



**PERLINDUNGAN KONSUMEN DAN PEMBELI DI DALAM  
TRANSAKSI JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY*  
PADA SISTEM ELEKTRONIK PERMAINAN  
KETANGKASAN *POINT BLANK***

**SKRIPSI**

**RADEN ICHSAN  
0606080662**

**UNIVERSITAS INDONESIA  
FAKULTAS HUKUM PROGRAM  
STUDI ILMU HUKUM DEPOK  
JANUARI 2011**



**PERLINDUNGAN KONSUMEN DAN PEMBELI DI DALAM  
TRANSAKSI JUAL BELI *VIRTUAL PROPERTY*  
PADA SISTEM ELEKTRONIK PERMAINAN  
KETANGKASAN *POINT BLANK***

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Hukum**

**RADEN ICHSAN  
0606080662**

**UNIVERSITAS INDONESIA  
FAKULTAS HUKUM PROGRAM  
STUDI ILMU HUKUM DEPOK  
JANUARI 2011**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan benar**

**Nama : Raden Ichsan  
NPM : 0606080662  
Tanda Tangan :**

**Tanggal : 10 Januari 2011**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Raden Ichsan  
 NPM : 0606080662  
 Program Studi : Ilmu Hukum  
 Judul Skripsi : Perlindungan Konsumen dan Pembeli di Dalam  
 Transaksi Jual Beli Virtual Property Pada Sistem  
 Elektronik Permainan Ketangkasan

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum, Universitas Indonesia**

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Edmon Makarim, S.Kom., S.H., LL.M. (.....)  
 Pembimbing : Henny Marlyna, S.H., M.H., MLI. (.....)  
 Penguji : Brian Amy Prasetyo, S.H., MLI. (.....)  
 Penguji : Ranggalawe Suryasaladin, S.H., M.H., LL. M. (.....)  
 Penguji : Myra R Budi Setiawan, S.H., M.H. (.....)

Ditetapkan di : Depok  
 Tanggal : 10 Januari 2011

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dari berbagai pihak, selama masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas berkah dan anugerah-Nya sehingga saya dapat dan mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Edmon Makarim S.H., S.Kom., LL.M., sebagai Pembimbing I, atas waktu, tenaga, bimbingan dan ilmu-ilmu yang telah diberikan, serta kesediaannya yang telah sangat banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Henny Marlina, S.H., M.H., M.L.I sebagai pembimbing II atas kesabaran dan dedikasi yang tinggi dalam membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Sri Laksmi Anandita S.H.,M.H. sebagai Penasehat akademik yang telah banyak membantu saya semasa menjalani perkuliahan dan menyemangati saya dalam menyelesaikan skripsi.
5. Brian Amy Prasetyo, S.H., MLI., Ranggalawe Suryasaladin, S.H., M.H., LL.M., dan Myra R Budi Setiawan, S.H., M.H. selaku dewan penguji yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menghadiri sidang untuk mempertahankan skripsi ini.
6. Kedua orang tua penulis yang saya sayangi, terima kasih atas segala perhatian, kasih sayang dan dukungan sehingga penulis bisa berkuliah di Fakultas Hukum Universitas Indonesia.
7. Mailisa Fitria dan Cen Cen Kakak dan adik yang telah mendukung, menyemangati dan menghibur penulis selama ini dan selamanya.

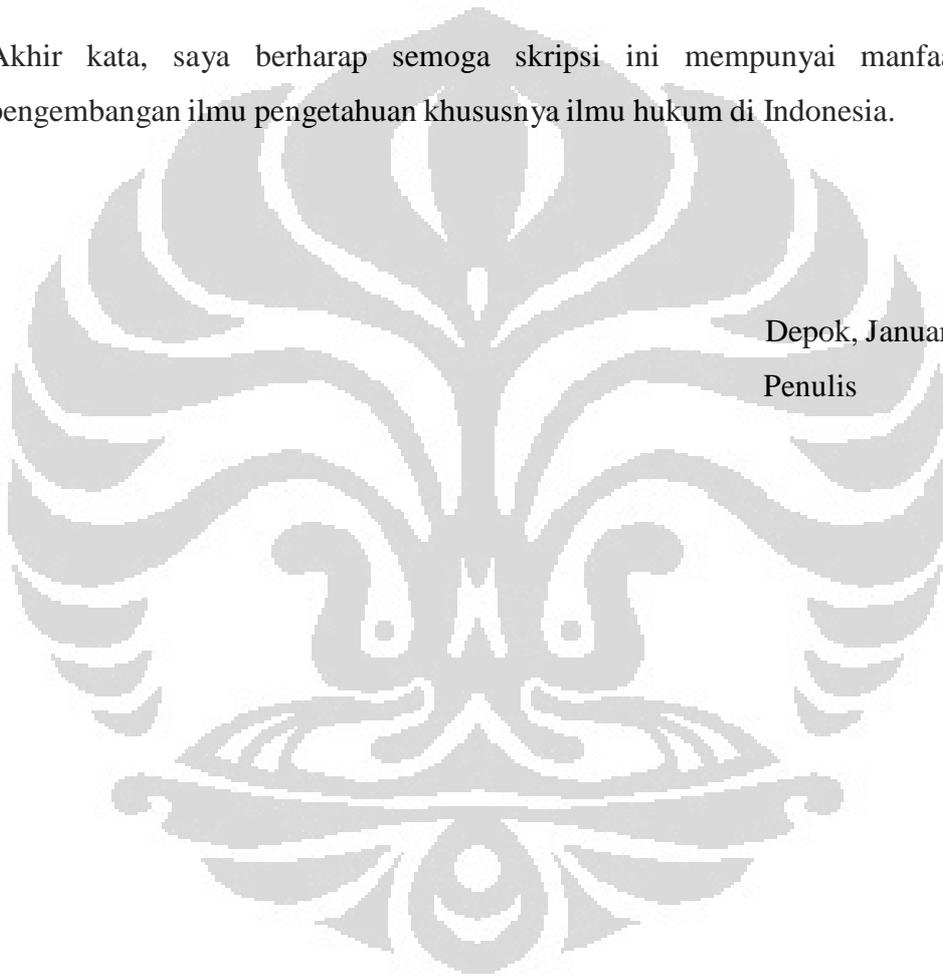
8. Teman-teman yang telah banyak membantu penulis selama masa perkuliahan Randhika Oktaviana, Gulardi Nurbintoro, Firman Kusbianto, Ega Windratno, dan Ka Mustika, juga kepada teman-teman yang telah memberikan banyak kenangan yang menyenangkan selama penulis menjalani masa kuliah di FHUI Insan Akbar, Dhany Arlan, Gerry Rama Geni, Randitya Ndooy Adiguna, Indra Budiari, Bimo Harimahesa, Agreeya Pakpahan, Fernandes Raja Saor, Fadrian Iqbal, Choky Risda, David Sinaga, Gugum Ridho, Arya Wirawan, Maraya Novarazka, Cicilia Anggita, Danise Zuary, Johannes Bayu, Risman Yansen, Bashkara Pratama, Haryo Kusumastito, Dimas Triandhanu, Rian Thamrin, Harsyal Faruqi, Nico Angelo, Adi Lazuardi, Lesmana Babe, Lebdo, Mardiansyah Anca, Dian Aziza, Harza Sandityo, Zulhami Rizki, Azhar Damanik, Annisa Farikhati, Dayu Tyas, Fina Atikah, Rachmad Firmansyah, Radityas Megha, Wina Asih, Vinny Damayanthi dan kepada teman-teman angkatan 2006 lainnya.
9. Kepada senior-senior terutama Bang Wesky Pratama yang telah menjadi pembimbing tambahan juga kepada Bang Aditya Andi Saputra, Mba Dita Okta, Bang Julius Ibrani, Nisya Icha, Maryam Emje Jamilah, Bang Agung ekstensi dan senior-senior lainnya.
10. Teman-teman senasib seperjuangan semester sembilan khususnya Alvin Ambardy dan Lantip Narwastu serta Nidiasari Annisa, Fisella Mutiara Tobing, Tomi Pratama, Anneta diah, Bastendy Sembiring, Farah Fadila, dan Arini Septiana.
11. Kepada Ray Stanley, Biondi Firmansyah, dan khususnya Satria Walensa terima kasih telah menjadi narasumber yang baik
12. Teman-teman sepermainan Andika, Aiz, Simon, Randi, Kopek, Fani, Lee, Dewi, Aman, Ata, Gino, Ucup, Aji, Dedi, Ikik, Nama, Ekel, dan Rade. Terima kasih atas dukungannya.
13. Tidak lupa teman-teman semasa magang di Departemen Luar Negeri Bang Gerry selaku kepala suku, Griya Firamitha, Oscar Gerry, Yoyo, Senja “abu” Artika, Ella, Sandra Dada, Upha, dan Pipit.

14. Kucing-kucing lucu yang setia menemani dan menghibur penulis dengan bunyi khas masing-masing, Puput (R.I.P), Engok, Endut, dan Sinenek.
15. Kepada Acer Aspire 4736G, Nokia 6120c, dan HP F2235 yang sangat membantu penulis di dalam mengerjakan skripsi ini
16. Kepada seluruh staff Perpustakaan FHUI yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan bahan-bahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
17. Terima kasih kepada anda yang membaca skripsi ini.

Akhir kata, saya berharap semoga skripsi ini mempunyai manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu hukum di Indonesia.

Depok, Januari 2011

Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS  
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raden Ichsan  
NPM : 0606080662  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Fakultas : Hukum  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Perlindungan Konsumen di Dalam Jual Beli Virtual Property Pada Sistem Elektronik Permainan Ketangkasan”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak royalti noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok  
Pada Tanggal : 13 Januari 2011  
Yang menyatakan

(.....)

## ABSTRAK

Nama : Raden Ichsan  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Judul : Perlindungan Konsumen dan Pembeli di dalam Transaksi Jual Beli *Virtual Property* Pada Sistem Elektronik Permainan Ketangkasan

Salah satu sarana hiburan berteknologi maju adalah sistem elektronik permainan ketangkasan (*online game*). Namun, akibat uang yang digunakan di dalam permainan tersebut, para pemain merasa memiliki apa yang dia dapatkan di dalam permainan tersebut. Sehingga muncul konsep *virtual property*. Dengan rasa memiliki tersebut, seorang pemain dapat menjual objek-objek virtual di dalam permainan kepada pemain lain. Namun karena yang menjadi objek jual beli adalah bagian dari sistem elektronik milik penyelenggara sistem elektronik, maka kedua pemain berposisi sebagai konsumen dan penyelenggara merupakan pihak yang bertanggung jawab atas data yang diperjual belikan antara pengguna. Skripsi ini membahas mengenai perlindungan konsumen di dalam jual beli *virtual property* pada sistem elektronik permainan ketangkasan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian normatif. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan. Penyelenggara sistem elektronik di atur di dalam Pasal 15 dan Pasal 16 Undang-Undang No 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Objek virtual yang menjadi objek jual beli adalah *virtual property*, dan merupakan bagian dari sistem elektronik milik penyelenggara sehingga penyelenggara juga bertanggung jawab atas segala kerugian yang diderita akibat kehilangan data tersebut, kecuali penyelenggara dapat membuktikan sebaliknya.

Kata kunci : jual beli, perlindungan konsumen, *virtual property*

## ABSTRACT

Name : Raden Ichsan  
Study Program : Law  
Title : Consumer Protection in Regards of Virtual Property Transfer Transaction in Online Game

One of the technologically advanced entertainment is online game. However, due to real money used in the game, the players feels they has what they got in the game. Thus emerged the concept of virtual property. With such a sense of belonging, a player won't hesitate to sell (transfer) the virtual objects in the game to another player. But because of what becomes the object of sale and purchase is a part of the electronic system that owned by the provider of the electronic system, then the second player plays as consumers and providers is the one who responsible for the data that traded between players. This mini thesis discuss about the protection of consumers in the transfer of virtual property in online game. The research method is a normative study method. Data collection tool used is bibliography study. electronic system provider set for in Article 15 and Article 16 of Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 about Information and Electronic Transactions. Virtual object that the object of sale and purchase is a virtual property, and is a part of our electronic system owned by the provider and the provider also responsible for any loss caused by the loss of data, unless the provider can prove otherwise.

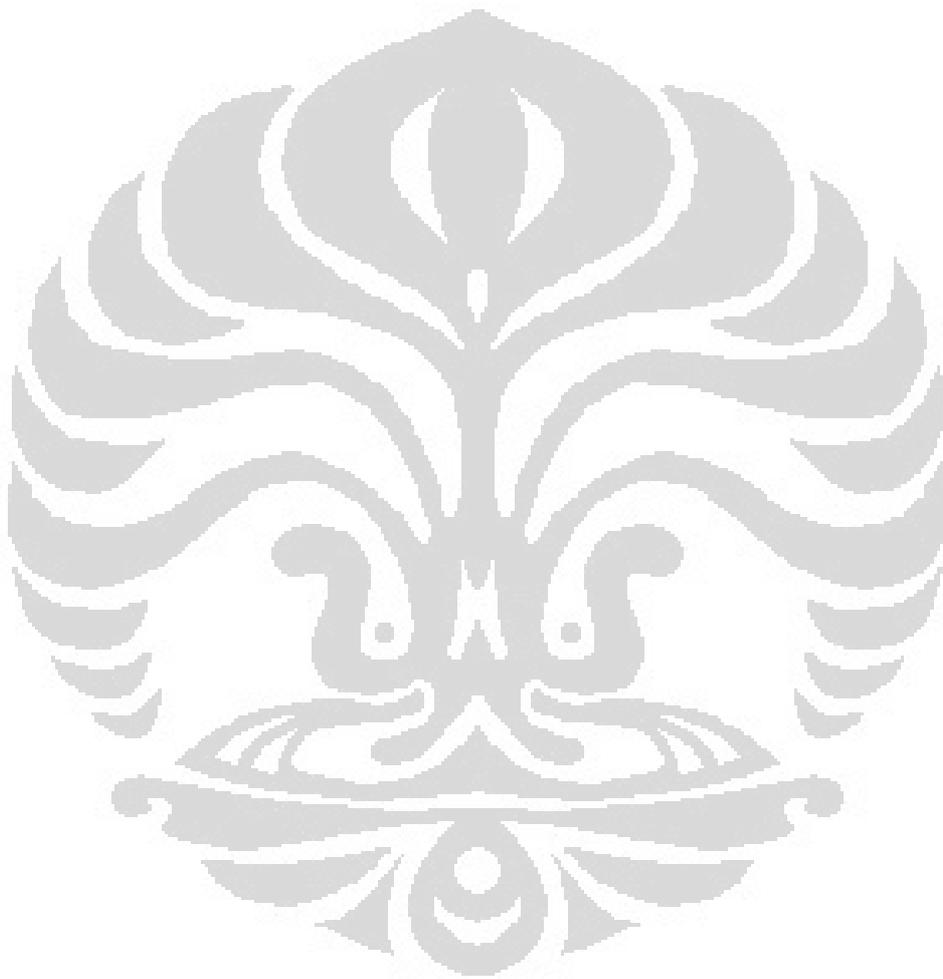
Keywords: transfer, consumer protection, virtual property

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSUTUJUAN PUBLIKASI KARYA.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR PUSTAKA.....	
DAFTAR LAMPIRAN.....	
<b>1. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pokok Permasalahan.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Metode Penelitian.....	8
1.5 Definisi Operasional.....	10
1.6 Kegunaan Teoritis dan Praktis.....	12
1.7 Sistematika Penulisan.....	13
<b>2. TINJAUAN UMUM MENGENAI SISTEM ELEKTRONIK PERMAINAN KETANGKASAN</b>	
2.1. Permainan Ketangkasan.....	14
2.1.1 Tipe-Tipe Permainan Ketangkasan.....	16
2.1.1.1 Berdasarkan Platform Permainannya.....	17
2.1.1.2 Berdasarkan Genre.....	19
2.2 Cara Berkerjanya Permainan Ketangkasan.....	26
2.3 Permainan Ketangkasan Sebagai Program Komputer.....	28
2.4 Perlindungan Konsumen di dalam Permainan Ketangkasan.....	30
2.5 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.....	32
2.6 Aspek Hukum Benda di dalam Permainan Ketangkasan.....	34
2.6.1 Pengertian Benda.....	34
2.6.2 Jenis-Jenis Benda Menurut KUHPer.....	37
2.6.3 Properti.....	37
2.6.3.1 <i>Ownship</i> dan <i>Possession</i> .....	42
2.7 Sistem Elektronik Permainan Ketangkasan Sebagai Benda.....	46
2.8 <i>Virtual World</i> dan <i>Virtual Property</i> .....	48
2.8.1 Karakteristik dari <i>Virtual Property</i> .....	53
2.8.2 Pengakuan atas <i>Virtual Property</i> .....	54
2.8.3 Argumen Pemain dan <i>Provider</i> .....	56
2.9 <i>Virtual Crime</i> .....	58

