

KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI VIRTUAL PROPERTY DALAM GAME ONLINE DAN AKIBAT HUKUM DARI ANONIMITAS DALAM PERJANJIAN JUAL BELI VIRTUAL PROPERTY BERDASARKAN KITAB UNDANG-UNDANG HUKUM PERDATA

Muhammad Ilham Rangga P*)
ranggapamungkas378@gmail.com

Efriyanto*)
mas_efri@yahoo.co.id

Anne Gunawati*)
annegunawati03@yahoo.com

(Diterima 09 Januari 2023, disetujui 01 Maret 2023)

ABSTRACT

Along with the times and technology, new things have emerged in the law of matter, namely virtual property. Virtual property is one form of development in the law of objects that exist in cyberspace through an internet connection. Although the law has stipulated the conditions for the validity of an agreement that must be fulfilled, in practice sometimes there is a sale and purchase agreement where if viewed from the legal aspect it can be seen that the agreement in question deviates or does not meet the legal requirements of an agreement that is legally binding. stipulated in article 1320 of the Criminal Code Per. This creates a lot of problems for players who make transactions through the trade feature. The existence of this transaction can lead to anonymity in conducting transactions so that it violates the legal conditions in entering into an agreement. With these problems a question arises: How is the validity of the virtual property sale and purchase agreement in online games based on the Criminal Code? What are the legal consequences of anonymity in a virtual property sale and purchase agreement in an online game based on the Criminal Code? This study used a normative juridical approach. The data of this research were collected by literature study and interviews with online game players who felt the consequences of anonymity and the analysis of the data used in this study was qualitative. The results of this study If the elements of the legal requirements for entering into an agreement are fulfilled, then the virtual property agreement in this online game can be said to be valid in terms of making an agreement between the two parties. However, in this agreement, it can happen that the subjective conditions in the agreement do not meet, especially on competence. The legal consequences of anonymity in the virtual property sale and purchase agreement in online games, illustrates that there is one subjective condition that is not fulfilled, then the agreement can be canceled (voidable). As long as the agreement has not been legally canceled by the judge, the agreement remains binding on both parties.

Keywords: *Validity, Sale-purchase agreement, Virtual property, Anonymity*

* Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

* Dosen Fakultas Hukum Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

* Dosen Fakultas Hukum Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi muncul hal-hal baru dalam hukum kebendaan, yaitu *virtual property*. *Virtual property* adalah salah satu wujud perkembangan dalam hukum benda yang ada di dunia maya melalui koneksi internet. Meskipun dalam undang-undang telah ditetapkan tentang syarat-syarat sahnya suatu perjanjian yang harus dipenuhi, akan tetapi dalam praktek kadang-kadang terjadi suatu perjanjian jual beli dimana jika dilihat sudut aspek hukumnya dapat dipandang bahwa perjanjian dimaksud menyimpang atau tidak memenuhi syarat sahnya suatu perjanjian yang ditetapkan dalam pasal 1320 KUH Per. Hal ini membuat banyak masalah kepada para pemain yang melakukan transaksi melalui fitur *trade*. Adanya transaksi ini dapat menimbulkan anonimitas dalam melakukan transaksi sehingga melanggar syarat sahnya dalam melakukan perjanjian. Dengan permasalahan tersebut muncul sebuah pertanyaan: Bagaimanakah keabsahan perjanjian jual beli *virtual property* dalam *game online* berdasarkan KUH Perdata? Bagaimanakah akibat hukum dari anonimitas dalam perjanjian jual beli *virtual property* dalam *game online* berdasarkan KUHPer? Penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif. Data penelitian ini dikumpulkan dengan studi kepustakaan dan wawancara dengan para pemain *game online* yang merasakan akibat dari anonimitas serta analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Hasil penelitian ini Jika terpenuhinya dari unsur-unsur syarat sahnya dalam melakukan perjanjian, maka perjanjian *virtual property* dalam *game online* ini dapat dikatakan sah dalam hal melakukan perjanjian antara kedua belah pihak. Namun dalam perjanjian ini dapat terjadi tidak memenuhi syarat subjektif dalam perjanjian khususnya pada kecakapan. Akibat hukum dengan adanya anonimitas dalam perjanjian jual beli *virtual property* dalam *game online*, menggambarkan bahwa adanya salah satu syarat subjektif yang tidak terpenuhi, maka perjanjian itu dapat dibatalkan (*voidable*). Apabila syarat subjektif dalam pasal 1320 KUH Perdata tidak terpenuhi. Selama perjanjian belum dibatalkan secara hukum oleh hakim, perjanjian tetap mengikat kedua belah pihak. Dengan dapat dibatalkannya perjanjian ini mempunyai kelemahan terhadap pembatalannya seperti, jika salah satu pihak melakukan wanprestasi dalam perjanjian ini pihak yang dapat digugat tidak jelas, serta apabila pihak yang dirugikan akan mendapatkan pembebasan jaminan.

Kata kunci: Keabsahan, Perjanjian Jual-Beli, Virtual Property, Anonimitas

I. Pendahuluan

Benda merupakan hal yang sangat dekat dengan kehidupan manusia. Benda digunakan untuk membantu kelancaran kehidupan sehari-hari, mulai dari bangun tidur sampai tidur lagi. Keberadaannya yang sangat penting mengharuskan benda diatur dalam hukum tertentu (Utama: 2017).

