

**PERJANJIAN JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY* DALAM GAME PUBG
MOBILE DALAM PERSPEKTIF HUKUM PERDATA**

(Skripsi)

Oleh:
Harry Nicolas Pasaribu
NPM: 2212011268



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK
**PERJANJIAN JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY* DALAM GAME PUBG
MOBILE DALAM PERSPEKTIF HUKUM PERDATA**

Oleh
Harry Nicolas Pasaribu

Perkembangan ekonomi digital telah melahirkan praktik jual beli *virtual property* dalam *game* PUBG Mobile, seperti *skin*, akun, dan mata uang digital yang memiliki nilai ekonomi nyata, namun belum memiliki pengaturan hukum khusus di Indonesia. Ketiadaan regulasi tersebut menimbulkan permasalahan mengenai keabsahan perjanjian, akibat hukum bagi para pihak, serta upaya hukum apabila terjadi sengketa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keabsahan perjanjian berdasarkan Pasal 1320 KUHPdata, mengkaji akibat hukum yang timbul bagi para pihak, serta mengidentifikasi upaya hukum yang dapat ditempuh apabila terjadi permasalahan dalam transaksi *virtual property* tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan tipe deskriptif-analitis melalui pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan kasus. Data diperoleh melalui studi kepustakaan terhadap bahan hukum primer, sekunder, dan tersier, kemudian dianalisis secara kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perjanjian jual beli *virtual property* dalam PUBG Mobile dapat diakui keabsahannya secara kondisional berdasarkan Pasal 1320 KUHPdata sepanjang memenuhi syarat kesepakatan, kecakapan, objek tertentu, dan sebab yang halal. Namun, syarat objek tertentu dan sebab yang halal menghadapi kendala karena ketentuan *Terms of Service* (TOS) pengembang menyatakan item virtual merupakan milik pengembang dan tidak dapat dipindahtangankan. Akibat hukum dari perjanjian tersebut adalah timbulnya hak dan kewajiban timbal balik bagi para pihak, sedangkan wanprestasi dapat menimbulkan tuntutan pemenuhan prestasi, ganti rugi, atau pembatalan perjanjian berdasarkan Pasal 1243 dan 1267 KUHPdata. Upaya hukum yang dapat ditempuh meliputi jalur non-litigasi dan litigasi, termasuk gugatan wanprestasi, perbuatan melawan hukum, mekanisme BPSK, serta ketentuan dalam UU ITE, meskipun efektivitasnya masih terkendala oleh belum adanya regulasi khusus mengenai *virtual property* di Indonesia.

Kata Kunci: *Virtual Property*, Perjanjian Jual Beli, PUBG Mobile, Hukum Perdata.

ABSTRACT
SALE AND PURCHASE AGREEMENT OF VIRTUAL PROPERTY IN PUBG
MOBILE GAME FROM THE PERSPECTIVE OF CIVIL LAW

By
Harry Nicolas Pasaribu

The development of the digital economy has given rise to the practice of buying and selling virtual property in PUBG Mobile, including skins, accounts, and digital currency with real economic value, yet lacking specific legal regulations in Indonesia. This absence of regulation raises issues concerning the validity of agreements, legal consequences for the parties involved, and available legal remedies in the event of disputes. This study aims to analyze the validity of such agreements under Article 1320 of the Indonesian Civil Code, examine the legal consequences arising for the parties once bound by the agreement, and identify legal remedies that may be pursued should problems occur in virtual property transactions.

This research employs a normative legal research method with a descriptive-analytical approach through statutory, conceptual, and case approaches. The data were obtained through library research on primary, secondary, and tertiary legal materials and were analyzed qualitatively.

The results of this study indicate that agreements for the sale and purchase of virtual property in PUBG Mobile may be conditionally recognized as valid under Article 1320 of the Indonesian Civil Code, provided they fulfill the requirements of consent, legal capacity, a specific object, and a lawful cause. However, the requirements regarding a specific object and lawful cause face challenges due to the developer's Terms of Service (TOS), which state that all virtual items belong to the developer and cannot be transferred. The legal consequences arising from such agreements include reciprocal rights and obligations between the parties, while breaches of contract may result in claims for performance, compensation, or contract cancellation under Articles 1243 and 1267 of the Indonesian Civil Code. Legal remedies may be pursued through both non-litigation and litigation mechanisms, including breach of contract claims, tort claims, Consumer Dispute Settlement Agency (BPSK) mechanisms, and provisions under the Electronic Information and Transactions Law (UU ITE), although their effectiveness remains limited due to the absence of specific regulations concerning virtual property in Indonesia.

Keywords: Virtual Property, Sale and Purchase Agreement, PUBG Mobile, Civil Law.

**PERJANJIAN JUAL BELI VIRTUAL PROPERTY DALAM GAME PUBG
MOBILE DALAM PERSPEKTIF HUKUM PERDATA**

Oleh:

**HARRY NICOLAS PASARIBU
2212011268**

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
Sarjana Hukum**

Pada

**Bagian Hukum Keperdataan
Fakultas Hukum Universitas Lampung**



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : **PERJANJIAN JUAL BELI VIRTUAL
PROPERTY DALAM GAME PUBG
MOBILE DALAM PERSPEKTIF
HUKUM PERDATA**

Nama Mahasiswa : **Harry Nicolas Pasaribu**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2212011268**

Bagian : **Hukum Keperdataan**

Fakultas : **Hukum**

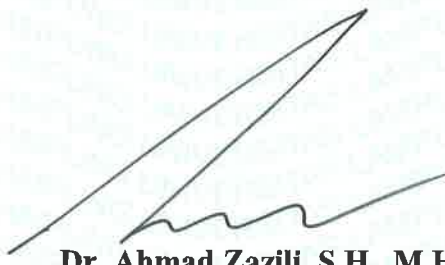


1. **Komisi pembimbing**


Dewi Septiana, S.H., M.H.
NIP 198009192005012003


Dora Mustika, S.H., M.H.
NIP 198711292024212001

2. **Ketua Bagian Hukum Perdata**


Dr. Ahmad Zazili, S.H., M.H
NIP 197404132005011001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Dewi Septiana, S.H., M.H.

Sekretaris/Anggota

: Dora Mustika, S.H., M. H.

Penguji Utama

: Siti Nurhasanah, S.H., M.H.



2. Dekan Fakultas Hukum

**Dr. M. Fakhri, S.H., M.S.**
NIP 196412181988031002Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **11 Juni 2026**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Harry Nicolas Pasaribu

NPM : 2212011268

Jurusan : Hukum Perdata

Fakultas : Hukum

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “ Perjanjian Jual Beli *Virtual Property* Dalam Game *Pubg Mobile* Dalam Perspektif Hukum Perdata” adanya benar-benar hasil karya sendiri dan bukan hasil plagiat sebagaimana telah diatur dalam Pasal 27 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 2187/H26/DT/2010.

Bandar Lampung, 11 Juni
2026

Penulis



Harry Nicolas Pasaribu

NPM 2212011268

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Harry Nicolas Pasaribu, dilahirkan di Cinta Maju, Desa Tanjung Harapan, Indrapura, Sumatera Utara, pada tanggal 4 Desember 2003, sebagai anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Sahat Pasaribu dan Ibu Anna Mardiana br. Simbolon. Penulis dibesarkan dalam keluarga yang menjunjung tinggi nilai pendidikan, integritas, kerja keras, dan nilai-nilai keagamaan. Pendidikan formal penulis dimulai di SD Negeri 018454 Pematang Kuing, Batu bara (lulus 2015), dilanjutkan di SMP Swasta Abdi Sejati Perdagangan, Simalungun (lulus 2018), dan SMA Negeri 1 Air Putih, Indrapura (lulus 2021). Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Lampung. Selama menempuh pendidikan tinggi, penulis aktif dalam berbagai organisasi kemahasiswaan. Penulis tergabung dalam Unit Kegiatan Mahasiswa Katolik Universitas Lampung (KMK Unila) dan dipercaya sebagai Koordinator Hubungan Masyarakat pada kegiatan KMK *Youth Day* 2023. Selain itu, penulis aktif dalam Pusat Studi Bantuan Hukum (UKMF-PSBH) dan menjabat sebagai Koordinator Perlengkapan pada *Internal Moot Court Competition* (IMCC) Piala Prof. Sunarto 2024. Penulis juga pernah menjadi pengurus Forum Mahasiswa Hukum Kristen (UKMF-FORMAHKRIS) pada Divisi Advokasi 2025. Dalam organisasi tersebut, penulis dipercaya sebagai Koordinator Konsumsi dan Doa pada Kegiatan Penerimaan Mahasiswa Baru (KPMB) FORMAHKRIS 2024 serta Koordinator Acara pada Formah Cup dan Dies Natalis FORMAHKRIS pertama. Bentuk pengabdian kepada masyarakat, penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Lampung Periode I Tahun 2025 di Desa Cahaya Negeri, Kecamatan Abung Barat, Kabupaten Lampung Utara, dan dipercaya sebagai Hubungan Masyarakat (HUMAS).

Melalui berbagai pengalaman tersebut, penulis terus berupaya mengembangkan diri sebagai insan akademik yang menjunjung tinggi integritas, tanggung jawab, dan profesionalitas.

Berpegang pada prinsip *Memento Mori*, penulis meyakini pentingnya memanfaatkan setiap kesempatan untuk terus belajar dan berkontribusi bagi masyarakat dan penegakan hukum yang berkeadilan.

MOTO

"Hati manusia memikir-mikirkan jalannya tetapi TUHANlah yang menentukan arah langkahnya."

Amsal 16:9

"Mulailah dengan melakukan apa yang perlu, kemudian lakukan apa yang mungkin, dan tiba-tiba kamu melakukan yang mustahil."

St. Fransiskus Assisi

"Sura Dira Jayaningrat Lebur Dening Pangastuti"

"Segala kebencian, kemarahan, dan keras hati, akan luluh oleh kelembutan, kebijaksanaan, dan kesabaran."

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih karunia, penyertaan, serta anugerah-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah kehidupan penulis hingga karya ilmiah ini dapat diselesaikan. Dengan penuh rasa hormat dan ketulusan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada :

Ayah tersayang Sahat Pasaribu

&

Ibunda tercinta Anna Mardiana br. Simbolon

Terima kasih atas kasih sayang dan yang tidak pernah berkurang, atas doa yang tidak pernah terputus, serta atas setiap pengorbanan yang dengan tulus diberikan demi masa depan penulis. Segala nilai kehidupan, keteguhan, dan semangat yang telah ditanamkan sejak dini menjadi sumber kekuatan bagi penulis untuk terus melangkah, berjuang, dan menyelesaikan setiap proses pendidikan ini dengan penuh ketekunan. Karya ini menjadi ungkapan terima kasih yang sederhana atas segala cinta, doa, dan pengorbanan yang tidak akan pernah dapat terbalaskan sepenuhnya.

Kiranya karya sederhana ini menjadi ungkapan rasa syukur atas setiap proses yang telah dilalui, serta menjadi langkah awal bagi penulis untuk terus berkarya, mengabdikan, dan memberikan kontribusi bagi masyarakat dengan menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran, keadilan, dan integritas.

SANWACANA

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas perlindungan dan penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Perjanjian Jual Beli *Virtual Property* Dalam Game *PUBG Mobile* dalam Perspektif Hukum Perdata” yang diajukan untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Lampung.

Penulis telah mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, dan saran dari berbagai pihak yang sangat berharga bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fakhri, S.H., M.S., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Ahmad Zazili, S.H., M.H., selaku Ketua Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
3. Bapak M. Wendy Trijaya, S.H., M.Hum., selaku Sekretaris Ketua Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
4. Ibu Dewi Septiana, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing I, terima kasih atas waktu yang telah diluangkan, dan ilmu yang diberikan selama membimbing penulis. Saran dan masukan beliau sangat berarti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
5. Ibu Dora Mustika, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing II, terima kasih atas waktu yang telah diluangkan, dan ilmu yang diberikan selama membimbing penulis. Saran dan masukan beliau sangat berarti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
6. Ibu Siti Nurhasanah, S.H., M.H., selaku Dosen Pembahas I, terima kasih atas waktu, kritik, dan saran dalam seminar I dan II guna kesempurnaan skripsi ini;

7. Ibu Sayyidah Sekar Dewi Kulsum, S.H., M.H., selaku Dosen Pembahas II, terima kasih atas waktu, kritik, dan saran dalam seminar I dan II guna kesempurnaan skripsi ini;
8. Bapak, Muhammad Farid S.H., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Akademik;
9. Seluruh dosen dan karyawan yang bertugas di Fakultas Hukum Universitas Lampung, khususnya Dosen Bagian Hukum Perdata yang selama ini telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi penulis;
10. Kepada adik Sony Marco Vangga Pasaribu, yang tiada hentinya selalu mendoakan, menyemangati, memberikan support yang sangat berharga dan bantuan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas semua yang diberikan, semoga penulis kelak dapat terus menjadi kakak yang membahagiakan dan membanggakan keluarga kita, amin;
11. Para sahabat yang senantiasa hadir, memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan selama proses penyusunan skripsi ini, Augusto Tamba, Buha Situmorang, Stephen Simarmata, Ibnu Razaq, Lanang Nabil, Dicky Ramadhan, Farid Iradatulloh, Shulton Mahdi, Qorar Zamru, Akahdan Faidan, Esteben Doloksaribu, Sofyan Pasaribu, Kevin Gultom, Dioz Togatorop, Raju Sibuea, Putra Naibaho, Nathanael Simarmata, Fernando Saragih. Kehadiran kalian menjadi bagian penting yang memberi kekuatan dalam setiap tantangan yang dihadapi. Terima kasih saya sampaikan kepada: yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini, baik melalui dukungan, doa, maupun kebersamaan yang tak terlupakan. Segala kebaikan, perhatian, dan ketulusan yang telah diberikan akan selalu saya kenang. Semoga persahabatan ini tetap terjaga dengan baik, melampaui waktu dan jarak.
12. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga mante, Augusto Tamba, Buha Situmorang, Vandeo Tarihoran, Maria Turnip, Jesika Aritonang, Naomi Sianipar, Yohana Girsang, Murni Simamora, Fransiska Sinaga, yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala doa, bantuan, dan cerita

yang telah dilalui bersama. Semoga persahabatan ini tetap terjaga dengan baik di masa yang akan datang.