<b>3.</b>	<b>TINJAUAN UMUM MENGENAI POINT BLANK, HUKUM PERJANJIAN dan TANGGUNG JAWAB PELAKU USAHA</b>	
3.1	Point Blank .....	67
3.1.1.	Latar belakang Point Blank .....	69
3.1.2.	Karakter-Karakter di dalam Point Blank .....	70
3.1.2.1.	<i>Counter Terrorist force</i> .....	71
3.1.2.2.	<i>Free Rebel</i> .....	72
3.1.3.	<i>Game mode</i> di dalam Point Blank .....	73
3.1.4.	Jual Beli di dalam Point Blank .....	75
3.2	Hukum Perjanjian .....	80
3.2.1	Pengertian Perjanjian .....	78
3.2.2	Pengertian Perikatan .....	79
3.2.3	Macam-Macam Perikatan .....	82
3.2.4	Asas-Asas Perjanjian .....	85
3.2.5	Syarat-Syarat Sahnya Suatu Perjanjian .....	87
3.2.6	Wanprestasi .....	92
3.2.7	Perjanjian Jual Beli .....	93
3.3.	Tanggung Jawab Pelaku Usaha Terhadap Konsumen .....	97
3.3.1	Hubungan Pelaku Usaha Dengan Konsumen .....	97
3.3.2	Larangan Bagi Pelaku Usaha .....	98
3.3.3	Tanggung Jawab Pelaku Usaha Dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen. ....	100
<b>4.</b>	<b>ANALISIS VIRTUAL PROPERTY dan TANGGUNG JAWAB PELAKU USAHA</b>	
4.1	Analisis <i>Virtual property</i> Sebagai Benda .....	103
4.1.1	<i>Virtual property</i> Sebagai Benda Dilihat Dari Teori Mengenai Benda .....	103
4.1.1.1.	Dapat dikuasai oleh Manusia, Baik Dapat Diraba atau Tidak .....	104
4.1.1.2	Dapat dinilai dengan uang, atau setidaknya berharga untuknya .....	106
4.1.1.3.	Merupakan Satu Kesatuan .....	110
4.1.2	Analisi <i>Virtual property</i> Sebagai Benda Dilihat Dari Sudut KUHPer .....	111
4.2	Analisis Legalitas EULA PT. Kreon .....	116
4.2.1	Pembahasan Legalitas EULA PT. Kreon .....	117
4.3	Analisis Tanggung Jawab Kreon Terhadap Pemain Point Blank .....	137
4.3.1	Analisi Tanggung Jawab Kreon Perihal <i>Virtual property</i> Yang Dikuasai Oleh Pemain .....	137
4.3.2	Analisis Jual Beli <i>Virtual Property</i> .....	140
4.4	Analisis Tanggung Jawab Penjual di dalam Jual Beli <i>Virtual Property</i> ....	147
<b>5.</b>	<b>PENUTUP</b>	

5.1 Kesimpulan ..... 150  
5.2 Saran ..... 152



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer dan teknologi informasi pada saat ini telah memungkinkan untuk terbentuknya suatu jaringan komputer yang menghubungkan begitu banyak perangkat komputer di hampir seluruh dunia. Perkembangan yang pesat dari jaringan komputer ini khususnya pada internet telah membuat semua transmisi data digital dapat dilakukan dengan cepat murah dan sederhana. Lingkungan baru yang terdiri dari komputer-komputer yang terhubung secara *online* melalui media internet tersebut dapat menembus batas-batas duniawi seperti jarak dan waktu. Perkembangan ini membuat sejumlah besar informasi yang tersedia dapat diakses dengan mudah, adanya kemudahan ini menjadi suatu potensi yang sangat penting untuk dapat mempengaruhi pola perdagangan atau penyediaan jasa baik yang dilakukan dengan cara konvensional ataupun yang dilakukan secara *online*. Kemampuan komputer – komputer tersebut untuk terkoneksi secara *online* melalui media internet juga telah membuka peluang untuk munculnya suatu metode pemasaran baru bagi produk-produk penjualan baik itu barang ataupun jasa. Sehingga hingga saat ini teknologi tersebut makin memainkan peranan penting dalam setiap aspek kehidupan manusia di dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Teknologi ini telah merubah cara manusia dalam belajar, berkomunikasi, berbisnis, dan menjalankan kehidupannya sehari-hari.

Internet telah merubah banyak aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang dipengaruhi dengan adanya teknologi internet tersebut adalah cara manusia mencari hiburan. Hiburan adalah salah satu kebutuhan dari manusia di dalam menjalankan hidupnya, salah satu cara manusia menghibur dirinya adalah dengan bermain. Dari dahulu sampai sekarang banyak jenis permainan yang diciptakan manusia, diawali oleh permainan tradisional seperti lompat tali dan petak umpet. Seiring dengan kemajuan jaman maka permainan itu pun ikut berkembang, trend permainan bergeser kearah permainan elektronik dengan munculnya video *game* pada tahun 1958 di Amerika Serikat lalu video *game* terus berkembang sampai

saat ini. *Video game* ini dapat dimainkan baik di berbagai alat seperti *Playstation* X-BOX ataupun di komputer personal. Perkembangan *video game* ini juga diikuti oleh kemajuan teknologi dalam bidang Informasi dan Teknologi khususnya pada komputer dan internet. Pemanfaatan perkembangan teknologi Informasi dan Teknologi tidak hanya bermanfaat bagi kepentingan informasi dan komunikasi saja namun juga di dalam bidang permainan. Dengan media jaringan internet kita bisa memainkan *game* dengan cara *online*, dimana para pemain yang berbeda lokasi dapat bertemu di internet melalui *online game* (selanjutnya disebut permainan ketangkasan).

Sejarah permainan ketangkasan sendiri dimulai pada tahun 1969, disaat Rick Blomme menciptakan versi *two-player* dari *game Spacewar!*<sup>1</sup> untuk dimainkan di dalam PLATO<sup>2</sup>. Lalu *game – game* lain bermunculan di PLATO seperti Avatar (merupakan *game* terpopuler pada saat itu), Empire (multiplayer *game* yang dibuat berdasarkan film Star Trek), dan *Wordwar* (*game* yang mengutamakan kecepatan dalam mengetik).<sup>3</sup> Seiring dengan makin berkembangnya permainan ketangkasan dan semakin banyak yang memainkannya maka para pengusaha mulai melihat potensi ekonomi yang dimiliki oleh permainan ketangkasan. Salah satu orang pertama yang memanfaatkan potensi tersebut adalah Mark Jacob, dia membentuk sebuah perusahaan pada tahun 1982 yang merupakan cikal bakal dari Mythic Entertainment. Dia membuat *game Aradath* dengan tarif bermain US\$ 40/bulan.<sup>4</sup>

Selain itu juga ada John Taylor and Dr. Kelton Flinn yang mendirikan *Kesmai Corporation*, perusahaan ini merilis permainan ketangkasan berjudul

---

<sup>1</sup> *Spacewar!* adalah salah satu permainan digital pertama, yang diciptakan oleh Steve Russell, Martin Graetz and Wayne Witaenem pada tahun 1961. Permainan *Spacewar!* melibatkan dua buah pesawat luar angkasa yang disebut *The Niddle* dan *The Wedge* tembak-menembak sementara bermanuver di luar angkasa yang dipenuhi bintang. Misil yang ditembakkan selalu akan lurus dan tidak terpengaruh (karena kurangnya mikroprosesor waktu itu). Setiap pesawat memiliki jumlah misil yang terbatas dan juga bahan bakar yang terbatas.

<sup>2</sup> PLATO adalah suatu sistem yang dirancang untuk memaksimalkan fungsi komputer agar dapat digunakan suatu sarana edukasi, masih berupa jaringan lokal. Diciptakan oleh Prof. Donald Bitzer seorang pakar teknik elektrik dari Universitas Illinois pada tahun 1961.

<sup>3</sup>PLATO: *The Emergence of Online Community*, <<http://thinkofit.com/plato/dwplato.htm>>, diakses pada tanggal 7 April 2010

<sup>4</sup>*The History of Online Games*, <<http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~1.HTM>>, diakses pada tanggal 8 April 2010

*Island of Kesmai* dengan tarif bermain US\$ 20/jam. *Aradath* dan *Island of Kesmai* merupakan jasa permainan ketangkasan berbayar yang pertama.<sup>5</sup> Lalu permainan ketangkasan pun berkembang dengan pesat hingga sekarang, hingga menjadi salah satu industri terkemuka. Hal ini dikarenakan besarnya pasar yang tersedia bagi bisnis permainan ketangkasan, sebagai gambaran *World of Warcraft* yang merupakan salah satu permainan ketangkasan terkemuka di dunia telah memiliki 11 juta lebih pelanggan pada tahun 2008.<sup>6</sup> *World of Warcraft* sendiri mendapatkan penghasilan sebesar US\$ 500 Juta pada tahun 2008.<sup>7</sup> Sedangkan pasar permainan ketangkasan global hampir mencapai pendapatan sebesar US\$ 9 Milyar pada tahun 2009.<sup>8</sup>

Permainan ketangkasan sendiri baru masuk Indonesia pada bulan Maret tahun 2001, dibawa oleh BolehGame *game* tersebut adalah Nexia, kemudian menyusul *Red Moon* yang dirilis pada tahun 2002. Namun permainan ketangkasan baru mulai menarik banyak pelanggan setelah *Ragnarok Online* dirilis di Indonesia pada bulan Mei 2003.<sup>9</sup> Seperti yang sudah dibahas sebelumnya di Indonesia sendiri, pada awal tahun 2010 pengguna internet telah menembus angka 34 juta orang dimana 9 juta di antaranya merupakan pengguna internet bergerak. Maka dapat dilihat bahwa 14% dari populasi Indonesia adalah pengguna internet, hal ini membuat Indonesia menjadi negara keempat di Asia dalam hal pengguna internet terbanyak.<sup>10</sup>

---

<sup>5</sup>*Ibid.*

<sup>6</sup>*World of Warcraft Raih 11 Juta Pelanggan*, <[http://teknologi.vivanews.com/news/read/6420-world\\_of\\_warcraft\\_raih\\_11\\_juta\\_pelanggan](http://teknologi.vivanews.com/news/read/6420-world_of_warcraft_raih_11_juta_pelanggan)>, diakses pada 8 April 2010

<sup>7</sup>*The Top 10 Money-Making MMOs of 2008*, <<http://gigaom.com/2009/02/01/top-10-money-making-mmos-2008>>, diakses pada tanggal

<sup>8</sup>*Online Games to Generate One-Third of Game Revenue by 2011*, <<http://www.marketingcharts.com/interactive/online-games-to-generate-one-third-of-game-revenue-by-2011-1736/strategy-analytics-online-games-global-revenue-forecastjpg>>, diakses pada tanggal

<sup>9</sup>*Sejarah Game Online Di Indonesia*, <<http://www.kaskus.us/showthread.php?s=6f30164f66e2d8f8ab484d3473096097&t=3037389>>, diakses pada

<sup>10</sup>*Asia: Top 10 Internet Countries*, <<http://www.digitaleastasia.com/2009/01/15/asia-top-10-internet-countries>>, diakses pada tanggal

Di antara 34 juta orang tersebut 6 juta di antaranya adalah pengguna permainan ketangkasan.<sup>11</sup> Jadi sekitar 18% dari pengguna internet di Indonesia adalah pengguna layanan permainan ketangkasan. Permainan ketangkasan yang paling banyak memiliki pelanggan adalah *game* dengan *genre* MMORPG seperti *Lineage II* atau *Ragnarok*. MMORPG<sup>12</sup> menyita 60% dari pangsa pasar bisnis permainan ketangkasan di Indonesia.<sup>13</sup> Dengan populasi mencapai 240 juta orang sampai tahun 2010 maka dapat dikatakan bahwa Indonesia adalah pasar yang sangat potensial bagi permainan ketangkasan.

Untuk bisa bermain permainan ketangkasan para pengguna atau pemain harus melakukan pendaftaran *online* dan mengisi syarat juga ketentuan dari permainan ketangkasan tersebut, setelah proses registrasi selesai maka pemain baru bisa memainkan permainan ketangkasan tersebut. Seperti juga jasa-jasa lainnya, untuk bermain permainan ketangkasan seorang pemain harus mengeluarkan sejumlah uang. Untuk sistem pembayaran pada permainan ketangkasan dapat dibagi menjadi dua yaitu:

a. *Subscription based Payment Model*

Merupakan metode pembayaran yang paling banyak digunakan oleh *game* dengan *genre* MMORPG. Untuk dapat bermain *game*, seorang pemain diwajibkan untuk berlangganan terlebih dahulu. *game* ini harus dibeli dan diinstal secara legal karena pada saat diinstal *game* tersebut akan mendaftarkan pemain ke internet secara langsung dan apabila yang diinstal adalah program bajakan maka secara otomatis system akan memblokirnya. Contohnya adalah *World of Warcraft*

b. *Item Selling based Payment Model*

ini merupakan *game* yang bisa diinstall lalu dimainkan secara gratis, namun pelanggannya akan didorong untuk membeli barang (*item*) tertentu

---

<sup>11</sup>*Game online di Indonesia makin subur*, <<http://www.detikinet.com/read/2009/02/06/093617/1080445/654/game-online-di-indonesia-makin-subur>>, diakses pada tanggal 8 April 2010

<sup>12</sup>Massively Multiplayer *Online Role Playing Game*, merupakan suatu jenis *game online* yang bersetting di dunia *virtual* dimana ribuan *gamers* dapat bermain secara bersamaan

<sup>13</sup>*Game Online MMORPG Dominasi Game Online Indonesia*, <[http://teknologi.vivanews.com/news/read/28994-mmorpg\\_dominasi\\_game\\_online\\_indonesia](http://teknologi.vivanews.com/news/read/28994-mmorpg_dominasi_game_online_indonesia)>, diakses pada 8 April 2010

baik untuk menaikkan level ataupun mempermudah permainan itu sendiri. Misalnya pada *game* Point Blank, seorang pemain harus membeli persenjataan baru menggunakan agar tidak menjadi bulan-bulanan pemain lainnya.

Dari kedua cara pembayaran atas jasa layanan permainan ketangkasan tersebut diatas, di Indonesia keduanya dapat dilakukan dengan cara membeli voucher atau dengan cara membayar langsung kepada provider melalui Paypal. Voucher untuk berlangganan digunakan misalnya pada permainan Ragnarog Online, sedangkan voucher yang digunakan untuk membeli barang-barang tertentu digunakan pada permainan Point Blank. Sedangkan, untuk permainan yang belum memiliki server di Indonesia seperti *Heroes of Newerth* biaya berlangganan dibayarkan melalui *Paypal*. Voucher disediakan oleh penyedia jasa permainan ketangkasan baik untuk menambah waktu bermain ataupun membeli barang-barang tertentu di dalam *game* tersebut. Dalam permainan ketangkasan yang menggunakan *Item Selling based Payment Model*. Pemain didorong secara tidak langsung untuk membeli barang-barang tertentu untuk terus bermain di dalam *game* tersebut. Contohnya pada permainan ketangkasan Point Blank, di dalam permainan ini pemain dapat membeli senjata-senjata baru untuk memudahkannya dalam memainkan *game* tersebut. Walaupun tidak diharuskan, namun pemain lama-kelamaan harus membeli item senjata untuk dapat bersaing dengan pelanggan lainnya.

Terkait dengan cara pembayaran dengan menggunakan sistem *Item Selling based Payment Model*, hal ini berhubungan dengan salah satu fitur utama di dalam permainan ketangkasan. Fitur tersebut adalah, jual beli objek-objek virtual di dalam permainan ketangkasan tersebut. Walaupun pada dasarnya, objek tersebut merupakan bagian dari fitur di dalam permainan, namun objek tersebut tidak dapat dinikmati secara cuma-cuma. Selain itu, objek yang dibeli oleh para pemain tersebut tidak memiliki bentuk yang nyata, namun hanya berupa data digital yang tersimpan di dalam *server* penyelenggara sistem elektronik permainan ketangkasan (selanjutnya disebut *provider*) layanan permainan ketangkasan. Namun, fitur ini menimbulkan persepsi lain dari pihak pemain permainan ketangkasan. Mereka merasa memiliki apa yang mereka beli dalam permainan.