Dalam hukum Indonesia, benda diatur dalam buku kedua Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata). Buku kedua KUH Perdata menganut sistem hukum tertutup, artinya tidak dapat diadakan atau dibuat hak-hak

kebendaan yang baru, kecuali yang sudah ditetapkan atau ditentukan oleh undang-undang, (Meliala: 2014).

Pengertian benda dalam arti luas adalah segala sesuatu yang dapat dihaki oleh orang, sehingga benda sebagai objek yang menjadi lawan dari subjek hukum. Pengertian benda dalam arti sempit adalah barang yang dapat dilihat saja, pengertian benda dalam arti kekayaan seseorang adalah barang yang tidak dapat ditangkap oleh panca indera, yaitu: hak-hak, misalnya hak piutang atau penagihan. Benda dalam artian ilmu hukum yakni segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum dan barang-barang yang dapat menjadi milik serta hak setiap orang yang dilindungi oleh hukum, (Setiyawan: 2017).

Menurut Pasal 499 KUH Perdata benda adalah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai hak milik. Oleh karena itu, yang dimaksud dengan benda menurut undang-undang hanyalah segala sesuatu yang dapat dimiliki orang. Benda dalam artian ilmu hukum yakni segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum dan barang-barang yang dapat menjadi milik serta hak setiap orang yang dilindungi oleh hukum. Berdasarkan definisi tersebut maka unsur benda antara lain: merupakan suatu barang atau suatu hak dapat dikuasai hak milik, (Suparyanto dan Rosad : 2020).

Menurut sistem hukum perdata Barat sebagaimana diatur dalam BW benda dapat dibeda-bedakan sebagai berikut: Benda tak bergerak dan benda bergerak, (Pasal 504 KUH Perdata). Benda yang berwujud dan benda tidak berwujud, (Pasal 503 KUH Perdata). Benda yang dapat dipakai habis dan benda yang tidak dapat dipakai habis, (Pasal 505 KUH Perdata) Benda yang dapat dibagi dan benda yang tak dapat dibagi, (Pasal 1296 KUH Perdata). Benda yang sudah ada dan benda yang akan ada, (Pasal 1334 KUH Perdata). Berdasarkan definisi benda dalam Pasal 499 KUH Perdata setiap benda pasti dilekati oleh hak kebendaan. Hak kebendaan adalah suatu hak yang memberikan kekuasaan atas suatu benda tertentu. Hak kebendaan dapat dibagi menjadi 2 yaitu: hak kebendaan yang memberikan kenikmatan dan hak kebendaan yang memberikan jaminan.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi muncul hal-hal baru dalam hukum kebendaan, yaitu *virtual property*. *Virtual property* adalah salah satu wujud perkembangan dalam hukum benda yang ada di dunia maya melalui koneksi internet. Bahasa Indonesia *virtual* berarti tidak nyata/maya, sedangkan

property artinya benda. Definisi sederhana dari *virtual property* yaitu benda yang tidak nyata, (Janis et al : 2014; Pidana & Lubis: 2022).

Hingga saat ini belum ada definisi yuridis mengenai *virtual property*, namun *virtual property*, yaitu sebagai sebuah kode yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada di dunia siber, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata. *Virtual property* berupa "ruang" di dunia maya mengacu pada sesuatu yang khusus: persaingan, atau sifat "spasial", dari sumber daya internet tertentu, seperti URL, nama domain, akun email, dunia virtual, dan banyak lagi. *virtual property* mempunyai tiga sifat yaitu *Rivalrous* (eksklusif), *Persistent* (tetap), dan *Interconnected* (saling berhubungan), (Hidayat: 2013; Nugroho: 2022).

Sifat *virtual property* yang lain, yaitu *secondary markets* (pasar sekunder) dan *valueadded-by-users* (nilai tambah oleh pengguna). *Virtual property* merupakan bagian dari benda sebagaimana dimaksud oleh KUH Perdata karena *virtual property* telah memenuhi unsur-unsur benda yang telah disampaikan sebelumnya, yaitu merupakan suatu barang atau suatu hak dan dapat dikuasai hak milik, sehingga keberadaan *virtual property* dapat dipersamakan dengan benda-benda nyata, (Blazer: 2006).

Setelah seseorang menguasai *virtual property* yang diperolehnya melalui perjanjian jual beli sebagai alas haknya antara individu dengan pencipta melalui penyedia jasa layanan atau melalui perjanjian jual beli antar individu, maka ia dapat mengalihkannya pada pihak lain. Pengalihan atau pemindahtanganan *virtual property* dapat dilakukan salah satunya dengan perjanjian jual beli. Pasal 1313 KUH Perdata mendefinisikan perjanjian sebagai suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih. Perjanjian dalam KUH Perdata terlalu umum dan tidak jelas. Jual beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan (Pasal 1457 KUH Perdata). Jual beli tersebut dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak, seketika setelah kedua belah pihak telah sepakat mengenai barang dan harganya, meskipun barang tersebut belum diserahkan maupun harganya belum dibayar, (*Teori_Hukum_Suatu_pengantar_yang_disadur*, n.d.).

