold juga dapat diupayakan salah satu contohnya yakni dengan mengalahkan musuh di dalam permainan. Adanya mata uang virtual seperti halnya gold sangatlah penting yang paling utama dalam hal ini yakni proses pembelian fitur-fitur virtual yang juga penting di dalam meningkatkan performa dalam permainan. Faktor tersebut yang menjadi salah satu pemicu adanya transaksi jual beli mata uang virtual dan bahkan menggunakan mata uang yang resmi. Di dalam kasus game *perfect world*, adanya banyak situs memfasilitasi penjualan serta pembelian gold di antara lain yakni www.seagm.com. selain daripada itu, transaksi pun juga terkadang dilaksanakan secara pribadi melalui berbagai media sosial Facebook, Kaskus, ataupun grup WhatsApp".¹⁹

Bentuk-bentuk fitur virtual selain hal ini yang dapat diperjual belikan yakni salah satunya perlengkapan serta karakter virtual di dalam permainan tersebut. Seperti halnya yakni terdapat satu grup di media sosial "Facebook dengan nama Jual Beli Vhar Perfect World Indonesia All Server yang dapat diakses pada <https://www.facebook.com/groups/jbcpwias/> serta memfasilitasi transaksi jual beli fitur virtual game online seperti pada *perfect world*. Terjadi juga pada game online Perfect World dengan spesifikasi tertentu serta mempunyai anggaran sejumlah Rp. 2.000.000 serta Rafi yang menjual karakter miliknya sejumlah Rp. 135.000.000. berkaitan dengan contoh yang dipaparkan di atas, fitur virtual dapat bernilai tinggi serta mencapai taraf harga yang tinggi walau tergolong sebagai salah satu benda tak berwujud. Dengan adanya contoh tersebut juga dapat terlihat betapa berharganya fitur virtual bagi para player dan juga dapat menyebabkan pertikaian maupun kekerasan di antara para player terutama jika ada salah satu dari mereka merasa haknya terhadap fitur virtual yang dilanggar oleh pemain lain".²⁰

Adanya praktek yang sedemikian rupa maka jual beli tersebut menandakan bahwasanya fitur-fitur virtual yang terdapat di dalam game online dengan penguasaan subyek hukum, pengalihan jual beli. Dengan mempunyai kemanfaatan dan harga bagi yang mempunyai dan menguasainya. Berdasar kepada hal tersebut, yakni bagian daripada harta kekayaan, hal ini disebabkan berharga serta mempunyai nilai ekonomis. Sehingga, fitur virtual di suatu game online telah memenuhi unsur benda tak berwujud, yakni bagian daripada harta kekayaan.

Lebih lanjut, Joshua Fairfield menentukan bahwa fitur virtual mempunyai tiga sifat yakni Rivalrous, Persistence, dan Interconnectivity. Rivalrous merupakan suatu kemampuan untuk mengenakan fitur-fitur virtual secara pisah daripada lainnya. Apabila seseorang player mempunyai senjata virtual di dalam suatu game online, maka player itu dapat mengenakan senjata itu secara eksklusif tanpa perlu melibatkan fitur-fitur virtual lainnya. "Persistence yakni kemampuan sebuah bentuk untuk terus ada. Pada game online, senjata yang disebutkan di atas tersebut akan terus terdapat di dalam game online itu, walau player telah melaksanakan log out. Selanjutnya Interconnectivity yakni kemampuan dalam sebuah fitur virtual untuk diserahkan pada player lain. Seperti pada fitur-fitur virtual selain hal itu, senjata yang dikuasai itu oleh seseorang player tersebut dapat dengan bebas untuk diberikan maupun dijual pada pemain lain yang menginginkannya". Di dalam game online seseorang bisa mempunyai sebuah fitur virtual. Seperti halnya pada game online

¹⁹ Yosef Freinademetz Sabon Doni, *Op. Cit.*, h. 8.