Karena, mereka membelinya dengan menggunakan uang asli yang telah dikonversi menjadi uang virtual melalui voucher. Namun rasa memiliki ini tidak terbatas pada objek yang mereka beli, namun meluas kepada segala hal yang mereka dapatkan di dalam permainan. Berawal dari hal tersebut, maka muncul suatu konsep bernama *virtual property*.

*Virtual property* dari sudut pandang seorang pemain permainan ketangkasan adalah segala objek virtual yang dia dapatkan di dalam permainan ketangkasan. *Virtual property* pada umumnya didapatkan dengan cara membeli, namun ada *virtual property* tertentu yang hanya bisa didapatkan ketika seorang pemain telah membunuh monster tertentu atau ketika seorang pemain telah mencapai level tertentu di dalam permainan ketangkasan. Jadi pada dasarnya seorang pemain memainkan permainan ketangkasan dengan mengorbankan tenaga, waktu, dan uang.

Kebanyakan permainan ketangkasan yang memiliki pelanggan terbanyak di Indonesia sekarang ini, merupakan permainan ketangkasan produksi luar negeri.<sup>14</sup> *Provider* permainan ketangkasan di Indonesia membawa masuk *game-game* tersebut dengan cara membeli lisensi dari pihak *developer game* di luar negeri. Kemudian *provider* permainan ketangkasan di Indonesia menyediakan suatu *server*<sup>15</sup>, lalu *server* inilah yang digunakan untuk memainkan permainan ketangkasan tersebut. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, untuk dapat mengakses ke dalam *server* tersebut para pemain harus mendaftar terlebih dahulu. baru kemudian pemain dapat menikmati permainan dan mendapatkan *virtual property*. Dapat dilihat bahwa tindakan yang dilakukan oleh pengguna permainan ketangkasan dan penyelenggara sistem elektronik permainan ketangkasan terkait dengan *virtual property* dan pembayaran biaya berlangganan telah menimbulkan suatu perikatan. Perikatan ini kemudian menimbulkan hak dan kewajiban baik bagi pengguna permainan ketangkasan dan penyedia jasa permainan ketangkasan. Oleh karena itu, timbul beberapa masalah antara lain yang terkait dengan Pasal 4 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen Jo. Pasal

---

<sup>14</sup> Online game yang dibahas di dalam penelitian ini adalah *online game* yang memiliki *server* dan dijalankan di dalam wilayah Indonesia.

<sup>15</sup> *Server* adalah sebuah sistem komputer yang menyediakan jenis layanan tertentu dalam sebuah jaringan komputer untuk melayani banyak pengguna dalam suatu jaringan.

15 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dari kedua pasal tersebut mengatur mengenai perlindungan hukum terhadap pengguna jasa elektronik terhadap masalah – masalah yang dapat muncul di dalam penyelenggaraan jasa elektronik *online* tersebut.

Masalah yang dapat muncul adalah ketika suatu *provider* menutup *server game* yang disediakan. Karena *game* yang disediakan oleh *provider* adalah *game* buatan pihak lain, dan *provider* membeli lisensinya. Maka permasalahan yang kemudian dapat timbul adalah jika *provider* tidak memperpanjang lisensi *game* tersebut. Maka dia tidak dapat lagi menjalankan usahanya, sehingga *server* harus ditutup. Selain itu juga dapat dikarenakan suatu *game* sudah tidak memiliki pelanggan yang cukup sehingga *server*nya terpaksa harus ditutup. Bagaimanakah tanggung jawab *provider* terhadap para pelanggan yang sudah membeli *virtual property* tersebut atau pelanggan yang sudah membayar biaya untuk memainkan *game* yang disediakan *provider*. Masalah lain adalah, karena pemain sudah merasa memiliki *virtual property* tersebut. Maka beberapa pemain melakukan jual-beli terhadap *virtual property* yang dikuasainya. Jual beli ini dilakukan di luar permainan, atau dengan cara offline. Hubungan antar pemain dan *provider* permainan ketangkasan, juga mengenai *virtual property* ini menjadi perlu untuk dibahas karena pelanggan permainan ketangkasan di Indonesia telah mencapai 6 juta orang. Dari jumlah tersebut, dapat diasumsikan bahwa ada 6 juta orang yang berhubungan langsung dengan *virtual property*. Sehingga perlu diketahui bagaimana hubungan antar pemain dan *provider*, berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Konsumen, dan Peraturan Perundang-undangan lainnya. Selain itu di Indonesia belum ada peraturan yang secara khusus mengatur mengenai permainan ketangkasan khususnya yang terkait dengan *virtual property*.

## 1.2 Pokok Permasalahan

Bertitik tolak dari uraian-uraian yang telah dikemukakan di dalam latar belakang, maka perlu adanya suatu perumusan masalah – masalah yang akan dibahas secara sistematis. Penelitian ini memiliki pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah ketentuan hukum mengenai sistem elektronik permainan ketangkasan ?
2. Apakah *virtual property* sebagai salah satu fitur di dalam sistem elektronik permainan ketangkasan dapat dianggap sebagai benda ?
3. Bagaimanakah pertanggungjawaban dari penyelenggaraan sistem elektronik permainan ketangkasan atas kerugian yang dialami oleh pengguna layanannya?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Didasarkan pada permasalahan-permasalahan yang ada, maka tujuan dari penulisan ini secara umum adalah sebagai suatu kajian mengenai aspek hukum perlindungan konsumen dalam penyelenggaraan jasa layanan permainan ketangkasan. Sedangkan secara khusus penelitian ini dilakukan untuk :

1. Mengetahui bagaimanakah ketentuan hukum mengenai sistem elektronik permainan ketangkasan di Indonesia.
2. Mengetahui apakah *virtual property* yang merupakan salah satu fitur di dalam sistem elektronik permainan ketangkasan dapat dianggap sebagai benda sesuai dengan peraturan perundang-undangan di Indonesia.
3. Mengetahui bentuk tanggung jawab hukum yang dapat dibebankan kepada pihak penyelenggara sistem elektronik permainan ketangkasan atas kerugian yang diderita konsumennya.

### 1.4 Metode Penelitian

Pengertian penelitian hukum adalah suatu kegiatan ilmiah, yang didasarkan pada metode, sistematika, dan pemikiran tertentu, yang bertujuan untuk mempelajari satu atau beberapa gejala hukum tertentu, dengan jalan menganalisisnya.<sup>16</sup> Penelitian hukum haruslah dilakukan dengan metode penelitian ilmiah. Tanpa metode atau metodologi tersebut, seseorang tidak akan mungkin mampu untuk menemukan, merumuskan, menganalisis, maupun memecahkan masalah tertentu.<sup>17</sup> Penelitian metodologis artinya suatu penelitian dilakukan

---

<sup>16</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar penelitian Hukum*, (Jakarta: UI-Press, 1986), hal 42.

dengan mengikuti metode atau tata cara tertentu, sistematis artinya suatu penelitian harus mengikuti langkah-langkah maupun tahap-tahap tertentu dan konsisten yang berarti penelitian dilakukan secara taat asas.<sup>18</sup>

Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode penelitian hukum normatif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka, atau disebut juga dengan penelitian kepustakaan, yaitu tata cara pengumpulan data yang berasal dari bahan-bahan literatur atau kepustakaan, peraturan perundang-undangan terkait, tulisan atau riset penelitian hukum.<sup>19</sup>

Dilihat dari sifatnya penelitian ini bersifat eksplanatoris, karena penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan menggambarkan mengenai permainan ketangkasan. Jika dilihat dari sudut bentuk penelitian, penelitian ini merupakan penelitian evaluatif karena akan menilai dan menganalisa kegiatan jual beli dan perlindungan konsumen di dalam layanan permainan ketangkasan *Point Blank*.

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, sehingga data yang digunakan adalah data sekunder. Menurut Churchill, dalam sebuah penelitian hukum penggunaan data sekunder mencakup bahan-bahan yang apabila dilihat dari sudut kekuatannya mengikat kedalam, yaitu bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.<sup>20</sup> Data sekunder sendiri merupakan data yang diperoleh dari hasil penelitian kepustakaan, yang terdiri dari:

- a. Bahan hukum primer, yaitu bahan-bahan hukum yang mempunyai kekuatan hukum mengikat yaitu peraturan perundang-undangan dan peraturan yang dikeluarkan oleh Departemen Komunikasi dan Informasi.
- b. Bahan hukum sekunder, yaitu berupa buku teks, laporan penelitian, artikel ilmiah, jurnal, majalah, makalah-makalah, skripsi, tesis serta disertasi.

---

<sup>17</sup> Ibid. hal. 13

<sup>18</sup> Sri Mamudji et al., *Metode Penelitian dan Penulisan Hukum*, (Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2005), hal.2.

<sup>19</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada), hal. 23-25.

<sup>20</sup> Manasse dan Sri Triasningtyas, *Metode Penelitian Masyarakat*, (Depok : Pusat Antar Studi Ilmu-Ilmu sosial, 2000), Hal.27.

- c. Bahan hukum tersier, yaitu bahan yang dijadikan pedoman untuk mengkaji bahan primer dan sekunder, yang diperoleh dari kamus, bibliografi dan ensiklopedia.

Dari bahan-bahan hukum tersebut akan dilakukan analisis sekunder yang merupakan analisis deskriptif yang bersifat kualitatif untuk menghasilkan secara lengkap dan mendalam terhadap data keadaan maupun gejala terkait. Selain bahan-bahan yang telah disebutkan sebelumnya, di dalam penelitian ini juga digunakan sumber-sumber data yang berasal dari artikel-artikel di internet dan jurnal-jurnal *online*.

### 1.5 Definisi Operasional

Dalam tulisan ini, penulis akan menggunakan beberapa istilah yang terkait dengan judul penelitian. Agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran maka definisi yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

a. *Provider*

Provider adalah penyedia jasa layanan permainan ketangkasan, sehingga provider adalah pelaku usaha dalam hal layanan permainan ketangkasan. Definisi dari pelaku usaha adalah, setiap orang perseorangan atau badan usaha, baik yang berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum Negara Republik Indonesia, baik sendiri maupun bersama-sama melalui perjanjian menyelenggarakan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi.<sup>21</sup>

b. *Pemain*

Pemain adalah pihak yang memainkan permainan ketangkasan, sehingga pemain adalah konsumen dalam hal layanan permainan ketangkasan. Definisi dari konsumen adalah, setiap orang pemakai barang dan/atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri,

---

<sup>21</sup> Indonesia (a), *Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen*, UU No.8 Tahun 1999, LN No.42 Tahun 1999. TLN No. 3821, Psl 1 angka 3.

keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan.<sup>22</sup>

c. *Virtual Property*

"*virtual property is rivalrous, persistent, and interconnected code that mimics real-world characteristics*"<sup>23</sup>. Terjemahan bebasnya *virtual property* adalah *code* yang *rivalrous*, persisten, dan saling berhubungan yang menyerupai karakteristik (benda) dari dunia nyata. definisi lain adalah "*property that bought and sold within the context of the virtual environments of online multi-player adventure games*".<sup>24</sup> Dari kedua definisi tersebut dapat dilihat bahwa *virtual property* ini adalah segala hal yang didapatkan oleh pemain, di dalam suatu permainan ketangkasan.

d. Perjanjian

Suatu peristiwa dimana seseorang berjanji kepada seseorang lain atau dimana dua orang itu saling berjanji untuk melaksanakan suatu hal, dimana dari peristiwa tersebut timbulah suatu hubungan antara dua orang tersebut yang dinamakan perikatan.<sup>25</sup>

e. Permainan ketangkasan.

Permainan ketangkasan adalah permainan yang dimainkan secara *online* melalui internet. Permainan ini berbeda dari permainan video dan kompute. Karena permainan ketangkasan biasanya berjalan secara sendiri, hanya bergantung kepada teknologi *client-server* (biasa disebut plugin). Biasanya yang dibutuhkan untuk bermain permainan ketangkasan hanya web browser dan plugin yang tepat (yang disediakan secara gratis melalui internet di dalam website penyedia plugin tersebut).<sup>26</sup>

---

<sup>22</sup> *Ibid.*, Psl 1 angka 2

<sup>23</sup> Joshua Fairfield, "*virtual property*", Indiana University School of Law-Bloomington Legal Studies Research Paper Series, (Oktober 2005), hal. 1053.

<sup>24</sup> F. Gregory Lastowka dan Dan Hunter, *The Laws of Virtual Worlds*, (California Law Review, 2004), hal. 43-50.

<sup>25</sup> Subekti (a), *Hukum Perjanjian* (Jakarta: Intermasa, 1996), Hal. 1.

f. *Video Game*

*An electronic or computerized game played by manipulating images on a video display or television screen.*<sup>27</sup> Terjemahannya yaitu sebuah permainan elektronik atau permainan yang dikomputerisasi yang dimainkan dengan cara memanipulasi gambar-gambar di suatu tampilan video atau layar televisi.

g. Avatar

*PC Magazine encyclopedia* mendefinisikan avatar sebagai:<sup>28</sup>

Suatu identitas grafik yang dipilih oleh seseorang dari suatu kelompok pilihan atau dia ciptakan sendiri untuk mewakili dia dihadapan pihak lain di dalam suatu chat, pesan instan atau sesi permainan *multiplayer*. Avatar disini adalah suatu representasi dari seorang pemain di dalam suatu permainan ketangkasan, dengan kata lain avatar adalah “kendaraan” dari seorang pemain di dalam permainan tersebut.

## 1.6 Kegunaan Teoritis dan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran di dalam mengembangkan pengetahuan hukum khususnya di telematika. Sebagai bahan acuan atau bahan informasi untuk penelitian lain dalam mengembangkan dan menelaah secara mendalam tentang kegiatan di dunia maya terutama yang menyangkut permainan ketangkasan.

Sementara itu dalam tatanan praktis, penelitian ini bertujuan untuk memberi masukan kepada berbagai pihak seperti pengguna, penyelenggara serta pemerintah dalam hubungannya dengan penyelenggaraan jasa layanan permainan ketangkasan.

---

<sup>26</sup> Definitions of online games, < <http://www-users.mat.umk.pl/~rembol/eng/index.html>>, di akses pada tanggal 18 Mei 2010.

<sup>27</sup> Definition of video game, <[http://www.thefreedictionary.com/\\_/dict.aspx?word=video+game](http://www.thefreedictionary.com/_/dict.aspx?word=video+game)>, diakses pada tanggal 18 Mei 2010.

<sup>28</sup> Avatar Definition from PC Magazine Encyclopedia, <[http://www.pcmag.com/encyclopedia\\_term/0,2542,t=avatar&i=38293,00.asp](http://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0,2542,t=avatar&i=38293,00.asp)>, diakses pada tanggal 18 Mei 2010.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini dibagi menjadi lima bab, dimana tiap bab terdiri dari beberapa sub-bab dengan sistematika sebagai berikut,

Bab pertama yang berjudul PENDAHULUAN, bab ini merupakan bab yang menjelaskan menggambarkan isi dari skripsi ini. Bab ini terdiri dari tujuh sub-bab yang terdiri dari latar belakang, pokok permasalahan, tujuan penelitian, definisi operasional, metode penelitian kerangka konseptual dan sistematika penulisan.

Bab kedua yang berjudul TINJAUAN UMUM MENGENAI SISTEM ELEKTRONIK PERMAINAN KETANGKASAN. Pada bab ini penulis akan membahas mengenai gambaran umum, mengenai tinjauan umum mengenai sistem elektronik permainan ketangkasan, serta aspek-aspek hukum yang terkait dengan permainan ketangkasan. Isi dari bab ini akan digunakan untuk membantu menjawab seluruh pokok permasalahan khususnya pokok permasalahan kedua.

Bab ketiga yang berjudul TINJAUAN UMUM MENGENAI POINT BLANK, HUKUM PERJANJIAN, DAN TANGGUNG JAWAB PELAKU USAHA. Pada bab ini penulis akan membahas mengenai *Point Blank* yang merupakan permainan ketangkasan yang menjadi tinjauan utama di dalam penelitian ini, dan membahas hukum perjanjian dan tanggung jawab pelaku usaha yang terkait dengan seluruh pokok permasalahan dan untuk memudahkan menjawab pokok permasalahan tersebut pada bab berikutnya, yaitu di dalam bab empat.

Bab keempat yang berjudul ANALISIS VIRTUAL PROPERTY dan TANGGUNG JAWAB PELAKU USAHA. Pada bab ini penulis akan membahas dan menyelaraskan pembahasan-pembahasan dari bab sebelumnya dengan berbagai hukum yang berlaku. Bab ini untuk menjawab seluruh pokok permasalahan di dalam penulisan penelitian hukum ini.