Terkait dengan perjanjian jual beli itu, ketentuan undang-undang memberikan kebebasan kepada para pihak untuk menentukan syarat-syarat yang harus dipenuhinya. Hal ini sesuai dengan asas kebebasan berkontrak yang terkandung dalam pasal 1338 ayat (1) KUH Perdata. Sekalipun demikian, bukan berarti bahwa para pihak dengan bebas dapat mengadakan perjanjian jual beli yang dapat mengganggu ketertiban umum, atau melanggar undang-undang, melainkan kebebasan dimaksud tetap harus berdasar pada syarat-syarat sahnya suatu perjanjian pada umumnya, dan khususnya perjanjian jual-beli, sebagaimana telah ditetapkan dalam undang-undang. Kadang-kadang terjadi suatu perjanjian jual-beli dimana jika dilihat sudut aspek hukumnya dapat dipandang bahwa perjanjian dimaksud menyimpang atau tidak memenuhi syarat sahnya suatu perjanjian yang ditetapkan dalam pasal 1320 KUH Perdata, atau setidaknya menyimpang dari asas yang terkandung dalam pasal 1338 KUH Perdata ayat (3) yang menetapkan bahwa “perjanjian harus di laksanakan dengan itikad baik”.

Pelaksanaan transaksi perjanjian jual beli *virtual property* banyak juga yang melakukan transaksi ini melalui permainan online yaitu 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 online termasuk semua hal-hal yang ada didalam permainan online tersebut, seperti *virtual property*. Akan tetapi *developer* juga memberikan fitur *trade* kepada pemain, sehingga pemain yang sudah memiliki *virtual property* dapat menjual atau memberikan kepada pemain lain.

Fitur *trade* saat ini sedang ramai digunakan oleh para pemain, karena pemain dapat bertransaksi lebih mudah dibandingkan melakukan transaksi dengan *developer*. Hal ini membuat banyak masalah kepada para pemain yang melakukan transaksi melalui fitur *trade*. Sebuah permainan online, terdapat berbagai macam benda-benda *virtual* yang mana kerap disebut dengan *virtual property*. 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.

Suatu perjanjian pasti ada subjek dan objek dalam perjanjian. Subjek dalam perjanjian jual beli adalah penjual dan pembeli, keduanya berkedudukan sebagai kreditur sekaligus debitur. Sedangkan objek dalam perjanjian jual beli adalah prestasi. Prestasi adalah pelaksanaan isi perjanjian yang telah diperjanjikan para pihak berdasarkan ketentuan yang telah disepakati bersama. *Prestasi terdiri atas memberikan sesuatu, berbuat sesuatu, atau tidak berbuat sesuatu. Syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk menyatakan sahnya suatu perjanjian dalam Pasal 1320 KUH Perdata yaitu kesepakatan, kecakapan, suatu hal tertentu, sebab yang halal. Kesepakatan dan kecakapan merupakan syarat subjektif yang bila tidak dipenuhi, maka perjanjian tersebut dapat dibatalkan.

Sedangkan suatu hal tertentu dan sebab yang halal merupakan syarat objektif yang bila tidak dipenuhi, maka perjanjian tersebut batal demi hukum. Dalam perjanjian jual beli *virtual property*, khususnya yang dilakukan secara online, dikenal adanya anonimitas di mana para pihak perjanjian jual beli online dapat menggunakan identitas palsu atau samara. Hal ini sudah umum dilakukan dalam aktivitas di dunia maya, termasuk dalam perjanjian jual beli virtual property, (Salsabilla et al. : 2022). Anonimitas menjadi 3 (tiga) yaitu *anonimitas visual (visual anonymity)*, nama samaran (*pseudonymity*), dan anonim keseluruhan (*full anonymity*), (UIN, 1945). Kategori tersebut dilakukan berdasarkan skala fungsi. Menurut KBBI anonimitas adalah hal yang tidak nama. Keberadaan anonimitas dalam perjanjian dapat membawa akibat hukum bagi para pihak. Akibat hukum tersebut antara lain: batal demi hukum, dapat dibatalkan, perjanjian tidak dapat dilaksanakan, atau sanksi administratif.

Meskipun sudah banyak digunakan namun hukum di Indonesia belum mengatur *virtual property* secara khusus. Hukum-hukum yang ada saat ini juga dirasa belum cukup untuk menjangkau permasalahan-permasalahan hukum mengenai *virtual property*. Permasalahan hukum mengenai *virtual property* yang mungkin timbul adalah mengenai keabsahan perjanjian jual beli *virtual property*

serta mengenai akibat hukum anonimitas para pihak dalam perjanjian jual beli *virtual property* secara online.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis keabsahan perjanjian jual beli *virtual property* dalam game online berdasarkan kitab Undang-undang hukum perdata. Kepastian dan keadilan bukanlah sekedar tuntutan moral, melainkan secara factual mencirikan hukum. Suatu hukum yang tidak pasti dan tidak mau adil bukan sekedar hukum yang buruk. Jika dikaitkan teori kepastian hukum dalam suatu perjanjian sesuai pasal 1457 KUH Perdata, jual beli adalah suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan. Kepastian memberikan kejelasan dalam melakukan perbuatan hukum saat pelaksanaan suatu perjanjian jual beli, dalam bentuk prestasi bahkan saat perjanjian tersebut wanprestasi atau salah satu pihak ada yang dirugikan maka sanksi dalam suatu perjanjian tersebut harus dijalankan sesuai kesepakatan para pihak baik pihak penjual maupun pihak yang membeli.

