

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN**  
**FAKULTAS HUKUM**

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi

*Nomor: 429/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014*

**Analisis Hukum Perdata Indonesia Mengenai Transaksi *Real Money Trading* Terkait  
Kepemilikan *Virtual Property* Dalam Hak Cipta**

OLEH:

**Nama Penyusun** : **Ridho Try Prakoso**  
**NPM** : **2013200135**

DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

Dr. Catharina Ria Budiningsih, S.H., MC., Sp1



Penulisan Hukum

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan  
Untuk Menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana  
Program Studi Ilmu Hukum

2019

Telah disidangkan pada Ujian  
Penulisan Hukum Fakultas Hukum  
Universitas Katolik Parahyangan

Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Catharina R.', with a horizontal line under the 'a' in 'Catharina'.

Dr. Catharina Ria Budiningsih S.H., MCL., Sp1.

Dekan,

Dr.iur. Liona Nanang Supriatna, S.H., M.Hum.



## PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka Saya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang beranda tangan di bawah ini :

Nama : Ridho Try Prakoso

NPM : 2013200135

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pikiran, bahwa karya ilmiah / karya penulisan hukum yang berjudul:

**“ANALISIS HUKUM PERDATA INDONESIA MENGENAI TRANSAKSI *REAL MONEY TRADING* TERKAIT KEPEMILIKAN *VIRTUAL PROPERTY* DALAM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL”**

Adalah sungguh-sungguh merupakan karya ilmiah /Karya Penulisan Hukum yang telah saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan dan pengetahuan akademik Saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil dari tindakan-tindakan yang:

- Secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- Dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademik dan itikad baik;

Seandainya di kemudian hari ternyata bahwa Saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan Saya di atas, maka Saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan atau sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan, tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga.

Bandung, 12 Desember 2019

Mahasiswa penyusun Karya Ilmiah/ Karya Penulisan Hukum

( \_\_\_\_\_ )

Ridho Try Prakoso

2013200135

Materai  
6000

## ABSTRAK

*Salah satu produk dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah munculnya beberapa permainan online. Dalam permainan online itu dibuat beberapa virtual property untuk digunakan didalam permainan online tersebut yang mana virtual property tersebut memiliki nilai ekonomi. Dalam Undang-Undang Hak Cipta dikenal hak ekonomi yaitu, hak pencipta ataupun pemegang hak cipta untuk menikmati manfaat ekonomi dari suatu ciptaan. Namun, dalam kenyataannya keuntungan ekonomi tersebut tidak sepenuhnya dinikmati oleh pencipta ataupun pemegang hak cipta dikarenakan adanya transaksi yang dilakukan diantara para pemain permainan online yang dinamakan dengan Real Money Trading. Transaksi ini terjadi karena banyak pihak yang merasa bahwa Virtual Property yang ada pada penguasaan mereka adalah kepemilikannya. Terhadap Real Money Trading ini akan dilakukan penelitian yuridis normatif mengenai bagaimana status dari Virtual Property tersebut dari segi hak cipta dan bagaimana Real Money Trading tersebut jika ditinjau dari segi keperdataan. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa pihak yang memiliki dan berhak atas Virtual Property adalah Pencipta ataupun Pemegang Hak Cipta dan secara perdata transaksi Real Money Trading tersebut merupakan sebuah pelanggaran hukum dikarenakan melanggar salah satu syarat dari keabsahan perjanjian dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Dalam Real Money Trading belum ada aturan yang secara tegas mengatur mengenai status kebendaan dari Virtual Property ini yang mengakibatkan kekeliruan terhadap siapa pihak yang berhak dari sebuah Virtual Property. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata tidak memberikan pengertian tegas mengenai Virtual Property dan Undang Undang Hak Cipta hanya dapat memberikan penjelasan tentang program komputer secara umum. Sehingga diperlukan sebuah aturan yang menjelaskan secara jelas mengenai status kebendaan dari virtual property, subjek yang berhak atas Virtual Property dan hak-hak yang ada dalam Virtual Property.*

