

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang mendalam pada berbagai aspek kehidupan manusia, terutama dalam industri hiburan digital. Transformasi ini tidak hanya mengubah cara kita mengonsumsi konten, tetapi juga bagaimana kita berinteraksi dan terlibat dengan media.¹Salah satu sektor yang menunjukkan pertumbuhan pesat adalah industri permainan digital, khususnya video Gim. Industri Gim telah berkembang dengan cepat sejak pertama kali muncul pada tahun 1970-an.

Pada awalnya, permainan hanya dimainkan di mesin *arcade* dan konsol rumahan dengan grafis yang sangat sederhana. Gim seperti *Pong* dan *Space Invaders* menjadi pelopor industri ini, di mana *player* dapat berinteraksi dengan objek sederhana di layar melalui perangkat input dasar seperti joystick.²Di dekade 1980-an, popularitas industri Gim mulai meningkat secara signifikan. Kehadiran konsol Gim seperti Atari 2600 dan Nintendo Entertainment System (NES) menjadikan pengalaman bermain Gim tersedia di rumah-rumah di seluruh dunia.

³Gim seperti Super Mario Bros dan The Legend of Zelda telah menjadi ikon

¹ Batu Menyan, *Masa Depan Hiburan: Inovasi di Industri Hiburan dan Konten*, <https://www.batumenyan.desa.id/masa-depan-hiburan-inovasi-di-industri-hiburan-dan-konten/>, diakses pada 14 November 2024.

² Caesar Rio. *Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa*. *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 1 No. 2, (2015)., hal 117.

³ Jeko I. R., *Mengintip Sejarah Konsol Nintendo dari Masa ke Masa*, <https://www.liputan6.com/tekno/read/2634224/mengintip-sejarah-konsol-nintendo-dari-masa-ke-masa?page=2>, diakses pada tanggal 30 Oktober 2024.

dalam budaya populer, mengenalkan narasi yang lebih kompleks dan gameplay yang menantang.

Penggunaan teknologi 8-bit dan 16-bit pada konsol di era ini, memungkinkan kemampuan grafis yang lebih detail dan kualitas suara yang lebih kaya. Masuk dekade 1990-an, teknologi komputer personal (PC) dan konsol Gim berkembang dengan cepat. Gim 3D mulai muncul dengan penggunaan rendering polygonal, yang mengubah cara *player* berinteraksi dengan dunia Gim. Gim seperti Doom, Quake, dan Tomb Raider membawa pengalaman dunia tiga dimensi yang lebih realistis dan menantang. Konsol generasi kelima seperti PlayStation dan Nintendo 64 mendorong batasan teknologi dengan grafik 3D dan kemampuan pemrosesan yang lebih kuat. Perkembangan ini dilanjutkan dengan semakin kompleksnya alur cerita dan karakter dalam gim, yang membuat *player* lebih terlibat secara emosional⁴. Tahun 2000-an adalah zaman di mana Gim semakin populer dengan munculnya konsol-konsol seperti PlayStation 2, Xbox, dan Nintendo GameCube.

Gim mencakup berbagai genre, mulai dari strategi, petualangan, hingga Gim simulasi yang memungkinkan *player* untuk menjalankan dunia *virtual*. Perkembangan Permainan elektronik atau Gim telah berkembang pesat dari tahun ke tahun dari bentuk sederhana menjadi industri hiburan yang kompleks dan bernilai ekonomi tinggi. Gim tidak lagi sekadar sarana hiburan, tetapi telah bertransformasi menjadi platform sosial dan ekonomi digital yang memungkinkan interaksi antara *player* dan transaksi virtual yang melibatkan aset digital atau *virtual item*. *Virtual item*, yaitu objek digital seperti senjata, pakaian, aksesoris,

⁴ Jimmy Maher, *A history of computer entertainment and digital culture*, <https://www.filfre.net/2023/06/tomb-raider/>, diakses pada tanggal 30 Oktober 2024.

atau mata uang khusus dalam Gim. Para *player* bisa mendapatkan *virtual item* ini melalui misi, pembelian dengan mata uang Gim, atau bahkan dengan uang asli.⁵

Pembelian *virtual item* dalam Gim turut meluas ke permainan yang terdapat di konsol serta komputer pribadi. Gim seperti Fortnite, League of Legends, Apex Legends, dan PUBG, adalah Gim yang menghasilkan pendapatan melalui penjualan kosmetik atau *skins*. Yang bisa mengubah penampilan karakter atau senjata tanpa memberikan keuntungan kompetitif. Battle Pass, merupakan suatu fitur populer dalam Gim ini, menawarkan *item* eksklusif dan kosmetik sebagai imbalan untuk langganan musiman. *Microtransactions*, dikenal juga sebagai pembelian *virtual item* kecil dengan harga yang terjangkau, telah menjadi hal yang penting dalam ekonomi permainan masa kini. Dengan *mikrotransaksi*, *player* bisa membeli *virtual item* kecil seperti kostum, aksesoris, atau peningkatan kemampuan dalam Gim dengan harga yang bervariasi. Pembelian ini dilakukan melalui mata uang *virtual*, yang sering kali dibeli dengan uang sungguhan. Selain itu, loot boxes menjadi salah satu bentuk pembelian *virtual item* dalam Gim yang menawarkan barang acak dan menambah elemen kejutan. Meskipun fitur ini banyak dikritik karena dinilai mirip dengan mekanisme perjudian⁶.