13. Rekan-rekan Formahkris 2022 Sofyan Pasaribu, Ferdynan Sitompul, Yunus Sianipar, Robert Hutabarat, Sanjaya Hutasoit, Gabriel Sembiring, Nathanael Siregar, Artanami Sitanggang, Eli Silitonga, Ruth Rumahorbo, Della Surbakti, Keren Ginting, Roberta Situmorang, Joy Pane, Chelsy Sianturi, Ayu Sipangkar, Josefa Sibuea, terima kasih telah berhasil menjadi rekan bertumbuh yang saling mendukung untuk terus maju. Semoga kita semua di berkati oleh Tuhan dan tercapai segala impian kita;
14. Kepada rekan-rekan satu divisi, khususnya Divisi Advokasi 2025, yang telah menjadi bagian dari perjalanan saya selama masa kepengurusan kurang lebih satu tahun. Kebersamaan, kerja sama, serta dinamika yang kita lalui bersama menjadi pengalaman berharga yang turut membentuk proses pendewasaan dan pembelajaran saya. Secara khusus, ucapan terima kasih saya sampaikan kepada, Gabriel Sembiring, Kevin Sitompul, Cyndy Sinulingga, Putri Sinurat, Irene Nainggolan, yang telah berbagi waktu, tenaga, serta semangat dalam menjalankan setiap tanggung jawab dan kegiatan selama masa kepengurusan tersebut. Segala bentuk kebersamaan, dukungan, serta kenangan yang telah kita lalui akan selalu saya ingat dengan penuh rasa syukur. Semoga tali silaturahmi yang telah terjalin dapat terus terjaga dengan baik di masa yang akan datang.
15. Kepada Kakak & Abang Formahkris, Gio Sidabalok, Adrian Limbong, Paskalino Dwi, Daniel Sitorus, Netty Sihotang, Irma Ompusunggu, Maekhel Sembiring, Joice Sitepu, Yohanes Tobing, Rubel Nababan, Kristandy Sianturi, Laura Tarigan, Paskahria Manalu, kakak dan abang yang belum penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih telah menjadi sosok kakak dan abang yang memotivasi, menyemangati selama diperkuliahan ini;
16. Kepada adik-adik Formahkris, Juan Gultom, Vier Sagala, Eriston Sitio, Efraim Togatorop, Christiani Munthe, Keisya Siahaan, Bertha Silaban, Eriska Silalahi, Dhea Perangin-angin, Amanda Purba, Sarah Hutaauruk, Ganda Tambunan, Shinta Situmorang, Ekania Perangin-angin, Michael Ginting, Venti Gurning, Rahel

Sirait, Sunly Pasaribu, Tina Gracia Pasaribu, Christine Togatorop, Rohiana Malango, Kristanti Lumbantoruan, Giska Silaban, Angel Simbolon, Imel Nainggolan, Anita Adelia Novem, Fidel Hutabarat, Junid Butar-butur, Theo Ompusunggu, Luis Saragi, Aldi Sinaga, Reinhard Sitio, Tohom Simamora serta adek adek yang belum dapat penulis sebutkan. Terimakasih penulis ucapkan atas perhatian yang selalu ada, tawa dan canda yang memotivasi penulis dan memberikan semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini. Semangat dan tetaplah jadi support kedepannya;

17. FC Barcelona, terima kasih telah menjadi lebih dari sekadar klub sepakbola. Sejak pertama kali mengenal warna biru dan merah itu, penulis belajar bahwa sepakbola bukan hanya soal menang atau kalah di atas lapangan, tetapi tentang nilai-nilai yang diperjuangkan kerja keras, kerendahan hati, dan indahnya bermain bersama sebagai satu tim Melalui pasang surut musim demi musim, laga-laga yang memompa adrenalin hingga kekalahan yang menyayat hati FC Barcelona selalu mengajarkan untuk tidak pernah berhenti bangkit. *Més que un club* bukan sekadar semboyan, melainkan sebuah cara hidup yang penulis pegang hingga hari ini. Semoga *Blaugrana* terus melangkah dengan gagah di setiap kompetisi, dan terus menginspirasi jutaan hati di seluruh penjuru dunia termasuk seorang penulis kecil dari Lampung yang selalu setia mendukung dari kejauhan. *Visca el Barça, Visca Catalunya!*

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bandar Lampung,2026

Penulis

Harry Pasaribu

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTO	x
PERSEMBAHAN.....	xi
SANWACANA	xii
DAFTAR ISI.....	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Kegunaan Penelitian	5
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Tentang Perjanjian	7
2.1.1 Pengertian Perjanjian	7
2.1.2 Dasar Hukum Perjanjian.....	8
2.1.3 Asas-Asas Hukum Perjanjian	11
2.1.4 Syarat Sah Perjanjian.....	12
2.1.5 Unsur-Unsur Perjanjian	12
2.2 Tinjauan Tentang Jenis-jenis Perjanjian	14
2.2.1 Perjanjian Bernama (Nominaat)	14
2.2.2 Perjanjian Tidak Bernama (<i>Innominaat</i>)	15
2.2.3 Perjanjian Campuran (<i>Hybrid Contract</i>)	15
2.3 Tinjauan Umum Tentang Perjanjian Jual Beli	16
2.3.1 Pengertian dan Dasar Hukum Perjanjian Jual Beli	16
2.3.2 Virtual Property sebagai Objek Perjanjian Jual Beli	17
2.3.3 Syarat Sah Perjanjian Jual Beli.....	20
2.3.4 Pihak-pihak Dalam Perjanjian Jual Beli <i>Virtual Property</i>	21

2.4 Tinjauan Umum Tentang <i>Virtual property</i>	23
2.4.1 Pengertian Virtual Property	23
2.4.2 Karakteristik <i>Virtual Property</i>	23
2.4.3 Dasar Hukum <i>Virtual Property</i> di Indonesia.....	24
2.5 Tinjauan TentangPUBG Mobile dan Virtual Property di Dalamnya	25
2.5.1 Profil dan Ekosistem Game PUBG <i>Mobile</i>	25
2.5.2 Ketentuan Terms of Service PUBG <i>Mobile</i>	26
2.6 Tinjauan Umum Tentang Wanprestasi Dan Akibat Hukumnya	27
2.6.1 Pengertian Wanprestasi	27
2.6.2 Dasar Hukum Wanprestasi	27
2.6.3 Unsur-Unsur dan Bentuk Wanprestasi	28
2.6.4 Akibat Hukum <i>Wanprestasi</i>	28
2.7 Upaya Hukum dalam Sengketa Perjanjian Jual Beli Virtual Property	28
2.7.1 Upaya Hukum Non-Litigasi	29
2.7.2 Upaya Hukum Litigasi.....	30
2.7.3 Upaya Hukum Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).....	31
2.8 Kerangka Pikir	32
2.8.1 Keterangan.....	33
III. METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian.....	25
3.2 Tipe Penelitian	26
3.3. Pendekatan Masalah.....	26
3.4 Sumber dan Jenis Data.....	27
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	28
3.6 Metode Pengolahan dan Analisis Data	29
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Keabsahan Perjanjian Jual Beli <i>Virtual Property</i> dalam <i>Game PUBG Mobile</i> Ditinjau dari Perspektif Hukum Perdata Indonesia	31
4.1.1 Syarat Sah Perjanjian Menurut KUHPerdata (Pasal 1320 KUHPerdata) ...	31
4.1.2 Proses Kesepakatan dalam Transaksi Digital	37

4.2 Akibat Hukum yang Timbul apabila Para Pihak Telah Terikat dalam Perjanjian Jual Beli <i>Virtual Property</i> dalam <i>Game PUBG Mobile</i>	42
4.2.1 Hak dan Kewajiban Para Pihak Berdasarkan Perjanjian	42
4.2.2 Perjanjian Bernama (Pasal 1319 KUH Perdata)	44
4.2.3 Akibat Hukum Wanprestasi dalam Transaksi <i>Virtual Property</i> <i>PUBG Mobile</i>	47
4.3 Upaya Hukum yang Dapat Ditempuh apabila Terjadi Permasalahan dalam Perjanjian Jual Beli <i>Virtual Property</i> dalam <i>Game PUBG Mobile</i>	52
4.3.1 Upaya Hukum Non-Litigasi.....	52
4.3.2 Upaya Hukum Litigasi	54
4.3.3 Upaya Hukum Berdasarkan UU ITE	57
V. PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar yang bersifat fundamental terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dalamnya bidang hiburan dan ekonomi digital. Pada hakikatnya, teknologi informasi dan komunikasi merupakan ujung tombak dari perkembangan globalisasi yang telah melanda dunia saat ini.¹ Perkembangan teknologi tersebut telah melahirkan berbagai inovasi yang mengubah cara manusia berkomunikasi, bekerja, bertransaksi, dan bahkan berinteraksi sosial. Dalam konteks hukum, perkembangan ini menimbulkan tantangan tersendiri karena sistem hukum yang ada yang sebagian besar lahir dan berkembang di era pra-digital seringkali tidak mampu mengakomodasi fenomena hukum baru yang timbul akibat kemajuan teknologi.²

Salah satu wujud nyata dari perkembangan ekonomi digital yang berkembang pesat adalah industri *game online*. Berdasarkan data *Global Games Market Report* yang diterbitkan oleh Newzoo, total pendapatan industri *game* global pada tahun 2023 mencapai USD 187,7 miliar, dengan pertumbuhan pengguna yang terus meningkat secara konsisten setiap tahunnya.³ Di Indonesia, pertumbuhan industri *game online* juga menunjukkan tren yang sangat signifikan. Data Asosiasi Game Indonesia (AGI) menunjukkan bahwa Indonesia memiliki lebih dari 170 juta pemain *game* aktif,

¹ Budi Agus Riswandi, *Hukum dan Internet di Indonesia* (Yogyakarta: UII Press, 2003), hlm. 1.

² Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia* (Bandung: Refika Aditama, 2004), hlm. 3.

³ Newzoo, *Global Games Market Report 2023* (Amsterdam: Newzoo BV, 2023), hlm. 12, dapat diakses melalui <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>.

menjadikannya salah satu pasar *game* terbesar di Asia Tenggara.⁴ *Game online* modern tidak lagi sekadar menjadi sarana rekreasi semata. Ia telah berkembang menjadi sebuah ekosistem ekonomi virtual yang kompleks dengan nilai transaksi yang sangat besar. Di dalam ekosistem ini, para pemain melakukan berbagai aktivitas ekonomi, seperti jual beli *virtual property*, perdagangan akun, hingga sistem kompetisi profesional (*e-sports*). Fenomena ini menandai adanya pergeseran paradigma dari sekadar bermain untuk hiburan menuju bentuk interaksi ekonomi digital baru.

Salah satu contoh paling populer dari perkembangan industri *game online* adalah *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile*, sebuah permainan bergenre *battle royale* yang dikembangkan oleh *PUBG Corporation* dan diadaptasi untuk platform *Mobile* oleh Tencent Games. Sejak diluncurkan secara global pada tahun 2018, *PUBG Mobile* telah menjadi salah satu *game* paling populer di dunia. Laporan Sensor Tower mencatat bahwa *PUBG Mobile* meraup pendapatan lebih dari USD 2 miliar secara global dalam satu tahun pertama sejak peluncurannya.⁵

Kepopuleran *PUBG Mobile* tidak hanya disebabkan oleh aspek hiburannya, tetapi juga karena *game* ini menciptakan ekonomi virtual internal yang berpusat pada *virtual property*, yaitu barang-barang digital dalam *game* seperti *skin*, *outfit*, *weapon skin*, *vehicle skin*, serta mata uang digital yang disebut *Unknown Cash (UC)*. Barang-barang virtual tersebut memiliki nilai ekonomi nyata karena dapat diperjualbelikan, baik melalui fitur resmi dalam *game* maupun melalui transaksi antarpemain di luar sistem resmi pengembang.

Joshua A.T. Fairfield dalam tulisannya yang berpengaruh mendefinisikan *virtual property* sebagai sebuah kode digital yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada di dunia siber, yang dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan

⁴ Asosiasi Game Indonesia (AGI), *Laporan Industri Game Indonesia 2022* (Jakarta: AGI, 2022), hlm. 8.

⁵ Sensor Tower, *State of Mobile Gaming 2023* (San Francisco: Sensor Tower Inc., 2023), hlm. 22, dapat diakses melalui <https://sensortower.com/blog/state-of-Mobile-gaming-2023>.

sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata.⁶ Fenomena jual beli *virtual property* antarpemain (*player-to-player transaction*) telah menjadi praktik yang lazim dalam komunitas *game online* di Indonesia. Transaksi ini umumnya dilakukan melalui media sosial, platform *e-commerce*, atau komunitas daring. Meskipun secara ekonomi transaksi ini bernilai nyata dengan harga transaksi yang dapat mencapai puluhan hingga ratusan juta rupiah untuk akun-akun tertentu namun dari perspektif hukum, status dan keabsahan perjanjian jual beli tersebut masih menimbulkan perdebatan serius.

Permasalahan hukum ini semakin kompleks ketika dihadapkan pada ketentuan *Terms of Service* (TOS) atau *End User License Agreement* (EULA) yang diterbitkan oleh pengembang *PUBG Mobile*. Dalam TOS tersebut, dinyatakan bahwa semua item virtual dalam *game* merupakan hak milik pengembang dan pemain hanya memiliki lisensi terbatas untuk menggunakan item tersebut.⁷ Artinya, transaksi jual beli antarpemain yang dilakukan di luar mekanisme resmi berpotensi melanggar ketentuan lisensi yang telah disepakati.⁸

Dari sisi hukum perdata Indonesia, pertanyaan mendasar yang perlu dijawab adalah apakah transaksi tersebut dapat dikategorikan sebagai perjanjian yang sah menurut Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) yang mensyaratkan adanya kesepakatan, kecakapan, objek tertentu, dan sebab yang halal. Permasalahan mengenai objek perjanjian yaitu *virtual property* menimbulkan problematika tersendiri.

Menurut Pasal 499 KUHPerdata, benda adalah segala sesuatu yang dapat menjadi objek hak milik. Akan tetapi, dalam konteks *virtual property*, benda tersebut tidak memiliki bentuk fisik dan hak kepemilikannya terbatas pada lisensi penggunaan.

⁶ Joshua A.T. Fairfield, "Virtual property," *Boston University Law Review*, Vol. 85, No. 4 (2005), hlm. 1047–1102.

⁷ *PUBG Mobile* Terms of Service, diterbitkan oleh Krafton Inc. dan Tencent Games, berlaku sejak 20 Januari 2022, dapat diakses melalui <https://www.pubgMobile.com/en-US/terms.html>.

⁸ Greg Lastowka dan Dan Hunter, "The Laws of the Virtual Worlds," *California Law Review*, Vol. 92, No. 1 (2004), hlm. 3–73.