**Kata Kunci :** *Virtual Property, Real Money Trading, Pencipta, Pemegang Hak Cipta, Perjanjia*

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat dan Karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul “Analisis Hukum Perdata Indonesia Mengenai Transaksi *Real Money Trading* Terkait Kepemilikan *Virtual Property* Dalam Hak Cipta” ini dapat selesai. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna serta masih memiliki sangat banyak kekurangan. Penulis mengharapkan kritik guna membangun dan memperbaiki kekurangan yang ada pada skripsi ini. Penulis juga berharap agar skripsi ini dapat berguna baik bagi lingkungan Fakultas maupun yang lebih luas kepada masyarakat. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari pihak-pihak yang memberikan dukungan penulis selama ini. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus, yang selalu membimbing, menyertai dan menjaga penulis selama penulisan skripsi ini sampai akhirnya skripsi ini diselesaikan.
2. Robert Sitorus selaku dan Herlina Sitepu selaku orangtua dari penulis, terimakasih yang sebesar-besarnya untuk dukungan yang selalu diberikan, baik secara moral ataupun materi. Terimakasih untuk kesabaran kalian dalam menghadapi anakmu yang terlambat lulus ini. Terimakasih untuk doa-doa yang selalu kalian panjatkan sampai akhirnya skripsi ini bisa diselesaikan.
3. Raja Perdana Sitorus, Ray Priory Sitorus selaku abang dari penulis, terimakasih untuk dukungan moral dan materi yang diberikan kepada penulis. Terimakasih untuk selalu mendengarkan keluh-kesah penulis dalam penulisan skripsi ini dan terimakasih untuk selalu memberikan respon positif yang membangun.
4. Rika Nova Anggraini dan Christina Grace Florens Hutauruk selaku kakak dari penulis, terimakasih untuk dukungan positif dan doa yang diberikan kepada penulis selama penulisan skripsi ini.
5. Om Muncul Daryoto dan Tante Cicilia Sriwuyanti selaku orangtua kedua penulis selama penulis menjalani masa perkuliahan di Bandung. Terimakasih sudah selalu bersedia untuk direpotkan dan selalu mendengarkan penulis serta memberikan dukungan-dukungan moral kepada penulis.
6. Ibu Catharina Ria Budiningsih selaku dosen pembimbing skripsi yang setia membimbing memberikan ilmu, menjadi tempat bertukar pikiran, selama proses penulisan skripsi ini.

7. Ibu Dewi Sukma selaku dosen pembimbing proposal yang sangat sabar menghadapi penulis yang selalu bermasalah, mulai dari awal bimbingan sampai dengan seminar proposal. Terimakasih banyak bu.
8. Bapak Djaja Sembiring dan Ibu Rachmani Puspitadewi selaku penguji skripsi yang telah memberikan masukan kepada penulis guna perbaikan skripsi ini.
9. Personil dari Genk Aja, sahabat-sahabat dari penulis Caros Imanuel, Daniel Alexander, Friendly Alfrius, Rugun Astrid, Ketty Bianca, Ellen Setya, Elsa Mariana, Shandy Angelica dan Tania Margareth. Meskipun kalian semua pada dasarnya adalah “orang jahat” tetapi terimakasih sudah mengisi hari-hari penulis sejak awal perkuliahan di Fakultas Hukum sampai dengan diselesaikannya studi di Fakultas Hukum. Terimakasih untuk pertemanan yang dipenuhi canda tawa, suka duka, drama-drama yang membuat hari menjadi berwarna. Terimakasih telah menampung semua aib, keburukan, dan hal-hal negatif yang ada pada diri penulis. Terutama, terimakasih karena kalian selalu ada. Kalian adalah keluarga kecil penulis di tengah Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan ini.
10. Kepada teman-teman terdekat penulis Fikri Akbar, Bani Amella Gloria, Fransisa Monica, Juanvrico Gunawan, Andreas Johannes, Oka Nata, Talita Febro, Natalta Gloria, William Jonathan Purba terimakasih telah memberikan dukungan terhadap penulis selama perkuliahan.
11. Komunitas Mahasiswa Peradilan Semu Nasional (KMPSN) Fakultas Hukum, khususnya Delegasi Bulaksumur III terimakasih untuk pengalaman organisasi dan ilmu yang dibagikan kepada penulis selama masa perkuliahan, terimakasih untuk kerjasama yang telah dibentuk selama dari awal proses persiapan Bulaksumur III sampai dengan selesai.
12. Teman-Teman angkatan 2013.
13. Dan kepada beberapa lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

## DAFTAR ISI

### BAB I

#### PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Tinjauan Pustaka .....	6
1.5. Metode Penelitian .....	9
1.6. Sistematika Penulisan .....	10