²⁰ *Ibid.*

yang berjudul Second Lite yang membuat Term of Service yang menentukan bahwasanya setiap player bisa mempunyai fitur-fitur virtual yang diciptakan oleh player. Ada juga Term of Service daripada game online Second Life yang berbunyi sebagaimana berikut:²¹

“Anda mempertahankan setiap dan semua Hak Kekayaan Intelektual yang telah Anda pegang berdasarkan hukum yang berlaku dalam Konten yang Anda unggah, publikasikan, dan kirimkan ke atau melalui Server, Situs Web, dan area Layanan lainnya, dengan tunduk pada hak, lisensi, dan ketentuan lain dari ini Perjanjian, termasuk hak yang mendasari pengguna lain atau Linden Lab dalam Konten yang dapat Anda gunakan atau ubah. Sehubungan dengan Konten yang Anda unggah, terbitkan, atau kirimkan ke bagian mana pun dari Layanan, Anda menegaskan, menyatakan, dan menjamin bahwa Anda memiliki atau memiliki semua Hak Kekayaan Intelektual, lisensi, persetujuan, dan izin yang diperlukan untuk menggunakan dan memberi wewenang kepada Linden Lab dan pengguna Second Life untuk menggunakan Konten dengan cara yang dimaksudkan oleh Layanan dan Persyaratan Layanan ini.”

Melihat isi Term of Service di atas, dapat terlihat jelas bahwa penyedia jasa game online Second Life memberikan hak kepada para pemain terutama berkaitan dengan hak cipta untuk setiap content yang diciptakan oleh para pemain. Yang dimaksud content yaitu fitur-fitur virtual yang diciptakan oleh para pemain dan yang digunakan dalam menjalankan permainan tersebut. Menurut “Pasal 1 Ayat (1) Undang – Undang Hak Cipta, dinyatakan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Selain itu, hak cipta tergolong dalam hak kekayaan intelektual (HaKI). Dilihat dari sifatnya, hak kekayaan intelektual bersifat tidak berwujud (intangible). Berkaitan dengan hal itu, pemain yang kemudian menciptakan fitur – fitur virtual dalam game online maka berhak atas ciptaannya tersebut. Terlebih lagi, berdasarkan Pasal 16 Ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta, hak cipta dianggap sebagai benda benda namun tidak berwujud yang berarti bahwa ia dapat diperlakukan seperti benda bergerak pada umumnya termasuk dilekatkan hak milik. Untuk itu, pemegang hak cipta, atas suatu ciptaan juga memegang hak milik terhadap ciptaan tersebut.

Hanya saja, tidak semua penyedia jasa game online memberlakukan kebijakan yang serupa. Beberapa dari mereka mengizinkan para pemain untuk menciptakan fitur-fitur virtual namun tidak benar-benar memberikan hak milik kepada para pemain. Hal ini bahkan dapat ditemukan dalam EULA atau Term of Services seperti berikut:²²

1. Subject to these Terms and any applicable EULA, we grant to you, for your non-commercial and personal use only, a limited, non-exclusive, revocable, non-transferable and non-sublicensable license to access and use the Service and the Proprietary Materials”. (Tunduk pada setiap Ketentuan ini dan setiap EULA yang berlaku, kami berikan kepada Anda, hanya untuk penggunaan non-komersial dan pribadi Anda, lisensi yang bersifat terbatas, dapat ditarik kembali, tidak dapat dipindahtangankan, dan tidak disublisensikan untuk mengakses dan menggunakan Layanan dan Materi Kepemilikan.)
2. “Except as expressly permitted in these Terms or in the applicable EULA, such license does not include, and you agree not to engage in, any: (a) resale, sublicense, lending or commercial use of the Service or the Proprietary Materials therein; (b) distribution, public performance or public display of any Proprietary Materials except in connection with game play in the ordinary course, (d) modifying, adapting, altering, enhancing, or otherwise making any derivative uses of any Games, game content or other Proprietary Materials, or any portion thereof ; (e) use of

²¹ *Ibid.*, h. 9.