Ketiadaan pengaturan hukum yang komprehensif mengenai *virtual property* dalam sistem hukum positif Indonesia ini telah menciptakan kekosongan hukum (*legal vacuum*) yang berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum bagi para pihak yang terlibat dalam transaksi.

Selain itu, dalam hal terjadi wanprestasi atau sengketa antara para pihak misalnya pembeli tidak menerima item yang dijanjikan, atau penjual tidak menerima pembayaran setelah pengiriman item penyelesaian sengketa menjadi sulit dilakukan melalui mekanisme hukum perdata konvensional karena transaksi dilakukan di luar jalur resmi dan tanpa perlindungan hukum eksplisit. Kondisi ini mendorong pentingnya penelitian mendalam untuk menganalisis keabsahan perjanjian jual beli *virtual property* dalam game *PUBG Mobile* agar dapat memberikan kepastian hukum bagi para pihak yang terlibat.

Berdasarkan uraian di atas yang menunjukkan adanya fenomena nyata praktik jual beli *virtual property* dalam game *PUBG Mobile*, kesenjangan serius antara praktik dan regulasi, serta urgensi perlindungan hukum bagi para pihak yang bertransaksi, maka penelitian dengan judul "Perjanjian Jual Beli *Virtual Property* Dalam Game *PUBG Mobile* Dalam Perspektif Hukum Perdata" menjadi kontribusi ilmiah yang penting dan strategis dalam menjembatani kesenjangan antara praktik ekonomi digital kontemporer dengan kerangka hukum perdata yang berlaku di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana keabsahan perjanjian jual beli *virtual property* dalam game *PUBG Mobile* ditinjau dari perspektif hukum perdata Indonesia?
- 2) Bagaimana akibat hukum yang timbul apabila para pihak telah terikat dalam perjanjian jual beli *virtual property* dalam game *PUBG Mobile*?
- 3) Bagaimana upaya hukum yang dapat ditempuh apabila terjadi suatu permasalahan dalam perjanjian jual beli *virtual property* dalam game *PUBG Mobile*?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini terdapat pada lingkup substansi hukum. Penelitian ini terfokus pada analisis normatif terhadap perjanjian jual beli *virtual property* dalam game *PUBG Mobile* berdasarkan hukum perdata Indonesia, khususnya KUHPperdata, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagaimana telah diubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019, serta Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah di atas, yaitu:

- 1) Untuk menganalisis keabsahan perjanjian jual beli *virtual property* dalam game *PUBG Mobile* berdasarkan ketentuan hukum perdata Indonesia, khususnya Pasal 1320 KUHPperdata tentang syarat sahnya perjanjian.
- 2) Untuk mengkaji dan menganalisis akibat hukum yang timbul bagi para pihak setelah terikat dalam perjanjian jual beli *virtual property* dalam game *PUBG Mobile*.
- 3) Untuk mengidentifikasi dan menjelaskan upaya hukum yang dapat ditempuh apabila terjadi wanprestasi atau pelanggaran dalam perjanjian jual beli *virtual property* dalam game *PUBG Mobile*.

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini mencakup kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yakni:

- 1) Kegunaan Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan akademis bagi pengembangan ilmu hukum perdata, khususnya dalam memahami konsep benda virtual (*virtual property*) sebagai objek perjanjian di era digital, serta memperkaya literatur tentang perjanjian dalam transaksi elektronik yang masih sangat terbatas dalam perspektif hukum perdata Indonesia.

- b. Menjadi referensi ilmiah bagi penelitian selanjutnya yang membahas perjanjian dalam transaksi digital atau game online, membuka ruang diskusi tentang integrasi prinsip hukum perdata klasik dengan inovasi ekonomi digital.
- c. Memberikan landasan konseptual bagi pengembangan teori hukum kontrak modern yang menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi, khususnya dalam konteks *virtual property* dan ekonomi *game online*.

2) Kegunaan Praktis

- a. Bagi masyarakat, khususnya para pemain *game online*, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai aspek hukum dalam melakukan transaksi jual beli *virtual property*, termasuk hak dan kewajiban para pihak serta risiko hukum yang mungkin timbul.
- b. Bagi pemerintah, akademisi, dan praktisi hukum, penelitian ini memberikan masukan dalam menyusun atau mengembangkan regulasi terkait transaksi digital dan kepemilikan benda virtual, mengingat masih terdapatnya *legal vacuum* yang signifikan di bidang ini.
- c. Bagi pengembang *game*, penelitian ini menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan penggunaan (*Terms of Service/User Agreement*) yang selaras dengan prinsip-prinsip hukum perdata Indonesia, sekaligus memberikan perlindungan yang seimbang bagi semua pemangku kepentingan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Perjanjian

2.1.1 Pengertian Perjanjian

Perjanjian merupakan salah satu sumber perikatan yang paling penting dalam hukum perdata karena menjadi dasar lahirnya hubungan hukum antara para pihak. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), Pasal 1313 menyatakan bahwa perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih. Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa perjanjian merupakan hubungan hukum yang menimbulkan hak dan kewajiban bagi para pihak yang terlibat.

Menurut Agus Yudha Hernoko, perjanjian merupakan hubungan hukum dalam bidang harta kekayaan yang didasarkan pada kesepakatan para pihak untuk menimbulkan akibat hukum tertentu.⁹ Definisi ini menekankan bahwa inti dari suatu perjanjian terletak pada adanya kesepakatan yang melahirkan hubungan hukum yang mengikat. Selanjutnya, Ridwan Khairandy menjelaskan bahwa perjanjian tidak hanya dipahami sebagai perbuatan hukum semata, tetapi juga sebagai instrumen yang memberikan kepastian hukum dalam hubungan keperdataan modern, termasuk dalam transaksi elektronik dan aktivitas ekonomi digital.¹⁰ Dengan demikian, konsep perjanjian terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat.

Dalam perkembangan hukum modern, perjanjian tidak lagi selalu dilakukan secara konvensional melalui tatap muka ataupun dokumen tertulis. Perjanjian dapat

⁹ Agus Yudha Hernoko, *Hukum Perjanjian: Asas Proporsionalitas dalam Kontrak Komersial* (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 17.

¹⁰ Ridwan Khairandy, *Hukum Kontrak Indonesia dalam Perspektif Perbandingan* (Yogyakarta: FH UII Press, 2021), hlm. 24.

dilakukan secara elektronik melalui media digital, termasuk melalui sistem elektronik dalam game online. Menurut Edmon Makarim, kontrak elektronik merupakan bentuk perkembangan hukum perjanjian modern yang lahir akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi¹¹ Dalam konteks transaksi virtual property pada game PUBG Mobile, hubungan hukum antara penjual dan pembeli pada dasarnya juga merupakan suatu bentuk perjanjian karena terdapat kesepakatan, objek tertentu, dan prestasi yang harus dipenuhi oleh para pihak. Kesepakatan tersebut umumnya dilakukan melalui media elektronik seperti marketplace, media sosial, maupun platform komunikasi digital lainnya. Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur pokok dalam perjanjian meliputi:

- 1) adanya para pihak sebagai subjek hukum;
- 2) adanya kesepakatan para pihak;
- 3) adanya objek tertentu;
- 4) adanya hak dan kewajiban;
- 5) adanya tujuan hukum yang hendak dicapai.

2.1.2 Dasar Hukum Perjanjian

Dasar hukum perjanjian dalam hukum perdata Indonesia diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), khususnya dalam Buku III tentang Perikatan. Ketentuan-ketentuan tersebut menjadi landasan utama dalam menentukan keberlakuan, keabsahan, serta akibat hukum dari suatu perjanjian, termasuk dalam perkembangan perjanjian berbasis digital. Beberapa pasal penting yang menjadi dasar hukum perjanjian antara lain sebagai berikut:

1) Pasal 1313 KUHPerdata (Pengertian Perjanjian)

Pasal 1313 KUHPerdata menyatakan bahwa: “Suatu perjanjian adalah suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih.” Ketentuan ini memberikan definisi dasar mengenai perjanjian

¹¹ Edmon Makarim, *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020), hlm. 91.

sebagai suatu hubungan hukum yang timbul karena adanya kesepakatan antara para pihak. Namun, dalam doktrin hukum perdata, definisi ini dinilai masih memiliki kelemahan karena terlalu luas dan tidak membedakan secara tegas antara perbuatan hukum dan hubungan hukum. Meskipun demikian, pasal ini tetap menjadi pijakan awal dalam memahami konsep perjanjian, termasuk dalam konteks modern seperti transaksi digital. Dalam hal ini, tindakan pengguna dalam sistem elektronik seperti menekan tombol “setuju” atau “beli” dapat dipandang sebagai bentuk perbuatan hukum yang menimbulkan hubungan perjanjian.

2) Pasal 1320 KUHPerdata (Syarat Sah Perjanjian)

Pasal 1320 KUHPerdata mengatur empat syarat sahnya suatu perjanjian, yaitu: (1) kesepakatan para pihak; (2) kecakapan untuk membuat perjanjian; (3) adanya suatu hal tertentu; (4) adanya sebab yang halal. Keempat syarat tersebut merupakan unsur penting yang harus dipenuhi agar suatu perjanjian memiliki kekuatan hukum mengikat.¹²

Dalam transaksi digital, ketentuan Pasal 1320 KUHPerdata tetap berlaku meskipun proses pembentukan kesepakatan dilakukan melalui media elektronik. Menurut Shidarta, perkembangan teknologi tidak menghapus prinsip dasar hukum perjanjian, melainkan hanya mengubah bentuk dan mekanisme pembentukan kesepakatan.¹³

Dalam konteks perjanjian jual beli *virtual property*, pasal ini menjadi sangat penting untuk menilai apakah perjanjian yang dilakukan melalui sistem elektronik telah memenuhi syarat sah menurut hukum perdata. Misalnya, kesepakatan dapat terjadi melalui mekanisme *click-wrap agreement*, sedangkan objek perjanjian berupa *virtual property* menimbulkan pertanyaan mengenai kejelasan dan keabsahan objek tersebut dalam hukum.

3) Pasal 1338 KUHPerdata (Asas Kekuatan Mengikat)

¹² Salim HS, *Hukum Kontrak: Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak* (Jakarta: Sinar Grafika, 2021), hlm. 33.

¹³ Shidarta, *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia* (Jakarta: Grasindo, 2022), hlm. 88.

Pasal 1338 ayat (1) KUHPdata menyatakan bahwa: “Semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.” Ketentuan ini mencerminkan asas *pacta sunt servanda*, yaitu bahwa setiap perjanjian yang sah harus dipatuhi oleh para pihak. Dengan demikian, perjanjian memiliki kekuatan mengikat yang sama seperti undang-undang bagi para pihak yang membuatnya. Selain itu, Pasal 1338 ayat (3) juga menegaskan bahwa perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik. Hal ini berarti bahwa para pihak wajib melaksanakan hak dan kewajibannya secara jujur dan tidak merugikan pihak lain.

Selain itu, Pasal 1338 ayat (3) KUHPdata menegaskan bahwa perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik. Menurut Niru Anita Sinaga, asas itikad baik memiliki fungsi penting dalam menjaga keseimbangan dan keadilan dalam hubungan kontraktual modern, khususnya dalam transaksi elektronik yang dilakukan tanpa pertemuan langsung antar pihak.¹⁴ Dalam konteks perjanjian virtual property, asas ini menjadi sangat krusial karena transaksi dilakukan secara anonim tanpa verifikasi identitas yang memadai, sehingga kemungkinan penyalahgunaan dan itikad buruk jauh lebih besar dibandingkan transaksi konvensional.

Satjipto Rahardjo mengingatkan bahwa sistem hukum yang baik harus mampu beradaptasi dengan perubahan sosial tanpa kehilangan nilai-nilai keadilan yang mendasarinya.¹⁵ Oleh karena itu, penerapan ketentuan KUHPdata terhadap perjanjian virtual property tidak boleh bersifat kaku dan formalistik, melainkan harus mempertimbangkan konteks dan karakteristik khusus dari transaksi digital tersebut. Dalam konteks transaksi digital, asas ini menunjukkan bahwa perjanjian yang dibuat melalui sistem elektronik tetap memiliki kekuatan hukum yang mengikat, sepanjang memenuhi syarat sah perjanjian. Oleh karena itu, meskipun dilakukan secara virtual, perjanjian jual beli *virtual property* tetap menimbulkan hak dan kewajiban yang harus dipenuhi oleh para pihak.

¹⁴ Niru Anita Sinaga, “Peranan Asas Itikad Baik dalam Mewujudkan Keadilan Para Pihak dalam Perjanjian,” *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, Vol. 11, No. 1 (2021), hlm. 45.

¹⁵ Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2014), hlm. 55.

2.1.3 Asas-Asas Hukum Perjanjian

Dalam hukum perdata, perjanjian tidak hanya diatur oleh ketentuan normatif dalam undang-undang, tetapi juga didasarkan pada asas-asas hukum yang menjadi landasan dalam pembentukan, pelaksanaan, dan penafsiran suatu perjanjian. Asas-asas ini memiliki peran penting dalam menjamin keadilan, kepastian hukum, dan keseimbangan antara para pihak.

1) Asas Konsensualisme

Asas konsensualisme berarti bahwa perjanjian lahir sejak tercapainya kesepakatan para pihak tanpa harus memenuhi formalitas tertentu.¹⁶ Dalam transaksi digital, kesepakatan dapat terjadi melalui klik persetujuan, pembayaran elektronik, maupun tindakan digital lainnya.

2) Asas Kebebasan Berkontrak

Asas kebebasan berkontrak memberikan kebebasan kepada para pihak untuk:

- a. membuat atau tidak membuat perjanjian;
- b. menentukan isi perjanjian;
- c. menentukan bentuk perjanjian;
- d. menentukan pihak dengan siapa perjanjian dibuat.

Namun kebebasan tersebut tetap dibatasi oleh undang-undang, kesusilaan, dan ketertiban umum.¹⁷

3) Asas Itikad Baik

Asas itikad baik menghendaki agar para pihak melaksanakan perjanjian secara jujur, patut, dan tidak merugikan pihak lain. Dalam transaksi elektronik, asas ini menjadi sangat penting karena para pihak tidak bertemu secara langsung sehingga tingkat risiko penipuan lebih tinggi.¹⁸

4) Asas Kepastian Hukum

¹⁶ Ahmadi Miru, *Hukum Kontrak dan Perancangan Kontrak* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020), hlm.

¹⁷ Ridwan Khairandy, *Pokok-Pokok Hukum Perjanjian Indonesia* (Yogyakarta: FH UII Press, 2020), hlm. 76.