II. Metode Penelitian

Sebagai suatu cara atau jalan untuk mendapatkan kembali pemecahan terhadap segala permasalahan yang diajukan. Penelitian memerlukan kajian beberapa teori untuk membantu memilih salah satu metode yang relevan terhadap permasalahan yang diajukan, mengingat bahwa tidak setiap permasalahan yang diteliti tentu saja berkaitan dengan kemampuan si peneliti, biaya dan lokasi. Pertimbangan tersebut mutlak diperlukan, dan penelitian tidak dapat diselesaikan dengan sembarang metode penelitian (Putra: 2021).

Metode yang diterapkan adalah Metode Penelitian Hukum Yuridis Normatif, yaitu Metode pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode pendekatan yuridis normatif atau penelitian hukum doctrinal, yaitu suatu penelitian hukum yang mempergunakan sumber data sekunder. Dilakukan dengan menekankan dan berpegang pada segi-segi yuridis. Penelitian hukum normatif merupakan penelitian kepustakaan, yaitu penelitian terhadap data primer dan sekunder.

Spesifikasi penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah deskriptif analitis, penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu

individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu, atau untuk menentukan ada suatu gejala, atau untuk menentukan ada tidaknya hubungan antara suatu gejala dengan gejala lain dalam masyarakat. Artinya dalam penelitian ini penulis menguraikan berbagai macam permasalahan tersebut dikaitkan dengan teori-teori hukum yang berlaku serta dalam pelaksanaan hukum positif di Indonesia yang dihubungkan dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Penelitian ini menguraikan tentang bagaimana keabsahan perjanjian jual beli *virtual property* dalam *game online* dan mengetahui akibat hukum dari anonimitas dalam perjanjian jual beli *virtual property* dalam *game online* berdasarkan Kitab Undang-undang Hukum Perdata. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Untuk mendapatkan kedua data tersebut penulis melakukan studi kepustakaan, kemudian menganalisa teori dan praktiknya di lapangan. Adapun penelitian kepustakaan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah: Data primer adalah data yang dikumpulkan kemudian disatukan secara langsung oleh penulis dari objek yang diteliti untuk kepentingan studi yang bersangkutan. Data ini di peroleh langsung dari wawancara dengan anggota pemain game online yang terdampak ingkar janji oleh penjual *virtual prooerty* yang ada di wilayah Kota Serang. Data Sekunder berupa Bahan Hukum Primer. Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat otoritatif, artinya mempunyai otoritas, (Hidayat: 2013).

Dengan kata lain bahan hukum primer memiliki daya mengikat bagi subyek hukum. Bahan-bahan hukum primer terdiri dari peraturan perundang-undangan, catatancatatan resmi atau risalah dalam pembuatan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Bahan Hukum Sekunder, Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang tidak memiliki daya mengikat bagi subyek hukum. Bahan-bahan hukum sekunder dapat berupa buku-buku teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum. Bahan hukum sekunder dalam penelitian ini adalah buku-buku literatur, jurnal-jurnal hukum, dan literatur di internet.

Teknik yang dipergunakan dalam pengumpulan data dilakukan dengan 2 (dua) cara, yaitu: Penelitian Kepustakaan (*Library Research*). Penelitian kepustakaan adalah pengumpulan data dan informasi yang relevan melalui

membaca dan menelaah buku, majalah, artikel, jurnal, tulisan-tulisan dan perundang-undangan yang berkaitan dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Penelitian Lapangan (*Field Research*). Teknik pengumpulan data dalam hal ini dilakukan dengan cara interview kepada pemain *game online*, dengan memakai pedoman wawancara yang telah dipersiapkan sebelumnya dengan tidak menyimpang dari permasalahan.

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah Kualitatif yaitu merupakan suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan bahan hukum yang telah terkumpul untuk memberikan gambaran umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya, dengan menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu suatu pembahasan yang dilakukan dengan cara memadukan antara penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan yang dilakukan adalah membandingkan peraturan-peraturan, ketentuan-ketentuan dan buku referensi serta data yang diperoleh kemudian di analisis secara kualitatif yang akan memberikan gambaran menyeluruh tentang aspek hukum yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.

Penelitian ini mengambil lokasi di Wilayah Kota Serang Provinsi Banten. Lokasi yang digunakan penulis dalam penelitian dalam mendapatkan data-data yang diperlukan, dijadikan pembahasan serta pelengkap untuk pembahasan seperti data kepustakaan berasal dari Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan Perpustakaan Pusat Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang Banten.

III. Hasil dan Pembahasan

3.1. Game Online Counter Strike Global Offensive (CS: GO)

CS: GO adalah salah satu fenomena budaya yang besar di kalangan gamers. Seakan hidup abadi, game ini sudah hadir selama 21 tahun lamanya, sejak 1999 lalu hingga tahun 2020 ini. Sepanjang perjalanannya, game ini juga sudah banyak memberi dampak kepada ekosistem gaming, seperti menjadi salah satu game yang mendefinisikan genre tembak-menembak orang-pertama, juga menjadi salah satu game yang mendefinisikan ekosistem esports sejak zaman dahulu kala dan bahkan masih jadi salah satu gelaran esports tersukses di tahun 2019 lalu.