Pembelian item dalam Gim melalui website merupakan elemen penting dalam ekosistem Gim modern. Terutama di era digital, di mana akses dan transaksi online semakin mudah. Mekanisme ini tidak hanya memberikan fleksibilitas bagi

⁵ Ridha Achmad & Rosnaini Daga. *Analisis Motif Konsumen dalam Membeli Produk Virtual Pada Game Online di Kota Makassar*. Jurnal Manajemen Perbankan Keuangan Nitro (JMPKN), Vol 3, No 2, hal 54.

⁶ Herawan Muhammad Hafni & M. Yudy Rachman, *Pengaruh Nilai Virtual Item Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item dalam Game Online PUBG Mobile*. Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia Volume 05, Nomor 01, hal 6.

player untuk memperluas pengalaman bermain mereka, tetapi juga memberikan peluang monetisasi bagi pelaku industri Gim melalui model pembelian *in game* dan mikrotransaksi.

Transaksi pembelian item melalui website memungkinkan *player* untuk mendapatkan *virtual item* atau konten tambahan yang dapat membantu mereka dalam permainan. Seperti kostum (*skins*), senjata, mata uang *virtual*, dan akses ke konten eksklusif lainnya. Contoh website yang menyediakan pembelian tersebut adalah Itemku, Lapak, Lapakgaming, Codashop, dan Unipin. *Player* bisa membeli *skins* dan item kosmetik melalui website tersebut menggunakan uang sungguhan, yang kemudian akan ditransfer ke akun *player* di dalam Gim⁷. Meskipun item ini tidak memberikan keuntungan kompetitif, mereka sangat diminati karena memberikan sentuhan personalisasi kepada karakter atau peralatan yang digunakan. Misalnya, dalam Gim PUBG bentuk pembelian item kecil seperti mata uang *virtual* yang disebut *Unknown Cash* (UC). Pada Gim PUBG *Unknown Cash* (UC) bisa digunakan untuk membeli berbagai *virtual item*, seperti: Kostum eksklusif, *Skin senjata*, *Emote*, *Peti*. Untuk membeli *Unknown Cash* (UC), dapat menggunakan berbagai metode pembayaran favorit, seperti pulsa Telkomsel atau dompet digital lainnya. Setelah pembayaran selesai, *Unknown Cash* (UC) akan segera masuk ke dalam akun pemain. Model ini telah terbukti sangat sukses,⁸ di mana banyak Gim berhasil meraih pendapatan signifikan melalui transaksi mikro (*microtransactions*) untuk pembelian *virtual item*. Keberhasilan ini menunjukkan

⁷ *Ibid.*, hal 3.

⁸ DigiCodes, *Cara membeli dan menukarkan Unknown Cash (UC) PUBG Mobile*, <https://digidcodes.net/cara-membeli-dan-menukarkan-unknown-cash-uc-pubg-mobile/>, diakses pada tanggal 30 Oktober 2024.

potensi besar dari strategi monetisasi yang inovatif. Meskipun *virtual item* ini tidak memiliki bentuk fisik dan hanya eksis dalam ranah digital permainan, mereka seringkali menyimpan nilai ekonomis yang signifikan. *Player* bersedia menginvestasikan uang sungguhan untuk memperoleh *virtual item* ini, baik demi meningkatkan kemampuan mereka dalam permainan, meraih keunggulan kompetitif, maupun sekadar untuk tujuan estetika dan prestise.⁹

Fenomena ini telah menghasilkan ekonomi *virtual* yang signifikan. Menurut laporan Newzoo, pasar Gim global diperkirakan akan mencapai nilai sebesar \$159,3 miliar pada tahun 2020¹⁰. Sebagian besar pendapatan diperoleh dari transaksi mikro dalam Gim. Di Indonesia, industri Gim mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, dengan proyeksi pendapatan yang diperkirakan mencapai \$1,1 miliar pada tahun 2023, sebagaimana dilaporkan oleh Statista.¹¹

Pasar Gim global melalui telepon seluler diperkirakan akan menjadi yang terbesar pada tahun 2025, dengan perkiraan mencapai US\$125 miliar. Berdasarkan nilai pasaran industri permainan video global pada tahun 2021 adalah sebanyak US\$180,300,000,000 (seratus lapan puluh miliar tiga ratus juta dolar Amerika Serikat) atau sekitar Rp2.563. 000. 000. 000,00 (dua kuadriliun lima ratus enam puluh tiga triliun rupiah).¹²

Berdasarkan data dari Kominfo pada 2021 mencatat bahwa 133,8 juta orang di Indonesia menikmati Gim di perangkat mobile, serta 53,4 juta orang bermain Gim

⁹ Kertha Semaya. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemain Atas Pembelian Barang Virtual Dalam Game Online Jenis Freemium Di Indonesia," Vol. 9 No. 5 (2021): hlm. 848-863.

¹⁰ <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version>.

¹¹ <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/indonesia>.

¹² Peraturan Presiden Nomer 19 Tahun 2024.

di komputer pribadi. Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika tahun 2022 penikmat Gim di Indonesia meningkat menjadi 174,1 juta, platform populer untuk bermain Gim di Indonesia terbesar pada tahun 2022 meliputi:

1. Telepon pintar: 84,3% (delapan puluh empat koma tiga persen).
2. Komputer desktop: 43% (empat puluh tiga persen).
3. Laptop: 20,3% (dua puluh koma tiga persen).
4. Tablet: 14,8% (empat belas koma delapan persen).
5. Konsol: 9,5% (sembilan koma lima persen).
6. *Gaming box/ televisi* pintar: 1% (satu persen).¹³

Peraturan Presiden Nomer 19 tahun 2024 telah mengklasifikasikan jenis Pelaku Industri Gim Nasional, yaitu:

1. Pengembang, yaitu: Pelaku yang membuat, mengembangkan, dan menghasilkan produk industri Gim.
2. Penerbit, yaitu: Pelaku yang memasarkan produk industri Gim dan peran ini dapat di lakukan secara langsung oleh pengembang Gim.
3. Jaringan distributor, yaitu: Pelaku yang menghubungkan antara produk industri Gim dengan konsumen.
4. Penyedia layanan gerbang pembayaran, yaitu: Pelaku yang memberikan layanan pembayaran untuk produk industri Gim.