²² *Ibid.*, h. 10.

any data mining, robots or similar data gathering or extraction methods; (f) downloading (other than the page caching) of any portion of the Proprietary Materials or any information contained therein, except as expressly permitted on the Website; (g) reverse engineer or decompile the Proprietary Materials, or otherwise attempt to derive source code from the Games or other software included in the Proprietary Materials; (h) any use of the Services or the Proprietary Materials other than for its intended purpose. (Terkecuali sebagaimana yang telah diizinkan secara tegas dalam Ketentuan ini atau dalam EULA yang berlaku, lisensi tersebut tidak termasuk, dan Anda setuju untuk tidak terlibat dalam, berbagai tindakan: (a) menjual kembali, mengsublisensikan, meminjamkan, atau menggunakan secara komersial Layanan atau Materi Kepemilikan yang terkandung di dalamnya; (b) mendistribusikan, kinerja publik maupun tampilan publik dari Materi Kepemilikan dalam bentuk apapun kecuali sehubungan dengan bermain game dalam ranah umum; (c) memodifikasi, mengadaptasi, mengubah, meningkatkan, atau melakukan penggunaan turunan apa pun dari Game, konten game, atau Materi Kepemilikan, atau bagian lain daripadanya; (d) menggunakan penggalian data, robot, atau metode pengumpulan data maupun ekstraksi data yang serupa; (e) mengunduh (selain dari cache halaman) dari setiap bagian Materi Kepemilikan atau informasi apapun yang terkandung di dalamnya, kecuali sebagaimana diizinkan secara tegas dalam Situs Web; (f) merekayasa ulang atau mendekompilasi Materi Kepemilikan atau berupaya mendapatkan kode sumber dari Game atau perangkat lunak lainnya dalam Materi Kepemilikan; (g) penggunaan Layanan atau Materi Kepemilikan dalam bentuk apapun selain dari tujuan yang telah dimaksudkan".)

Ketentuan tersebut, dapat diperhatikan kepemilikan fitur virtual, dengan yang penuh ataupun dengan batasan. Pemain tetap mempunyai hak dengan penguasaan dan kemanfaatan yang ada. "Pasal 529 KUH Perdata dinyatakan sebagai kedudukan menguasai atau menikmati suatu barang yang ada dalam kekuasaan seseorang secara pribadi atau dengan perantara orang lain, seakan-akan barang itu miliknya sendiri. Melalui rumusan tersebut dapat dipahami bahwa pemegang kuasa tersebut memberikan kebebasan atau wewenang yang penuh kepada pemegang hak untuk mempergunakan, memanfaatkan atau menikmati benda tersebut selayaknya seorang pemilik".²³

Hal tersebut dengan penemuan kasus game online, dengan posisi kasus, pemain mempunyai wewenang kebebasan untuk melakukan penindakan pada fitur virtual, kemudian pertahana dan keseluruhan fitur terkait. Selain itu, menurut Abdulkadir Muhammad, "salah satu cara memperoleh hak milik adalah dengan cara penciptaan, yakni orang yang menciptakan benda baru dapat memperoleh hak milik atas benda ciptaannya itu". Pengertian menciptakan di sini meliputi menciptakan benda baru dari benda-benda yang sudah ada atau menciptakan benda baru yang sama sekali tadinya belum ada. Hal ini, akun dibuat pemain untuk ciptaan penuh, dari fitur itu pada game dan penguasaan yang dipunyainya.

Sebagaimana dijelaskan dalam "Pasal 503 KUH Perdata, benda tidak berwujud sebagai benda yang tidak memiliki tubuh. Dalam bukunya Konsep Hukum Perdata, Munir Fuady menjelaskan bahwa yang dimaksud tidak berwujud adalah segala benda yang tidak ada fisiknya, yakni fisiknya tidak terlihat atau teraba.²⁴ Sifat virtual yang melekat pada fitur-fitur game online menegaskan bahwa benda-benda tersebut tidak memiliki wujud fisik atau tidak dapat diraba. Dalam hal ini, fitur-fitur virtual hanya menempati lingkungan atau ruang virtual pula dimana penggunaannya pun hanya bisa dilakukan di ruang virtual, bukan di dunia nyata. Seperti yang sudah disebutkan

²³ Kartini Muljadi dan Gunawan Widjaja, *Op. Cit.*, h. 185.