Gambar 1. CS

Demikian semua itu tidak ada artinya jika *Counter-Strike* tidak pernah dibuat. Kali ini kita akan menyusuri masa lalu, melihat sejarah *Counter-Strike*, salah satu *game* yang telah mendefinisikan genre tembak-menembak orang-pertama dan juga *esports* sejak 21 tahun lalu.

Berawal dari *Custom Game Half-Life* nyatanya, tidak sedikit *game* yang sukses memulai perjalanannya dari *custom game*. Sudah banyak *game* jadi bukti akan hal tersebut, seperti Dota 2 dari *custom game* Warcraft III, PUBG dari *custom game* ARMA III, bahkan Dota 2 menelurkan *game* populer lain lewat *custom game*, yaitu Auto Chess. Begitu juga dengan *Counter Strike* (CS), yang lahir dari *custom game* Half Life. Ketika itu *Counter-Strike* digagas oleh dua orang *gamers* yang memiliki ide dan mencoba menerapkan hal tersebut ke dalam Half Life. Dua orang tersebut adalah Minh Le (Gooseman) dan Jess Cliffe (Cliffe). Pada masa itu, Minh Le dan Jess Cliffe bukanlah developer profesional, melainkan hanya mahasiswa yang menyukai *video game* dan ingin mencoba membuat sebuah karya dari hal yang ia sukai. Permainan yang bertema “*polisi-polisian*” ini juga tercetus karena kesukaan Gooseman terhadap hal tersebut. Le sempat menceritakan ini dalam dokumenter singkat dari Valve. Ketika itu saya sangat tertarik sekali dengan pasukan anti-teror. Saya merasa pekerjaan mereka memiliki kerumitannya tersendiri dari segi persenjataan ataupun taktik yang mereka gunakan. Saya pun berpikir bahwa hal tersebut akan menjadi tema yang keren untuk sebuah *game* (Gooseman). Half-Life yang digunakan Gooseman dan Cliffe sebagai basis pengembangan CS juga berdasarkan dari tema yang ingin mereka bawa ke dalamnya. Padahal, Half-Life bukan satu-satunya *game* FPS yang bisa dibongkar ulang dan dijadikan

game baru. Pada masa tersebut, ada juga *Unreal Tournament* serta *Quake*, dua game yang punya pengaruh terhadap perkembangan genre FPS, yang bahkan salah satunya adalah game pencipta tren kontrol WASD pada game FPS. *Half-Life* pun dipilih meski Minh Le mengakui kesulitan dalam merombak *engine* *Half-Life*. "Saya mengerjakan proyek ini sekitar 30 sampai 40 jam per-minggu, sembari saya menyelesaikan studi di universitas." Ucapnya kepada GameSpot. Setelah pengembangan dilakukan, hal lain yang tak kalah penting untuk dipikirkan adalah nama *game* tersebut. Salah satu pengguna Reddit menemukan tangkapan gambar diskusi antara Gooseman dengan Cliffe saat mereka ingin menentukan nama *game*-nya. Gooseman sempat memberi ide nama *Counter-Terrorist Forces*. Namun Cliffe datang dengan ide nama yang juga disukai oleh Gooseman, yaitu *Counter-Strike*. Gooseman bahkan bercerita, sebelumnya mereka berdua sempat memikirkan nama lain seperti *International World Soldiers* dan *Frag Forces*.

3.2. Virtual property pada game online Counter Strike Global Offensive

Counter strike global offensive mendapat respons yang positif dari komunitas adalah kehadiran virtual property berupa skin di dalam game. Skin atau yang disebut sebagai "finishes" merupakan in-game items yang tergolong sebagai kosmetik di dalam CS: GO. Disebut sebagai kosmetik karena skin tidak menambah elemen apapun di dalam permainan kecuali menjadi pemanis mata bagi para pemainnya. Ragam skin yang sudah diberikan para kontributor akan dimasukkan ke dalam peti yang bisa didapatkan para pemain. Peti bisa didapatkan secara gratis hanya dengan bermain namun kunci peti tadi hanya bisa dibeli dengan menggunakan sistem microtransaction. Tak hanya itu, skin yang Anda dapatkan nantinya juga bisa diperjual-belikan dengan pemain lainnya lewat Steam Community Market. Sistem ini membuat banyak pemain bertahan di CS: GO, karena game tersebut membuat ekonomi virtual tersendiri di dalam permainannya.

Berkat hal tersebut, CS: GO menjadi game yang membuat para pemainnya tetap kembali lagi, meski sudah mencoba yang lainnya. Terakhir kali, walau sudah 8 tahun beredar di pasaran, namun CS:GO masih bisa mencetak rekor dengan 1 juta pemain online secara bersamaan pada 14 Maret 2020 lalu. Apalagi sejak berubah menjadi Free to Play pada 2018 lalu,

game ini menjadi semakin mudah diakses oleh pemain, termasuk para pemain CS 1.6 atau pemain yang baru mengenal game ini, (Priyono: 2020).