### BAB II

#### *VIRTUAL PROPERTY* DITINJAU DARI HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL YANG BERLAKU DI INDONESIA

2.1 Sejarah Singkat Hak Kekayaan Intelektual .....	12
2.2 Hak Kekayaan Intelektual.....	12
2.2.1 Pengertian Hak Kekayaan Intelektual Indonesia .....	12
2.2.2 Ruang Lingkup Hak kekayaan Intelektual Indonesia .....	13
2.3 Hak Cipta.....	15
2.3.1 Pengertian Hak Cipta.....	15
2.3.2 Ruang Lingkup Hak Cipta .....	17
2.3.3 Prinsip Prinsip Hak Cipta .....	18
2.4 Subjek Hak Cipta .....	20
2.5 Penyelesaian Sengketa .....	22

### BAB III

#### *REAL MONEY TRADING* SEBAGAI SEBUAH PERIKATAN DITINJAU DARI HUKUM PERDATA YANG BERLAKU DI INDONESIA

3.1 Pengertian dan Subjek Perikatan.....	23
3.1.1 Pengertian Perikatan .....	23
3.1.2 Subjek Perikatan.....	27
3.2 Asas Dalam Perjanjian .....	27

3.2.1 Pengertian Asas .....	27
3.2.2 Asas-Asas Dalam Perjanjian .....	29
3.3 Syarat Sahnya Perjanjian .....	31
3.4 Hak Milik Dalam KUHPerdota.....	34
3.5 Perbuatan Melawan Hukum .....	35

## **BAB IV**

### **ANALISIS HUKUM PERDATA INDONESIA MENGENAI TRANSAKSI *REAL MONEY TRADING* TERKAIT KEPEMILIKAN *VIRTUAL PROPERTY* DALAM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL**

4.1 <i>Virtual Property Menurut Hak Kekayaan Intelektual Indonesia</i> .....	42
4.2 Perikatan Hukum Antara Pemain Permainan 1 dan Pemain Permainan 2 Pada <i>Transaksi Real Money Trading</i> dengan <i>Virtual Property</i> Sebagai Objek.....	45

## **BAB V**

### **PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	
5.1.1 <i>Virtual Property</i> menurut Hak Kekayaan Intelektual Indonesia .....	50
5.1.2 Perikatan Hukum Antara Pemain Permainan 1 dan Pemain Permainan 2 Pada <i>Transaksi Real Money Trading</i> dengan <i>Virtual Property</i> Sebagai Objek..	51
5.2 Saran.....	51

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	5
-----------------------------	---

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Internet merupakan hal yang sangat dekat dengan kehidupan manusia pada zaman sekarang. Penggunaan internet pada saat ini sangatlah luas dan tidak terbatas hanya pada hal tertentu. Internet pada saat ini banyak digunakan untuk menggantikan peranan - peranan media yang telah lazim dipakai. Sebagai contoh, sebagai media pembayaran, baik pembeli maupun penjual dapat menggunakan internet sebagai media dalam bertransaksi barang atau jasa. Contoh lainnya, sebagai media komunikasi, internet berperan menggantikan media-media yang biasanya digunakan seperti koran, radio ataupun televisi.

Beberapa kelebihan tersebut menjadi alasan yang menyebabkan banyak orang yang tertarik dalam menggunakan internet baik untuk kepentingan pribadi maupun untuk kepentingan ekonomi. Salah satu bentuk kegiatan untuk kepentingan ekonomi adalah sektor usaha penyedia layanan permainan online. Permainan online sendiri adalah sebuah permainan yang mensyaratkan koneksi internet agar dapat dimainkan. Tanpa adanya koneksi internet, permainan tersebut tidak akan dapat dimainkan.

Jumlah *gamer* di Indonesia saat ini di prediksi sudah mencapai 34 juta orang. Dari jumlah tersebut, 19,9 juta diantaranya adalah *gamer* online berbayar dan rata-rata pengeluarannya mencapai 9,12 dolar Amerika Serikat (AS)<sup>1</sup>.

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 untuk memanfaatkan sebuah permainan online untuk mencari keuntungan dari para *player* online. *player* online atau disebut sebagai *player* adalah orang yang menggunakan jasa permainan

---

<sup>1</sup><http://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2018/08/06/gamer-indonesia-diprediksi-capai-34-juta-orang-428379> diakses 9 Agustus 2018 pukul 15.33 WIB.

online termasuk semua hal-hal yang ada didalam permainan online tersebut, seperti *virtual property*.