Bab kelima yaitu PENUTUP Merupakan bab terakhir, terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan uraian akhir yang ditarik penulis dari hasil pembahasan secara menyeluruh dari bab-bab sebelumnya. Kesimpulan merupakan jawaban dari pokok permasalahan yang ada pada bab pendahuluan, sedangkan saran merupakan ide dari penulis.

## BAB 2

### TINJAUAN UMUM MENGENAI SISTEM ELEKTRONIK PERMAINAN KETANGKASAN

#### 2.1 Permainan ketangkasan

Pada dasarnya permainan ketangkasan adalah *video game* yang biasa dimainkan dengan menggunakan alat seperti *video game console* *Personal Computer*, atau *handphone* yang dimainkan secara individual (*single player game*) atau dengan banyak pemain secara bersama-sama (*multi-player game*). Yang membedakannya dengan permainan ketangkasan, permainan ketangkasan hanya dapat dimainkan melalui *computer network* atau melalui media jaringan internet. OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*) mendefinisikan permainan ketangkasan sebagai berikut:<sup>29</sup>

*“An online game is defined as any computer-based game played over the Internet including PC, console and wireless games. This includes extensions of stand-alone games so that small groups of players (2-16) can play together, to Massively Multiplayer Online Role Playing Games), with more than 10 000 players playing at the same time and more than 1 million players registered”.*

Terjemahan bebasnya: Permainan ketangkasan didefinisikan sebagai semua permainan berbasis komputer yang dimainkan melalui internet termasuk *PC*, *console*, dan permainan nirkabel. Termasuk ekstensi dari *stand-alone game* yang dapat membuat suatu kelompok kecil pemain (2-16 orang) dapat bermain bersama-sama, juga *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) dimana lebih dari 10.000 pemain bermain bersama dalam waktu yang bersamaan dan lebih dari satu juta pemain terdaftar.

Kebanyakan permainan ketangkasan merupakan *multi-player game*, sebab disitulah esensi utama dari permainan ketangkasan yaitu mempertemukan para

---

<sup>29</sup> Organisation for Economic Co-operation and Development, Directorate for Science Technology and Industry Committee for Information Computer and Communications Policy, *DIGITAL BROADBAND CONTENT: The online computer and video game industry*, hal. 8

pemain yang secara fisik berada di tempat yang berbeda-beda untuk bersama-sama bermain di dalam suatu permainan ketangkasan melalui media internet. hal ini yang membuat permainan ketangkasan berkembang dengan cepat. Sebab seorang pemain dapat dipertemukan dengan pemain lainnya yang berasal dari berbagai kota atau negara lain, untuk bermain bersama dan berkompetisi di dalam permainan ketangkasan tersebut hanya dengan cara mengakses internet.

Hal lain yang membedakan permainan ketangkasan dengan *game* offline adalah permainan ketangkasan menawarkan komunitas sosial karena banyaknya jumlah pemain yang dapat bermain di dalam suatu permainan ketangkasan, sehingga melalui permainan ketangkasan para pemainnya dapat melakukan sosialisasi dan membentuk komunitas. Jessica Mulligan dan Bridgette Patrovsky berpendapat:<sup>30</sup>

*“An online game is really just a mechanism to allow players to socialize in a context. In the industry, we are fond of saying, ‘They come for the game and stay for the socialization.’ There is more than a little truth to that statement. Past a certain point in a player’s ‘career’ in a game, being with friends and associates online is more important than the game itself, or at least equally important. If both elements aren’t present, the player really has no reason to stick around”.*

Terjemahan bebasnya, permainan *online* hanya merupakan suatu mekanisme yang memungkinkan pemain untuk bersosialisasi di dalam suatu konteks. Di dalam industri kita suka mengatakan bahwa mereka datang untuk permainan dan tinggal untuk sosialisai. Pendapat tersebut ada benarnya, setelah melawati titik tertentu di dalam “karir” si pemain di dalam permainan, kebersamaan bersama teman online adalah hal yang lebih penting dari perminna itu sendiri, atau setidaknya sama-sama penting. Jika kedua elemen tersebut tidak ada, si pemain tidak mempunyai alasan lagi untuk bermain. Jadi dapat dilihat bahwa sosialisasi merupakan sesuatu yang membedakan permainan ketangkasan dari *video game* biasa.

---

<sup>30</sup> Jessica Mulligan dan Bridgette Patrovsky, *Developing Online games: An Insider's Guide*, (Indianapolis: New Riders Publishing, 2003), hal. 8.

Permainan ketangkasan memiliki berbagai tipe, tipe ini dibedakan berdasarkan alat untuk memainkan permainan ketangkasan tersebut. Contohnya *online console game*, yaitu permainan ketangkasan yang dimainkan menggunakan *video game console*. Permainan ketangkasan ini juga dapat dikelompokkan lagi berdasarkan *gameplay* yang direpresentasikan oleh pengembang permainan ketangkasan di setiap permainan yang dibuatnya., pengelompokan ini biasa disebut dengan *genre*. *Genre* dari permainan ketangkasan pada dasarnya sama dengan *genre* pada *video game*, yang membedakannya salah satunya adalah bahwa permainan ketangkasan memerlukan koneksi internet untuk dapat dimainkan. Mengenai tipe dan *genre* dari permainan ketangkasan akan dijelaskan lebih lanjut di dalam subab berikutnya.

### **2.1.1. Tipe-Tipe Permainan ketangkasan.**

Permainan ketangkasan yang sekarang ini sering dimainkan memiliki banyak tipe yang berbeda-beda, orang-orang yang tidak memainkan *video game* pada umumnya akan mengalami kesulitan di dalam mengenali tipe-tipe tersebut. Untuk memudahkan pembagiannya maka ditarikalah istilah-istilah dari media lain, contohnya kata “*genre*”. Penggunaan istilah *genre* di dalam industri *game* pada dasarnya merujuk kepada industri hiburan lainnya seperti industri film.

Di dunia permainan ketangkasan atau *video game* kata *genre* digunakan untuk membedakan tipe-tipe dari *game*, seperti juga dengan dunia film. Namun perbedaanya terletak pada bagaimana cara membedakan tipe dari *game* itu sendiri. pada film *genre* ditentukan dengan cara mengisolasi macam-macam element di dalam film tersebut, seperti cerita dan temanya lalu mengakatagorikannya sebagai *genre* tertentu.<sup>31</sup> Sedangkan pada *video game*, *genre* biasanya digunakan untuk mengkatagorikan *video game* berdasarkan interaksi *gameplay*<sup>32</sup>, bukan berdasarkan perbedaan visual dan cerita dari *game* itu sendiri.<sup>33</sup> Permainan

---

<sup>31</sup> Tim Dirks, *main film genre*, <<http://www.filmsite.org/genres.html>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010

<sup>32</sup> Gameplay adalah aturan atau skenario permainan yang membuat pemain tertarik dan merasakan pengalaman dalam bermain.

<sup>33</sup> Thomas H. Apperley, *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*, University of Melbourne.

ketangkasan juga dapat dibedakan berdasarkan *platform* permainannya, *platform* disini merujuk kepada alat yang digunakan sebagai media untuk memainkan permainan ketangkasan tersebut. Contohnya *game Halo 3* yang dimainkan menggunakan *console game* yaitu X-Box 360, dalam hal ini X-Box 360 adalah *platform* bagi *game Halo 3*.

#### 2.1.1.1. Berdasarkan Platform Permainannya.

##### 1. PC Massively Multiplayer Games

*Massively Multiplayer Games* (MMP)<sup>34</sup> adalah *genre* yang spesifik dari permainan ketangkasan dan diperdebatkan sebagai salah satu *genre* tersukses yang mampu menarik banyak pemain. Fitur utama dari MMP adalah kemampuannya untuk dimainkan oleh ribuan pemain secara bersamaan dan terus menerus di dalam suatu dunia virtual. Pemain menciptakan *alter ego* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *avatar* di dalam dunia virtual tersebut dan mengendalikannya untuk meningkatkan kekuatan si avatar, mengumpulkan kekayaan, mendapatkan senjata dan meningkatkan kemampuan si avatar. MMP pada umumnya adalah program *client-server*, dimana suatu perusahaan atau provider mengendalikan dunia virtual tersebut di dalam *server* yang dimilikinya.<sup>35</sup>

Kebanyakan *game* MMP yang dirilis memerlukan proses instalasi terlebih dahulu sebelum dapat dimainkan di PC. Karena berbasis *client-server* maka pemain harus mengunduh *software client* di situs-situs *provider* permainan ketangkasan tertentu, atau membeli dalam bentuk CD lalu menginstalnya di PC. MMP merupakan suatu layanan yang dijalankan secara terus-menerus, dunia virtual yang disediakan selalu siap dan tersedia untuk dimainkan selama 24 jam sehari dan 7 hari seminggu (kecuali saat perawatan *server*, *reboots*, dan kerusakan yang tidak dapat dihindari). Untuk memainkan permainan ketangkasan jenis ini pemain harus mendaftar dahulu di situs *provider* dari *game* yang ingin dimainkannya lalu membayar untuk dapat terus

---

<sup>34</sup> International Game Developer Assotiation, *IGDA Online games White Paper 2nd Edition*.

<sup>35</sup> *Ibid.*

bermain. contoh dari *game* ini adalah *DotA*, *World of Warcraft*, *Second Life*, dan *Ragnarok*.

## 2. PC CD-ROM Games

Pada dasarnya ini adalah PC *game* biasa yang dijual di dalam format CD-ROM atau DVD dan memerlukan proses instalasi sebelum dimainkan. Namun PC *game* ini mempunyai fitur untuk dimainkan secara *online*, baik melalui internet atau jaringan kerja lainnya, pada umumnya dimainkan melalui LAN dimana salah satu pemain berperan sebagai *server* dan pemain lainnya sebagai *client*. Contoh dari *game* ini adalah, *Counter Strike*, *Battlefield series*, *Call of Duty series*, dan *Resident Evil 5*.<sup>36</sup>

## 3. PC Web-Based

Dikenal juga dengan sebutan *browser game*, yaitu permainan ketangkasan yang hanya membutuhkan *web browser* seperti *Internet Explorer* atau *Opera*. Biasanya permainan jenis ini tidak memerlukan proses instalasi, pemain hanya perlu untuk masuk ke situs yang menyediakan *game* tersebut, mendaftar, dan dapat langsung memainkannya. Contoh dari *game* ini adalah : *Farmville* dan *Texas Hold 'em Poker*.<sup>37</sup>

## 4. Online Console Games

Merupakan *video game* yang biasa dimainkan menggunakan *console game* namun memiliki fitur untuk dimainkan secara online. Seperti *game Call of Duty Modern Warfare 2* yang dirilis bagi Xbox 360 dan Playstation 3 (PS 3). *Game* tersebut memiliki fitur untuk dimainkan secara *online* melalui *Playstation Network* bagi PS 3 dan melalui *X-box Live* bagi Xbox 360.

## 5. Online Wireless Games

Merupakan permainan ketangkasan yang dimainkan melalui alat-alat elektronik nirkabel seperti telepon genggam, sehingga dikenal juga dengan sebutan *mobile* permainan ketangkasan. Layanan ini belum terlalu terkenal di Indonesia, namun layanan ini populer di negara seperti Cina dan Korea

---

<sup>36</sup> *Ibid.*

<sup>37</sup> *Ibid*

selatan. Salah satu contoh dari *game* ini yang sudah dapat dimainkan di Indonesia adalah *Tibia Micro Edition*.<sup>38</sup>

#### 6. *Interactive Television*

Permainan ketangkasan disini merupakan salah satu layanan dari televisi interaktif, yang merupakan konvergensi dari teknologi interaktif dan televisi yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi atau interaksi langsung antara pengirim siaran (stasiun televisi) dengan penerima siaran (penonton). Teknologi ini sendiri menggabungkan komputer, televisi, dan jaringan telepon melalui alat yang disebut *set top box*.<sup>39</sup>

#### 2.1.1.2. Berdasarkan *Genre*

*Genre* permainan ketangkasan terbagi menjadi beberapa macam, yaitu :

##### 1. *Casual game*

Merupakan *genre* permainan ketangkasan yang pangsa pasarnya adalah *casual gamer*, yaitu para pemain *game* yang menganggap bahwa bermain *game* bukan merupakan kebutuhan utamanya.<sup>40</sup> Perbedaan *casual game* dari *game* yang lainnya adalah *game* ini tidak rumit sehingga mudah dimainkan dan tidak dibutuhkan komitmen untuk menyelesaikan *game* ini dan tidak dibutuhkan keterampilan tertentu untuk memainkannya.<sup>41</sup>

*Casual game* memiliki beberapa karakteristik, yaitu:<sup>42</sup>

- a. Mudah dipelajari atau dimainkan
- b. Jangka waktu permainan yang pendek

<sup>38</sup> Download games tibiame gratis, <<http://pakjogaoelsajadeh.blogspot.com/2010/03/apa-itu-tibiame-dan-bagaimana-cara.html>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

<sup>39</sup> The Museum of Broadcast Communications, *INTERACTIVE TELEVISION*, <<http://www.museum.tv/eotvsection.php?entrycode=interactivet>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

<sup>40</sup> Casual game: a definition, <[http://www.casualgamessummit.com/presentations/Meretzky\\_Intro.ppt](http://www.casualgamessummit.com/presentations/Meretzky_Intro.ppt)>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

<sup>41</sup> Emma boyes, *GDC '08: are casual game the future?*, <<http://uk.gamespot.com/news/6186207.html?tag=result;title;0>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

<sup>42</sup> *Op. cit.*

- c. Dapat dimainkan berulang-ulang
- d. Proses loading yang cepat
- e. Tidak bertema kekerasan
- f. Harganya yang murah

Karena karekteristiknya tersebut, maka casual *game* cukup populer di kalangan orang tua, bahkan pemain casual *game* berumur di atas 50 tahun menjadi segmen pasar yang paling cepat berkembang bagi *genre* ini.<sup>43</sup> *Facebook* merupakan situs yang muncul sebagai pusat pencarian dan memainkan casual permainan ketangkasan. *Casual game* yang dapat diakses melalui *Facebook* seperti *Cafe World*, *Farmville*, *Mafia Wars* merupakan casual *game* yang populer dan untuk memainkan *game-game* tersebut hanya dibutuhkan akun *Facebook* dan koneksi internet.<sup>44</sup>

## 2. *Children entertainment*

Walaupun dianggap sebagai *genre* tersendiri *game* yang dikategorikan sebagai bagian dari *genre* ini pada dasarnya adalah *game* yang cocok dikategorikan sebagai *genre* lain, namun *game* tersebut sudah disesuaikan sehingga dapat dimainkan oleh anak-anak. Karena sasaran utamanya adalah anak-anak maka cara memainkannya dibuat lebih mudah dibandingkan dengan *game* yang dibuat bagi orang yang lebih tua.<sup>45</sup> contoh *game* dari *genre* ini adalah *toontown* dan *fusionfall*.

## 3. *Sport*

Seperti namanya, *game* yang termasuk kedalam *genre* ini adalah *game* yang bertemakan olahraga. *Game* olahraga menempatkan pemainnya untuk memerankan seorang olahragawan atau atlit, untuk berkompetisi dan bermain di dalam acara-cara olahraga terkemuka. *Game* olahraga memberikan kesempatan bagi orang yang memainkannya untuk mewujudkan fantasinya untuk menjadi atlit atau bermain di kompetisi olahraga terkemuka di dunia.<sup>46</sup>

---

<sup>43</sup> *Ibid.*

<sup>44</sup> Top Online PC Games, <<http://www.brighthub.com/video-games/pc/articles/71900.aspx>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

<sup>45</sup> Steve Ince, *writing for video game*, (London: A & C Black Publishers Limited), hal. 25.