¹⁸ Agus Yudha Hernoko, *Hukum Perjanjian*, hlm. 96.

Asas kepastian hukum mengandung arti bahwa perjanjian yang dibuat secara sah harus memberikan perlindungan hukum dan kepastian terhadap hak dan kewajiban para pihak.¹⁹ Dalam transaksi virtual property, kepastian hukum diperlukan agar para pihak memperoleh perlindungan apabila terjadi wanprestasi atau sengketa.

2.1.4 Syarat Sah Perjanjian

1) Kesepakatan Para Pihak yang Mengikatkan Diri

Kesepakatan merupakan pertemuan kehendak antara para pihak mengenai hal-hal pokok dalam perjanjian. Kesepakatan harus diberikan secara bebas tanpa adanya paksaan, penipuan, maupun kekhilafan.²⁰

Dalam transaksi virtual property PUBG Mobile, kesepakatan umumnya dilakukan melalui media elektronik seperti chat, marketplace, atau platform digital lainnya.

2) Kecakapan untuk Membuat Perikatan

Kecakapan berarti kemampuan seseorang untuk melakukan perbuatan hukum. Orang yang belum dewasa atau berada di bawah pengampuan dianggap tidak cakap untuk membuat perjanjian.²¹

3) Suatu Hal Tertentu

Syarat ketiga menentukan bahwa objek perjanjian harus tertentu dan dapat ditentukan. Pasal 1332-1334 KUHPerdata mengatur bahwa hanya barang-barang yang dapat diperdagangkan saja yang dapat menjadi pokok suatu perjanjian.

4) Suatu Sebab yang Halal

Sebab yang halal berarti tujuan perjanjian tidak boleh bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan, maupun ketertiban umum.²² Dalam konteks virtual property, syarat sebab yang halal menjadi penting karena transaksi tertentu dapat bertentangan dengan ketentuan Terms of Service (TOS) dari pengembang game.

2.1.5 Unsur-Unsur Perjanjian

¹⁹ Muhamad Sadi Is, *Pengantar Ilmu Hukum* (Jakarta: Kencana, 2023), hlm. 118.

²⁰ Ahmadi Miru, *Hukum Perikatan: Penjelasan Makna Pasal 1233 sampai 1456 BW* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2022), hlm. 67.

²¹ Salim HS, *Pengantar Hukum Perdata Tertulis (BW)* (Jakarta: Sinar Grafika, 2020), hlm. 101.

²² Ridwan Khairandy, *Hukum Kontrak Indonesia dalam Perspektif Perbandingan*, hlm. 91.

Suatu perjanjian pada dasarnya merupakan suatu hubungan hukum yang lahir dari adanya kesepakatan antara para pihak. Untuk dapat dikualifikasikan sebagai suatu perjanjian yang sah dan memiliki akibat hukum, harus terdapat unsur-unsur tertentu yang membentuknya. Dalam doktrin hukum perdata, unsur-unsur perjanjian dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Adanya Para Pihak (Subjek Hukum)

Unsur pertama dalam perjanjian adalah adanya para pihak yang mengikatkan diri dalam suatu hubungan hukum. Para pihak tersebut dapat berupa orang perseorangan maupun badan hukum yang memiliki hak dan kewajiban. Keberadaan para pihak ini sangat penting karena tanpa adanya subjek hukum, maka tidak akan terbentuk hubungan hukum yang dapat menimbulkan hak dan kewajiban.

Namun demikian, dalam praktik transaksi digital, seringkali timbul permasalahan terkait identitas dan kecakapan para pihak, seperti penggunaan akun oleh anak di bawah umur atau penggunaan identitas palsu. Hal ini dapat mempengaruhi keabsahan perjanjian.

2) Adanya Kesepakatan (Consensus)

Unsur kedua adalah adanya kesepakatan antara para pihak, yaitu adanya pertemuan kehendak (*consensus ad idem*) mengenai hal-hal pokok dalam perjanjian. Kesepakatan ini merupakan inti dari suatu perjanjian, karena tanpa adanya kesepakatan, maka perjanjian tidak pernah lahir. Dalam hukum perdata, kesepakatan harus diberikan secara bebas tanpa adanya paksaan, kekhilafan, atau penipuan.

3) Adanya Objek Perjanjian

Unsur berikutnya adalah adanya objek perjanjian, yaitu sesuatu yang menjadi pokok dari perjanjian dan menjadi prestasi yang harus dipenuhi oleh para pihak. Objek perjanjian dapat berupa: (1) memberikan sesuatu; (2) berbuat sesuatu; (3) atau tidak berbuat sesuatu.

4) Adanya Prestasi yang Harus Dipenuhi

Unsur lain yang tidak kalah penting adalah adanya prestasi, yaitu kewajiban yang harus dipenuhi oleh para pihak dalam perjanjian. Prestasi dalam hukum perdata diatur dalam Pasal 1234 KUHPerdata, yang menyatakan bahwa prestasi dapat berupa: (1)

memberikan sesuatu; (2) berbuat sesuatu; (3) tidak berbuat sesuatu. Apabila salah satu pihak tidak memenuhi prestasi tersebut, maka dapat dikategorikan sebagai wanprestasi.

5) Adanya Tujuan atau *Causa*

Unsur terakhir adalah adanya tujuan atau sebab (*causa*) dari perjanjian. *Causa* ini harus bersifat halal, artinya tidak bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan, maupun ketertiban umum. Dalam perjanjian jual beli *virtual property*, tujuan perjanjian adalah untuk memperoleh manfaat dari penggunaan item digital dalam permainan. Namun demikian, apabila transaksi dilakukan dengan cara yang melanggar *Terms of Service* atau digunakan untuk tujuan yang tidak sah, maka *causa* perjanjian tersebut dapat dipersoalkan dari segi hukum.

2.2 Tinjauan Tentang Jenis-jenis Perjanjian

Dalam hukum perdata, perjanjian dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai jenis berdasarkan kriteria tertentu. Penggolongan ini penting untuk memahami karakteristik suatu perjanjian serta menentukan ketentuan hukum yang berlaku terhadapnya. Salah satu klasifikasi yang paling mendasar dalam hukum perdata adalah pembagian antara perjanjian bernama (*nominaat*) dan perjanjian tidak bernama (*innominaat*) sebagaimana tersirat dalam Pasal 1319 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata).

2.2.1 Perjanjian Bernama (*Nominaat*)

Perjanjian bernama adalah perjanjian yang telah diatur secara khusus dalam KUHPerdata maupun peraturan perundang-undangan lainnya. Perjanjian ini memiliki nama dan ketentuan hukum yang jelas, sehingga dalam pelaksanaannya telah memiliki pedoman yang pasti. Contoh perjanjian bernama antara lain: (1) perjanjian jual beli; (2) perjanjian sewa-menyewa; (3) perjanjian pinjam-meminjam; (4) perjanjian hibah. Perjanjian jual beli sendiri diatur dalam Pasal 1457 KUHPerdata yang menyatakan bahwa jual beli adalah suatu perjanjian di mana pihak yang satu

mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah disepakati.

2.2.2 Perjanjian Tidak Bernama (*Innominaat*)

Perjanjian tidak bernama adalah perjanjian yang tidak diatur secara khusus dalam KUHPperdata, tetapi berkembang dalam praktik masyarakat berdasarkan asas kebebasan berkontrak. Perjanjian ini tidak memiliki nama maupun pengaturan khusus, namun tetap sah dan mengikat sepanjang memenuhi syarat sah perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUHPperdata. Contoh perjanjian tidak bernama antara lain: (1) perjanjian waralaba (*franchise*); (2) perjanjian leasing; (3) perjanjian jasa digital; (4) perjanjian dalam platform elektronik.

Dalam perkembangan teknologi, banyak perjanjian baru yang muncul sebagai bentuk adaptasi terhadap kebutuhan masyarakat modern, termasuk perjanjian yang berkaitan dengan transaksi digital. Perjanjian jual beli *virtual property* dapat pula dipandang sebagai perjanjian tidak bernama, karena belum diatur secara khusus dalam KUHPperdata dan memiliki karakteristik yang berbeda dari perjanjian konvensional.

2.2.3 Perjanjian Campuran (*Hybrid Contract*)

Selain perjanjian bernama dan tidak bernama, dalam praktik dikenal pula adanya perjanjian campuran (*hybrid contract*), yaitu perjanjian yang mengandung unsur dari beberapa jenis perjanjian sekaligus. Perjanjian ini tidak dapat diklasifikasikan secara tegas ke dalam satu jenis perjanjian tertentu karena memiliki karakteristik yang kompleks.

Dalam konteks jual beli *virtual property*, perjanjian tersebut dapat dikatakan sebagai perjanjian campuran karena mengandung unsur:

- 1) jual beli, yaitu adanya pertukaran antara barang dan harga;
- 2) lisensi, yaitu pemberian hak penggunaan terbatas;
- 3) kontrak elektronik, yaitu pembentukan perjanjian melalui sistem digital.

Dengan demikian, perjanjian ini tidak hanya tunduk pada ketentuan jual beli dalam KUHPerdato, tetapi juga dipengaruhi oleh ketentuan lain seperti hukum teknologi informasi.

2.3 Tinjauan Umum Tentang Perjanjian Jual Beli

2.3.1 Pengertian dan Dasar Hukum Perjanjian Jual Beli

Perjanjian jual beli merupakan salah satu bentuk perjanjian yang paling umum digunakan dalam praktik kehidupan sehari-hari. Dalam hukum perdata, perjanjian jual beli termasuk dalam kategori perjanjian bernama (*nominaat contract*) karena telah diatur secara khusus dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdato), khususnya dalam Pasal 1457 sampai dengan Pasal 1540 KUHPerdato. Perjanjian jual beli dalam hukum perdata Indonesia memiliki dasar hukum yang jelas dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdato), khususnya dalam Buku III tentang Perikatan. Beberapa ketentuan utama yang menjadi landasan dalam perjanjian jual beli antara lain Pasal 1457, Pasal 1474, dan Pasal 1513 KUHPerdato. Ketentuan-ketentuan tersebut tidak hanya memberikan definisi mengenai jual beli, tetapi juga mengatur secara rinci mengenai hak dan kewajiban para pihak, sehingga menciptakan kepastian hukum dalam pelaksanaannya.

1) Pasal 1457 KUHPerdato (Definisi Jual Beli)

Pasal 1457 KUHPerdato menyatakan bahwa jual beli adalah suatu perjanjian di mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah disepakati. Dari ketentuan ini, terdapat beberapa unsur penting yang dapat diidentifikasi, yaitu: (1) adanya kesepakatan antara para pihak; (2) adanya kewajiban penjual untuk menyerahkan barang; (3) adanya kewajiban pembeli untuk membayar harga. Dengan demikian, Pasal 1457 KUHPerdato menegaskan bahwa jual beli merupakan perjanjian timbal balik (*bilateral contract*), di mana masing-masing pihak memiliki prestasi yang harus dipenuhi.

2) Pasal 1474 KUHPerdato (Kewajiban Penjual)

Pasal 1474 KUHPerdato mengatur bahwa penjual memiliki dua kewajiban utama, yaitu: (1) menyerahkan barang yang diperjualbelikan; (2) menjamin bahwa barang tersebut aman dan tidak memiliki cacat tersembunyi. Kewajiban pertama berkaitan dengan penyerahan objek perjanjian sesuai dengan kesepakatan. Sedangkan kewajiban kedua berkaitan dengan jaminan bahwa barang tersebut dapat digunakan sebagaimana mestinya tanpa gangguan dari pihak lain.

3) Pasal 1513 KUHPerdato (Kewajiban Pembeli)

Pasal 1513 KUHPerdato menyatakan bahwa kewajiban utama pembeli adalah membayar harga pembelian pada waktu dan tempat yang telah ditentukan. Kewajiban ini merupakan bentuk prestasi utama dari pembeli dalam perjanjian jual beli. Tanpa adanya pembayaran, maka perjanjian tidak dapat terlaksana secara sempurna. Meskipun mekanismenya berbeda, secara substansi kewajiban pembeli tetap sama, yaitu memenuhi prestasi berupa pembayaran sesuai kesepakatan.

2.3.2 Virtual Property sebagai Objek Perjanjian Jual Beli

Salah satu persoalan paling fundamental dalam kajian ini adalah menentukan apakah virtual property dapat dikualifikasikan sebagai "benda" dalam pengertian hukum perdata Indonesia sehingga dapat menjadi objek perjanjian jual beli yang sah. Joshua A.T. Fairfield mengidentifikasi tiga karakteristik khas dari virtual property yang membedakannya dari property konvensional: rivalrous (penggunaan oleh satu pihak menghalangi penggunaan pihak lain), persistent (keberadaannya berlanjut antar-sesi pengguna), dan interconnected (dapat diakses dari berbagai platform).²³ Ketiga karakteristik ini, menurut Fairfield, menjadikan virtual property layak mendapatkan perlindungan hukum yang setara dengan property fisik karena menciptakan ekspektasi kepemilikan yang sah pada pemegangnya.

²³ Joshua A.T. Fairfield, "Virtual Property," *Boston University Law Review*, Vol. 85, No. 4 (2005), hlm. 1063.

Greg Lastowka dan Dan Hunter berargumen bahwa virtual property telah memenuhi syarat sebagai "property" dalam pengertian hukum karena memiliki nilai ekonomi, dapat dipindahtangankan, dan menciptakan ekspektasi kepemilikan yang legitimate.²⁴ Namun, mereka juga memperingatkan bahwa pengakuan hukum atas virtual property harus mempertimbangkan kekhususan ekosistem digital tempat virtual property tersebut berada, termasuk ketentuan Terms of Service yang mengatur hubungan antara pemain dengan pengembang. Di sisi lain, Richard A. Bartle, sebagai salah satu pionir pengembangan game online, memperingatkan bahwa pengakuan hukum atas virtual property dapat menciptakan konflik kepentingan antara pengembang yang ingin mempertahankan kendali atas ekosistem game dengan pemain yang menginvestasikan uang nyata untuk memperoleh item virtual.²⁵ Dari perspektif pengembang, seluruh konten digital merupakan karya cipta yang dilindungi, sehingga klaim kepemilikan oleh pemain dianggap berbenturan dengan hak eksklusif pengembang.