²⁴ Munir Fuady, *Op. Cit.*, h. 7.

sebelumnya, beberapa contoh fitur-fitur virtual pada game online, antara lain items, karakter, mata uang hingga virtual estate, akun, maupun karakteristik. Dari kategori tersebut, dapat diambil contoh fitur-fitur virtual pada game online Perfect World. Di dalam game online Perfect World terdapat beberapa fitur virtual antara lain senjata, pakaian pelindung, perhiasan, serta mata uang virtual. Berkaitan dengan penjelasan di atas, maka fitur-fitur virtual tersebut hanya muncul dan berada di game online Perfect World; tidak dapat disentuh maupun diraba.

Contoh yang lain dapat dilihat melalui melalui fitur virtual berupa kapak. Kapak yang bernama Brothers of Fear. Wujud dari kapak itu sendiri dapat terlihat jelas dan salah satunya berfungsi sebagai senjata untuk mengalahkan musuh dalam permainan tersebut. Walaupun wujudnya yang tidak nyata, para pemain masih bisa melakukan berbagai hal terhadap kapak tersebut termasuk membuang, menjual, memberikan kepada pihak lain, menempanya, bahkan menghancurkan kapak tersebut. Jika dilihat dari fungsi dan penggunaannya, kapak pada game online Perfect World menyerupai kapak pada umumnya. Namun, sifatnya yang virtual pun membuat para pemain tidak dapat benar-benar meraba atau menyentuh kapak tersebut melainkan hanya bisa melihat dan memainkan karakter virtual untuk menggunakan kapak tersebut. Melalui contoh-contoh di atas, maka dapat terlihat dengan jelas bagaimana fitur-fitur virtual di dalam game online dinilai sebagai benda yang tidak memiliki wujud nyata atau tidak memiliki fisik sehingga tidak dapat diraba, karena hanya berada di dunia siber saja. Oleh karenanya fitur-fitur virtual di dalam game online memenuhi unsur keempat dari suatu benda yaitu tidak memiliki tubuh.

Fitur-fitur virtual di dalam game online merupakan sebuah kode pada teknologi computer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma yang sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata, keberadaannya hanya berada di dunia siber. Dalam beberapa penjelasan tersebut, disebutkan bahwa fitur-fitur virtual di dalam game online merupakan objek virtual yang menyerupai benda nyata atau benda berwujud, sehingga fitur-fitur virtual di dalam game online bukan berupa hak, melainkan memiliki bentuk tersendiri yang hanya berada pada sistem komputer dan internet saja. Sehingga fitur-fitur virtual di dalam game online tidak dapat memenuhi unsur berupa hak, tetapi memiliki bentuk tersendiri dalam dunia siber. Namun, jika dikaitkan dengan Pasal 499 KUH Perdata, pengertian mengenai unsur berupa hak ini jika diterjemahkan secara ekstensif, meskipun di dalam KUH Perdata menyebutkan contoh dari benda yang tidak berwujud berupa hak-hak tertentu seperti hak tagih utang dan sebagainya, KUH Perdata tidak serta merta menutup bentuk lain dari benda tidak berwujud atau hanya terbatas pada bentuk hak saja melainkan dapat berupa bentuk lain yang memang tidak memiliki wujud nyata".