Namun, dibalik pesatnya pertumbuhan ekonomi *virtual* ini, muncul beragam permasalahan hukum yang belum terpecahkan, terutama yang berkaitan dengan status perlindungan kepemilikan *virtual item*. Salah satu permasalahan utama

¹³ *Ibid.*

adalah pemblokiran akun secara sepihak yang kerap kali dilakukan pelaku industri Gim dengan alasan yang tidak jelas. Pemblokiran ini menyebabkan *player* kehilangan akses terhadap akun dan *virtual item* yang dimiliki. Tak jarang, keputusan pemblokiran akun diambil berdasarkan sistem otomatis yang menilai laporan dari *player* lain (*false reporting*) sebagai tanda pelanggaran tanpa adanya penyelidikan yang memadai. Hal ini memicu permasalahan hukum karena para *player* sering kali merasa dirugikan, terutama ketika pemblokiran dilakukan secara tidak adil atau tanpa alasan yang jelas. *Player* kehilangan *virtual item* yang telah dibeli dengan uang sungguhan, yang seharusnya mendapat pengakuan dan perlindungan hukum sebagaimana hak milik pada umumnya. Berikut beberapa contoh kasus pemblokiran akun secara sepihak yang kerap kali dilakukan penerbit Gim dengan alasan laporan dari *player* lain (*false reporting*) dalam Gim PUBG:

1. SuperNayr.

SuperNayr, seorang mantan *player* profesional yang kini menjadi *streamer*, mengalami pemblokiran tiga kali dalam satu minggu saat bermain PUBG. Kemampuannya yang tinggi dalam permainan sering kali menyebabkan *player* lain melaporkannya karena diduga menggunakan *cheat* (perangkat lunak curang),¹⁴ Setelah pemblokiran, PUBG mengirimkan pesan kepada SuperNayr yang menyatakan bahwa sesi permainannya dihentikan karena dugaan penggunaan perangkat lunak curang. Meskipun bermain secara jujur dan tidak ada bukti konkret bahwa

¹⁴ Panji Saputro, *Terlalu Jago, Pemain PUBG Indonesia Dibanned Karena Diduga Pakai Cheat*, <https://inet.detik.com/games-news/d-6121925/terlalu-jago-pemain-pubg-indonesia-dibanned-karena-diduga-pakai-cheat>, diakses pada tanggal 8 November 2024.

SuperNayr menggunakan perangkat lunak curang. Hal ini menjadi sorotan karena sistem PUBG tampaknya secara otomatis memblokir akun berdasarkan jumlah laporan tanpa pemeriksaan mendalam. SuperNayr membagikan pengalamannya melalui Instagram, mengekspresikan kekecewaan terhadap pemblokiran tersebut karena merasa diperlakukan tidak adil sebagai *player* kompetitif.¹⁵

2. Athena Gaming.

Athena Gaming, seorang YouTuber dan gamer terkenal, mengalami pemblokiran akun di PUBG Mobile. Kasus ini menarik perhatian banyak orang karena Athena dikenal sebagai *player* yang sangat terampil. Pemblokiran akun Athena Gaming terjadi setelah dituduh terlibat dalam kecurangan, meskipun tidak ada bukti langsung yang menunjukkan bahwa dia menggunakan cheat (perangkat lunak curang). Dalam video yang diunggahnya, Athena memperlihatkan momen ketika akunnya diblokir, yang memicu spekulasi kalangan penggemar dan komunitas gaming mengenai alasan dibalik tindakan tersebut. Setelah pemblokiran, Athena Gaming berencana untuk mengajukan banding atas keputusan tersebut. Athena Gamin berharap dapat membuktikan bahwa tidak terlibat dalam praktik curang dan meminta kejelasan dari pihak PUBG Mobile mengenai alasan spesifik dibalik larangan tersebut.¹⁶

¹⁵ Dandesignlab, *SuperNayr Kena Ban 3 Kali dalam Seminggu di PUBG!*, <https://esports.id/pubg/news/2022/06/300ecf93b7224cf439b6de6ee1d6c200/supernayr-kena-ban--3-kali-dalam-seminggu-di-pubg>, diakses pada tanggal 8 November 2024.

¹⁶ Jonathan Antonius, *Saking Jagonya, Youtuber Ini Terkena Banned PUBG Mobile Saat Bermain! Kok Bisa?*, <https://ggwp.id/media/esports/pubg-mobile/youtuber-banned-pubg-mobile>, diakses pada tanggal 8 november 2024.