Secara umum, sport *game* seakurat mungkin merepresentasikan olahraga di dalam *game* sesuai dengan olahraga aslinya. Di dalam *game* jenis ini pemain akan berperan sebagai seorang individu atau tim dan terlibat langsung di dalam pengendaliannya.<sup>47</sup>

#### 4. *Fighting*

*Game* jenis ini biasanya mempertemukan dua pemain untuk bertarung satu sama lain di dalam *game* tersebut. Keterampilan untuk mengendalikan avatar di dalam *game* melalui *joystick* ataupun *keyboard* mutlak diperlukan untuk memainkan *fighting game*.<sup>48</sup> Tujuan utama dari *game* ini adalah untuk menghajar lawan hingga lawan tidak sadarkan diri.<sup>49</sup>

#### 5. *Racing*

*Racing* adalah *genre game* yang memberikan pengalaman berbalapan baik dengan mobil atau kendaraan lainnya kepada pemainnya.<sup>50</sup> Banyak *racing game* yang menawarkan pengalaman berkendara yang realistis ditambah dengan pemandangan yang realistis. Selain itu banyak *game* yang mempunyai fitur tambahan sehingga pemainnya dapat membeli kendaraan baru dan memodifikasi kendaraannya.<sup>51</sup> *Genre* ini terbagi menjadi dua yaitu: *racing simulation* dimana fisik dan aspek dunia nyata dari kendaraan ditekankan dan menjadi bagian yang penting dari *game* tersebut, dan *arcade racing* dimana representasi dari dunia nyata yang akurat tidak terlalu penting.<sup>52</sup> Contoh *game* dari *genre* ini adalah *testdrive unlimited* dan *need for speed: world*.

#### 6. *Action*

---

<sup>46</sup> Sport game, < <http://www.ea.com/genre/sports-games>>, diakses pada tanggal

<sup>47</sup> Loc. cit. hal. 25

<sup>48</sup> *Ibid.* hal. 26.

<sup>49</sup> Novice guide, fighting, <<http://www.xbox.com/en-US/games/tips/noviceguides/fighting.htm>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

<sup>50</sup> Racing game, < <http://psp.about.com/od/pspglossary/g/racingdef.htm>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

<sup>51</sup> Steve ince, op.cit. hal. 29.

<sup>52</sup> Racing game *op. cit.*

Merupakan *genre game* yang memiliki elemen *action* dengan proporsi yang besar. Untuk memainkan *game* dengan *genre* ini dibutuhkan koordinasi antara tangan dan mata juga respon yang cepat dari si pemain, oleh sebab itu *game* yang cenderung dikategorikan ke dalam *genre action* adalah *game* yang belum dimasukkan ke dalam kategori *game* lainnya.<sup>53</sup> *Genre* ini seringkali dikombinasikan dengan *genre* lainnya sehingga terciptalah *cross-genre*.

Pada suatu waktu, kebanyakan *game* dimana avatar di dalam *game* tersebut melakukan aksi tembak-menembak, berlari, atau melompat akan dianggap sebagai *action game*. Namun karena semakin banyak *game* yang dirilis dengan gaya yang berbeda-beda, pada akhirnya *game-game* tersebut terpisah menjadi *genre-genre* tersendiri. Tipikal *game* yang dikategorikan sebagai *genre action* merupakan *game* yang membuat pemainnya selalu berada di bawah tekanan yang konstan untuk mengendalikan avatar sehingga avatar tersebut tetap hidup selama permainan berlangsung. Hal yang biasanya ditawarkan oleh suatu *action game* adalah musuh-musuh yang harus dikalahkan atau dihancurkan, mengumpulkan benda-benda tertentu di dalam *game*, menghindari jebakan, dan melawati rintangan-rintangan yang terdapat di dalam *game* tersebut.<sup>54</sup>

#### 7. *Shooter*

Merupakan sub-*genre* dari *action game*, merupakan sub-*genre* yang sangat luas karena mencakup semua *game* yang memiliki kesamaan yaitu *game* yang berfokus kepada aksi dari avatar dimana avatar tersebut menggunakan semacam senjata. Biasanya berupa senjata api, atau senjata yang memiliki jangkauan jauh lainnya.<sup>55</sup>

Mekanisme utama permainan dari *genre* ini adalah menembak musuh sekaligus menjaga avatar tetap hidup. Karena hal tersebut sangat sulit untuk dilakukan banyak *shooter game* yang menyediakan sejumlah nyawa di dalam permainan dan juga menyediakan benda-benda yang dapat memulihkan

---

<sup>53</sup> *Loc. cit.* hal. 23.

<sup>54</sup> *Ibid.*

<sup>55</sup> Andrew Rolling dan Ernest Adams, *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*, (Amerika Serikat: New Riders Publishing, 2003), hal. 290.

kesehatan avatar, meningkatkan pertahanan, atau menyediakan senjata yang lebih kuat sehingga dapat membunuh lawan dengan lebih cepat.<sup>56</sup>

*Shooter* memiliki beberapa macam sub-*genre*, salah satunya adalah *First Person Shooter* (FPS). FPS merupakan sub-*genre* dari *shooter* yang paling terkenal dan sukses, mulai muncul pada awal 1990 dan mendominasi dunia *game* semenjak itu.<sup>57</sup> FPS merupakan *game* dimana pemainnya dapat melihat aksi di dalam permainan melalui pandangan mata dari avatar yang dikendalikannya (pandangan orang pertama).<sup>58</sup> Karena FPS merupakan sub-*genre* dari *shooter*, *gameplay* dari FPS juga serupa dengan *shooter*. Di dalam FPS pemain dapat bisa menyembuhkan avatar yang dikendalikannya dengan benda seperti *first aid kits*, atau membeli benda seperti *bullet proof vest* untuk memperkuat pertahanan. Contoh *game* dari *genre* ini adalah *Counter Strike* dan *Far Cry*.

#### 8. *Startegy*

*Game* yang masuk ke dalam *genre* ini adalah *game* yang membutuhkan derajat pemikiran dan perencanaan yang tinggi. Termasuk di dalamnya adalah permainan catur yang ditampilkan secara *virtual* atau *game* yang menyajikan representasi yang detil dari suatu cerita peperangan bersejarah atau cerita fiksi dari suatu peperangan. Sehingga *strategy game* dapat memberikan kepada para pemainnya pengalaman sebagai komandan militer dan memimpin suatu peperangan melalui *keyboard* dan layar komputer.<sup>59</sup>

Beberapa *strategy game* murni bertemakan militer, sementara yang lain mengharuskan pemainnya untuk mengembangkan dan mempertahankan suatu kebudayaan. Di dalam *strategy game* yang berfokus kepada militer, pemain diharuskan untuk mengatur pasukannya dengan serius untuk memaksimalkan

---

<sup>56</sup> Steve ince, hal. 31.

<sup>57</sup> *Ibid.* 41

<sup>58</sup> First Person Shooter, <<http://vgstrategies.about.com/od/basicgamingtipstricks/g/fps.htm>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

<sup>59</sup> Startegy Game, < <http://www.apple.com/games/gettingstarted/strategy/>>, diakses pada tanggal. 1 Juni 2010.

efektivitas serangan terhadap musuh.<sup>60</sup> Sedangkan *strategy game* yang berfokus kepada pembangunan suatu kebudayaan, para pemainnya diharuskan untuk mengendalikan sekaligus mengembangkan suatu kebudayaan atau kerajaan. Selain harus mengembangkan militernya pemain juga harus menjaga agar rakyatnya tidak kelaparan, dengan cara membangun dan menyediakan seluruh kebutuhan dari rakyatnya.<sup>61</sup>

Secara umum *strategy game* terbagi menjadi dua menjadi *Turn Based Strategy* yaitu *game* dimana pemainnya mempunyai giliran untuk mengendalikan avatar di dalam permainan setelah pemain lain telah selesai melakukan gilirannya, dan *Real time strategy* yaitu *game* dimana pemainnya dapat terus bermain secara terus-menerus tanpa memperdulikan giliran.<sup>62</sup>

#### 9. *Simulation*

*Game* yang termasuk kedalam *genre* ini adalah *game* yang merupakan simulasi dari berbagai aspek dari dunia nyata. *Game* ini menjadi menarik untuk dimainkan karena hal yang disimulasikan di dalam *game* tersebut adalah hal yang tidak dapat dirasakan langsung oleh pemainnya. Contohnya *flight simulation* dan *business simulation* adalah *game* dimana seorang pemain dapat merasakan bagaimana rasanya menerbangkan sebuah pesawat jet atau membangun sebuah perusahaan.<sup>63</sup> *Game* simulasi terdiri dari dua kategori yaitu:<sup>64</sup>

##### a. *technical simulations*

*Game* jenis ini biasanya memberikan pengalaman mengendarai suatu pesawat terbang kepada pemainnya, atau memainkan suatu instrumen musik. Tujuan dari *game* ini adalah untuk memberikan pengalaman serealistik mungkin kepada para pemainnya. Sehingga *technical simulations* sering digunakan sebagai sarana edukasi.

---

<sup>60</sup> *Ibid.*

<sup>61</sup> *Ibid.*

<sup>62</sup> Steve ince, *op. cit.*, hal. 35.

<sup>63</sup> *Ibid.* hal. 32.

<sup>64</sup> Simulation games, <<http://www.apple.com/games/gettingstarted/simulation/>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

b. *organizational simulations*

*Game* jenis ini biasanya memberikan pemainnya pengalaman untuk mengendalikan sebuah kota, mengembangkan jaringan rel kereta api, atau mengendalikan suatu klub olahraga. Baik sebagai kepala dari suatu negara, walikota dari suatu kota, bahkan bertindak sebagai Tuhan. Pemain bertanggung jawab untuk membuat keputusan-keputusan penting untuk menjaga keberlangsungan dari organisasi yang dikendalikannya.

10. MMOGs

*Massively Multiplayer Online Game* (MMOG) adalah suatu *genre game* dimana di dalam permainannya ratusan hingga ribuan pemain dapat berinteraksi secara terus-menerus di dalam suatu *virtual world*.<sup>65</sup> Pada dasarnya *game* yang masuk kedalam *genre* ini ditentukan oleh seberapa banyak pemain yang dapat bermain secara bersamaan di dalam suatu *server*.<sup>66</sup> *Genre* selalu dikombinasikan dengan *genre* lain, contohnya seperti MMORPG atau MMOFPS.

11. *Role-Playing Game*

Merupakan permainan dimana pemainnya mengendalikan satu karakter atau lebih selama permainan berlangsung (karakter ini biasanya dirancang oleh pemain itu sendiri). secara umum *game* yang masuk ke dalam *genre* ini, selama permainan berlangsung pemainnya mengendalikan suatu grup kecil yang disebut party, dan mendapatkan kemenangan dengan cara menyelesaikan misi-misi tertentu. *Gameplay* yang ditawarkan adalah pemain dapat bertualang dan mengeksplorasi suatu dunia virtual, sekaligus bertarung melawan musuh-musuh dan menyelesaikan teka-teki yang terdapat di dalam dunia virtual tersebut.<sup>67</sup> fitur utama dari *genre* ini adalah dimana pemain bisa memperkuat dan menambah kemampuan dari karakter yang dikendalikannya.<sup>68</sup>

---

<sup>65</sup> Markus Hover, *Massively Multiplayer Online games and their Implications for Game-Based Learning*.

<sup>66</sup> *ibid*

<sup>67</sup> Andrew Rolling, *op. cit.*, hal. 347.

## 2.2 Cara Bekerjanya Permainan Ketangkasan.

Di dalam permainan ketangkasan terdapat dua unsur utama yaitu pemain dan *provider*, agar kedua belah pihak diwakili oleh *server* dan *client*. *Server* adalah penyedia layanan *game* yang merupakan basis agar *client-client* yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Suatu *server* pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client-client*. Sedangkan *client* adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan *server*.

Permainan ketangkasan menggunakan dua program, yaitu program *client* (*client*) dan program *server* (*server*). *Client* ini yang akan diinstal dan dijalankan di komputer milik pemain, sedangkan *server* dijalankan di *server* milik *provider*. Setiap *client* berkomunikasi dengan *server* milik *provider* tersebut, *server* ini bisa merupakan *single server* atau beberapa *server* yang bertindak sebagai *single server*.<sup>69</sup> *Server* berperan dalam menerima update (command messages) dari semua *client*, pesan ini berisi mengenai pergerakan dan aksi-aksi yang dilakukan oleh seorang pemain. Selain itu *server* juga mengirim update kepada seluruh *client*, pesan ini berisi gambaran mengenai apa saja yang terjadi di dalam permainan ketangkasan tersebut.<sup>70</sup> Ketika pemain keluar dari permainan, *game* akan terus berjalan dan segala informasi atas hal-hal yang dilakukan oleh pemain akan disimpan kedalam data pemain.<sup>71</sup>

Kedua program tersebut berjalan di dua sistem elektronik yang berbeda, *client* berjalan di sistem elektronik milik pemain sedangkan *server* berjalan di sistem elektronik milik *provider*. Agar pemain mendapatkan akses yang legal ke sistem elektronik *provider*, maka pemain harus melalui proses registrasi. Disaat proses registrasi ini maka pemain akan mendapatkan akun, dan akun tersebut akan

---

<sup>68</sup> Glossary, <[http://wps.prenhall.com/wps/media/objects/3512/3596994/Adams\\_glossary.html](http://wps.prenhall.com/wps/media/objects/3512/3596994/Adams_glossary.html)>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

<sup>69</sup> Carnegie Mellon Software Engineering Institute, *Client/Server Software Architectures-An Overview*, <[http://www.sei.cmu.edu/str/descriptions/clientserver\\_body.html](http://www.sei.cmu.edu/str/descriptions/clientserver_body.html)>, diakses pada tanggal 1 juni 2010.

<sup>70</sup> Grenville Armitage, *op. cit.*

<sup>71</sup> George dolbier, *Massively multiplayer online games, Part 1: A performance-based approach to sizing infrastructure*, <<http://www.ibm.com/developerworks/library/wa-mmogame1>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

disimpan sebagai data di dalam *server*.<sup>72</sup> Ketika kedua sistem elektronik dapat saling berhubungan, maka permainan ketangkasan dapat berjalan.

Sebagai seorang pemain dari suatu permainan ketangkasan, maka ia dapat menikmati segala fitur yang ada dimiliki oleh permainan ketangkasan tersebut. salah satu fitur unggulan di dalam permainan ketangkasan adalah jual beli, dimana dengan adanya fitur ini maka pemain dapat membeli berbagai macam objek virtual yang dapat membantu pemain di dalam memainkan *game* tersebut. Jual beli ini juga dilakukan sebagaimana transaksi jual beli di dunia nyata, karena menggunakan uang sebagai alat tukar. setiap permainan ketangkasan memiliki mata uang masing-masing, pemain bisa mendapatkan uang tersebut dengan cara membelinya. Objek yang dibeli tersebut merupakan perwujudan dari suatu data yang tersimpan di dalam *server*. Data-data ini yang akan selanjutnya akan diproses melalui program komputer (permainan ketangkasan), lalu hasil dari proses tersebut akan ditampilkan di layar komputer pemain.

Tampilan yang akan dilihat oleh pemain adalah bentuk dari objek tersebut, baik berupa senapan, pedang, atau bentuk lainnya. Tampilan ini mungkin ditampilkan karena adanya program *client* yang sudah diinstal di dalam komputer pemain. Objek virtual mempunyai tampilan seperti alat-alat di dunia nyata, oleh sebab itu objek virtual pada dasarnya adalah penggambaran dari objek di dunia nyata. jadi pada dasarnya objek virtual tersebut merupakan suatu tiruan dari dunia nyata yang diciptakan oleh penciptanya, sehingga dapat ditampilkan sebagai objek virtual berbentuk senjata di dalam permainan ketangkasan.

Seperti yang dibahas sebelumnya program komputer disini terdiri dari *client* dan *server*. Data yang direpresentasikan sebagai objek virtual sudah tersimpan sebelumnya di dalam komputer pemain. Data berupa objek virtual ini pada dasarnya sudah tersimpan di komputer pemain ketika program *client* diinstal di komputer pemain.<sup>73</sup> Namun, data ini tidak dapat diolah oleh *client* tanpa

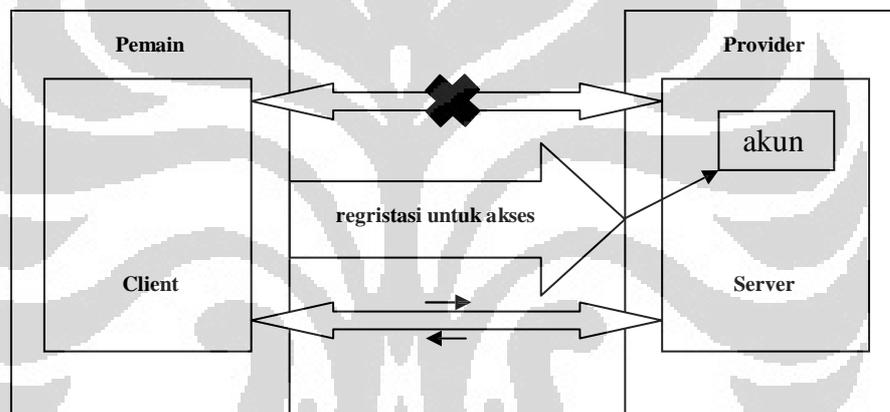
---

<sup>72</sup> Data ini akan merepresentasikan user di dalam *online game*, data ini akan di update dengan segala hal yang dilakukan oleh user di dalam *online game*.