Wafting Erlank mengembangkan kerangka analitik untuk menentukan kapan virtual property layak mendapatkan perlindungan hukum penuh, dengan mempertimbangkan faktor nilai ekonomi, durabilitas, dan tingkat eksklusivitas akses.²⁶ Kerangka ini sangat relevan untuk menganalisis item-item dalam PUBG Mobile yang memiliki tingkat kelangkaan (rarity) berbeda-beda dan karenanya memiliki nilai ekonomi yang sangat bervariasi

Dalam perspektif hukum perdata Indonesia, Pasal 499 KUHPdata mendefinisikan benda sebagai segala sesuatu yang dapat menjadi objek hak milik. Meskipun tidak secara eksplisit mencakup benda digital, pasal ini dapat ditafsirkan secara ekstensif untuk mencakup virtual property sepanjang memiliki nilai ekonomi dan dapat dikuasai secara eksklusif. Dwi Dasa Suryantoro berpendapat bahwa virtual property yang memiliki nilai ekonomi dan dapat dipindahtangankan secara hukum memenuhi

²⁴ Greg Lastowka dan Dan Hunter, "The Laws of the Virtual Worlds," *California Law Review*, Vol. 92, No. 1 (2004), hlm. 29–35.

²⁵ Richard A. Bartle, *Pitfalls of Virtual Property* (The Termis Group, 2004), hlm. 3–5.

²⁶ Wafting Erlank, "Property in Virtual Worlds," Disertasi Doktor, North-West University, Afrika Selatan (2012), hlm. 45–52.

kriteria untuk mendapatkan pengakuan sebagai objek hak kebendaan, meskipun realisasinya masih menghadapi berbagai kendala regulasi.²⁷

Analisis komparatif terhadap berbagai yurisdiksi menunjukkan bahwa beberapa negara seperti Tiongkok dan Korea Selatan telah mengembangkan kerangka hukum yang lebih komprehensif untuk mengatur virtual property. Di Tiongkok, misalnya, pengadilan telah mengakui virtual property sebagai objek yang dapat dipersengketakan melalui mekanisme gugatan perdata biasa. Pengalaman yuridis dari negara-negara tersebut dapat menjadi referensi berharga dalam mengembangkan regulasi virtual property di Indonesia.

Dalam konteks spesifik game *PUBG Mobile*, Intan Permatasari Niken Widya, Mardijono, dan H.R. Adianto menegaskan bahwa kedudukan hukum Tencent selaku pengembang sebagai pemegang hak milik yang mutlak atas seluruh konten game menimbulkan ketegangan yang mendasar dengan klaim kepemilikan pemain atas item-item yang telah mereka beli dengan uang nyata. Penelitian mereka menyimpulkan bahwa dalam perspektif hukum perdata, pemain pada hakikatnya hanya memperoleh hak penggunaan terbatas (lisensi) dan bukan hak milik penuh, sehingga objek perjanjian jual beli antarpemain bersifat lisensi yang berpindah tangan secara tidak resmi.²⁸ Kondisi inilah yang menempatkan perjanjian jual beli *virtual property* antarpemain dalam *grey area* hukum yang menuntut kehati-hatian dalam penilaian syarat “sebab yang halal” berdasarkan Pasal 1320 KUHPerdata.

Dari aspek pembentukan kesepakatan secara elektronik, Ditiya Salsabila dan Budi Ispriyarso menganalisis bahwa kontrak elektronik yang dibentuk melalui mekanisme *click-wrap* dan *browse-wrap* telah memiliki kekuatan hukum yang diakui secara positif di Indonesia berdasarkan Pasal 18 UU ITE, namun efektivitasnya masih tergantung pada kemampuan para pihak untuk membuktikan keberadaan kesepakatan

²⁷ Dwi Dasa Suryantoro, "Eksistensi Hak Kebendaan dalam Perspektif Hukum Perdata BW," *Jurnal Hukum Perdata*, Vol. 3, No. 1 (2023), hlm. 23.

²⁸ Intan Permatasari Niken Widya, Mardijono, dan H.R. Adianto, “Status Hak Kebendaan terhadap Tencent Selaku Pemegang Hak Milik Kebebasan yang Mutlak atas Game *PUBG Mobile* dalam Hukum Perdata” *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, Vol. 3, No. 1 (2023), hlm. 724–734.

tersebut dalam proses penyelesaian sengketa.²⁹ Hal ini sangat relevan dalam transaksi *virtual property* yang umumnya dilakukan melalui media sosial atau platform tidak resmi tanpa dokumentasi yang memadai.

Dari perspektif perlindungan konsumen, Yanci Libria Fista, Aris Machmud, dan Suartini menegaskan bahwa UU Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen pada prinsipnya berlaku dalam transaksi digital, namun menghadapi tantangan implementasi karena tidak secara spesifik mengatur platform digital dan ekosistem game online.³⁰ Oleh karenanya, ketiadaan regulasi khusus yang mengatur *virtual property* menciptakan *legal vacuum* yang merugikan konsumen selaku pihak yang secara struktural berada dalam posisi lebih lemah dibandingkan pengembang game selaku penyedia platform dan pemegang hak cipta.

2.3.3 Syarat Sah Perjanjian Jual Beli

Dalam hukum perdata Indonesia, keabsahan suatu perjanjian, termasuk perjanjian jual beli, ditentukan oleh terpenuhinya syarat-syarat yang diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). Ketentuan ini berlaku umum untuk semua jenis perjanjian, baik konvensional maupun modern, termasuk perjanjian jual beli *virtual property* dalam game PUBG Mobile.

Pasal 1320 KUHPerdata menetapkan empat syarat sah perjanjian, yaitu: (1) kesepakatan para pihak; (2) kecakapan para pihak; (3) adanya objek tertentu; (4) adanya sebab yang halal. Keempat syarat tersebut terbagi menjadi dua kategori, yaitu syarat subjektif (kesepakatan dan kecakapan) dan syarat objektif (objek tertentu dan sebab yang halal).

²⁹ Ditiya Salsabila dan Budi Ispriyarso, “Efektivitas Keabsahan Kontrak Elektronik Berdasarkan Hukum Positif di Indonesia” AL-MANHAJ: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam, Vol. 5, No. 2 (2023), hlm. 1343–1354.

³⁰ Yanci Libria Fista, Aris Machmud, dan Suartini, “Perlindungan Hukum Konsumen dalam Transaksi E-commerce Ditinjau dari Perspektif Undang-Undang Perlindungan Konsumen” Binamulia Hukum, Vol. 12, No. 1 (2023), hlm. 127–131.

Apabila syarat subjektif tidak terpenuhi, maka perjanjian dapat dibatalkan (*vernietigbaar*), sedangkan apabila syarat objektif tidak terpenuhi, maka perjanjian batal demi hukum (*nietig*).

1) Kesepakatan Para Pihak

Kesepakatan merupakan pertemuan kehendak antara para pihak mengenai hal-hal pokok dalam perjanjian. Kesepakatan ini menjadi dasar lahirnya perjanjian dan mencerminkan adanya persetujuan tanpa paksaan, penipuan, atau kekhilafan. Dalam perjanjian jual beli konvensional, kesepakatan biasanya dilakukan secara langsung melalui komunikasi lisan atau tertulis. Namun dalam transaksi *virtual property*, kesepakatan terjadi melalui sistem elektronik, seperti: (1) klik tombol “buy” atau “purchase”; (2) persetujuan terhadap *Terms of Service*; (3) konfirmasi pembayaran dalam aplikasi.

Dalam perspektif hukum modern, tindakan tersebut telah dianggap sebagai bentuk persetujuan yang sah (*click-wrap agreement*). Namun demikian, perlu diperhatikan bahwa dalam transaksi digital, kesepakatan seringkali bersifat sepihak karena pengguna hanya dapat menerima atau menolak tanpa negosiasi (*take it or leave it contract*). Hal ini dapat menimbulkan ketidakseimbangan antara para pihak.

2) Kecakapan Para Pihak

Kecakapan merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan perbuatan hukum. Berdasarkan KUHPerdara, pihak yang tidak cakap antara lain adalah orang yang belum dewasa dan orang yang berada di bawah pengampuan.

3) Adanya Objek Tertentu

Objek perjanjian adalah sesuatu yang menjadi pokok dari perjanjian dan harus dapat ditentukan jenisnya. Dalam perjanjian jual beli, objek tersebut berupa barang yang diperjualbelikan.

4) Sebab yang Halal

Sebab yang halal (*causa*) berarti bahwa tujuan dari perjanjian tidak boleh bertentangan dengan: (1) undang-undang; (2) kesusilaan; (3) ketertiban umum.

2.3.4 Pihak-pihak Dalam Perjanjian Jual Beli *Virtual Property*

Dalam suatu perjanjian jual beli, keberadaan para pihak merupakan unsur yang sangat penting, karena tanpa adanya subjek hukum, maka tidak akan terbentuk suatu hubungan hukum yang menimbulkan hak dan kewajiban. Para pihak dalam perjanjian jual beli pada dasarnya terdiri dari dua pihak utama, yaitu penjual dan pembeli, yang masing-masing memiliki peran, hak, dan kewajiban yang berbeda namun saling berkaitan.

1) Penjual

Penjual adalah pihak yang mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang kepada pembeli. Dalam hukum perdata, penjual memiliki kewajiban utama sebagaimana diatur dalam Pasal 1474 KUHPerdata, yaitu: (1) menyerahkan barang yang diperjualbelikan; (2) menjamin bahwa barang tersebut dapat digunakan tanpa gangguan dari pihak lain.

2) Pembeli

Pembeli adalah pihak yang mengikatkan dirinya untuk membayar harga atas barang yang diperjualbelikan. Kewajiban utama pembeli diatur dalam Pasal 1513 KUHPerdata, yaitu membayar harga pada waktu dan tempat yang telah disepakati. Sebagai pihak yang memperoleh objek perjanjian, pembeli memiliki hak untuk menerima barang sesuai dengan yang diperjanjikan. Namun, dalam praktik transaksi digital, posisi pembeli seringkali lebih lemah karena tidak memiliki kontrol terhadap sistem dan harus tunduk pada ketentuan yang ditetapkan oleh pengembang.

hukum yang relevan, meskipun cakupannya tidak secara spesifik mengatur transaksi *virtual property* dalam *game online*. Tentang hak kebendaan virtual, Dwi Dasa Suryantoro berpendapat bahwa dalam perspektif hukum perdata, *virtual property* yang memiliki nilai ekonomi dan dapat dipindahtangankan secara hukum memenuhi kriteria untuk mendapatkan pengakuan sebagai objek hak kebendaan, meskipun realisasinya masih menghadapi berbagai kendala regulasi.³¹

yang dapat dibeli menggunakan uang nyata. UC kemudian dapat digunakan untuk membeli berbagai *virtual property* seperti *skin* senjata, pakaian karakter, kendaraan,

³¹ Dwi Dasa Suryantoro, "Eksistensi Hak Kebendaan dalam Perspektif Hukum Perdata BW," *Jurnal Hukum Perdata*, Vol. 3, No. 1 (2023), hlm. 23.

dan berbagai aksesoris digital lainnya. Nilai dari berbagai *virtual property* tersebut sangat bervariasi, mulai dari yang bernilai puluhan ribu hingga jutaan rupiah untuk item-item eksklusif yang langka..

Az. Nasution menegaskan bahwa hukum perlindungan konsumen secara hakiki bertujuan untuk menyeimbangkan posisi tawar antara pelaku usaha dan konsumen yang secara alamiah tidak setara.³² Prinsip ini sangat relevan dalam transaksi *virtual property*, mengingat pemain/pembeli berada dalam posisi yang jauh lebih rentan dibandingkan pengembang selaku penyedia platform.

2.4 Tinjauan Umum Tentang *Virtual property*

2.4.1 Pengertian Virtual Property

Konsep *virtual property* dapat dianalisis dari dua komponen kata pembentuknya. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan "*virtual*" sebagai eksistensi yang meniru realitas meskipun tidak memiliki substansi yang nyata, sedangkan "*property*" mengacu pada segala benda yang dapat dimiliki. Joshua A.T. Fairfield mendefinisikan *virtual property* sebagai kode digital yang dihasilkan melalui sistem komputer dan internet dalam dunia maya yang terstruktur dan diperlakukan dengan cara yang mirip dengan objek fisik di dunia nyata.³³

Dr. Richard A. Bartle mendefinisikan *virtual property* sebagai benda-benda virtual, karakter, mata uang virtual, *virtual estate*, akun, dan hal-hal lainnya yang meliputi perizinan, keanggotaan, peta, dan item-item dalam *game online*.³⁴ Dalam konteks hukum benda Indonesia, *virtual property* sebagai sebuah objek yang berbentuk informasi pada dunia siber dan tidak memiliki bentuk fisik yang konkrit dapat digolongkan sebagai benda bergerak yang tidak berwujud (*onlichamelijke zaak*) berdasarkan Pasal 503 KUHPdata.

2.4.2 Karakteristik Virtual Property

³² Az. Nasution, *Hukum Perlindungan Konsumen: Suatu Pengantar* (Jakarta: Diadit Media, 2006), hlm. 22–25.

³³ Fairfield, *Op.cit.*, hlm. 1052–1053.

³⁴ Richard A. Bartle, *Pitfalls of Virtual property* (The Termis Group, 2004), hlm. 5–7.

Menurut Lastowka dan Hunter, *virtual property* memiliki tiga karakteristik utama yang membedakannya dari jenis aset lainnya dan menjadikannya layak diperlakukan sebagai properti dalam arti hukum.³⁵

1) Eksklusivitas (*Rivalrousness*)

Rivalrousness mengacu pada sifat eksklusif *virtual property* yang berarti hanya pemiliknya yang dapat menggunakan benda tersebut. Dalam contoh *PUBG Mobile*, apabila seorang pemain memiliki *skin* senjata M416 yang langka, tidak ada pemain lain yang dapat menggunakan *skin* yang sama persis karena kepemilikannya bersifat eksklusif.

2) Persistensi/Keberlangsungan (*Persistence*)

Persistence berarti bahwa *virtual property* tetap ada secara stabil meskipun pengguna tidak aktif atau mematikan perangkat. Item yang dimiliki pemain *PUBG Mobile* akan tetap tersimpan dalam akunnya meskipun pemain tersebut tidak mengakses *game* dalam jangka waktu tertentu.

3) Keterhubungan (*Interconnectivity*)

Interconnectivity mengacu pada sifat saling terhubung antara *virtual property* dalam ekosistem digital.³⁶ Dalam *PUBG Mobile*, item yang dimiliki seorang pemain dapat dilihat dan berdampak pada pemain lain dalam satu sesi permainan, misalnya melalui tampilan visual karakter yang mempengaruhi persepsi pemain lain.