Dalam sebuah permainan online, terdapat berbagai macam benda-benda *virtual* yang mana kerap disebut dengan *virtual property*<sup>2</sup>. Pada permainan online kepemilikan *virtual property* ini dapat meningkatkan kekuatan karakter dalam permainan online yang dimainkan oleh seseorang atau hanya untuk sekedar memberikan kepuasan kepada pemilik *virtual property* tersebut. Biasanya semakin langka sebuah *virtual property* maka akan memberikan efek yang lebih besar kepada karakter dalam permainan online tersebut.

Joshua A.T. Fairfield, mengemukakan bahwa<sup>3</sup>:

*“virtual property shares three legally relevant characteristics with real world property: rivalrousness, persistence and interconnectivity. Based on these shared characteristics, subsequent sections will show that virtual property should be treated like real world property under the law”*

Jika mengacu pada pemikiran Joshua A.T Fairfield ini, maka *virtual property* ini dapat diperlakukan sebagaimana layaknya *property* yang ada di dunia nyata. Hak cipta dari suatu permainan online dipegang oleh pengembang permainan online tersebut. Dengan memegang hak cipta dari suatu permainan online tersebut, artinya pengembang permainan online tersebut merupakan pemilik hak pribadi atas permainan online tersebut.

*Virtual property* merupakan kode-kode pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma dengan sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata dan hanya eksis pada dunia siber<sup>4</sup>. Segala bentuk transaksi atas *virtual property* juga memerlukan media komputer agar transaksi tersebut dapat dilangsungkan.

---

<sup>2</sup> *Virtual proerty* sering disebut sebagai didefenisikan sebagai suatu objek atau benda yang bersifat tidak berwujud yang diperjual belikan guna digunakan dalam komunitas online atau permainan online.

<sup>3</sup> Joshua A.T. Fairfield, *Virtual Property*, (Bloomington: Indiana University School Of Law, 2005), hal. 1053.

<sup>4</sup> <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/4163> diakses tanggal 28 agustus 2018 pukul 00: 28 WIB.

Dalam pasal 1 angka 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 selanjutnya disebut dengan UUHC disebutkan : “*Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu*”. Didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (selanjutnya disebut KBBI) program diartikan sebagai urutan perintah yang diberikan pada komputer untuk membuat fungsi atau tugas tertentu<sup>5</sup>.

*Virtual property* ini sampai sekarang belum memiliki batasan yang jelas. Belum ada aturan hukum positif yang jelas 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 License Agreement* (EULA). EULA ini berfungsi sebagai *Term Of Service* (ToS) bagi para pemain yang akan memainkan suatu permainan online. EULA ini merupakan perjanjian sepihak<sup>6</sup> yang dibuat oleh pihak pengembang permainan yang harus disetujui oleh pemain, jika ingin memainkan permainan online tersebut.

Dalam EULA biasanya terdapat sebuah klausula baku yang menyatakan bahwa perangkat lunak (*software*), *website*, dan fasilitas lainnya yang disediakan oleh *developer* adalah mutlak merupakan milik *developer* sebagai *publisher* dan mitra usahanya. Berdasarkan ketentuan UUHC, hak cipta memiliki hak ekonomi atas barang yang merupakan ciptaannya. Hal ini disebutkan dalam pasal 8 yang berisi : “*Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan.*”

Berdasarkan ketentuan tersebut, *developer* sebenarnya berhak sepenuhnya untuk memperoleh keuntungan secara ekonomi terhadap *virtual property* tersebut. Segala bentuk transaksi atas *virtual property* tersebut seharusnya memberikan

---

<sup>5</sup> <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/program> diakses tanggal 28 agustus 2018 pukul 00.35 WIB.