Jadi, walaupun fitur virtual itu bukan merupakan hak dan bentuknya tersendiri, akan tetapi kemudian diambil garis besar perwujudan KUH Perdata. Karena dalam game online ini sudah ada pemenuhan unsur, Obyek hukum dan pembagian lainnya dijelaskan dalam Pasal 503 KUH Perdata. Kemudian diambil garis besarnya, jika "benda tidak berwujud yang dicontohkan dalam KUH Perdata memang berupa hak-hak, namun ketentuan tersebut tidak berarti bahwa selain hak tidak dapat diklasifikasikan sebagai benda tidak berwujud sebagaimana diatur dalam KUH Perdata. Berdasarkan penjelasan pasal-pasal KUH Perdata dan para ahli hukum, maka dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur virtual di dalam game online merupakan benda tidak berwujud berdasarkan KUH Perdata.²⁵

Selain daripada kedudukan fitur-fitur tersenut, adapun hak-hak yang diperoleh dalam game online yakni sebagaimana berikut:

1. Hak Milik

²⁵ Yosef Freinademetz Sabon Doni, *Op. Cit.*, h. 12.

Dalam sistem hukum keperdataan hak milik diatur dalam Pasal 570 KUH Perdata. Berikut ketentuan Pasal tersebut:

Hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan sesuatu kebendaan dengan leluasa, dan untuk berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya, asal tidak bersalahan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh suatu kekuasaan yang berhak menetapkannya, dan tidak mengganggu hak-hak orang lain; kesemuanya itu dengan tak mengurangi kemungkinan akan pencabutan hak itu demi kepentingan umum berdasar atas ketentuan undang-undang dan dengan pembayaran ganti rugi. Sedangkan cara memperoleh hak milik tersebut diatur dalam Pasal 584 KUH Perdata yang menyatakan bahwa "Hak milik atas sesuatu kebendaan tak dapat diperoleh dengan cara lain, melainkan dengan pemilikan, karena perlekatan, karena daluarsa, karena perwarisan, baik menurut undang-undang, maupun surat wasiat, dan karena penunjukan atau penyerahan berdasar atas suatu peristiwa perdata untuk memindahkan hak milik, dilakukan oleh seorang yang berhak berbuat bebas terhadap kebendaan itu." Dalam literatur, beberapa macam caramemperoleh hak kebendaan seperti yang ditentukan dalam KUH Perdata diuraikan sebagai berikut:²⁶

- a) Pengakuan
- b) Penemuan
- c) Penyerahan
- d) Daluarsa
- e) Pewarisan
- f) Penciptaan
- g) Ikutan atau turunan

Lebih lanjut pengaturan mengenai macam-macam cara memperoleh hak milik yang diatur dalam Pasal 584 KUH Perdata itu disebut satu-persatu secara limitatif, jadi seolah-olah menggambarkan pengaturan perolehan hak milik secara limitatif. ²⁶ Sedangkan hakekatnya pengaturan cara memperoleh hak milik itu ialah secara enunsiatif, artinya Pasal 584 KUH Perdata itu hanya menyebutkan beberapa cara saja sedang di luar Pasal 584 KUH Perdata itu masih ada beberapa cara yang lain untuk memperoleh hak milik yang diatur oleh UU".²⁷ Dalam hal perkara game online, "para *player* dapat mendapatkan beberapa fitur-fitur *virtual* dengan empat cara yakni:²⁸

- a) Melakukan berbagai aktivitas pada game online
- b) Melakukan pembelian fitur *virtual* melalui NPC *game* tersebut
- c) Melakukan transaksi jual beli fitur *virtual* dengan pemain lainnya
- d) Menciptakan fitur *virtual* melalui program yang disediakan di dalam *game online* terkait

Richard A. Bartle menentukan terdapat lima hal yang mendasari kepemilikan atas fitur-fitur *virtual* yakni sebagaimana berikut:

- a) Merupakan hasil transaksi jual beli
- b) Merupakan hasil tindakan pencurian
- c) Merupakan hasil kerja keras pemain
- d) Diperoleh dengan pengorbanan waktu yang banyak
- e) Dinilai sebagai hasil transaksi yang secara tidak langsung diharuskan oleh pihak pengembang atau pengelola game terkait

²⁶ Abdulkadir Muhammad, Hukum dan Penelitian Hukum. Cet. 1. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2004, h. 142.