2.4.3 Dasar Hukum *Virtual Property* di Indonesia

Hingga saat ini, belum terdapat regulasi khusus yang secara tegas mengatur mengenai *virtual property* dalam hukum positif di Indonesia. Pengaturan mengenai transaksi elektronik secara umum terdapat dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016. Pasal 1 angka 17 UU ITE mendefinisikan Kontrak Elektronik

³⁵ Lastowka dan Hunter, Op.cit., hlm. 27.

³⁶ Wafting Erlank, "Property in Virtual Worlds" (Disertasi Doktor, North-West University, Afrika Selatan, 2012), hlm. 280.

sebagai perjanjian para pihak yang dibuat melalui Sistem Elektronik. Secara teknis, transaksi jual beli *virtual property* yang dilakukan melalui media digital dapat dikualifikasikan sebagai Kontrak Elektronik sebagaimana dimaksud dalam UU ITE.

Persyaratan keabsahan transaksi elektronik lebih lanjut diatur dalam Pasal 9 UU ITE dan Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. Edmon Makarim menegaskan bahwa dalam era digital, hukum perdata harus berkembang mengikuti realitas sosial. Apabila suatu objek memiliki nilai ekonomi, dapat dipindahtangankan, dan menimbulkan hak serta kewajiban, maka objek tersebut layak dianggap sebagai benda hukum dalam arti luas, termasuk benda virtual.

Terkait dengan perlindungan konsumen dalam transaksi *virtual property*, Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen menjadi instrumen hukum yang relevan, meskipun cakupannya tidak secara spesifik mengatur transaksi *virtual property* dalam *game online*. Tentang hak kebendaan virtual, Dwi Dasa Suryantoro berpendapat bahwa dalam perspektif hukum perdata, *virtual property* yang memiliki nilai ekonomi dan dapat dipindahtangankan secara hukum memenuhi kriteria untuk mendapatkan pengakuan sebagai objek hak kebendaan, meskipun realisasinya masih menghadapi berbagai kendala regulasi.³⁷

2.5 Tinjauan Tentang PUBG Mobile dan Virtual Property di Dalamnya

2.5.1 Profil dan Ekosistem Game PUBG Mobile

PUBG *Mobile* merupakan adaptasi versi *Mobile* dari PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), sebuah *game* bergenre *battle royale* yang dikembangkan oleh Krafton Inc. dan diadaptasi untuk platform *Mobile* oleh Tencent Games. *Game* ini dirilis secara resmi pada tanggal 9 Februari 2018 dan dengan cepat menjadi fenomena global,

³⁷ Dwi Dasa Suryantoro, "Eksistensi Hak Kebendaan dalam Perspektif Hukum Perdata BW," *Jurnal Hukum Perdata*, Vol. 3, No. 1 (2023), hlm. 23.

menduduki peringkat pertama sebagai *game Mobile* paling populer di berbagai negara termasuk Indonesia.

PUBG *Mobile* menciptakan ekosistem ekonomi virtual yang komprehensif melalui sistem monetisasi berbasis *Unknown Cash* (UC), yakni mata uang virtual dalam *game* yang dapat dibeli menggunakan uang nyata. UC kemudian dapat digunakan untuk membeli berbagai *virtual property* seperti *skin* senjata, pakaian karakter, kendaraan, dan berbagai aksesoris digital lainnya. Nilai dari berbagai *virtual property* tersebut sangat bervariasi, mulai dari yang bernilai puluhan ribu hingga jutaan rupiah untuk item-item eksklusif yang langka.

2.5.2 Ketentuan Terms of Service PUBG Mobile

Terms of Service (TOS) PUBG *Mobile* merupakan perjanjian lisensi penggunaan yang mengikat antara pengembang dengan seluruh pengguna *game* PUBG *Mobile*. Dalam TOS tersebut, dinyatakan secara tegas bahwa seluruh konten dan item dalam *game* termasuk akun pemain merupakan milik pengembang (Krafton Inc./Tencent Games). Pemain hanya diberikan hak lisensi yang terbatas, non-eksklusif, dan tidak dapat dipindahtangankan untuk menggunakan item-item tersebut selama akun dalam kondisi aktif dan tidak melanggar ketentuan.

TOS PUBG *Mobile* secara tegas melarang pemain untuk :

- 1) menjual, mengalihkan, atau memperjualbelikan akun kepada pihak ketiga;
- 2) melakukan transaksi *virtual property* di luar mekanisme resmi yang disediakan oleh pengembang; dan
- 3) menggunakan *virtual property* untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari pengembang.

Pelanggaran terhadap ketentuan ini dapat mengakibatkan penangguhan atau penutupan permanen akun pemain oleh pengembang. Ketentuan TOS yang melarang pengalihan akun dan item tersebut dilandasi oleh hak kekayaan intelektual pengembang atas seluruh konten dalam *game* sebagaimana dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

2.6 Tinjauan Umum Tentang Wanprestasi Dan Akibat Hukumnya

2.6.1 Pengertian Wanprestasi

Wanprestasi berasal dari bahasa Belanda yang berarti prestasi buruk. Dalam hukum perdata Indonesia, wanprestasi diartikan sebagai keadaan di mana debitur tidak melaksanakan kewajibannya sebagaimana mestinya sesuai yang diperjanjikan.³⁸ Subekti mendefinisikan wanprestasi sebagai kelalaian atau kealpaan seorang debitur untuk memenuhi kewajibannya yang telah ditetapkan dalam perjanjian.³⁹ Nanda Amalia menguraikan bahwa wanprestasi dalam transaksi digital memiliki dimensi tambahan dibandingkan wanprestasi konvensional, yaitu kemungkinan keterlibatan pihak ketiga (platform atau pengembang) yang secara sepihak dapat mengubah atau bahkan menghapus objek perjanjian.⁴⁰ Realitas ini menciptakan kategori wanprestasi baru yang belum sepenuhnya diantisipasi oleh kerangka hukum KUHPerdata yang ada..

J. Satrio berpendapat bahwa wanprestasi adalah suatu keadaan yang dikarenakan kelalaian atau kesalahan, debitur tidak dapat memenuhi prestasi seperti yang telah ditentukan dalam perjanjian dan bukan dalam keadaan memaksa.⁴¹ Dalam transaksi virtual property, identifikasi apakah suatu kegagalan merupakan wanprestasi atau keadaan memaksa menjadi sangat kompleks ketika melibatkan intervensi pihak ketiga seperti pemblokiran akun oleh pengembang.

2.6.2 Dasar Hukum Wanprestasi

Wanprestasi diatur dalam KUHPerdata antara lain: (1) Pasal 1234 KUHPerdata menyatakan prestasi dapat berupa memberikan sesuatu, berbuat sesuatu, atau tidak berbuat sesuatu; (2) Pasal 1243 KUHPerdata mengatur kewajiban mengganti kerugian apabila debitur tidak memenuhi prestasinya setelah dinyatakan lalai; (3)

³⁸ R. Subekti, *Hukum Perjanjian*, Cet. ke-19 (Jakarta: Intermasa, 2002), hlm. 45.

³⁹ Ibid., hlm. 45.

⁴⁰ Nanda Amalia, *Hukum Perikatan* (Lhokseumawe: Unimal Press, 2013), hlm. 72–74.

⁴¹ J. Satrio, *Hukum Perikatan: Perikatan yang Lahir dari Perjanjian, Buku I* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2001), hlm. 176.

Pasal 1267 KUHPPerdata memberikan hak kepada kreditur untuk menuntut pemenuhan perjanjian, pembatalan perjanjian, atau ganti rugi.

2.6.3 Unsur-Unsur dan Bentuk Wanprestasi

Agar suatu perbuatan dikategorikan sebagai wanprestasi, harus memenuhi unsur: (1) adanya perjanjian yang sah; (2) adanya kewajiban (prestasi); (3) tidak dipenuhinya prestasi; dan (4) adanya kerugian. Wanprestasi dapat terjadi dalam bentuk: (1) tidak memenuhi prestasi sama sekali; (2) memenuhi prestasi tetapi tidak sesuai perjanjian; (3) terlambat memenuhi prestasi; dan (4) melakukan sesuatu yang dilarang dalam perjanjian.

Suharnoko menekankan bahwa dalam menganalisis wanprestasi, hakim harus mempertimbangkan konteks keseluruhan perjanjian dan tidak semata-mata berpedoman pada bunyi literal klausul, suatu pendekatan yang sangat relevan untuk sengketa transaksi digital.⁴²

2.6.4 Akibat Hukum Wanprestasi

Wanprestasi menimbulkan akibat hukum bagi pihak yang melanggar perjanjian. Berdasarkan KUHPPerdata, akibat hukum tersebut meliputi: (1) kewajiban membayar ganti rugi; (2) kewajiban memenuhi perjanjian; (3) pembatalan perjanjian; dan (4) peralihan risiko kepada pihak yang wanprestasi. Akibat hukum ini bertujuan untuk melindungi pihak yang dirugikan serta menjaga kepastian hukum dalam perjanjian.

2.7 Upaya Hukum dalam Sengketa Perjanjian Jual Beli Virtual Property

Perkembangan transaksi digital dalam game online telah melahirkan berbagai bentuk hubungan hukum baru, termasuk perjanjian jual beli virtual property antara pemain. Dalam praktiknya, hubungan hukum tersebut tidak selalu berjalan dengan baik karena sering timbul permasalahan seperti penipuan akun, tidak dikirimkannya item virtual setelah pembayaran dilakukan, pemblokiran akun secara sepihak, maupun

⁴² Suharnoko, *Hukum Perjanjian: Teori dan Analisa Kasus* (Jakarta: Kencana, 2004), hlm. 115–119.

penggunaan identitas palsu dalam transaksi. Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan akan upaya hukum sebagai bentuk perlindungan terhadap para pihak yang dirugikan.

Menurut Yahya Harahap, upaya hukum dalam hukum perdata pada dasarnya merupakan sarana yang diberikan oleh hukum kepada pihak yang haknya dilanggar untuk memperoleh perlindungan dan pemulihan hak melalui mekanisme tertentu, baik melalui pengadilan maupun di luar pengadilan.⁴³ Dalam konteks transaksi virtual property, upaya hukum dapat dilakukan melalui jalur non-litigasi maupun litigasi sesuai dengan karakter sengketa yang terjadi.

2.7.1 Upaya Hukum Non-Litigasi

Upaya hukum non-litigasi merupakan penyelesaian sengketa yang dilakukan di luar pengadilan dengan mengutamakan musyawarah dan kesepakatan para pihak. Bentuk penyelesaian ini dinilai lebih cepat, sederhana, dan efisien dibandingkan proses litigasi di pengadilan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa, penyelesaian sengketa di luar pengadilan dapat dilakukan melalui negosiasi, mediasi, konsiliasi, maupun arbitrase. Dalam transaksi virtual property PUBG Mobile, penyelesaian sengketa secara non-litigasi umumnya dilakukan melalui komunikasi langsung antara penjual dan pembeli melalui platform digital seperti WhatsApp, Discord, marketplace, atau media sosial.

Selain itu, konsumen yang dirugikan juga dapat mengajukan pengaduan kepada Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK) apabila transaksi tersebut memenuhi unsur hubungan antara pelaku usaha dan konsumen sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.⁴⁴ Keberadaan BPSK menjadi penting karena transaksi virtual property seringkali menempatkan konsumen pada posisi yang lebih lemah dibandingkan penyedia jasa digital atau penjual akun. Menurut Shidarta, penyelesaian sengketa konsumen melalui

⁴³ M. Yahya Harahap, *Hukum Acara Perdata* (Jakarta: Sinar Grafika, 2017), hlm. 28

⁴⁴ Ahmadi Miru dan Sutarman Yodo, *Hukum Perlindungan Konsumen* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 112.

jalur non-litigasi memiliki tujuan utama untuk memberikan perlindungan hukum yang cepat dan murah bagi konsumen tanpa harus melalui proses peradilan yang panjang.⁴⁵ Oleh karena itu, mekanisme non-litigasi dinilai lebih sesuai digunakan dalam sengketa virtual property yang umumnya bernilai ekonomis relatif kecil namun sering terjadi.

2.7.2 Upaya Hukum Litigasi

Apabila penyelesaian secara non-litigasi tidak berhasil, maka pihak yang dirugikan dapat menempuh jalur litigasi melalui pengadilan. Dalam hukum perdata Indonesia, terdapat dua bentuk gugatan yang dapat diajukan, yaitu gugatan wanprestasi dan gugatan perbuatan melawan hukum (PMH). Gugatan wanprestasi dapat diajukan apabila salah satu pihak tidak melaksanakan prestasi sebagaimana diperjanjikan. Menurut Pasal 1238 KUHPerdata, debitur dinyatakan lalai apabila ia tidak memenuhi kewajibannya setelah diberikan peringatan atau somasi. Dalam transaksi virtual property, wanprestasi dapat terjadi misalnya ketika penjual tidak menyerahkan akun atau item virtual setelah menerima pembayaran, atau pembeli tidak melakukan pembayaran sesuai kesepakatan.

Akibat hukum dari wanprestasi diatur dalam Pasal 1243 KUHPerdata yang memberikan hak kepada pihak yang dirugikan untuk menuntut ganti rugi. Selain itu, Pasal 1267 KUHPerdata juga memberikan hak kepada kreditur untuk menuntut pemenuhan perjanjian, pembatalan perjanjian, maupun ganti rugi.⁴⁶ Di sisi lain, gugatan perbuatan melawan hukum dapat diajukan apabila kerugian timbul akibat adanya perbuatan yang bertentangan dengan hukum, kesusilaan, maupun kepatutan sebagaimana diatur dalam Pasal 1365 KUHPerdata. Bentuk PMH dalam transaksi virtual property dapat berupa penipuan digital, penggunaan identitas palsu, pembajakan akun, maupun pengambilan item virtual tanpa hak.

⁴⁵ Shidarta, *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia*, Edisi Revisi (Jakarta: Grasindo, 2014), hlm. 221.

⁴⁶ Subekti, *Hukum Perjanjian*, Cet. ke-23 (Jakarta: Intermasa, 2014), hlm. 45

Menurut Rosa Agustina, unsur-unsur perbuatan melawan hukum meliputi adanya perbuatan melawan hukum, kesalahan, kerugian, dan hubungan kausal antara perbuatan dan kerugian yang timbul.⁴⁷ Dalam konteks transaksi digital, pembuktian unsur-unsur tersebut umumnya dilakukan menggunakan alat bukti elektronik seperti tangkapan layar percakapan, bukti transfer, rekaman transaksi, maupun data akun digital.