<sup>6</sup> EULA ini pada umumnya berbentuk dokumen digital yang di dalamnya terdapat butir-butir kesepakatan yang dibuat oleh pihak pengembang game online. Pemain harus menyetujui EULA ini dengan meng-klik tombol accept atau ok, dibagian bawah EULA tersebut. Tanpa menyetujui EULA ini, pemain tidak akan dapat memainkan game online tersebut.

keuntungan ekonomi kepada *developer* selaku pengembang permainan online. Namun dalam prakteknya, *virtual property* ini seringkali diperdagangkan antara *player* online di dunia nyata dengan menggunakan mata uang yang sebenarnya. Praktek ini terjadi bukan hanya di Indonesia melainkan terjadi di seluruh dunia. Hal yang mendasarinya adalah para *player* online merasa bahwa *virtual property* yang dimilikinya adalah merupakan kepemilikannya, sehingga mereka merasa berhak untuk melakukan perjanjian jual beli antara para *player* dengan objek jual belinya adalah *virtual property* tersebut. Padahal para *player* sebenarnya tidak secara sah memiliki *virtual property* tersebut, melainkan hanya menguasai dan memakai *virtual property* tersebut mengingat mereka telah menyetujui klausula dalam EULA yang menyatakan bahwa *software* adalah milik *developer*. Praktik jual beli dengan menggunakan mata uang yang sebenarnya tersebut sering disebut dengan *Real Money Trading*.

*Real Money Trading* ini merupakan sesuatu yang menimbulkan kerugian bagi pihak *developer* sebagai pengembang permainan online tersebut. Kerugian ini muncul dikarenakan para *player* seharusnya membayar sejumlah uang kepada pihak *developer* untuk memperoleh *virtual property* tertentu. Namun dalam *Real Money Trading*, para *player* tidak perlu untuk membayar sejumlah uang kepada pihak *developer*, melainkan para *player* melakukan transaksi dengan *player* lainnya.

#### ALUR DALAM REAL MONEY TRADING



Keterangan :

*developer* menjual *virtual property* kepada *player 1* selaku pembeli yang mana transaksi terjadi langsung antara *developer* dengan *player 1*. Kemudian *player 1* menjual *virtual property* tersebut kepada *player 2*. Transaksi antara *player 1* yang menjual *virtual property* kepada *player 2* inilah yang dinamakan *Real Money Trading*.

Klausula baku yang dibuat oleh pihak *developer* tersebut pada dasarnya belum membatasi praktik *Real Money Trading* ini. Melalui klausula baku dalam EULA tersebut pihak *developer* hanya mengklaim bahwa segala *virtual property* yang ada dalam permainan online adalah miliknya bukan membatasi mengenai *Real Money Trading* ini. Dalam hukum positif Indonesia pengertian mengenai hak milik diatur dalam pasal 570 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menyatakan bahwa :

*“Hak milik adalah hak untuk menikmati suatu barang secara lebih leluasan dan untuk berbuat terhadap barang itu secara bebas sepenuhnya, asalakan tidak bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh kuasa yang berwenang dan asal tidak mengganggu hak-hak orang lain; kesemuanya itu tidak mengurangi kemungkinan pencabutan hak demi kepentingan umum dan penggantian kerugian yang pantas, berdasarkan ketentuan perundang-undangan”*

Dari pengertian tersebut sebenarnya dapat diketahui bahwa *developer* selaku pemegang hak milik adalah pihak yang sebenarnya berhak untuk menikmati suatu barang sepenuhnya serta berhak untuk menerima sejumlah uang dari para *player* yang akan menggunakan *virtual property* tersebut. Namun faktanya, *player* justru melakukan transaksi *Real Money Trading* dengan *player* lainnya.

Melihat fakta-fakta tersebut, kemudian menimbulkan permasalahan mengenai bagaimana pengaturan tentang fenomena *Real Money Trading* ini ditinjau dari segi kepemilikan *virtual property* berdasarkan Hak Kekayaan Intelektual dan Hukum Perdata di Indonesia. Karena pada dasarnya *Real Money Trading* ini menimbulkan kerugian terhadap *developer* selaku pemegang hak milik dari sebuah permainan online.

Hal inilah yang menjadi latar belakang dan mendorong penulis untuk membuat penelitian hukum dengan judul :

**ANALISIS HUKUM PERDATA INDONESIA MENGENAI  
TRANSAKSI *REAL MONEY TRADING* TERKAIT  
KEPEMILIKAN *VIRTUAL PROPERTY* DALAM HAK  
KEKAYAAN INTELEKTUAL**

### **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Untuk mengkaji judul tersebut akan dijelaskan analisa terhadap rumusan masalah yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana status *Virtual Property* menurut Hak Kekayaan Intelektual Indonesia?
2. Bagaimana perikatan hukum antara pemain permainan 1 dengan pemain permainan 2 pada transaksi *Real Money Trading* dengan *Virtual Property* sebagai objek?