Analisis yuridis terhadap permasalahan-permasalahan ini sangat penting mengingat semakin meningkatnya nilai ekonomi dari transaksi *virtual item* serta potensi masalah yang mungkin muncul di masa depan. Banyak kasus menunjukkan *player* mengalami kerugian materiil ketika akun mereka diblokir secara tidak adil akibat laporan dari *player* lain (*false reporting*) tanpa proses verifikasi yang memadai. Kerugian materiil yang diderita oleh orang-orang yang akun Gimnya diblokir sepihak oleh pelaku industri Gim ialah seperti Kehilangan akses ke akun, karakter, item, atau mata uang dalam Gim. Jika akun dinonaktifkan atau diblokir, *player* tidak dapat mengakses akun mereka, dan lisensi apa pun yang diberikan untuk menggunakan Gim dan *virtual item* akan dicabut. Sehingga ini menyebabkan *player* kehilangan akun, karakter, item, atau mata uang dalam Gim yang sudah diperoleh atau dibeli oleh para *player*. Kejelasan hukum dalam konteks ini tidak hanya berfungsi untuk melindungi hak-hak pemiliknya sebagai konsumen, tetapi juga memberikan kepastian hukum bagi penerbit dan pelaku industri Gim dalam menjalankan aktivitas bisnis mereka. Lebih lanjut, analisis ini dapat berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan regulasi yang lebih terperinci mengenai ekonomi *virtual* di Indonesia¹⁷. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan perlindungan atas kepemilikan *virtual item* dalam Gim, serta menjadi referensi penting bagi pemangku kebijakan dalam merumuskan regulasi yang lebih komprehensif di masa depan.

¹⁷ Mohammad Syahrul Gunawan, dkk. (2024). *Keabsahan Dan Perlindungan Hukum Bagi Pembeli Perangkat Game Online Menurut Hukum Positif Indonesia*. Volume 30 Nomor 1.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti akan mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “**Perlindungan Hukum Atas Kepemilikan Virtual Item Gim Terkait Pemblokiran Akun Sepihak Pada ‘PUBG Game’.**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah *virtual item* dalam Gim dapat dikategorikan benda berdasarkan hukum perdata di Indonesia?
2. Bagaimana perlindungan hukum yang diberikan kepada pemilik *virtual item* dalam Gim apabila terjadi kasus pemblokiran akun sepihak oleh pelaku industri Gim?

C. Tujuan Dan Manfaat Penulisan

Tujuan dari pembahasan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mengkaji tentang apakah *virtual item* dalam Gim dapat di kategorikan benda berdasarkan hukum perdata di Indonesia.
2. Untuk mengetahui dan mengkaji perlindungan hukum terhadap pemilik *virtual item* Gim, dapat dilihat melalui berbagai ketentuan.

Manfaat dari pembahasan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu hukum perdata, khususnya mengenai konsep kepemilikan benda tidak berwujud dalam bentuk *virtual item* yang belum diatur secara jelas dalam hukum perdata.
- b. Memperkaya kajian akademis tentang perlindungan hukum terhadap aset digital, khususnya dalam konteks hukum kepemilikan dan perjanjian yang berlaku dalam lingkup permainan digital.
- c. Memberikan landasan teoritis untuk pengembangan regulasi yang lebih komprehensif terkait perlindungan hukum atas kepemilikan *virtual item* dalam sistem hukum Indonesia.
- d. Memperdalam kajian akademis tentang hubungan hukum antara penerbit gim dan pengguna dalam kerangka hukum perdata Indonesia.

2. Manfaat Praktik

- a. Bagi *Player* : Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang hak-hak hukum mereka sebagai pemilik *virtual item*, Menyediakan landasan argumentasi hukum dalam hal terjadi kerugian disebabkan oleh penerbit, Membantu *player* memahami posisi hukum mereka dalam perjanjian layanan (Terms of Service) Gim.
- b. Bagi Penerbit : Memberikan panduan dalam merumuskan kebijakan yang lebih adil terkait kepemilikan *virtual item*, Memberikan kerangka acuan dalam menyusun *Terms of Service* yang lebih seimbang.
- c. Bagi Praktisi Hukum : Memberikan perspektif baru dalam penerapan perundang-undangan terhadap aset digital.

D. Kerangka teori dan kerangka Konseptual

1. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan salah satu sub bahasan awal dalam penyusunan penelitian yang keberadaannya sangat penting bagi peneliti ketika akan melakukan analisis terhadap seluruh permasalahan yang dikaji, Dengan kata lain, kerangka teoritis adalah susunan dari beberapa anggapan, pendapat, cara, aturan, asas, keterangan sebagai satu kesatuan yang logis yang menjadi landasan, acuan, dan pedoman untuk mencapai tujuan dalam penelitian atau penulisan¹⁸.

1. Teori Kepastian Hukum

kepastian hukum merupakan konsep yang menekankan pentingnya kejelasan dan ketegasan dalam penerapan hukum di masyarakat. Konsep ini berfungsi untuk memastikan bahwa hukum dapat dipahami, diterapkan, dan ditegakkan dengan konsisten, sehingga memberikan rasa aman dan keadilan bagi masyarakat.

Kepastian Hukum menurut Jan Michiel Otto mencakup beberapa elemen kunci:

1. Aturan yang Jelas: Hukum harus memiliki aturan yang jelas, konsisten, dan mudah diakses oleh masyarakat.
2. Penerapan Konsisten: Instansi pemerintah harus menerapkan hukum secara konsisten dan taat pada aturan yang ada.

¹⁸ Wiwik Sri Widiarty, *Metode Penelitian Hukum*, (Yogyakarta: Publika Global Media, 2024), hal. 108.

3. Perilaku Warga: Masyarakat harus menyesuaikan perilaku mereka dengan aturan hukum yang berlaku.
4. Independensi Hakim: Hakim harus mandiri dan menerapkan hukum secara konsisten dalam menyelesaikan sengketa.
5. Pelaksanaan Keputusan: Keputusan peradilan harus dilaksanakan secara konkret¹⁹.