Gambar 2. Property 1



Gambar 3. Property 2

3.3. Terjadinya perjanjian jual beli skin game online Counter Strike Global Offensive

Berikut adalah terjadinya jual beli skin game online Counter Strike Global Offensive dari pihak pembeli yang mendapatkan kerugian dari penjual yang melakukan: Fajar Rama. Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Angkatan 2018, dirinya mengaku telah memainkan game ini sejak tahun 2014 sampai saat ini, alasan ia membeli skin dalam game ini yaitu supaya terlihat beda dari player lainnya. Pada tahun 2021 sekitar Bulan Februari Fajar melakukan transaksi jual beli skin pada game ini melalui forum jual beli dalam aplikasi Facebook, "Awal mula nya saya tergiur melihat sesuatu postingan pada akun dalam forum tersebut berinisial FN yang berisikan skin senjata "asiimov" yang di jual dengan harga di bawah pasaran, setelah itu saya mengirim pesan secara pribadi kepada akun FN tentang detailnya postingan tersebut, sampai saya sepakat dengan harga yang

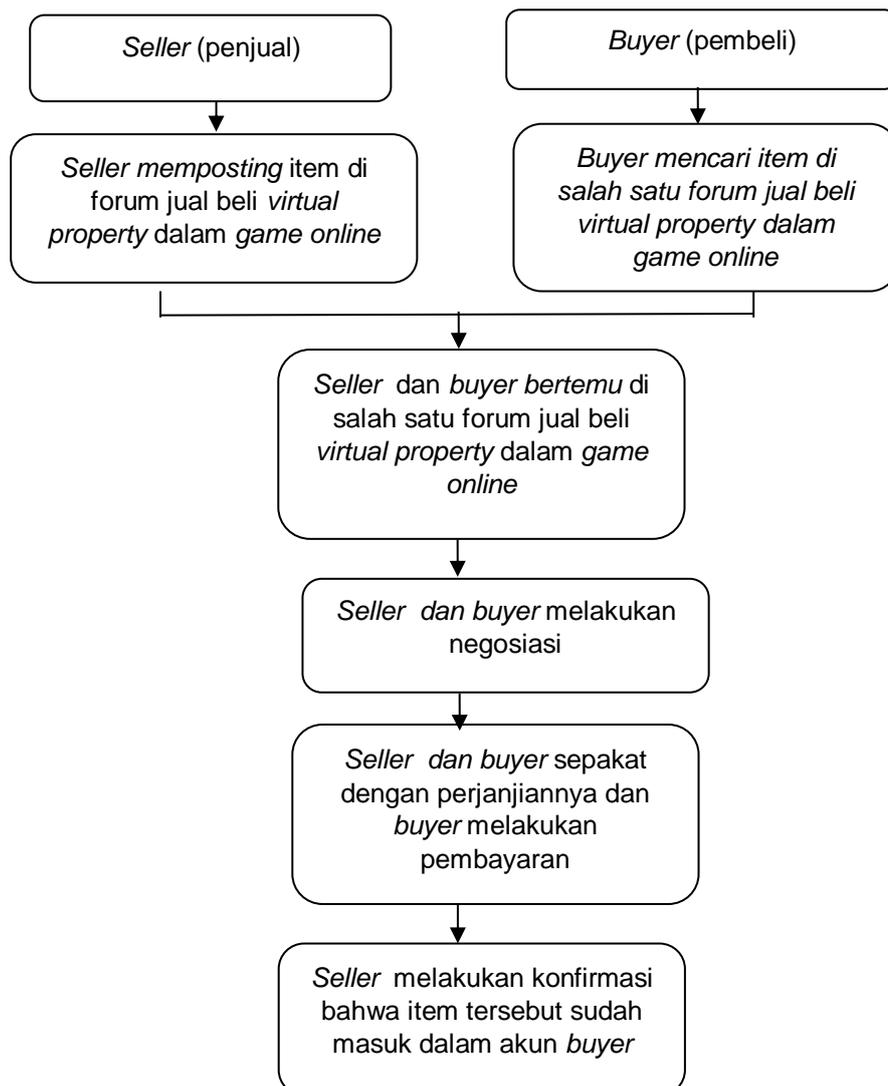
penjual berikan, yaitu dengan Rp, 800,000. Setelah saya melakukan transaksi tersebut melalui salah satu bank, pihak penjual beralasan meminta waktu kepada saya karena dirinya sedang berada di luar, kemudian setelah lama saya menunggu, saya mempertanyakan kembali kepada penjual ternyata saya sudah diblokir oleh akun tersebut. Akhirnya saya mulai mencoba mencari identitas FN melalui forum tersebut dan mendapatkan respon positif dari komunitas forum tersebut, bahwa FN menggunakan identitas samaran akun yang terpercaya dalam forum tersebut hingga saya sadar bahwa saya telah tertipu oleh akun FN yang melakukan transaksi jual beli skin dengan akun “samaran” (Fajar).

Gandring Maulana Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Angkatan 2018, dirinya mengaku telah memainkan game ini sejak tahun 2016 sampai saat ini, alasan ia membeli skin dalam game ini yaitu supaya terlihat lebih menarik oleh player lain. Pada tahun 2017 sekitar bulan Mei Gandring melakukan transaksi jual beli skin pada game ini melalui forum Kasukus.com, “awalnya saya iseng mencari skin yang saya inginkan dalam forum kaskus, setelah itu saya menemukan skin yang berupa senjata “AK-47 Redline” pada akun berinisial DM. Pada forum tersebut penjual menuliskan berupa list beberapa skin yang ia jual dan saya tertarik kepada skin “AK-47 Redline”, saat itu saya menanyakan melalui kontak pribadi dengan nomor telfon hingga yang di cantumkan oleh penjual. Akhirnya saya melakukan transaksi dengan harga Rp,230,000. Dengan cara transfer pulsa kepada nomor telfon pemilik akun DM. Setelah saya memberi konfirmasi kepada penjual, tiba-tiba penjual tidak menjawab pesan saya dan tidak bisa di hubungi. Kemudian saya menunggu sampai satu hari dan ternyata tidak kelanjutannya, hingga akhirnya saya mengikhlaskan transaksi tersebut untuk di jadikan pelajaran bagi “saya” .