2.7.3 Upaya Hukum Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Selain menggunakan ketentuan KUHPdata, penyelesaian sengketa virtual property juga dapat menggunakan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 (UU ITE). Pasal 18 ayat (1) UU ITE menyatakan bahwa kontrak elektronik mengikat para pihak sebagaimana perjanjian konvensional. Ketentuan ini memberikan dasar hukum bahwa transaksi virtual property yang dilakukan melalui media elektronik tetap memiliki kekuatan hukum sepanjang memenuhi syarat sah perjanjian.⁴⁸

Selain itu, Pasal 28 ayat (1) UU ITE mengatur larangan penyebaran berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik. Ketentuan ini dapat diterapkan apabila terjadi penipuan dalam transaksi jual beli virtual property, misalnya penjual memberikan informasi palsu mengenai akun atau item virtual yang diperjualbelikan. Edmon Makarim menjelaskan bahwa UU ITE memberikan pengakuan terhadap alat bukti elektronik sebagai alat bukti hukum yang sah dalam proses pembuktian di pengadilan.⁴⁹ Dengan demikian, bukti digital seperti chat, bukti transfer elektronik, email, dan histori transaksi dapat digunakan untuk memperkuat posisi hukum pihak yang dirugikan.

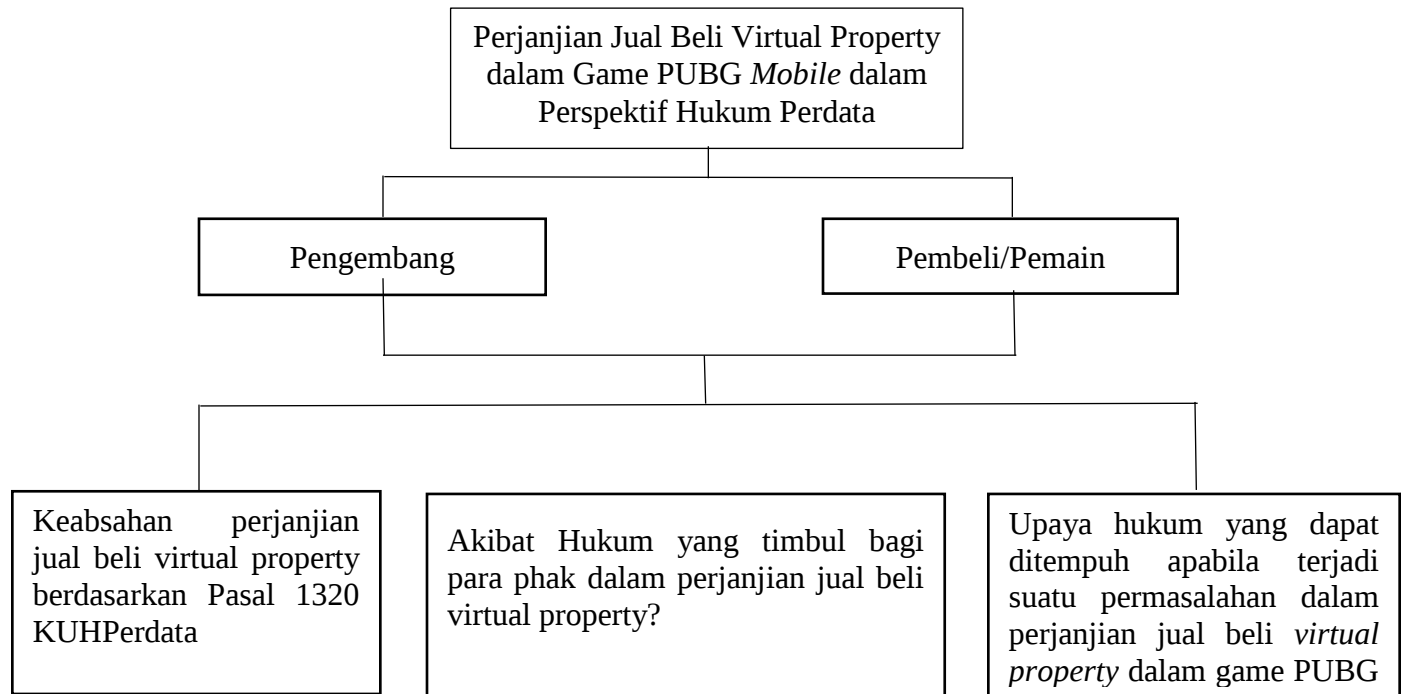
⁴⁷ Rosa Agustina, *Perbuatan Melawan Hukum* (Depok: Rajawali Pers, 2018), hlm. 36.

⁴⁸ Edmon Makarim, *Pengantar Hukum Telematika* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019), hlm. 211.

⁴⁹ Edmon Makarim, *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020), hlm. 94.

Meskipun demikian, hingga saat ini Indonesia belum memiliki regulasi khusus yang secara komprehensif mengatur virtual property dalam game online. Akibatnya, penyelesaian sengketa masih menggunakan pendekatan hukum konvensional yang disesuaikan dengan karakteristik transaksi digital. Kondisi ini menimbulkan tantangan tersendiri dalam memberikan kepastian hukum dan perlindungan hukum yang optimal bagi para pihak dalam transaksi virtual property PUBG Mobile.

2.8 Kerangka Pikir



2.8.1 Keterangan

Kerangka pikir dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran yang sistematis mengenai alur analisis terhadap perjanjian jual beli virtual property dalam game PUBG Mobile dalam perspektif hukum perdata Indonesia. Penelitian ini berangkat dari fenomena berkembangnya ekonomi digital yang melahirkan praktik jual beli virtual property di dalam game online. Transaksi tersebut melibatkan dua pihak utama, yaitu pengembang (developer) sebagai pihak yang menyediakan sistem dan memiliki kontrol terhadap virtual property, serta pembeli (pemain) sebagai pihak yang memperoleh dan menggunakan objek tersebut.

Selanjutnya, hubungan hukum tersebut dianalisis dari aspek keabsahan perjanjian berdasarkan Pasal 1320 KUHPerdata, yang mensyaratkan adanya kesepakatan, kecakapan, objek tertentu, dan sebab yang halal. Apabila perjanjian tersebut dinyatakan sah, maka akan timbul akibat hukum berupa hak dan kewajiban yang mengikat para pihak. Apabila terjadi wanprestasi atau sengketa, tersedia upaya hukum non-litigasi (negosiasi, mediasi, arbitrase) maupun litigasi (gugatan wanprestasi, gugatan PMH, mekanisme BPSK) serta ketentuan UU ITE.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah penelitian hukum normatif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder yang berupa peraturan perundang-undangan, literatur hukum, doktrin para ahli hukum, serta bahan hukum lainnya yang relevan. Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji menjelaskan bahwa penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan kepustakaan (data sekunder). Penelitian ini dinamakan pula penelitian hukum kepustakaan atau penelitian hukum doktrinal.⁵⁰ Peter Mahmud Marzuki menegaskan bahwa penelitian hukum pada dasarnya selalu bersifat normatif, karena objek kajiannya adalah hukum itu sendiri yang merupakan sistem norma. Oleh karena itu, istilah "penelitian hukum normatif" sesungguhnya merupakan redundansi, karena seluruh penelitian hukum yang sejati (*legal research*) pada dasarnya bersifat normatif.⁵¹

Sutandyo Wigyosubroto memberikan istilah penelitian hukum normatif sebagai penelitian doktrinal, yaitu penelitian terhadap hukum yang dikonsepskan dan dikembangkan atas dasar doktrin yang dianut sang pengonsep atau sang pengembangnya.⁵² Penelitian ini tidak meneliti perilaku masyarakat secara langsung, melainkan menelaah norma-norma hukum positif yang berlaku, khususnya yang berkaitan dengan keabsahan perjanjian jual beli *virtual property* dalam game *PUBG Mobile* berdasarkan ketentuan hukum perdata Indonesia dan peraturan perundang-undangan yang relevan.

⁵⁰ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004), hlm. 13–14.

⁵¹ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Edisi Revisi (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 55–56.

⁵² Sutandyo Wigyosubroto, *Hukum dalam Masyarakat: Perkembangan dan Masalah* (Malang: Bayumedia, 2008), hlm. 147–160.

3.2 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif-analitis. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan data yang seteliti mungkin tentang keadaan tertentu.⁵³

Dalam konteks penelitian ini, tipe deskriptif-analitis digunakan untuk:

- 1) mendeskripsikan fenomena perjanjian jual beli *virtual property* dalam ekosistem game *PUBG Mobile* secara sistematis dan akurat;
- 2) menganalisis syarat-syarat keabsahan perjanjian tersebut berdasarkan Pasal 1320 KUHPerdata;
- 3) mengkaji akibat hukum yang timbul; dan
- 4) mengidentifikasi upaya hukum yang tersedia bagi para pihak yang bersengketa.

3.3. Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif yang bertujuan mengkaji hukum dari dimensi internal melalui analisis terhadap norma, kaidah, asas, dan doktrin hukum yang berlaku. Terdapat tiga pendekatan yang digunakan secara bersamaan.⁵⁴

3.3.1 Pendekatan Perundang-Undangan (*Statute Approach*)

Pendekatan ini dilakukan dengan menelaah peraturan perundang-undangan yang relevan dengan objek penelitian, antara lain: (1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata); (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan UU Nomor 19 Tahun 2016; (3) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik; (4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta; dan (5) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.⁵⁵

⁵³ Peter Mahmud Marzuki, Op.cit., hlm. 133–137.

⁵⁴ Ibid., hlm. 158.

⁵⁵ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI-Press, 2012), hlm. 52.

3.3.2 Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*)

Pendekatan konseptual digunakan untuk memahami konsep-konsep dasar yang menjadi landasan analisis penelitian, seperti konsep perjanjian, benda tidak berwujud, kepemilikan, serta konsep *virtual property* dalam hukum modern. Pendekatan ini beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum.⁵⁶

3.4 Sumber dan Jenis Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, yang terdiri dari tiga jenis bahan hukum.⁵⁷

3.4.1 Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan sumber hukum utama yang memiliki kekuatan mengikat, yang digunakan sebagai landasan utama dalam penelitian ini, meliputi:

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Burgelijk Wetboek/BW);
- 2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016;
- 3) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik;
- 4) Terms of Service (TOS) *PUBG Mobile* yang mengatur hak dan kewajiban pengguna.

3.4.2 Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, berupa:

⁵⁶ Peter Mahmud Marzuki, Op.cit., hlm. 181.

⁵⁷ Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 186.

- 1) Buku-buku hukum yang membahas perjanjian, hukum benda, *virtual property*, dan transaksi elektronik dari para ahli hukum terkemuka;
- 2) Artikel jurnal ilmiah dan hasil penelitian terkait hukum digital, *virtual property*, dan perkembangan kontrak elektronik;
- 3) Pendapat atau doktrin para ahli hukum perdata mengenai perkembangan objek hukum modern; dan
- 4) Makalah ilmiah dan karya akademis lainnya yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.

3.4.3 Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder.⁵⁸ Bahan hukum tersier yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Kamus hukum dan kamus besar bahasa Indonesia;
- 2) Ensiklopedia hukum; dan
- 3) Referensi daring resmi dan publikasi dari lembaga hukum atau akademik terpercaya.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*), yaitu dengan menelusuri berbagai sumber tertulis baik cetak maupun digital yang relevan dengan permasalahan yang diteliti.⁵⁹ Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengumpulan bahan hukum antara lain:

- 1) Mengidentifikasi dan menginventarisasi peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan perjanjian jual beli *virtual property* dalam ekosistem game online;
- 2) Mengumpulkan literatur akademik, jurnal hukum, dan buku-buku yang membahas perjanjian, hukum benda, *virtual property*, dan transaksi elektronik;

⁵⁸ Peter Mahmud Marzuki, Op.cit., hlm. 60.

⁵⁹ Soerjono Soekanto, Op.cit., hlm. 250.

- 3) Menganalisis Terms of Service *PUBG Mobile* sebagai dasar kebijakan internal pengembang yang mengikat hubungan antara pengembang dengan pemain; dan
- 4) Menelaah doktrin dan teori hukum dari para ahli yang relevan dengan pokok permasalahan yang diteliti.

3.6 Metode Pengolahan dan Analisis Data

3.6.1 Metode Pengolahan Data

Data yang telah terkumpul kemudian diolah melalui tahapan-tahapan berikut:

- 1) Inventarisasi: mengumpulkan seluruh bahan hukum yang relevan dari sumber primer, sekunder, dan tersier secara sistematis;
- 2) Klasifikasi: mengelompokkan bahan hukum berdasarkan relevansinya terhadap masing-masing rumusan masalah;
- 3) Sistematisasi: menyusun bahan hukum secara sistematis agar memudahkan proses analisis; dan
- 4) Verifikasi: memeriksa keabsahan dan relevansi setiap sumber yang digunakan dalam penelitian.

3.6.2 Metode Analisis Data

Analisis bahan hukum dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis, sebagaimana dikemukakan oleh Mukti Fajar dan Yulianto Achmad bahwa analisis data dalam penelitian hukum normatif dilakukan dengan cara menafsirkan, menguraikan, dan menghubungkan norma-norma hukum yang diperoleh dari berbagai bahan hukum.⁶⁰ Tahapan analisis yang ditempuh meliputi:

- 1) Interpretasi hukum terhadap ketentuan Pasal 1320 KUHPerdara, pasal-pasal dalam UU ITE, UU Hak Cipta, dan peraturan terkait lainnya;
- 2) Analisis normatif: menilai keabsahan perjanjian jual beli *virtual property* berdasarkan norma hukum yang berlaku;

⁶⁰ Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, Op.cit., hlm. 192.

- 3) Konstruksi hukum: membangun argumentasi hukum untuk mengisi kekosongan norma yang ada melalui analogi dan penafsiran ekstensif; dan
- 4) Penarikan kesimpulan deduktif: menarik kesimpulan dari norma hukum umum menuju kasus konkret dalam konteks perjanjian jual beli *virtual property* PUBG *Mobile*.