<sup>73</sup> Sanjeev Kumar, Jatin Chhugani, dan Changkyu Kim, *Second Life and the New Generation of Virtual World*, <<http://www.computer.org/portal/web/csdl/abs/html/mags/co/2008/09/co2008090046.htm>>, diakses pada tanggal 21 Desember 2010.

perintah atau izin dari *server*. Ketika pemain melakukan pembelian terhadap suatu objek virtual, maka *client* akan meneruskan informasi tersebut kepada *server*. Kemudian *server* akan mencatat data baru mengenai pembelian tersebut,<sup>74</sup> lalu mengirimkan informasi ke *client* bahwa *client* dapat mengakses data yang merepresentasikan objek virtual tersebut. Jadi pada dasarnya ketika pemain membeli objek tersebut dengan uang, baik dengan uang dunia nyata maupun dengan mata uang di dalam permainan ketangkasan (yang didapatkan dengan cara membelinya dengan uang dari dunia nyata), sebenarnya dia membayar untuk dapat menggunakan data yang direpresentasikan sebagai objek virtual

**Gambar 2.1** cara bekerja permainan ketangkasan



### 2.3 Permainan ketangkasan Sebagai Program Komputer

Secara teknis program komputer dibedakan atas program komputer sistem operasi (*Operating System*) dan program komputer aplikasi.<sup>75</sup> Sistem operasi (selanjutnya disebut OS) merupakan program yang ditulis untuk mengendalikan dan mengkoordinasikan kegiatan sistem komputer. OS menjaga dan mengatur bahwa pengguna komputer dapat menggunakan komputer dengan efisien, hal ini disebabkan karena CPU (*Central Processing Unit*) beroperasi jauh lebih cepat

<sup>74</sup> Data ini akan merepresentasikan user di dalam *online game*, data ini akan di update dengan segala hal yang dilakukan oleh user di dalam *online game*. Data ini akan dicatat di dalam database yang merepresentasikan seorang user, lihat catatan kaki nomor 69.

<sup>75</sup> Makarim, *Op. cit.*, hal. 82.

dibandingkan alat *input* dan *output* yang relatif lambat, terutama dalam sistem *internal networking*, ataupun beberapa komputer yang menggunakan/berbagai suatu perangkat yang sama (biasanya *motherboard*).<sup>76</sup>

Sedangkan, program aplikasi dari sisi pembuatannya dapat dikategorikan dalam dua bagian. Yaitu, *prewritten packages* dan *custom-made programs*. *Prewritten packages* terbagi dua lagi menjadi *application packages* dan *system software packages*. Lalu, *application packages* dapat dibagi lagi berdasarkan fungsinya yaitu *single function application* dan *integrated function (multifunction) purpose packages*. Selanjutnya *single function application* dapat dibagi lagi menjadi *special-purpose packages* dan *general purposes packages*.

Permainan ketangkasan merupakan bagian dari *special purpose packages*, yaitu aplikasi yang mempunyai satu tujuan khusus seperti *games*, aplikasi pendidikan, dan lain sebagainya.<sup>77</sup> Permainan ketangkasan merupakan program komputer yang mempunyai tujuan khusus sebagai hiburan, walaupun ada juga yang bertujuan untuk menjadi sarana pendidikan.

Menurut *World Intellectual Property Organization (WIPO)*, definisi program komputer adalah:<sup>78</sup>

*“For the purpose of the law: computer program means a set of instruction capable, when incorporated in a machine-readable medium, of causing a machine having information-processing capabilities to indicate, perform or achieve a particular function, task or result”.*

Terjemahan bebasnya adalah untuk kegunaan di dalam hukum program komputer berarti suatu kumpulan dari instruksi yang bekerja saat digabungkan di dalam medium yang dapat dibaca oleh mesin, yang menyebabkan suatu mesin mempunyai kemampuan untuk mengolah informasi untuk menunjukkan, mengerjakan atau menerima fungsi tertentu, tugas atau hasil.

---

<sup>76</sup> *Ibid*, hal. 83.

<sup>77</sup> *Ibid*. hal. 84.

<sup>78</sup> *Ibid*. hal. 287.

Sedangkan menurut Pasal 1 angka 8 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (selanjutnya akan disebut UUHC 2002), Program Komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.

Selanjutnya pada Pasal 12 ayat (1) huruf a UUHC 2002 disebutkan bahwa Program Komputer masuk kedalam cakupan ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang dilindungi oleh UUHC 2002. Berdasarkan kedua pasal tersebut jelaslah bahwa Indonesia mengakui bahwa program komputer diakui sebagai hasil pemikiran intelektual dari pembuat program, dan diakui sebagai suatu karya cipta, yaitu karya dari perwujudan cipta, rasa dan karsanya. Hal ini lah yang diakui oleh hukum. Objek perlindungan sebuah program komputer adalah serangkaian kode yang mengisi instruksi. Instruksi-instruksi dan bahasa yang tertulis ini dirancang untuk mengatur microprosesor agar dapat melakukan tugas-tugas sederhana yang dikehendaki secara tahap demi tahap serta untuk menghasilkan hasil yang diinginkan dan didalam instruksi inilah terlihat ekspresi dari si pembuat program atau pencipta.<sup>79</sup>

#### **2.4 Aspek Hukum Perlindungan Konsumen di dalam Sistem Elektronik Permainan ketangkasan**

Dalam penyelenggaraan bisnis permainan ketangkasan, terdapat setidaknya dua pihak yang terlibat. Yaitu, *Provider* permainan ketangkasan (penyedia layanan) dan pemain (pengguna layanan). *Provider* merupakan pelaku usaha yang terikat dengan kewajiban-kewajiban yang diatur didalam Pasal 7 UUPK dan larangan-larangan yang diatur didalam Pasal 8 sampai Pasal 18 UUPK. Sedangkan, pemain yang merupakan konsumen jasa permainan ketangkasan dilindungi hak-haknya sebagaimana konsumen pada umumnya.

---

<sup>79</sup> *Ibid.* hal. 288.

Sampai saat ini secara universal diakui adanya hak-hak konsumen yang secara universal harus dilindungi dan dihormati yaitu :<sup>80</sup>

- a. *The right to safety* (hak atas keamanan)
- b. *The right to be informed* (hak atas informasi)
- c. *The right to choose* (hak untuk memilih)
- d. *The right to be heard* (hak untuk didengar)

Secara universal, ke empat hak tersebut diakui sebagai hak yang melekat pada setiap konsumen. Di dalam perkembangannya *The Internatioanl Organization of Consumers Union*, menambahkan lagi beberapa hak, seperti hak mendapatkan ganti kerugian dan mendapatkan lingkungan hidup yang baik dan sehat.

Di dalam Pasal 4 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang perlindungan konsumen hak-hak konsumen adalah sebagai berikut:

1. Hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa;
2. Hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;
3. Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa;
4. Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan;
5. Hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;
6. Hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya;
7. Hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
8. Hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.

---

<sup>80</sup> Empat hak ini mengacu kepada President Kenedy's Consumer's Bill of Right 1962.

Disamping hak-hak tersebut juga terdapat hak yang dirumuskan di pasal-pasal lainnya khususnya Pasal 7 yang mengatur mengenai kewajiban dari pelaku usaha. Hak dan kewajiban merupakan hal yang antinomy dalam hukum, sehingga kewajiban pelaku usaha dapat dilihat sebagai hak konsumen.<sup>81</sup>

Seperti yang sudah diketahui, untuk memainkan suatu permainan ketangkasan seorang pemain diharuskan untuk menyetujui isi dari suatu *End Pemain Licesse Agreement*, yang pada dasarnya adalah suatu klausula baku. Dengan adanya klausula baku tersebut menyebabkan tidak adanya peluang untuk merundingkan atau meminta perubahan. Sehingga konsumen hanya mempunyai dua pilihan yaitu menyetujui isi perjanjian baku tersebut atau menolaknya. Sebagai contoh ketentuan dan persyaratan dalam klausula baku salah satu permainan ketangkasan:

1. Anda wajib mengambil tindakan preventif dan menjaga kestabilan sistem operasi, keamanan data komputer yang anda gunakan. PT. Kreon tidak bertanggung jawab atas kerusakan ataupun kerugian yang terjadi karena virus, spyware ataupun usaha hacking dari pihak lain untuk mengambil data anda.
2. Sesuai dengan ketentuan diatas maka PT. Kreon tidak bertanggung jawab atas ID ataupun *password* yang hilang atas hacking, keylogger, penipuan ataupun kelalaian anda sendiri.

Dari contoh diatas tersebut dapat dilihat bahwa tidak ada keseimbangan posisi tawar menawar antara penyelenggara permainan ketangkasan dengan konsumennya. Pelaku hanya mengatur hak-haknya dan tidak kewajibannya. Terlebih lagi penyelenggara permainan ketangkasan mengalihkan tanggung jawabnya kepada pemain. Jika seorang pemain mengalami kerugian bahkan jika kerugian tersebut ditimbulkan karena kelalaian dari *provider game* itu sendiri, maka provider tidak perlu bertanggung jawab atas kerugian tersebut.

## 2.5 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik

Di dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), penyelenggaraan jasa permainan ketangkasan

---

<sup>81</sup> Shidarta, hukum perlindungan konsumen indonesia

termasuk kedalam penyelenggaraan sistem elektronik. Penyelenggaraan Sistem Elektronik sendiri adalah pemanfaatan sistem elektronik oleh penyelenggara negara, Orang, badan usaha, dan/atau masyarakat.<sup>82</sup> UU ITE mewajibkan kepada penyelenggara sistem elektronik untuk menyelenggarakan sistem elektronik secara handal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagaimana mestinya.<sup>83</sup> Juga bertanggung jawab sepenuhnya atas sistem elektronik yang diselenggarakannya.<sup>84</sup>

Terkait dengan unsur aman, maka penyelenggara harus menjaga sistem pengamanannya agar dapat dikatakan bahwa sistem tersebut telah terjaga dengan baik. dengan kata lain, perlu diketahui sejauh mana sistem pengamanannya. Karena secara teknis keutuhan informasi dan atau sistem itu sendiri sangatlah rentan untuk tidak berkerja sebgaimana mestinya, dapat diubah-ubah ataupun diterobos oleh pihak lain, baik oleh orang-orang yang bermaksud jahat maupun yang tidak bermaksud jahat.<sup>85</sup>

Selain itu penyelenggara sistem elektronik wajib mengopreasikan sistem elektronik yang memenuhi persyaratan minimum sebagai berikut:<sup>86</sup>

- a. dapat menampilkan kembali Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik secara utuh sesuai dengan masa retensi yang ditetapkan dengan Peraturan Perundang-undangan;
- b. dapat melindungi ketersediaan, keutuhan, keotentikan, kerahasiaan, dan keteraksesan Informasi Elektronik dalam Penyelenggaraan Sistem Elektronik tersebut;
- c. dapat beroperasi sesuai dengan prosedur atau petunjuk dalam Penyelenggaraan Sistem Elektronik tersebut;

---

<sup>82</sup> Indonesia (d), *Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, UU No.11 Tahun 2008, LN No.42 Tahun 1999. TLN No. 3821, Pasal 1 ayat (6).

<sup>83</sup> *Ibid*, Pasal 15 ayat (1).

<sup>84</sup> *Ibid*, Pasal 15 ayat (2).

<sup>85</sup> Edmon Makarim, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2010), hal. 134.

<sup>86</sup> *Op. cit.*, Pasal 16.

- d. dilengkapi dengan prosedur atau petunjuk yang diumumkan dengan bahasa, informasi, atau simbol yang dapat dipahami oleh pihak yang bersangkutan dengan Penyelenggaraan Sistem Elektronik tersebut; dan
- e. memiliki mekanisme yang berkelanjutan untuk menjaga kebaruan, kejelasan, dan kebertanggungjawaban prosedur atau petunjuk.

Selain mengatur mengenai kewajiban dari pihak penyelenggara UU ITE juga mengatur mengenai hak dari pengguna sistem elektronik. Para pengguna tersebut mempunyai hak atas informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen dan produk yang ditawarkan.<sup>87</sup> Dimana informasi yang lengkap dan benar yang dimaksud disini meliputi:<sup>88</sup>

- a. informasi yang memuat identitas serta status subjek hukum dan kompetensinya, baik sebagai produsen, pemasok, penyelenggara maupun perantara;
- b. informasi lain yang menjelaskan hal tertentu yang menjadi syarat sahnya perjanjian sertamenjelaskan barang dan/atau jasa yang ditawarkan, seperti nama, alamat, dan deskripsi barang/jasa.

Selain hak-hak tersebut diatas UU ITE juga memberikan perlindungan terhadap data pribadi dari para pengguna sistem elektronik, yang merupakan salah satu bagian dari hak pribadi (*privacy right*) dalam pemanfaatan teknologi informasi.<sup>89</sup> Sehingga semua data pribadi yang diberikan oleh pemain kepada *provider* dalam proses registrasi pada suatu permainan ketangkasan, dilindungi oleh hukum.

## 2.6 Aspek Hukum Benda di dalam Permainan Ketangkasan

### 2.6.1 Pengertian Benda

Di dalam hukum perdata definisi benda teradapat di dalam Pasal 499 KUHPer, yaitu kebendaan adalah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak, yang dapat dihaki atau dijadikan objek hak milik. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan

---

<sup>87</sup> *Ibid*, Pasal 9.

<sup>88</sup> *Ibid*, Penjelasan Pasal 9.

<sup>89</sup> *Ibid*, Pasal 26 ayat (1).

bahwa pengertian benda ialah segala sesuatu yang dapat dihaki atau dijadikan objek hak milik, tanpa memperdulikan jenis atau wujudnya.

Satu hal yang perlu dicatat dan diperhatikan disini adalah bahwa penguasaan dalam bentuk hak milik ini adalah penguasaan yang memiliki nilai ekonomis. Suatu kebendaan yang dapat dimiliki tetapi tidak memiliki nilai ekonomis bukanlah kebendaan yang menjadi objek pembicaraan. Hal ini membawa kosekuensi logis kepada ketentuan Pasal 1131 KUHPer.<sup>90</sup> Sehingga hanya benda yang memiliki nilai ekonomis saja yang dapat menjadi jaminan untuk pelaksanaan perikatan, keajiban, prestasi atau utang seorang debitor.<sup>91</sup>

Selanjutnya Pasal 499 KUHPer perdata tersebut menetapkan bahwa benda yang berupa barang dan hak dapat dikuasi oleh hak milik. Kata “dapat” menurut Prof. Mariam darus Badruzaman mempunyai arti yang penting karena membuka berbagai kemungkinan yaitu pada saat-saat tertentu “sesuatu itu belum berstatus sebagai objek hukum, seperti aliran listrik. Sedangkan untuk menjadi objek hukum harus memenuhi syarat-syarat tertentu yaitu penguasaan manusia, mempunyai nilai ekonomi dan karenanya dapat dijadikan sebagai objek perbuatan hukum.<sup>92</sup>

Definisi lain dari benda dapat dilihat dari pendapat ahli sebagai berikut :<sup>93</sup>

1. H.A. Vollmar

Benda dalam arti dapat diraba atau berwujud adalah yang didalamnya termasuk segala sesuatu yang mempunyai harga, yang dapat ditundukan di bawah penguasaan manusia dan yang merupakan suatu keseluruhan.

2. Paul Scholten

---

<sup>90</sup> Pasal 1131 KUHPer menyatakan bahwa, segala kebendaan yang bergerak dan tidak bergerak milik debitor baik yang sudah ada maupun yang akan ada, menjadi jaminan untuk pperikatan-perikatan perorangan debitor itu.

<sup>91</sup> Kartini Muljadi dan Gunawan Widjaja, *Kebendaan Pada Umumnya*, (Jakarta: Kencana 2003), hal. 32. (a).

<sup>92</sup> Frida Husni Hasbulah, *Hukum Kebendaan Perdata Hak-Hak Yang Memberi Kenikmatan Jilid I*, (Jakarta: Ind-Hil-Co, 2005), hal. 21.

<sup>93</sup> *Ibid.*, hal. 27-28.

Benda ialah setiap bagian dari alam yang berwujud yang semata-mata dapat dikuasai oleh manusia, berharga untuknya dan oleh hukum dipandang sebagai suatu kesatuan.

### 3. Prof, H.R. Sardjono

Benda adalah sesuatu yang data siniai dengan uang atau setidaknya tidak mempunyai nilai efektif, berdiri sendiri dan merupakan satu keseluruhan, bukan merupakan bagian-bagian yang terlepas satu sama lainnya.