²⁷ *Ibid.*

²⁸ *Ibid.*

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka dapat ditentukan bahwa secara tidak langsung para pemain diwajibkan untuk melakukan transaksi jual beli untuk memperoleh fitur di dalam game tersebut. Dalam hal ini, tak hanya mengeluarkan uang tetapi para pemain pun seolah – olah merasa harus menghabiskan waktu untuk menaikkan performa permainan mereka. Ketika seseorang memiliki waktu luang yang cukup, maka tidak akan menjadi masalah bagi mereka untuk menghabiskan waktu dalam permainan game online. Namun, bagi mereka yang tidak memiliki waktu yang cukup, hal ini pun akan menjadi masalah ketika kemudian berdampak pada performa permainan mereka sendiri. Disinilah tidak jarang ditemukan para pemain yang tidak segan – segan untuk menghabiskan uang guna meningkatkan permainan mereka dalam waktu yang cenderung singkat”.

2. Penguasaan Benda (*besit*)

Ketentuan tentang bezit terdapat dalam Pasal 529 KUH Perdata yang menyebutkan bahwa, “yang dimaksud dengan bezit adalah kedudukan menguasai atau menikmati suatu barang yang ada dalam kekuasaan seseorang secara pribadi atau dengan perantara orang lain, seakanakan barang itu miliknya sendiri. Menurut ketentuan Pasal tersebut, bezit adalah keadaan memegang atau menikmati suatu benda oleh orang yang menguasainya, baik sendiri maupun dengan perantara orang lain, seolah-olah itu kepunyaannya sendiri.³⁰ Menurut Pasal 538 KUH Perdata, bezit dapat diperoleh dengan melakukan suatu perbuatan yang dapat menarik suatu benda itu kedalam kekuasaannya dengan keinginan menguasai benda itu untuk dirinya sendiri.²⁹ Adapun menurut Rachmadi Usman bezit atas sesuatu benda terjadi dengan berbagai cara, antara lain:³⁰

- a) Adanya suatu perbuatan menarik atau menempatkan
- b) Yang ditempatkan dalam hal ini yakni suatu kebendaan
- c) Kebendaan tersebut wajib berada dalam kekuasaan
- d) Adanya niat untuk menguasai atau mempertahankan untuk diri sendiri”

Atas dasar poin tersebut, maka dikatakan bahwa “pemain game online melakukan berbagai usaha untuk memperoleh kekuasaan (*besit*) terhadap fitur-fitur virtual. Dalam hal ini, para pemain bahkan rela untuk menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online terutama untuk mengumpulkan berbagai fitur virtual yang kemudian dapat dijual kembali dengan harga atau nilai tertentu. Di sinilah para pemain dapat dinilai aktif dalam memperoleh fitur-fitur virtual”. Pada awalnya, fitur-fitur virtual ini mungkin hanya dinilai sebagai sesuatu yang ingin dimiliki atau dikuasai oleh para pemain. Namun, tidak menutup kemungkinan pula bahwa fitur-fitur tersebut pada akhirnya diperjualbelikan antar pemain. Tidak jarang pula dari mereka yang mempertahankan fitur-fitur tertentu karena adanya kesadaran akan kuasa yang mereka peroleh atau mereka pegang terhadap fitur tersebut. Dari penjelasan inilah maka berbagai usaha yang dilakukan oleh para pemain game online dinilai sebagai usaha untuk memperoleh kekuasaan (*besit*).

Adapun seorang pemain yang memperoleh dan menguasai fitur virtual murni dengan cara memainkan game online tersebut, dapat disebut sebagai *bezitter* yang beritikad baik. Menurut “Pasal 548 KUH Perdata, *bezitter* yang beritikad baik memiliki hak-hak sebagai berikut:

- a) Sebelum kebendaan itu dituntut kembali di muka Hakim, maka ia harus dianggap sebagai pemilik kebendaan;
- b) Dikarenakan daluwarsa maka dapat memperoleh hak milik atas kebendaan itu;
- c) Sebelum penuntutan kembali akan kebendaan itu di muka Hakim, maka ia berhak menikmati segala hasilnya;

²⁹ Abdulkadir Muhammad, *Op. Cit.*, h. 161.