### **1.3 TUJUAN PENELITIAN DAN MANFAAT**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisis apakah penjualan kembali *Virtual Property* yang dilakukan pada transaksi *Real Money Trading* merupakan perbuatan yang sah secara hukum.

### **1.4 TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Perjanjian**

Prof. Subekti, S.H dalam bukunya "*Hukum Perjanjian*" membedakan pengertian antara perikatan dengan perjanjian. Subekti menyatakan bahwa hubungan antara perikatan dan perjanjian adalah bahwa perjanjian itu menerbitkan perikatan. Perjanjian adalah sumber perikatan, di samping sumber-sumber lain.

Suatu perjanjian yang dinamakan persetujuan, karena dua pihak itu setuju untuk melakukan sesuatu sebagaimana menurut Subekti

*“... suatu perhubungan hukum antara dua orang atau dua pihak, berdasarkan mana pihak yang satu berhak menuntut sesuatu hal dari pihak yang lain, dan pihak yang lain berkewajiban untuk memenuhi tuntutan itu”*

Sedangkan defenisi perjanjian menurut Subekti adalah Suatu perjanjian didefenisikan sebagai berikut : *“... suatu peristiwa di mana seorang berjanji kepada seorang lain atau di mana dua orang itu saling berjanji untuk melaksanakan sesuatu hal.”*

*Black’s Law Dictionary* mengartikan suatu perjanjian sebagai berikut : *“Hubungan antara dua orang atau lebih yang menciptakan kewajiban untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu hal yang khusus.”*

Dalam perikatan yang timbul karena perjanjian, pihak-pihak dengan sengaja dan bersepakat saling mengikatkan diri, dalam perikatan mana timbul hak dan kewajiban para pihak yang perlu diwujudkan. Hak dan kewajiban ini berupa prestasi. Pihak debitur berkewajiban memenuhi prestasi dan pihak kreditur berhak atas prestasi<sup>7</sup>.

## B. Hubungan Hukum

Hubungan hukum ialah hubungan antara dua atau lebih subjek hukum. Dalam hubungan hukum ini hak dan kewajiban pihak yang satu berhadapan dengan hak dan kewajiban pihak lain.<sup>8</sup> . Hubungan hukum memiliki 3 unsur, yaitu :

1. Adanya orang-orang yang/kewajiban saling berhadapan.
2. Adanya objek yang berlaku berdasarkan hak dan kewajiban tersebut.
3. Adanya hubungan antara pemilik hak dan pengembalian kewajiban atau adanya hubungan atas objek yang bersangkutan.

---

<sup>7</sup> Ibid, hlm 13.

<sup>8</sup> R. Soeroso, *Pengantar Ilmu Hukum*, hlm 269, Jakarta, Sinar Grafika, 2011.

3. Adanya hubungan antara pemilik hak dan pengembalian kewajiban atau adanya hubungan atas objek yang bersangkutan.<sup>9</sup>

Syarat-syarat hubungan hukum adalah :

1. Adanya dasar hukum, ialah peraturan-peraturan hukum yang mengatur hubungan hukum itu, dan
2. Timbulnya peristiwa hukum.<sup>10</sup>

*Real Money Trading* merupakan suatu perbuatan dimana para pihak yang membuat persetujuan dimana para pihak memiliki kewajiban terhadap pihak yang lainnya. Salah satu pihak berkewajiban untuk menyerahkan sebuah *virtual property* dan salah satu pihak berkewajiban untuk menyerahkan sejumlah uang atas *virtual property* tersebut.

#### C. *Virtual Property*

*Virtual Property* sering disebut juga sebagai *virtual goods* atau *virtual objects*. *Virtual property* dapat didefinisikan sebagai suatu objek ataupun benda yang bersifat tidak berwujud yang dapat diperjual belikan guna digunakan dalam komunitas *game* online atau permainan online<sup>11</sup>. Sebagaimana disebutkan oleh David Nelmark, *virtual property* didefinisikan sebagai : “*any property interest that is both intangible and exclusionary*”<sup>12</sup> yang jika diterjemahkan berarti suatu properti yang bersifat tidak berwujud dan eksklusif.

#### D. *Real Money Trading*

*Real Money Trading* merupakan hal baru yang sampai saat ini merupakan hal yang belum jelas aturannya. *Real Money Trading* ini merupakan bentuk jual-beli terhadap *virtual property* dengan menggunakan mata uang asli. Dalam hal ini,

---

<sup>9</sup> Ibid, hlm 271.