Kesimpulan dari ketiga pendapat tersebut adalah sesuatu dapat dikuasai oleh manusia, dapat diraba atau tidak, dapat dinilai dengan uang atau setidaknya tidaknya berharga untuknya dan merupakan satu kesatuan dan bersifat mandiri.

Cakupan benda di dalam KUHPer sangat luas, di samping istilah benda (*zaak*), di dalamnya terdapat istilah barang<sup>94</sup> (*goed*) dan hak (*recht*).<sup>95</sup> Barang mengacu kepada benda berwujud yang dapat ditangkap oleh panca indera sedangkan hak merupakan benda tidak berwujud yang tidak dapat ditangkap oleh panca indera. Jadi dalam KUHPer kata *zaak* dipakai dalam dua arti: (1) dalam arti barang yang berwujud, (2) dalam arti bagian daripada harta kekayaan. Dalam arti bagian dari harta kekayaan, yang termasuk benda adalah selain dari barang yang berwujud, juga beberapa hak tertentu sebagai barang yang tak berwujud.<sup>96</sup> Benda sebagai obyek hukum di sini merupakan benda dalam lapangan hukum kekayaan yang dapat dinilai dengan dengan uang termasuk makhluk hidup seperti binatang dan tumbuh-tumbuhan kecuali manusia, mengingat kedudukan manusia adalah sebagai subyek hukum atau penganan hak dan kewajiban.<sup>97</sup>

---

<sup>94</sup> Undang-Undang Perlindungan Konsumen Pasal 1 ayat (4) memberikan definisi mengenai barang yaitu setiap benda baik berwujud maupun tidak berwujud, baik bergerak maupun tidak bergerak, dapat dihabiskan, yang dapat diperdagangkan, dipakai, dipergunakan atau dimanfaatkan oleh konsumen.

<sup>95</sup> Frida Husni, *Op. cit.*, hal. 19.

<sup>96</sup> Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, *Hukum Perdata: Hukum Benda*, (Yogyakarta: Liberty, 1981), hal. 14.

<sup>97</sup> Sri Soesilawati Mahdi; Surini Ahlan Sjarif; dan Akhmad Budi Cahyono, *Hukum Perdata (Suatu Pengantar)*, (Jakarta: CV Gitama Jaya, 2005), hal. 67.

### 2.6.2 Jenis-Jenis Benda Menurut KUHPer

KUHPer membedakan benda dalam beberapa jenis atau macam sebagai berikut :<sup>98</sup>

1. Benda-benda bertubuh/berwujud (*lichamelijke zaken*) dan benda tidak berwujud (*onichameijke zaken*) – Pasal 503 KUHPer;
2. Benda-benda yang dipakai dapat habis (*verbruikbaar*) dan benda-benda yang jika dipakai tidak habis (*on-verbruikbaar*), Pasal 505 KUHPer;
3. Benda yang sudah ada (*tegenwoordige zaken*) dan benda-benda yang masih akan ada (*toekomstige zaken*);
4. Benda di dalam perdagangan (*zaken in de handel*) dan benda di luar perdagangan (*zaken biten de handel*);
5. Benda-benda yang dapat dibagi (*deelbare zaken*) dan benda-benda yang tidak dapat dibagi (*ondeelbare zaken*);
6. Benda-benda yang dapat diganti (*wisseling zaken*) dan benda-benda yang tidak dapat diganti (*onwisseling zaken*);
7. Benda-benda terdaftar (*geregistreeerde zaken*) dan benda-benda yang tidak terdaftar (*ongeregistreeede zaken*);
8. Pembedaan antara benda-benda bergerak (*roerend zaken*) dan benda-benda tidak bergerak (*onroerend zaken*);

### 2.6.3 Properti

Properti mungkin adalah cabang yang paling penting dan paling rumit juga paking ekstensif di dalam ilmu hukum. Sir William Blackstones mengatakan:

*“There is nothing which so generally strikes the imagination, and engages the affections of mankind, as the right of properti; or that sole and despotic dominion which one man claims and exercises over the external things of the world, in total exclusion of the right of any other individual in the universe. And yet there are very few, that will give themselves the trouble to consider the original and foundation of this right.”*<sup>99</sup>

---

<sup>98</sup> Frida Husni, *Lo. cit.*, hal. 41-43.

Properti adalah istilah yang paling sering digunakan untuk menjelaskan harta kekayaan seseorang. Istilah ini juga digunakan oleh para pelaku ekonomi untuk merujuk kepada harta seseorang yang berupa tanah atau bangunan. Kata properti sendiri berasal dari kata di dalam bahasa Perancis, yaitu *propriété* yang terdapat di dalam Pasal 544 *napoleon code*. Artinya adalah hak untuk menggunakan dan menyalahgunakan sesuatu, dalam batasan-batasan hukum.

Konsep mengenai properti sudah dikenal semenjak jaman dahulu, diawali oleh pemikiran dari para ahli filsafat seperti Aristoteles. Beliau berpendapat:

*“it is our own if it is in our own power to dispose of it or keep it. By disposing it imean giving away or selling it. Wealth as a whole consist in using things rather than in owning them; it is really the activity that is, the use of properti that constitutes wealth”*<sup>100</sup>

Bahkan, peraturan hukum yang mengatur tentang properti sudah ada semenjak peradaban Sumeria masih eksis di dunia ini. Yaitu, peraturan yang dibuat oleh Urukagina,<sup>101</sup> beliau membuat suatu peraturan yang memberikan jaminan kepada pemilik properti.<sup>102</sup> Namun, konsep baku mengenai properti baru ada pada jaman kekaisaran romawi. Yaitu, di dalam *Corpus Iuris Civilis* yang dikenal juga dengan nama *Justinian code*, Di dalam *Justinian code*<sup>103</sup> properti di artikan sebagai *ius utendi et abutendi re sua, quatenus iuris ratio patitur*.<sup>104</sup> Yang artinya hak untuk

---

<sup>99</sup> William Blackstones, <[http://en.wikiquote.org/wiki/William\\_Blackstone](http://en.wikiquote.org/wiki/William_Blackstone)>, diakses pada tanggal 14 November 2010.

<sup>100</sup> Rhetoric by Aristotle, written 350BCE, Book 1, <<http://www.theologywebsite.com/etext/aristotle/rhetoric1.shtml>>, diakses pada tanggal

<sup>101</sup> Beliau adalah gubernur lagash yang merupakan salah satu negara bagian dari kerajaan sumeria, yang memerintah antara 2380-2360 SM.

<sup>102</sup> The reform of urukagina, <[http://history-world.org/reforms\\_of\\_urukagina.htm](http://history-world.org/reforms_of_urukagina.htm)>, diakses pada tanggal 5 Oktober 2010.

<sup>103</sup> *Justinian code* atau *corpus juris civilis* merupakan kodifikasi hukum perdata Romawi yang dibuat semasa pemerintahan kaisar Justinian the great dari kekaisaran Romawi yg memerintah antara 524-565 M.

menggunakan dan menyalahgunakan sesuatu, dalam batasan-batasan hukum. Definisi ini sama dengan kata *propriété* karena pada dasarnya hukum diperancis dipengaruhi oleh hukum Romawi.<sup>105</sup>

Menurut kamus Blackstone's definisi dari properti adalah<sup>106</sup>

- a. *That which belongs exclusively to one. In the strict legal sense, an aggregate of rights which are guaranteed and protected by the government. The term is said to extend to every species of valuable right and interest. More specifically, ownership; the unrestricted and exclusive right to a thing in every legal way, to possess it, to use it, and to exclude everyone else from interfering with it;*

---

<sup>104</sup> Property Law, <<http://lexuniverse.com/property-laws/index.htm>>, diakses pada tanggal 5 Oktober 2010.

<sup>105</sup> Pada dasarnya *civil law* berasal dari kodifikasi hukum di kekaisaran romawi yang tertuang di dalam kode Justinian. Kode Justinian inilah yang menjadi dasar dari hukum perdata di eropa dan juga hukum perdata di Indonesia. Jika dilihat dari sejarahnya, lahirnya Hukum Perdata Eropa ini mendapat pengaruh terbesar dari hukum perdata Perancis.

Pada tahun 1807 kodifikasi hukum perdata itu selesai dan disebut dengan *Code Civil des Perancis* lalu diundangkan lagi dengan nama *Code Napoleon*. *Code Napoleon* itu sekarang masih berlaku di Negeri Perancis, yaitu *Code Civil Perancis*. *Code Napoleon* ini, seperti Code Perancis lain, berlaku juga di Negeri Belanda sebagai Kitab undang-undang hukum resmi. Setelah berakhirnya pendudukan Perancis di Negeri Belanda pada tahun 1813, maka berdasarkan Pasal kodifikasi Undang-undang Dasar Negeri Belanda dari tahun 1814 (Pasal 100) dibentuk suatu panitia yang bertugas membuat rencana kodifikasi hukum Belanda. Yang menjadi sumber kodifikasi hukum perdata Belanda ialah : untuk bagian terbesarnya "*Code Napoleon*" dan untuk bagian kecilnya hukum Belanda yang kuno. Karena peperangan yang mengakibatkan pemisahan antara Negeri Belanda dan Belgia (Tahun 1830) maka kodifikasi hukum perdata Belanda itu baru dapat diselesaikan pada tahun 1838.

Berlakunya hukum perdata di Indonesia tidak terlepas dari pengaruh-pengaruh kekuatan politik liberal di Belanda yang mencoba mengupayakan perubahan-perubahan mendasar di dalam tata hukum kolonial. Kebijakan ini dikenal dengan sebutan *de bewuste rechtspolitiek*.<sup>9</sup> Tahun 1840 – 1860 merupakan tahun-tahun yang merupakan babak baru dalam kebijakan kolonial di Indonesia yaitu kebijakan untuk membina tata hukum kolonial. Kebijakan tata hukum kolonial ini ternyata mengarah kuat untuk melaksanakan kodifikasi dan unifikasi hukum dengan preferensi utama untuk mendaya gunakan hukum Eropa atas dasar asas konkordansi. Berdasarkan asas konkordansi, maka kodifikasi hukum perdata Belanda menjadi contoh bagi kodifikasi hukum perdata di Indonesia. Sehingga Hukum Perdata di Indonesia berasal dari : hukum Romawi, hukum Perancis yang kuno bahkan hukum Belanda yang kuno. Pada tanggal 30 April 1847, Kitab Undang-undang Hukum Perdata dan Kitab Undang-undang Hukum Dagang diundangkan dalam Stb. 1847 No. 23. Setelah Indonesia merdeka, berdasarkan Pasal 2 Aturan Peralihan UUD 1945 disebutkan bahwa segala badan negara dan peraturan yang ada masih berlaku. Dengan demikian maka seluruh hukum kolonial yang berlaku pada masa jajahan Belanda masih tetap berlaku sampai diadakan peraturan yang baru.

<sup>106</sup> Henry Campbell Black, ed., *Black's Law Dictionary 6<sup>th</sup> Edition* (. Paul: West Publishing, 1990)

- b. *That dominion or indefinite right of use or disposition which one may lawfully exercise over particular things or subject;*
- c. *The exclusive right of possessing, enjoying and disposing of anything;*
- d. *The word is also commonly used to denote everything which is the subject of ownership, corporeal or incorporeal, tangible or intangible, visible or invisible.*

Terjemahan bebasnya adalah:

- a. Yang secara eksklusif dimiliki oleh seseorang, dalam arti hukum yang sempit adalah sekumpulan hak yang dilindungi dan dijamin oleh pemerintah. Istilah ini diperluas juga kepada setiap hak yang berharga dan bunga. Lebih spesifik lagi, hak milik; hak yang eksklusif dan tidak terbatas atas suatu benda, untuk menguasainya, untuk menggunakannya, dan untuk melarang orang lain untuk menginterferensinya.
- b. Kekuasaan atau hak tak terbatas untuk menggunakan yang secara hukum dapat digunakan seseorang terhadap subjek atau benda tertentu.
- c. Hak eksklusif untuk menguasai, menikmati dan membuang apapun.
- d. Kata ini juga biasa digunakan untuk menunjukkan segala hal yang merupakan subjek dari hak milik, berwujud atau tidak berwujud, dapat dilihat atau tak terlihat.

Selain itu Sir William Blackstones juga berpendapat bahwa: *“That sole and despotic dominion which one man claims and exercise over the external things of the world, in total exclusion of the right of any other individual in universe.”*<sup>107</sup> Dilihat dari pendapat Blackstone diatas, properti mempunyai paling tidak empat elemen pokok:<sup>108</sup>

1. Properti terkait dengan dengan hak in rem;
2. Properti adalah milik seseorang individu yang ditunjukan dengan frase “one man”;
3. Jika berkaitan dengan tanah, hak properti dapat mencakup keatas sampai ke surga dan kebawah sampai kepusat bumi;

---

<sup>107</sup> William Blackstone, *II Commentaries on the Laws of England*, Chapter 1, (Wayne Morrison ed., 2001), hal. 1765.

<sup>108</sup> Abraham Bell, Gideon Parchomovsky, *A Theory of Property*, ( 90 Cornell Law Review 531, 2005), hal. 543.

4. Hak-hak prinsipil yang terkait dengan properti adalah hak untuk melarang orang lain di muka bumi.

Dari definisi dan pendapat tersebut diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa properti adalah hak atas sesuatu atau sesuatu itu sendiri yang dapat dimiliki atau dimiliki seseorang, dan sesuatu itu bisa berwujud ataupun tidak. Maka pada dasarnya properti sama dengan benda di dalam KUHPer Indonesia, yang cakupannya sangat luas. Karena meliputi benda berwujud (barang) dan tidak berwujud (hak).

Jika KUHPer Indonesia tidak membedakannya secara jelas dan tidak konsekwen dalam penggunaan istilah benda. Maka Burgerlijk Wetboek Belanda membedakan dengan jelas.<sup>109</sup> Perbedaan tersebut terdapat di dalam Boek 3 tentang *Vermogen in het Algemene Titel 1* tentang *Algemene Bepalingen*, bagian (*Afdeling*) 1 tentang *Begripsbepalingen* (definisi), dan dinyatakan di dalam Pasal-Pasal sebagai berikut:

1. Artikel 3.1.1.1, *goederen zijn alle zaken en alle vermogensrechten*.<sup>110</sup>
2. Artikel 3.1.1.2, *Zaken zijn de voor menselijke beheersing vatbare stoffelijke objecten*.<sup>111</sup>

Terjemahan bebasnya adalah:

1. Artikel 3.1.1.1, Barang terdiri dari semua benda dan semua hak atas harta kekayaan.
2. Artikel 3.1.1.2, Benda adalah objek berwujud yang dapat dikuasai manusia.

Dari artikel di atas dapat dilihat bahwa, properti dapat disamakan dengan barang di dalam KUHPer Belanda.

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, properti adalah hak atas sesuatu juga sesuatu itu sendiri yang dapat dimiliki atau dimiliki seseorang. Hak tanpa adanya perlindungan hukum maka hak tersebut tidak dapat ditegakan, dan tidak akan memberikan manfaat apa-apa. Maka, tiap negara memiliki peraturan yang melindungi properti. Jadi kata properti hanya suatu kata yang digunakan untuk

---

<sup>109</sup> Frieda Husni, *op. cit.*, hal. 20.

<sup>110</sup> Wetboek-online.nl | Burgelijk Wetboek Boek 3, <<http://www.wetboek-online.nl/wet/BW3.html>>, diakses pada tanggal 14 November 2010.

<sup>111</sup> *Ibid.*

merujuk kepada suatu konsep, dan tidak semua negara mengadopsi kata properti ini. Walaupun mereka mengakui dan melindungi konsep tersebut. Contohnya pada negara-negara yang menganut sistem *common law*, properti diatur dibawah *properti law*, di Indonesia diatur dibawah hukum benda.

Properti dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu *real property* dan *personal property*. Ini merupakan pembagian menurut *common law*. Sedangkan pada *civil law* benda dibagi menjadi benda bergerak dan benda tidak bergerak. *Real property* pada *common law* merupakan konsep yang sama dengan benda tidak bergerak. Sedangkan *personal property* dapat disamakan dengan benda bergerak.<sup>112</sup>

### **2.6.3.1 Ownership dan Possession.**

Properti didasari oleh *ownership* (kepemilikan/hak milik) dan *possession* (penguasaan) oleh suatu subjek hukum. Kedua hal ini adalah suatu konsep yang fundamental di dalam *property law*.<sup>113</sup> *Ownership* adalah hubungan *de jure* antara seseorang dengan suatu benda, sedangkan *possession* adalah hubungan *de facto* antara seseorang dengan benda.<sup>114</sup> Kedua istilah ini juga merupakan istilah didalam sistem *common law*.