Sudikno Mertokusumo menyatakan bahwa kepastian hukum adalah jaminan bahwa hukum dijalankan dengan baik, melalui peraturan yang dibuat oleh pihak berwenang²⁰.

Gustav Radbruch mengatakan kepastian hukum adalah “Scherkeit des Rechts selbst” (kepastian hukum tentang hukum itu sendiri). Adanya kepastian hukum dalam suatu Negara menyebabkan pula terdapatnya upaya pengaturan hukumnya yang terwujud di suatu perundang-undangan yang dibuat oleh pemerintah. Peraturan perundangan tersebut ialah sistem hukum yang berlaku yang tidak didasarkan pada keputusan sesaat saja.

Kepastian hukum bertujuan untuk: Menghindari ketidakpastian dan kebingungan dalam penerapan hukum, Melindungi individu dari kesewenangan pemerintah, Menjamin bahwa semua warga negara mengetahui hak dan kewajiban mereka berdasarkan norma yang berlaku.

2. Teori Perlindungan Hukum

Hadirnya hukum dalam kehidupan bermasyarakat, berfungsi untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan kepentingan-kepentingan yang

¹⁹ 1 Soeroso, *Pengantar Ilmu Hukum*, (Jakarta: Pt. Sinar Grafika, 2011).

²⁰ Asikin zainal, *Pengantar Tata Hukum Indonesia*, (Jakarta: Rajawali Press, 2012).

bertentangan antara satu sama lain. Karena itu, hukum harus dapat mengintegrasikannya sehingga kepentingan-kepentingan itu dapat ditekan seminimal mungkin. Pengertian hukum dalam KBBI yaitu, peraturan atau adat yang dianggap mengikat secara formal, dan dikukuhkan oleh penguasa ataupun pemerintah, undang-undang, peraturan, dan sebagainya untuk mengatur kehidupan dalam suatu masyarakat, suatu keputusan atau pertimbangan yang ditetapkan oleh hakim dalam pengadilan, atau putusan.

Pada prinsipnya perlindungan hukum tidak membedakan antara laki-laki dan perempuan. Sebagai negara hukum yang berdasarkan Pancasila, Indonesia harus memberikan perlindungan hukum kepada warga negaranya. Sebab perlindungan hukum ini bermuara pada pengakuan dan perlindungan hak asasi manusia sebagai individu dan kesatuan sosial dalam satu negara, dengan menjunjung tinggi semangat kekeluargaan yang ingin dicapai kemakmuran bersama.

Menurut Satjipto Rahardjo, Perlindungan hukum adalah memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia (HAM) yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu diberikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum²¹. Oleh karena itu, perlindungan hukum dapat diartikan sebagai perlindungan dengan undang-undang atau perlindungan dengan menggunakan lembaga dan sarana hukum.

²¹ Satjipto Raharjo, *Ilmu Hukum*, (Bandung : PT. Citra Aditya Bakti, 2000), hal. 53.

3. Teori Kebendaan

Teori kebendaan berakar dari konsep hukum yang mengatur hubungan antara subjek hukum (individu atau badan hukum) dengan objek hukum (benda). Istilah "kebendaan" berasal dari bahasa Belanda, yaitu "*zakenrecht*," yang berarti hukum tentang benda. Dalam konteks ini, hukum benda mengatur semua kaidah yang berkaitan dengan hak-hak kebendaan dan hubungan antara individu dengan benda

Sri Soedewi Masjchoen Sofwan menyatakan bahwa hak kebendaan adalah hak mutlak atas suatu benda yang memberikan kekuasaan langsung kepada pemegang hak tersebut dan dapat dipertahankan terhadap siapapun. Ini menunjukkan bahwa hak kebendaan memiliki sifat absolut, di mana hak tersebut tetap melekat pada benda meskipun berpindah tangan.²²

Hak kebendaan mempunyai ciri-ciri unggulan, yaitu: Pertama, Hak kebendaan merupakan hak yang mutlak, yaitu dapat dipertahankan terhadap siapapun, tidak sekedar pada rekan sekontraknya saja tetapi juga kepada pihak-pihak lain yang mungkin di kemudian hari ikut terkait didalamnya. Kedua, Hak kebendaan itu mempunyai *zaaksgevolg* atau *droit de suit* (hak yang mengikuti), artinya hak itu akan tetap mengikuti bendanya dimana pun benda itu berada. Ketiga, Hak kebendaan berlaku asas prioritas, artinya bahwa hak kebendaan yang lahir terlebih dahulu akan diutamakan daripada yang lahir kemudian.²³

²² Prasastinah Trisadini Usanti, "*Lahirnya Hak*," Volume XVII No. 1 (2012): hal 45.

²³ *Ibid.*

Benda juga memiliki beberapa jenis menurut arti pentingnya dalam hubungan dan perbuatan hukum terhadap benda, beberapa jenis klasifikasi benda, yaitu, benda berwujud dan tidak berwujud: benda berwujud adalah benda yang dapat dirasakan atau diraba oleh indra manusia dan benda tidak berwujud adalah benda yang tidak memiliki bentuk fisiknya secara langsung dan tidak dapat diraba atau dilihat oleh indra manusia secara langsung, benda bergerak dan tidak bergerak: benda bergerak adalah benda yang karena sifatnya dapat dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain dan benda tidak bergerak adalah benda yang menurut sifatnya tidak dapat dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain. Oleh karena itu Teori kebendaan adalah fondasi penting dalam sistem hukum yang mengatur hubungan antara individu dengan objek hukum.