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> <<http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/virtual+goods>>, diakses 23 Agustus 2018 Pukul 20.01 WIB

<sup>12</sup> <https://scholarlycommons.law.northwestern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1025&context=njtip>, diakses 15 maret 2019 Pukul 14.45 WIB.

*virtual property* diperlakukan sama seleyaknya barang di dunia nyata. Padahal *virtual property* itu sendiri pada dasarnya merupakan sesuatu yang bersifat maya, hanya dapat dilihat, namun tidak dapat disentuh.

Penjualan *virtual property* oleh *developer* kepada para *player* bukanlah merupakan suatu hal yang dipermasalahkan. Permasalahan timbul ketika terjadi transaksi antara seorang pemain dengan pemain lainnya di dalam suatu permainan online yang melakukan jual beli terhadap *virtual property* di dalam permainan online tersebut dengan menggunakan mata uang asli dunia nyata. Permasalahan yang timbul adalah kerugian yang dialami oleh pihak *developer* yang disebabkan oleh para *player* yang seharusnya membayar sejumlah uang kepada pihak *developer* untuk memperoleh *virtual property* tertentu akan membayar kepada *player* lainnya untuk mendapatkan *virtual property* tersebut.

## 1.5 METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk meneliti permasalahan mengenai transaksi *Real Money Trading* terkait kepemilikan *virtual property* adalah Yuridis Normatif. Penelitian hukum normatif merupakan penulis kepustakaan yaitu penelitian terhadap data sekunder. Data sekunder di bidang hukum dibedakan menjadi sumber hukum primer, sumber hukum sekunder, sumber hukum tersier.<sup>13</sup>

Alasan penulis menggunakan metode ini, karena penulis ingin mengkaji permasalahan mengenai transaksi *Real Money Trading* ini, terkait kepemilikan *virtual property* dari segi Hak Kekayaan Intelektual dan Hukum Perdata Indonesia. Hak Kekayaan Intelektual dan *Real Money Trading* sendiri merupakan sebuah perjanjian jual beli dimana perjanjian pada dasarnya diatur dalam Buku III Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia. Masalah ini akan ditinjau berdasarkan

---

<sup>13</sup> Ronny Hanitijo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, PT. Ghalia Indonesia, Jakarta, 2011 hlm.11

teori – teori, konsep – konsep, dan asas – asas yang ada di dalam bidang hukum. Untuk itulah, penelitian ini akan menggunakan data sekunder.

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung atau dari sumber yang telah ada, terkait objek yang diteliti. Data sekunder dapat berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, peraturan perundang – undangan dan arsip baik yang dipublikasikan secara umum atau tidak. Dalam hal penelitian ini, penulis akan menggunakan buku dan peraturan perundang – undangan yang berhubungan dengan Hak Kekayaan Intelektual, Informasi dan Transaksi Elektronik dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata sebagai dasar dari suatu perjanjian serta Peraturan Pemerintah tentang penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik.

## **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai latar belakang dan rumusan masalah yang akan dikaji.

### **BAB II : *VIRTUAL PROPERTY* DITINJAU DARI HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL YANG BERLAKU DI INDONESIA**

Pada bab ini penulis akan menguraikan teori-teori dan asas-asas dari segi hak kekayaan intelektual yang berkaitan dengan *Virtual Property*.

### **BAB III : *REAL MONEY TRADING* SEBAGAI SEBUAH PERIKATAN DITINJAU DARI HUKUM PERDATA YANG BERLAKU DI INDONESIA**

Pada bab ini penulis akan menguraikan teori-teori dan asas-asas mengenai perjanjian jual beli berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata di Indonesia yang nantinya teori dan asas tersebut akan dikaitkan dengan transaksi *Real Money Trading* dengan *virtual property* sebagai objeknya.

### **BAB IV : ANALISIS HUKUM PERDATA INDONESIA MENGENAI TRANSAKSI *REAL MONEY TRADING* TERKAIT**

## **KEPEMILIKAN *VIRTUAL PROPERTY* DALAM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL**

Pada bab ini penulis akan mengkaji lebih lanjut mengenai bagaimana transaksi *Real Money Trading* terkait kepemilikan *virtual property* dalam hak kekayaan intelektual.

### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini, penulis akan menarik kesimpulan dan saran dari isi penulisan hukum ini.