Izza Mustakhlif. Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Angkatan 2018, dirinya mengaku telah bermain game ini sejak 2016 hingga saat ini, alasan ia membeli skin dalam game ini yaitu supaya bisa mengoleksi dan menjual nya kembali kepada player lain. Pada tahun 2020 sekitar bulan September Izza melakukan transaksi jual beli skin pada game ini melalui forum forum jual beli dalam aplikasi Facebook, “Saat itu saya ingin manambah koleksi skin yang telah saya miliki dan saya mendapatkan suatu

postingan dari akun AM, pada akun tersebut menjual skin yang saya sedang cari dengan harga Rp, 1,500,000. Kemudian saya menanyakan gambaran skin tersebut, setelah itu penjual mengirimkan sebuah link akun steam miliknya. Pada website tersebut saya di perintahkan untuk masuk pada akun steam saya, setelah login saya di alihkan ke akun penjual dan melihat isi penyimpanan skin yang dimiliki penjual, sampai saatnya saya setuju ternyata akun penjual telah dihapuskan, di saat itu saya langsung mengecek penyimpanan skin saya ternyata sudah hilang di ambil oleh penjual. Dari situ saya sadar bahwa link yang diberikan oleh penjual berupa phishing, yaitu pengelabuan dalam istilah computer dalam suatu bentuk penipuan yang menggunakan link untuk mendapatkan suatu informasi yang sensitif. Contohnya, berupa email, kata sandi, dan “lainnya”, (Hamdani, 2011).

3.4. Alur proses terjadinya transaksi jual beli virtual property dalam game online



Jual beli virtual property dalam game online Counter Strike Global Offensive termasuk kepada kategori benda yang berwujud sebagai benda tidak bergerak. Penyerahannya dilakukan dengan penyerahan nyata, yaitu adanya suatu peralihan secara fisik dari benda tersebut. Para pemain biasanya memperjual belikan virtual property menggunakan fitur trade antara sesama pemain yang memang disediakan oleh pengembang atau penyedia jasa permainan online. Mendapatkan virtual property melalui cara menjalankan misi yang ada dalam game online awal mulanya sebelum penjual melakukan transaksi jual beli virtual property kepada pemain lain. Selain itu virtual property yang disediakan oleh penyedia layanan game online yang biasa disebut Real Money Trading.

Proses terjadinya perjanjian jual beli virtual property dalam game online awal mulanya sebelum penjual melakukan transaksi jual beli virtual property kepada pemain lain, penjual mendapatkan virtual property melalui cara menjalankan misi yang ada dalam permainan tersebut sehingga pemain jika berhasil melaksanakan misi tersebut mendapatkan virtual property dari penyedia layanan game online, dan melakukan transaksi jual beli kepada penyedia layanan game online tersebut dengan syarat sebagai berikut: Melakukan spend money sebesar \$5 (dollar). Menunggu selama 14 hari untuk tahap pembukaan akun.

Perjanjian jual beli virtual property dalam game online sesuai yang telah dijelaskan dari syarat sah. Akan tetapi berbeda lagi jika salah satu pihak melakukan Anonimitas. Maka ia akan merasa terancam, sehingga timbul rasa takut, ketakutan itu baik terhadap dirinya pribadi atau ancaman akan terbukanya suatu rahasia. Penipuan yang dikatakan oleh penjual tentang objek dari perjanjian tidak sesuai dengan kenyataan, tetapi dapat juga terhadap suatu informasi yang tidak diungkapkan, contoh: dalam bidang pasar modal, ketika sebuah perusahaan akan go public diwajibkan untuk membuat pendapat hukum (legal opinion) atau ada hal-hal yang sengaja ditutupi. Perjanjian jual beli virtual property dalam game online jika ada salah satu pihak yang melakukan anonimitas dalam penipuan. Hal ini merupakan tercapainya syarat dalam kata sepakat, artinya tidak terpenuhi syarat sahnya dalam melakukan perjanjian.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: Keabsahan perjanjian jual beli virtual property dalam game online dapat dilihat dari syarat sahnya suatu perjanjian pada pasal 1320 KUHPerdara yaitu kata sepakat dari para pihak (*the consent of parties*), kecakapan (*a capacity to enter contract*), Suatu hal tertentu (*a certain subject matter*) dan Suatu sebab yang halal (*a legal cause*). Tidak memenuhi syarat subjektif dalam perjanjian, khususnya pada kecakapan karena para pihak yang melakukan perjanjian ini dilihat kedewasaannya tidak jelas baik pria atau wanita juga tidak dapat ditentukan serta domisili kedua pihak tidak diketahui. Apabila suatu perikatan cacat pada syarat-syarat yang subjektif, yaitu salah satu partij belum dewasa atau kalua perikatan itu dapat dibatalkan (Pasal 1446 dan Pasal 1449 KUHPerdara).