4. Teori Perjanjian

Perjanjian merupakan kesepakatan antara dua pihak atau lebih yang saling mengikatkan diri untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Berdasarkan pendapat Peter Mahmud Marzuki, dalam hukum istilah perjanjian berasal dari bahasa Belanda "overeenkomst" dan dalam bahasa Inggris dikenal sebagai "contract" atau "agreement"²⁴

Perjanjian ini dapat berupa lisan maupun tertulis, dan keduanya memiliki kekuatan hukum yang sama asalkan memenuhi syarat-syarat tertentu. Menurut Pasal 1320 KUHPerdata, ada empat syarat sahnyanya suatu perjanjian ada empat syarat sahnyanya suatu perjanjian, yaitu:

²⁴ Agus Yudha Hernoko, *Hukum Perjanjian Asas Proporsionalitas Dalam Kontrak Komersial*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 15.

1. Kesepakatan: Harus ada persetujuan antara para pihak.
2. Kecakapan: Para pihak harus cakap hukum untuk membuat perjanjian.
3. Objek: Objek perjanjian harus jelas dan halal.
4. Kausa: Tujuan dari perjanjian harus sesuai dengan hukum dan tidak bertentangan dengan ketertiban umum atau kesusilaan.

Adapun beberapa pelanggaran terhadap syarat sahnya perjanjian, yaitu: Jika syarat kesepakatan dan kecakapan tidak terpenuhi, maka perjanjian dapat dibatalkan (*vernietigbaar*), Jika syarat objek tertentu dan kausa halal tidak terpenuhi, maka perjanjian dianggap batal demi hukum, artinya sejak awal dianggap tidak pernah ada.²⁵

Asas-asas perjanjian:

1. Asas Kebebasan Berkontrak: Para pihak bebas untuk membuat atau tidak membuat perjanjian serta menentukan isi dan bentuknya.²⁶
2. Asas Konsensualisme (*Consensualism*): Asas ini menyatakan bahwa perjanjian lahir ketika ada kesepakatan antara para pihak. Menurut Pasal 1320 KUHPerdata, salah satu syarat sahnya perjanjian adalah adanya kata sepakat di antara pihak-pihak yang mengikatkan diri. Artinya, perjanjian sudah mengikat saat

²⁵ Annisa, *Syarat Sahnya Perjanjian Menurut Aturan Undang- Undang*, <https://fahum.umsu.ac.id/syarat-sahnya-perjanjian-menurut-aturan-undang-undang/>, diakses pada tanggal 8 November 2024.

²⁶ R. Subekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, (Jakarta : PT.Intermasal, 2002), hal. 55.

kesepakatan dicapai, tanpa memerlukan formalitas tertentu kecuali diatur oleh undang-undang.²⁷

3. Asas kekuatan mengikat perjanjian (Pacta Sunt Servanda): Menyatakan bahwa kesepakatan harus dipatuhi oleh para pihak sebagaimana layaknya undang-undang bagi mereka.²⁸

4. Asas Itikad Baik: Asas ini menekankan bahwa setiap perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik. Pasal 1338 ayat (3) KUHPerdara menyatakan bahwa para pihak harus melaksanakan kontrak berdasarkan kepercayaan dan saling menghormati. Hal ini berarti bahwa para pihak tidak boleh berusaha menipu atau menyembunyikan informasi penting.²⁹

5. Asas Kepribadian: Asas kepribadian menyatakan bahwa isi perjanjian hanya mengikat para pihak yang terlibat dan tidak dapat mengikat pihak ketiga tanpa persetujuan mereka. Ini diatur dalam Pasal 1340 KUHPerdara, yang menegaskan bahwa suatu perjanjian hanya berlaku bagi pihak-pihak yang membuatnya.³⁰ Teori perjanjian merupakan fondasi penting dalam hukum kontrak, memberikan kerangka bagi hubungan hukum antara individu atau entitas.

2. Kerangka Konseptual

²⁷ *Ibid.*

²⁸ *Ibid.*

²⁹ Soeyono dan Hj.Siti Ummu, *Hukum Kontrak*, (Semarang : Universitas Sultang Agung, 2003), hal. 3.

³⁰ *Ibid.*

Kerangka konseptual adalah susunan dari beberapa konsep sebagai satu kebulatan yang utuh, sehingga terbentuk suatu wawasan untuk dijadikan landasan, acuan, dan pedoman dalam penelitian atau penulisan. Sumber konsep adalah peraturan perundang-undangan, buku, jurnal, karya tulis ilmiah, laporan penelitian, disertasi, tesis, ensiklopedia, kamus, dan lain-lain³¹.

a. Benda.

Benda dalam hukum perdata di Indonesia merujuk pada segala sesuatu yang dapat menjadi objek hak milik, baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud. Pengertian ini diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), khususnya dalam Pasal 499, yang menyatakan bahwa benda adalah segala barang dan hak yang dapat dimiliki oleh seseorang.

b. *Virtual Item*.

Virtual item adalah objek atau gambar dari suatu benda yang bersifat tidak berwujud yang diperjual belikan untuk digunakan dalam permainan online atau komunitas online. Fairfield menjelaskan, bahwa *virtual item* sebuah code yang dibuat menggunakan sistem komputer dan internet yang berada dalam dunia cyber, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata³². Dalam industri gim virtual

³¹ Wiwik Sri Widiarty, *op.cit.*, hal. 110.

³² Yafet Febrian Valentino Tololiu dan Muh Jufri Ahmad, “Kedudukan Barang Virtual Menurut Hukum Benda Indonesia Yang Di Atur Dalam KUHPerdata Buku Kedua Tentang Barang”, *Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, Vol. 3 No. 2, (Mei-Agustus 2023).

item adalah suatu barang yang tidak memiliki mekanisme fisik dan hanya tersedia dalam bentuk digital yang digunakan dalam permainan³³.

a. Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum ialah upaya pemerintah atau penguasa dalam melindungi masyarakat dengan peraturan yang ada. Perlindungan hukum berfungsi untuk memberikan rasa aman serta jaminan kepastian hukum.