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Perjanjian jual beli *virtual property* dalam game *PUBG Mobile* antarpemain dapat diakui keabsahannya secara kondisional berdasarkan hukum perdata Indonesia. Dari empat syarat Pasal 1320 KUHPerdata, syarat kesepakatan dan kecakapan pada umumnya dapat terpenuhi apabila para pihak adalah individu dewasa yang bertindak atas informasi yang benar dan lengkap. Namun, syarat objek tertentu dan sebab yang halal menghadapi tantangan serius akibat konflik dengan TOS *PUBG Mobile* yang menyatakan seluruh *virtual property* adalah milik pengembang dan tidak dapat dipindahtangankan. Perjanjian berada dalam *legal grey area* yang menuntut kehadiran regulasi khusus untuk memberikan kepastian hukum.
- 2) Akibat hukum yang timbul dari perjanjian jual beli *virtual property* *PUBG Mobile* yang telah mengikat para pihak adalah lahirnya hak dan kewajiban timbal balik berdasarkan asas *pacta sunt servanda*. Wanprestasi dapat terjadi dalam berbagai bentuk tidak menyerahkan item, menyerahkan item yang tidak sesuai deskripsi, atau tidak melakukan pembayaran dengan akibat hukum berupa tuntutan pemenuhan, ganti rugi, atau pembatalan perjanjian berdasarkan Pasal 1243 dan 1267 KUHPerdata. Kekhususan akibat hukum dalam transaksi *virtual property* adalah risiko intervensi pengembang melalui pemblokiran akun, yang tidak dapat dijadikan dalih *overmacht* oleh penjual.
- 3) Upaya hukum yang dapat ditempuh dalam penyelesaian sengketa perjanjian jual beli *virtual property* *PUBG Mobile* meliputi jalur non-litigasi (negosiasi, perdamaian *dading*, arbitrase BANI) dan jalur litigasi (gugatan wanprestasi berdasarkan Pasal 1243, gugatan PMH berdasarkan Pasal 1365 KUHPerdata,

mekanisme BPSK, dan upaya hukum berdasarkan UU ITE). Upaya preventif juga menjadi sangat penting mengingat terbatasnya perlindungan hukum yang tersedia, mencakup pembuatan perjanjian tertulis, penggunaan mekanisme rekening bersama, dan verifikasi menyeluruh sebelum bertransaksi.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan penelitian ini, direkomendasikan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi Pemerintah dan Legislatur, perlu segera dikembangkan regulasi khusus yang secara komprehensif mengatur kedudukan *virtual property* dalam sistem hukum perdata Indonesia, mekanisme transaksi yang diakui secara hukum, standar perlindungan konsumen dalam ekosistem game online, dan forum penyelesaian sengketa yang aksesibel dan efektif. Regulasi ini dapat berbentuk peraturan pemerintah atau peraturan menteri yang menjadi *lex specialis* dalam transaksi aset digital.

Bagi masyarakat, khususnya para pemain game online yang terlibat dalam transaksi *virtual property*, disarankan untuk selalu membuat kesepakatan tertulis, menggunakan mekanisme rekening bersama, melakukan verifikasi menyeluruh sebelum bertransaksi, serta memahami risiko hukum yang melekat pada transaksi *virtual property* yang dilakukan di luar mekanisme resmi pengembang.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada aspek normatif. Penelitian empiris mengenai praktik aktual transaksi *virtual property* dalam game online di Indonesia, putusan pengadilan yang relevan, serta analisis komparatif dengan yurisdiksi lain yang telah memiliki regulasi lebih komprehensif akan sangat memperkaya khazanah ilmu hukum perdata Indonesia di bidang ekonomi digital.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Agus Yudha Hernoko. 2010. *Hukum Perjanjian: Asas Proporsionalitas dalam Kontrak Komersial*. Jakarta: Kencana.
- Rosa Agustina. 2018. *Perbuatan Melawan Hukum* Depok. Rajawali Pers.
- Ahmad Miru dan Sakka Pati. 2008. *Hukum Perikatan: Penjelasan Makna Pasal 1233 sampai 1456 BW*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Amalia, Nanda. 2013. *Hukum Perikatan*. Lhokseumawe: Unimal Press.
- Az. Nasution. 2006. *Hukum Perlindungan Konsumen: Suatu Pengantar*. Jakarta: Diadit Media.
- Badruzaman, Mariam Darius. 2006. KUH Perdata Buku III: *Hukum Perikatan dengan Penjelasan*. Bandung: Alumni.
- Bartle, Richard A. 2004. *Pitfalls of Virtual property*. The Termis Group. Dapat diakses melalui <https://mud.co.uk/richard/pitfalls.pdf>.
- Budiono, Herlien. *Asas Keseimbangan bagi Hukum Perjanjian Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2006.
- dan R. Tjitrosudibio. 2011. *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Hernoko, Agus Yudha. 2010. *Hukum Perjanjian: Asas Proporsionalitas dalam Kontrak Komersial*. Jakarta: Kencana.
- Makarim, Edmon. 2020. *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia*. Jakarta RajaGrafindo Persada.
- Margono, Suyud. 2004. *ADR dan Arbitrase: Proses Pelembagaan dan Aspek Hukum*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Marzuki, Peter Mahmud. 2013. *Penelitian Hukum*. Edisi Revisi. Jakarta: Kencana.

- Mertokusumo, Sudikno. 2016. *Mengenal Hukum: Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Cahaya Atma Pustaka.
- Miru, Ahmadi. 2007 *Hukum Kontrak dan Perancangan Kontrak*. Edisi Revisi. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- , 2022. *Hukum Perikatan: Penjelasan Makna Pasal 1233 sampai 1456 BW*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Abdulkadir, Muhammad. 2010. *Hukum Perdata Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Mukti Fajar dan Yulianto Achmad. 2010. *Dualisme Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahardjo, Satjipto. 2014. *Ilmu Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Ramli, Ahmad M. 2004. *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Ridwan Khairandy. 2021. *Hukum Kontrak Indonesia dalam Perspektif Perbandingan* Yogyakarta. FH UII Press.
- Riswandi, Budi Agus. 2003. *Hukum dan Internet di Indonesia*. Yogyakarta: UII Press.
- Salim HS. 2021. *Hukum Kontrak: Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*. Jakarta. Sinar Grafika.
- , 2020. *Pengantar Hukum Perdata Tertulis (BW)*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Shidarta. *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia*. 2006. Edisi Revisi. Jakarta: Grasindo, . Tersedia sebagian di Google Books.
- , 2022. *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Soekanto, Soerjono dan Sri Mamudji. 2004. *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Soekanto, Soerjono. 2012 *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI-Press.
- Subekti, R. 2002 *Hukum Perjanjian*. Cet. ke-19. Jakarta: Intermasa.
- Suharnoko. 2004. *Hukum Perjanjian: Teori dan Analisa Kasus*. Jakarta: Kencana.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ke-4. Jakarta: Pusat Bahasa.

Titik Triwulan Tutik. 2008. *Hukum Perdata dalam Sistem Hukum Nasional*. Jakarta: Kencana.

Wigiyosubroto, Sutandyo. 2008. *Hukum dalam Masyarakat: Perkembangan dan Masalah*. Malang: Bayumedia.

B. Jurnal dan Artikel Ilmiah

Amelia, Rizky, Ilyas Sarbini, Adnan, dan Sukirman. 2023. "E-commerce Consumer Dispute Resolution in Indonesia." *FUNDAMENTAL: Jurnal Ilmiah Hukum*, Vol. 12, No. 1, hlm. 199–210.

Dhea Cynara Torong. 2021. "Analisis Yuridis Wanprestasi Oleh Penjual Dalam Jual Beli Melalui Media Internet." *Jurnal Perspektif Hukum*, Vol. 2, No. 1, hlm. 178–191. <https://doi.org/10.35447/jph.v2i1.343>.

Didik Kusuma Yadi, Muhammad Sood, dan Dwi Martini. 2022. "Perlindungan Hukum Bagi Para Pihak Dalam Transaksi E-Commerce Menurut Tata Hukum Indonesia." *Jurnal Commerce Law*, hlm. 143.

Erlank, Wafting. 2012. "Property in Virtual Worlds." *Disertasi Doktor, North-West University, Afrika Selatan*.

Fachurrahman, Dika Agmar, K.A. Saputra, dan R.D. Susilo. 2023. "Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Saat Melakukan Transaksi Jual Beli Online." *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, Vol. 3, No. 1, hlm. 974–981.

Fairfield, Joshua A.T. 2005. "Virtual property." *Boston University Law Review*, Vol. 85, No. 4: hlm. 1047–1102. Dapat diakses melalui <https://www.bu.edu/bulawreview/files/2012/01/FAIRFIELD.pdf>.

Fista, Y.L., Aris Machmud, dan Suartini. 2023. "Perlindungan Hukum Konsumen Dalam Transaksi E-commerce Ditinjau dari Perspektif Undang-Undang Perlindungan Konsumen." *Binamulia Hukum*, Vol. 12, No. 1, hlm. 177–189. <https://doi.org/10.37893/jbh.v12i1.599>.

Fista, Yanci Libria, Aris Machmud, dan Suartini. 2023. "Perlindungan Hukum Konsumen dalam Transaksi E-commerce Ditinjau dari Perspektif Undang-

- Undang Perlindungan Konsumen.” *Binamulia Hukum*, Vol. 12, No. 1: hlm. 127–131. <https://doi.org/10.37893/jbh.v12i1.599>.
- Haryono, Troeboes Soeprijanto, dan Lathifatu Khoirun Nisa. 2023. "Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Transaksi E-Commerce Dalam Hal Wanprestasi." *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*.
- Irlan Anugrah dan Ichwan Setiawan. 2022. "Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dan Pelaku Usaha Dalam Transaksi Jual Beli Barang Secara Online." *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 6, No. 2, hlm. 2615.
- Lastowka, Greg dan Dan Hunter. 2004. "*The Laws of the Virtual Worlds*." *California Law Review*, Vol. 92, No. 1: hlm. 3–73. Dapat diakses melalui <https://scholarship.law.berkeley.edu/californialawreview/vol92/iss1/1>.
- Martinelli, I., Wibowo, S.H., Andreas, G.F.M., dan Fae, M.O. 2024. "Penggunaan Click-Wrap Agreement Pada E-Commerce: Tinjauan Terhadap Keabsahannya Sebagai Bentuk Perjanjian Elektronik." *Jurnal Supremasi*, hlm. 73–86.
- Nabilah. 2023. "Click-Wrap Agreement: Pengalihan Tanggungjawab Dalam Melindungi Konsumen." *PROGRESIF: Jurnal Hukum*, Vol. XVII, No. 2.
- Niru Anita Sinaga. 2021. “Peranan Asas Itikad Baik dalam Mewujudkan Keadilan Para Pihak dalam Perjanjian,” *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, Vol. 11, No. 1 (2021) hlm. 45.
- Novianti Lestari, Nadya Frisca Delicia, Evelyn Hartono, dan Jeane Neltje Selly. 2023. "Upaya Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Dalam Transaksi Jual Beli Online (E-Commerce)." *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, hlm. 229.
- Permatasari Niken Widya, Intan, Mardijono, dan H.R. Adianto. 2023. “Status Hak Kebendaan terhadap Tencent Selaku Pemegang Hak Milik Kebebasan yang Mutlak atas Game PUBG Mobile dalam Hukum Perdata.” *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, Vol. 3, No. 1: hlm. 724–734.
- Permatasari Niken Widya, Intan, Mardijono, dan H.R. Adianto. 2023. "Status Hak Kebendaan terhadap Tencent Selaku Pemegang Hak Milik Kebebasan yang Mutlak atas Game PUBG Mobile dalam Hukum Perdata." *Bureaucracy*

- Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, Vol. 3, No. 1, hlm. 724–734.
- Prasetyo, Bayu Ade. 2020. "Keabsahan Jual Beli Item Game Online Ditinjau dari Perspektif Hukum Perdata." *Skripsi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya*. Dapat diakses melalui <https://repository.untag-sby.ac.id>.
- Rachmawati, D. 2021. "Transparansi Klausula Baku dalam Perjanjian Elektronik." *Jurnal Hukum dan Teknologi*.
- Ria Sintha Devi dan Feryanti Simarsoit. 2020. "Perlindungan Hukum Bagi Konsumen E-Commerce Menurut Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen." *Jurnal Rectum*, Vol. 2, No. 2, hlm. 120–121.
- Safiranita, Tasya, et al. 2020. "Aspek Hukum Platform E-commerce dalam Era Transformasi Digital." *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, Vol. 24, No. 2.
- Salsabila, Ditiya, dan Budi Ispriyarso. 2023. "Efektivitas Keabsahan Kontrak Elektronik Berdasarkan Hukum Positif di Indonesia." *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, Vol. 5, No. 2, hlm. 1343–1354. <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v5i2.3085>.
- Salsabila, Ditiya, dan Budi Ispriyarso. 2023. "Efektivitas Keabsahan Kontrak Elektronik Berdasarkan Hukum Positif di Indonesia." *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, Vol. 5, No. 2: hlm. 1343–1354. <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v5i2.3085>.
- Salsabilla, Anastasya Putri, Muhammad Faiz Mufidi, dan R. Supriatna. 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, No. 1, hlm. 487–493.
- Sitorus, F.M., Amirulloh, M., dan Djukardi, H. 2022. "Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia." *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, Vol. 6, No. 1, hlm. 109–124.

- Suryantoro, Dwi Dasa. 2023. "Eksistensi Hak Kebendaan dalam Perspektif Hukum Perdata BW." *Jurnal Hukum Perdata*, Vol. 3, No. 1: hlm. 20–35.
- Tangkas Sarolangun (Pemkab Sarolangun). 2024. "Penanganan Kebocoran Data Pribadi Pelanggan e-Commerce."
- Usman, S.I. 2025. "Implementasi dan Tantangan Hukum Non Fungible Token Terhadap Regulasi di Indonesia: Perspektif Hukum Perdata." *Zaaken: Journal of Civil and Business Law*, Vol. 6, No. 1, hlm. 77–89. <https://doi.org/10.22437/zaaken.v6i1.39340>.

C. Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Burgelijk Wetboek).

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 185. Dapat diakses di: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/122520/pp-no-71-tahun-2019>.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 tentang Perkawinan sebagaimana diubah dengan UU Nomor 16 Tahun 2019.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58. Dapat diakses di: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/37589/uu-no-11-tahun-2008>

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266. Dapat diakses di: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/38011/uu-no-28-tahun-2014>

Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 138. Dapat diakses di: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/45288/uu-no-30-tahun-1999>.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 42. Dapat diakses di: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/44473/uu-no-8-tahun-1999>.

D. Internet dan Sumber Daring

Asosiasi Game Indonesia (AGI). 2022. *Laporan Industri Game Indonesia 2022*. Jakarta: AGI. Dapat diakses melalui <https://www.agi.or.id/laporan-industri>.

Newzoo. *Global Games Market Report 2023*. 2023. Amsterdam: Newzoo BV. Dapat diakses melalui <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>.

PUBG *Mobile* Terms of Service. Diterbitkan oleh Krafton Inc. dan Tencent Games. Dapat diakses melalui <https://www.pubgMobile.com/en-US/terms.html>.

Sensor Tower. *State of Mobile Gaming 2023*. San Francisco: Sensor Tower Inc., 2023. Dapat diakses melalui <https://sensortower.com/blog/state-of-Mobile-gaming-2023>.