Akibat hukum perjanjian jual beli virtual property dalam game online dari anonimitas, menggambarkan bahwa adanya salah satu syarat subjektif yang tidak terpenuhi, sehingga perjanjian itu dapat dibatalkan (*voidable*), apabila syarat subjektif dalam pasal 1320 KUHPerdara tidak terpenuhi, dalam hukum perjanjian tidak batal, tapi salah satu pihak dapat mengajukan pembatalan. Selama perjanjian belum dibatalkan secara hukum oleh hakim, perjanjian tetap mengikat kedua belah pihak. Dalam keadaan yang demikian, maka akibat-akibat yang timbul dari perikatan itu dikembalikan keadaan semula (Pasal 1451 dan Pasal 1452 KUHPerdara). Bahwa pihak yang menuntut pembatalan tersebut dapat pula menuntut pembatalan tersebut dapat pula menuntut penggantian biaya, kerugian dan bunga apabila ada alasan untuk itu.

Jual beli terhadap virtual property merupakan fenomena baru yang muncul dan marak seiring dengan tumbuhnya industri permainan online. Pemerintah Indonesia perlu membuat suatu peraturan perundang-undangan khusus yang mengatur mengenai virtual property di dalam suatu permainan online. Peraturan perundang-undangan ini haruslah mengatur dengan jelas hal-hal di dalam virtual property yang selama ini masih diperdebatkan oleh berbagai kalangan khususnya tentang syarat sahnya perjanjian jual beli virtual property. Dengan mengeluarkan peraturan perundang-undangan terhadap perjanjian jual beli virtual property, diharapkan terjadi kejelasan mengenai status virtual property itu di kalangan para pemain dan juga pengembang atau penyedia jasa permainan online tersebut. Dengan adanya kejelasan tersebut, maka tarik menarik

kepentingan atas *virtual property* antara pemain dengan pengembang atau penyedia jasa permainan online dapat dihindarkan. Selain itu, dengan adanya suatu peraturan yang mengatur khusus mengenai *virtual property*, pemerintah juga dapat mengambil keuntungan atas *virtual property* tersebut, seperti dengan menerapkan suatu intensif perpajakan atas *virtual property*. Khususnya untuk menyelesaikan sengketa yang terjadi dalam transaksi jual beli *virtual property* perlu diatur secara khusus penyelesaian sengketa alternatif sebagai solusi mengantisipasi perkara yang muncul.

Daftar Pustaka

A. Buku

- Janis, M. D., et al & Janis, M. D. (2014). *Digital Repository @ Maurer Law Virtual Designs*.
- Meliala, D. S. 2014. *Hukum Perdata dalam Perspektif BW*. Penerbit Nuansa Aulia.

B. Jurnal

- Blazer, C. 2006. The Five Indicia of Virtual Property. *Pierce Law Review*, 5(1),
- Hidayat, A. M. 2013. Critical Review Buku “Penelitian Hukum” Peter Mahmud Marzuki.
- Nugroho, T. W. 2022. Analisis Hukum Pidana Terhadap Pelanggaran Kode Etik Notaris Dalam Pembuatan Akta Jual Beli Saham. *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*. Vol. 10 Nomor 2
- Lubis, F. Z. Et al (2022). Analisis perkara nomor 278 / pid . B / 2020 / pn tsm berdasarkan pasal 45 ayat (1) undang-undang informasi dan transaksi elektronik dengan pasal 303. *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*. Vol. 10 Nomor 2
- Salsabilla, A. P., Mufidi, M. F., & Supriatna, R. (2022). Aspek Hukum Kebendaan Virtual Property dalam Real Money Trading Ditinjau dari Buku II KUHPerdata dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak. Bandung Conference Series: *Law Studies*, Vol. 2 Nomor 1
- Setiyawan, Y. 2017. The 2008 World Economic Crisis: Global Shifts and Faultlines. Vol. 2
- Suparyanto dan Rosad . (2020). Implementation of Multi-Objective Optimazation on the Base of Ratio Analysis (MOORA) in Improving Support for Decision on Sales Location Determination. Suparyanto Dan Rosad Vol. 5 Nomor 3.

C. Sumber Lain

- Hamdani, . 2011. <https://mohamadhamdani.blogspot.com/2011/12/penipuan-dan-teknik-penyalahgunaan.html>. Jakarta :
- <https://mohamadhamdani.blogspot.com/2011/12/penipuan-dan-teknik-penyalahgunaan.html>, 2011.
- Priyono. 2020. <https://hybrid.co.id/post/konten-digital-dengan-penjualan-merchandise-bagi-organisasi-esports>. Jakarta :
- <https://hybrid.co.id/post/konten>, 2020.
- Putra, A. (2021). Teori Dalam Penelitian Kualitatif. Kompasiana.Com, 80–85. https://www.kompasiana.com/adi_putra/608415798ede483eed2a97e2/teori-dalam-penelitian-kualitatif?page=all

- UIN. (1945). sistem-hukum-di-indonesia-sesuai-uud-1945. 105(3), 129–133.
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:BDsuQOHoCi4J:https://media.neliti.com/media/publications/9138-ID-perlindungan-hukum-terhadap-anak-dari-konten-berbahaya-dalam-media-cetak-dan-ele.pdf+%&cd=3&hl=id&ct=clnk&gl=id>
- Utama, aditia edy. (2017). Pengaruh motivasi, kepemimpinan, terhadap kinerja karyawan dengan komitmen organisasional karyawan sebagai mediasi