C.S.T. Kansil Perlindungan hukum adalah berbagai upaya hukum yang harus diberikan oleh aparat penegak hukum untuk memberikan rasa aman, baik secara pikiran maupun fisik dari gangguan dan berbagai ancaman dari pihak manapun³⁴. Di Indonesia, perlindungan hukum diwujudkan dalam berbagai undang-undang dan peraturan, meliputi perlindungan hukum perdata, perlindungan hukum konsumen, dan lain-lain.

d. Kepemilikan

Kepemilikan adalah hak yang memberikan kewenangan kepada pemegangnya untuk menggunakan, menguasai, dan memanfaatkan suatu benda, baik secara fisik maupun yuridis, termasuk mengalihkan benda tersebut. Dalam hukum perdata, kepemilikan dikaitkan dengan hak milik sebagai hak yang paling kuat atas suatu benda. Hak milik memberikan kebebasan kepada pemilik untuk menikmati dan mengalihkan benda, asalkan tidak bertentangan dengan hukum dan tidak mengganggu hak pihak lain.

³³ Ali Hussain, Ding Hooi Ting, Muhammad Mazhar, (2023), "Why Purchase Premium in Freemium Online Games: The Self Determination Theory Perspective" in International Conference on Environmental, Social and Governance, KnE Social Sciences, pages 209.

³⁴ Setiono, "Perlindungan Hukum dalam Masyarakat," Jurnal Hukum Nasional, Vol. 45, No. 2 (2021), hal. 112.

Menurut Siahaan, kepemilikan adalah hak yang paling sempurna atas suatu benda, yang memberikan kewenangan kepada pemilik untuk mempergunakan benda tersebut dengan sebebas-bebasnya, sepanjang tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku atau mengganggu kepentingan pihak lain³⁵.

e. Akun Gim

Akun Gim merupakan entitas digital yang digunakan oleh *player* untuk mengakses dan menggunakan layanan permainan daring yang disediakan oleh pelaku industri Gim. Akun ini biasanya mencakup informasi pribadi pengguna, riwayat permainan, serta kepemilikan aset digital dalam Gim seperti *item*, karakter, atau mata uang *virtual*.

Menurut Hartono, akun Gim dapat dianggap sebagai bentuk properti digital yang memiliki nilai ekonomi dan dapat diperjualbelikan atau dialihkan dengan ketentuan tertentu³⁶.

f. Pemblokiran Sepihak

Pemblokiran sepihak ialah tindakan yang dilakukan oleh pelaku industri Gim, untuk membatasi atau menghilangkan akses pengguna terhadap suatu akun atau layanan tanpa persetujuan atau pemberitahuan yang jelas kepada *player*.

Menurut Wibowo, pemblokiran sepihak merupakan tindakan yang perlu dikaji dari perspektif perlindungan konsumen, terutama dalam hal transparansi

³⁵ B. Siahaan., *Hukum Perdata dan Kepemilikan di Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Litera, 2022), hal. 87.

³⁶ D. Hartono., *Hukum Siber dan Perlindungan Data Digital*, (Jakarta: Mitra Pustaka, 2023), hal. 150.

dan keadilan bagi pengguna layanan digital³⁷. Studi yang dilakukan oleh Yusuf dan Kartika menunjukkan bahwa pemblokiran sepihak terhadap akun Gim dapat berdampak pada aspek ekonomi bagi pengguna, terutama jika akun tersebut memiliki nilai komersial yang tinggi³⁸.

E. Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah ilmu tentang metodologi penelitian yang sistematis. Oleh karena itu, metodologi penelitian hukum adalah ilmu tentang metodologi penelitian yang sistematis, akhirnya garis besar apa yang harus dipelajari, diperiksa, dan dipahami oleh seorang peneliti saat melakukan penelitian hukum, sehingga metode harus ada dalam penelitian hukum.

1. Sifat Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum yuridis normatif yaitu suatu pendekatan yang melibatkan pengumpulan data melalui studi literatur. Metode ini mencakup membaca dan mengumpulkan berbagai referensi tertulis yang berkaitan dengan topik yang dibahas.

Fokus utama analisis akan mengkaji aspek-aspek yang relevan dalam konteks hukum yang berlaku. Peneliti menerapkan metode studi dokumentasi sebagai teknik pengumpulan bahan hukum untuk penelitian ini. Teknik ini melibatkan pengumpulan data melalui pembacaan dan analisis berbagai literatur, artikel, serta

³⁷ T. Wibowo., *Hukum Digital dan Perlindungan Konsumen*, (Yogyakarta: Pustaka Media, 2023), hal. 175.

³⁸ R. Yusuf, & Kartika., "Implikasi Pemblokiran Akun Digital dalam Hukum Konsumen", *Jurnal Hukum Siber*, Vol. 11, No. 1, 2023, hal. 55-70.

peraturan perundang-undangan yang relevan dengan permasalahan yang sedang dicerna³⁹.

Proses ini memastikan bahwa setiap aspek dari isu yang diteliti dipahami secara mendalam. Data hukum yang diperoleh oleh Penulis dianalisis secara kualitatif, dengan hasil yang disajikan secara deskriptif. Pendekatan deskriptif melibatkan penjelasan, penguraian, dan gambaran yang menyeluruh mengenai permasalahan serta solusi yang berkaitan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan.