³⁰ Rachmadi Usman, *Op. Cit.*, h. 152-153.

- d) Harus dipertahankan dalam kedudukannya, bilamana diganggu untuk memangkunya ataupun dipulihkan kembali dalam itu, bilamana kehilangan kedudukannya”.

Sesuai dengan poin-poin yang telah disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sebagai pemain yang beritikad baik, seseorang pun memperoleh hak tersebut di atas termasuk untuk menikmati dan memperoleh keuntungan dari fitur-fitur virtual tersebut.³¹ Maka berdasarkan penjelasan yang ada di atas tersebut item game online merupakan jenis benda virtual yang dapat digolongkan kedalam benda tidak berwujud. Sehingga menurut “Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, menentukan bahwasanya jual beli diartikan sebagai suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan.” Sehingga benda tidak berwujud dalam hal ini dapat diperjual belikan menurut ketentuan Pasal 1457 KUHPerdata, serta objek dalam hal ini yakni benda tidak berwujud absah secara hukum.

Penutup

1. Kesimpulan

item game online merupakan jenis benda virtual yang dapat digolongkan kedalam benda tidak berwujud. Sehingga menurut Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, menentukan bahwasanya “jual beli diartikan sebagai suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan.” Sehingga benda tidak berwujud dalam hal ini dapat diperjual belikan menurut ketentuan Pasal 1457 KUHPerdata, serta objek dalam hal ini yakni benda tidak berwujud absah secara hukum.

2. Saran

Saran yang diberikan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan majunya teknologi masa kini alangkah baiknya apabila diadakan pengawasan khusus dari orang tua kepada anaknya, khususnya dalam urusan keuangan dan gadget. Dikarenakan dalam KUHPerdata sudah membuktikan bahwa transaksi jual beli item game online merupakan perjanjian yang sah serta apabila terjadi jual beli online yang melibatkan pihak ketiga yaitu retail sebagai perantara pembeli dan penjual, pihak retail akan menganggap semua pembeli sudah cakap hukum akan transaksi tersebut.

³¹ Yosef Freinademetz Sabon Doni, *Op. Cit.*, h. 12.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abdulkadir Muhammad, "Hukum dan Penelitian Hukum. Cet. 1. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2004
- Asri Sitompul, *Hukum Internet: Pengenalan Mengenai Masalah Huku di Cyberspace*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2005
- Desi Dwi Kristanto, M.Ds. *Perdagangan Benda Virtual MMORPG Rising Force Online*, Banten: Universitas Multimedia Nusantara, 2012
- Ismail Andang, *Education Games Panduan Praktis Permainan yang menjadi Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Sholeh*, Yogyakarta, ProU Media, 2009
- Meliala Djaja S., *Perkembangan Hukum Perdata Tentang Benda Dan hukum Perikatan*, Nuansa Aulia, Bandung, 2015
- Rachmadi Usman, *Hukum Kebendaan*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011
- Ridwan Khairandy, *Hukum Kontrak Indonesia Dalam Perspektif Perbandingan (Bagian Pertama)*, FH UII Press, Yogyakarta, 2013
- Simanjuntak P.N.H., *Hukum Perdata Indonesia*, edisi Pertama, Kencana, Jakarta, 2015
- Siti Maryam, *Penerapan E-COMMERCE dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha*, Jurnal Liquidity, 2010
- Sri Soedewi MMasjchoen Sofwan, *Hukum Perdata Hak Jaminan Atas Tanah*, Cet.Pertama, Liberty, Yogyakarta, 1980
- Subekti, *Pokok - Pokok Hukum Perdata*", Cet, ke. 14, PT. Intermasa, Jakarta, 1979

Jurnal:

- Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property*, Boston University Law Review, Vol. 85:1047

Online:

- <http://www.thefreedictionary.com/property>
<https://www.thefreedictionary.com/virtual>