2. Pendekatan Penelitian.

Pendekatan penelitian kali ini yang digunakan peneliti adalah pendekatan undang-undang (*Statute Approach*), pendekatan kasus (*Case Approach*), dan pendekatan konseptual (*Conceptual Approach*).

Metode peraturan-undangan adalah metode yang melakukannya dengan meninjau setiap peraturan perundangundangan yang berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapi. Metode studi kasus adalah melakukan telaah kasus-kasus yang berhubungan dengan hukum perdata. Pendekatan konseptual adalah menelaah beberapa pandangan maupun teori-teori yang berkembang dalam ilmu hukum untuk mendapatkan pemahaman tentang teori-teori tersebut dan dapat menjadi acuan untuk membuat argumen hukum ketika menyelesaikan masalah hukum.

3. Sumber Bahan Hukum

³⁹ Eka N.A.M Sihombing dan Cynthia Hadita. *Penelitian Hukum*. (Malang: Setara Pers, 2022). hal., 2.

Jenis data yang digunakan di dalam penelitian ini untuk mengkaji adalah jenis data sekunder. Sumber data sekunder diperoleh studi kepustakaan juga studi yang bersumber dari bahan kepustakaan maupun bahan hukum yaitu sumber hukum primer, sumber hukum sekunder, sumber hukum tersier.

a. Bahan Hukum Primer.

Bahan Hukum Primer adalah bahan hukum yang terdiri dari peraturan perundang-undangan norma atau kaidah dasar yang dikeluarkan oleh Lembaga negara atau pemerintah sehingga sifatnya memiliki kekuatan hukum tetap dan mengikat. Adapun bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian, yaitu:

1. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)
2. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

B. Bahan Hukum Sekunder.

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang memberikan penjelasan atas keterangan Bahan hukum primer terdiri dari buku-buku jurnal hukum, teori-teori, pendapat ahli, internet, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan permasalahan hukum.

c. Bahan Hukum Tersier.

Bahan hukum tersier merupakan bahan hukum yang memberikan petunjuk dari bahan hukum primer dan hukum sekunder yang berupa kamus umum, kamus besar Bahasa Indonesia dan kamus Bahasa Inggris.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan sumber-sumber hukum penelitian ini adalah penelitian pustakawan (*library research*). Pengumpulan bahan hukum yang dilakukan dengan melakukan penelusuran bahan-bahan hukum primer, sekunder, dan tersier⁴⁰. Penelitian kepustakaan ini akan dijelaskan dengan menggunakan penjelasan secara deskriptif dari buku, literatur, atau jurnal, serta media elektronik atau bahan-bahan hukum primer, sekunder, tersier yang dikumpulkan dengan permasalahan yang relevan dengan penelitian ini.

5. Teknik Analisa Data

Analisa data merupakan proses penguraian secara sistematis dan konsisten terhadap gejala tertentu, dimana analisis memiliki kaitan erat dengan pendekatan masalah yuridis normatif⁴¹. Sesuai dengan metode pendekatan yang diterapkan, maka data yang diperoleh dari penelitian ini selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif, dalam arti bahwa dalam melakukan analisis terhadap data dilakukan secara menyeluruh, komprehensif, terintegrasi dan statik.

F. Sistematika Penulisan

Agar penyusunan dalam membuat skripsi ini lebih mudah dan dapat memberikan gambaran lengkap mengenai pokok bahasan dan metode

⁴⁰ Depri Liber Sonata, “Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris: Karakteristik Khas dari Metode Penelitian Hukum”, *Fiat Justisia Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 8, No.1 JanuariMaret 2014, hal. 30.

⁴¹ Sunaryati Hartono, “Penelitian Hukum di Indonesia Pada Akhir Abad ke-20”, (Surakarta: Bandung Alumni,1994) hal.152.

penelitian, maka penulis mengubah struktur penulisan menjadi lima bab berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini penulis akan menguraikan Latar belakang, rumusan, dan tujuan masalah dibahas dalam bab ini keuntungan penelitian, kerangka teori dan konseptual, studi penulisan sistematis.

BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG BENDA, PERJANJIAN JUAL BELI DAN KEPEMILIKAN VIRTUAL ITEM DALAM GIM

Pada bab ini akan mencakup tinjauan umum terkait benda, Perjanjian Jual Beli dan *Virtual Item*. Bagian ini menjadi dasar terkait objek penelitian.

BAB III FAKTA HUKUM TERKAIT PEMBLOKIRAN AKUN SEPIHAK OLEH PELAKU IDUSTRI GIM

Berisi fakta-fakta terkait dengan obyek penelitian, antara lain praktik gim di Indonesia dikaitkan dengan peraturan perundang-undangan, fakta adanya permasalahan kepemilikan *virtual item* Gim

BAB IV PERLINDUNGAN HUKUM ATAS KEPEMILIKAN VIRTUAL ITEM DALAM GIM TERKAIT PEMBLOKIRAN AKUN SEPIHAK

Pada bab ini akan menganalisis tentang hasil penelitian dari rumusan masalah yang dikaitkan PERLINDUNGAN HUKUM ATAS KEPEMILIKAN VIRTUAL ITEM DALAM GIM TERKAIT PEMBLOKIRAN AKUN SEPIHAK

BAB V PENUTUP

Bab ini akan disampaikan kesimpulan dan saran sebagai hasil dari penelitian ini, yang berdasarkan dari Analisa Yuridis Perlindungan Hukum atas Kepemilikan *Virtual Item* Dalam Gim Menurut Hukum Perdata.