#### **2.6.3.1.1 Ownership**

F. Pollock di dalam bukunya, *A First Book of Jurisprudence* berpendapat: “*Ownership maybe described as the entirety of the powers of use and disposal allowed by the law.*”<sup>115</sup> Terjemahan bebasnya, keseluruhan kekuasaan untuk menggunakan dan membuang yang diperbolehkan oleh hukum. Definisi lain dari *ownership* adalah “*Collection of rights to use and enjoy properti, including right*

---

<sup>112</sup> O.L. Browder, R.A. Cunningham, A.F. Smith, *BASIC PROPERTY LAW 4<sup>th</sup> Edition*, (Minnesota: West Publishing Company, 1984), hal. 4-5.

<sup>113</sup> Sukhinder Panesar, *General Principle of Property Law*, (Essex: Pearson Education Limited, 2001), hal. 111.

<sup>114</sup> *Ibid.*

<sup>115</sup> *Ibid.*, hal. 117.

*to transmit it to other.*”<sup>116</sup> Terjemahan bebasnya, sekumpulan hak untuk menggunakan dan menikmati suatu benda, termasuk hak untuk mengalihkannya ke pihak lain.

Menurut hukum di Indonesia, *ownership* dapat diartikan sebagai hak milik (*eigendom*) yang diatur didalam Pasal 570 KUHP. Jika dilihat dari definisinya yaitu:

“Hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan suatu kebendaan dengan leluasa dan untuk berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya, asal tidak bersalahan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh suatu kekuasaan yang berhak menetapkannya, dan tidak mengganggu hak-hak orang lain; kesemuanya itu dengan tak mengurangi kemungkinan akan pencabutan hak itu demi kepentingan umum berdasar atas ketentuan undang-undang dan dengan pembayaran sejumlah ganti rugi.”

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:<sup>117</sup>

1. Penguasaan dan penggunaan suatu benda dengan sebebaskan-bebasnya;
2. Pembatasan oleh undang-Undang dan peraturan umum;
3. Tidak menimbulkan gangguan terhadap hak orang lain;
4. Kemungkinan pencabutan hak dengan pembayaran sejumlah ganti rugi.

Dapat dilihat bahwa baik *ownership* ataupun hak milik merujuk pada, hak untuk menggunakan sesuatu (benda) yang diatur oleh hukum. Jadi, *ownership* merupakan konsep yang sama dengan hak milik di dalam hukum Indonesia.

Menurut A.M Honore, *ownership* memiliki sebelas elemen. Elemen-elemen tersebut adalah: *the right to possess, the right to use, the right to manage, the right to the income of the thing, the right to capital, the right to security, the right to incidents of transmissibility and absence of term, the prohibition of harmful use, liability to execution, and the incidents of residuary.*<sup>118</sup> Berikut ini adalah penjelasan dari kesebelas elemen tersebut:<sup>119</sup>

---

<sup>116</sup> Henry Campbell, *op. cit.*

<sup>117</sup> Frieda Husni, *op. cit.*, hal. 88

1. Elemen pertama adalah *the right to possess*, yaitu hak control eksklusif atas benda yang dimiliki;
2. Elemen kedua adalah *the right to use*, yaitu hak untuk menikmati dan menggunakan benda;
3. Elemen ke tiga adalah *the right to manage*, mengenai hak untuk mengatur atau memutuskan bagaimana atau siapa benda akan digunakan;
4. Elemen ke empat adalah *the right to the income of the thing*, yaitu hak untuk mendapatkan keuntungan atas penggunaan benda;
5. Elemen ke lima adalah *the right to capital*, elemen ini mengenai hak untuk memindahkan benda dan hak untuk mengkonsumsi, membuang, dan memodifikasi benda;
6. Elemen ke enam adalah *the right to security*, elemen ini mengenai jaminan tidak adanya pengambilan benda secara tidak sah;
7. Elemen ke tujuh *the right to incidents of transmissibility*, yaitu hak untuk memberikan benda kepada pihak lain;
8. Elemen ke delapan adalah *absence of term*, mengenai tidak ada batas waktu pemilikan benda;
9. Elemen ke sembilan adalah *the prohibition of harmful use*, mengenai larangan untuk menggunakan benda untuk merugikan pihak lain;
10. Elemen ke sepuluh adalah *liability to execution*, mengenai kewajiban untuk mendapatkan benda yang diambil untuk pembayaran ulang atas hutang;
11. Elemen terakhir adalah *the incidents of residuary*, mengenai ketersediaan peraturan yang menyangkut pengembalian hak pemilikan yang telah hilang.

#### 2.6.3.1.2 Possession

Salmond berpendapat bahwa “*possession is the most basic relationship between men and things*”.<sup>120</sup> Bagi manusia penguasaan atas suatu benda merupakan aspek kehidupan yang penting. Tanpa adanya hal tersebut maka dapat

---

<sup>118</sup> Bell dan Parchomovsky, *op. cit.*, hal. 546.

<sup>119</sup> J.E Penner, *The “Bundle of Rights” Picture of Property*, (UCLA Law Review, 1995-1996), hal. 755-764.

<sup>120</sup> Sukhinder Panesar, *op. cit.*, hal. 126.

dipertanyakan apakah seseorang memiliki kemerdekaan atau keamanan.<sup>121</sup> Oleh sebab itu pada dahulu kala *property law* mempunyai satu tujuan utama yaitu melindungi *possession*. Sebab tanpa adanya perlindungan hukum terhadap *possession* maka hidup akan menjadi sulit untuk dijalankan dan akan mengakibatkan kekacauan dan gangguan yang berkelanjutan.<sup>122</sup> Di dalam sistem *common law*, *possession* dapat merujuk pada fakta yang mengindikasikan penguasaan secara fisik dan niat untuk mengecualikan orang lain dari penguasaan itu., atau putusan pengadilan bahwa seseorang memiliki penguasaan atas sesuatu dan harus mendapat perlindungan sebagai pemegang kekuasaan.<sup>123</sup>

Selain itu terdapat konsep yang berasal dari hukum Romawi, yang mendasarkan pada *corpus* (penguasaan secara nyata atas objek yang dikuasai) dan *animus* (maksud untuk memiliki).<sup>124</sup> Jadi *Possession* memiliki dua unsur, yaitu : penguasaan nyata atas objek yang dikuasai, dan niat untuk memanfaatkan kekuasaan tersebut.<sup>125</sup> Penguasaan tersebut tidak harus berupa suatu kontak fisik antara pemegang kuasa dengan suatu objek *possession*.<sup>126</sup> Konsep ini yang akan menjadi konsep *possession* didalam sistem *civil law*. Dapat dilihat bahwa konsep *possession* pada baik di dalam *common law* atau *civil law*, berdasarkan pada penguasaan terhadap objek dan niat untuk menguasai objek tersebut.

*Possession* sendiri sulit untuk didefinisikan, karena *possession* adalah kata yang elastis. Oleh sebab itu, arti dari *possession* berbeda-beda tergantung dari konteks yang dibahas dan tujuan. Namun, *Blackstone's Law dictionary* mendefinisikan *possession* sebagai berikut: "*having control over a thing with the intent to have and to exercise such control*".<sup>127</sup> Terjemahan bebasnya adalah,

---

<sup>121</sup> *Ibid.*

<sup>122</sup> *Ibid.*

<sup>123</sup> Jesse Dukeminier, *Gilbert Law Summaries PROPERTY 13<sup>th</sup> Edition*, (Chicago: Harcourt Brace Legal and Professional Publication Inc, 1992), hal. 2.

<sup>124</sup> Mantharama Murty, *Law of Adverse Possession 2<sup>nd</sup> Edition* (India: Law Publisher, 1995), hal. 6.

<sup>125</sup> *Ibid.*, hal. 35

<sup>126</sup> *Ibid.*, hal. 33.

memiliki penguasaan atas sesuatu dengan niat untuk memiliki dan memanfaatkan penguasaan tersebut.

*Possession* dapat berupa penguasaan secara nyata namun bukan penguasaan secara hukum, dan *possession* mungkin berupa penguasaan secara hukum tapi bukan secara nyata.<sup>128</sup> *Possession* juga dapat berupa corporeal *possession* (*possessio corporis*), yaitu penguasaan atas objek berwujud, dan incorporeal *possession* (*possession juris*), yaitu penguasaan atas objek selain objek berwujud.<sup>129</sup>

Jika dibandingkan konsep *possession* sama dengan konsep *bezit* di dalam Definisi mengenai *bezit* terdapat di dalam Pasal 529 KUHPer, menurut Pasal tersebut *bezit* adalah kedudukan seseorang yang menguasai suatu kebendaan, baik dengan diri sendiri, maupun dengan perantara orang lain, dan yang mempertahankan atau menikmatinya selaku orang yang memiliki kebendaan itu. Dapat dilihat dari isi pasal tersebut, setidaknya ada dua unsur dari *bezit* yaitu adanya seseorang yang menguasai suatu kebendaan (*having control over a thing with the intent to have*), baik dengan diri sendiri, maupun dengan perantara orang lain, dan dia mempertahankan atau menikmatinya selaku orang yang memiliki kebendaan itu (*to exercise such control*). Jadi konsep *possession* bisa disamakan dengan *bezit* di dalam KUHPer Indonesia.

## 2.7 Sistem Elektronik Permainan Ketangkasan Sebagai Benda

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, di dalam KUHPer definisi benda terdapat di dalam Pasal 499 Buku II KUHPer. Definisi tersebut adalah “menurut paham undang-undang yang dinamakan kebendaan ialah, tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dijadikan objek hak milik” Dilihat dari isi definisi tersebut, kebendaan dalam Pasal 499 KUHPer, kebendaan di dalam pengertian hukum mencakup barang yang merupakan objek berwujud dan hak yang merupakan objek tidak berwujud. Selain itu karena terdapat dua jenis benda

---

<sup>127</sup> *Ibid.*

<sup>128</sup> *Ibid.*, hal. 5.

<sup>129</sup> *Ibid.*

berwujud dan tidak berwujud, maka hak bisa dibedakan lagi atas hak atas objek berwujud dan hak atas objek tak berwujud.

Dari persepektif definisi kebendaan tersebut, maka benda dalam Pasal 499 KUHPer dapat berupa hak atau barang asal dapat dijadikan obyek dari *eigendom*. Demikian juga kata dapat dalam pasal tersebut menjadikan pasal ini bersifat terbuka dalam pengertian bahwa sesuatu yang pada suatu saat tertentu belum menjadi objek hukum namun pada saat lainnya sesuatu tersebut sudah dapat menjadi objek hukum.<sup>130</sup> Objek hukum di dalam pengertian ini harus memiliki dua unsur, pertama unsur penguasaan manusia dan unsur nilai ekonomi, yang dengan kedua unsur tersebut dapat melakukan perbuatan hukum atas objek tersebut.<sup>131</sup>

Untuk menentukan apakah sistem elektronik permainan ketangkasan merupakan benda atau bukan, maka harus dibuktikan bahwa permainan ketangkasan dapat dimiliki. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya permainan ketangkasan adalah suatu program komputer. Pada Pasal 12 ayat (1) huruf a UUHC 2002 disebutkan bahwa Program Komputer masuk kedalam cakupan ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang dilindungi oleh UUHC 2002. Berdasarkan pasal tersebut jelaslah bahwa program komputer diakui sebagai hasil pemikiran intelektual dari pembuat program, dan diakui sebagai suatu karya cipta, yaitu karya dari perwujudan cipta, rasa dan karsanya. Karena program komputer diakui sebagai ciptaan, maka penciptanya memiliki hak atas ciptaannya berdasarkan Pasal 2 ayat (1) UUHC 2002. Hak cipta atas program komputer ini merupakan hak atas objek tak berwujud.

Terkait dengan kekayaan intelektual tersebut Prof. Mahadi berpendapat :

“Buah pikiran hasil otak manusia (*menslijk idean voortbrengselen van de menslijk geest*) dapat pula menjadi hak absolut. Walaupun buah pikiran bukan merupakan benda material (*stoffelijk voorwerp*) ia bukan hak

---

<sup>130</sup> Mariam Darus Badruzaman, *mencari sistem hukum nasional*, (Bandung: Penerbit Alumni, 1997), hal. 35.

<sup>131</sup> *Ibid.*

subjektif dalam bidang hukum kekayaan (*nocheen subyektif vermogensraht*), jadi ia tidak dapat termasuk dalam rumusan Pasal 499 KUHPerdara, akan tetapi jika buah pikiran itu dapat diwujudkan dalam bentuk benda nyata, maka buah pikiran itu dapat dilindungi sebagai hak kekayaan intelektual dan dengan demikian tercakup pengertian benda menurut Pasal 499 KUHPerdara”.<sup>132</sup>

Sedangkan sarjana lainnya yaitu Pitlo berpendapat bahwa :

“serupa seperti hak tagih, hak immateril tidak mempunyai benda sebagai objek. Juga seperti hak tagih hak immateril termasuk ke dalam hak-hak yang disebut dalam Pasal 499 KUHPerdara. Oleh karena itu hak immaterial itu sendiri bukan benda, tetapi hak atas buah pikiran adalah benda, suatu penemuan tidak dapat kita gadaikan, tetapi hak oktroi dapat, sero-sero dalam suatu perseroan terbatas dapat kita alihkan dengan hak hasil sero-sero itu dapat kita gadaikan, aturan-aturan tentang penyerahan, tentang pengadaan dan lain-lain hak immaterial meskipun terdapat dalam undang-undang khusus adalah bagian dari hukum benda, untuk hal-hal yang tidak diatur dalam undang-undang khusus itu harus kita pergunkan aturan-aturan yang dibuat untuk benda”.<sup>133</sup>

Mengacu kepada kedua pendapat ahli tersebut, maka dapat dilihat bahwa permainan ketangkasan yang merupakan bagian dari hak milik intelektual termasuk ke dalam ruang lingkup Pasal 499 KUHPerdara, jadi permainan ketangkasan dapat didefinisikan sebagai benda tepatnya sebagai benda bergerak tidak berwujud.

## **2.8 Virtual World dan Virtual property**

Untuk mempermudah pemahaman mengenai *virtual property*, maka penulis akan membahas mengenai *virtual world* terlebih dahulu. *Virtual world* di sini merupakan suatu dunia buatan yang diciptakan oleh *developer* permainan

---

<sup>132</sup> O.K. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 224-225

<sup>133</sup> *Ibid.*, hal. 226.

ketangkasan dan dijalankan di dalam *server* milik *developer* permainan ketangkasan tersebut, dan di dalam *virtual world* ini avatar akan menjalani perannya. *virtual world* hanya terdapat di dalam permainan ketangkasan dengan *genre* MMO (*massively multiplayer online game*). Richard Bartle mendefinisikan *virtual world* yaitu “*virtual worlds are computer-moderated, persistent environments through and with which multiple individuals may interact simultaneously*”<sup>134</sup> terjemahan bebasnya adalah dunia virtual adalah lingkungan persistent yang dikendalikan oleh komputer dimana banyak individu dapat berinteraksi secara simultan. Dari definisi tersebut dapat ditarik beberapa karakteristik dari *virtual world*, yaitu:

1. *Computer moderated*

*Virtual world* sepenuhnya dikendalikan oleh komputer, karena pada dasarnya *virtual world* adalah suatu program yang dijalankan di dalam suatu komputer.

2. *Persistent*

Persistent disini berarti *virtual world* tersebut selalu eksis. Di dalam video *game* offline, contohnya Final Fantasy. Jika si pemain selesai bermain dan mematikan video *game* console miliknya, maka dunia buatan di dalam *game* tersebut akan ikut mati sampai si pemain memainkan permainan itu lagi. sedangkan di dalam permainan ketangkasan yang memiliki *virtual world*, jika seorang pemain selesai bermain dan keluar dari *game* tersebut bukan berarti permainan itu juga ikut mati. Namun, *game* itu akan terus berjalan dan dunia virtual akan selalu berjalan.

3. *Environments*

*Virtual world* merupakan visualisasi dari suatu lingkungan baik dari dunia nyata ataupun visualisasi dari suatu dunia fiksi, di dalam permainan ketangkasan modern dunia virtual digambarkan dalam bentuk tiga dimensi sehingga avatar dari seorang pemain dapat mengelilinginya dengan bebas.

4. *Interaction*

Di dalam suatu *virtual world* setiap pemain yang diwakili oleh avatarnya, dapat berinteraksi dengan avatar-avtar lain di dalam dunia *virtual world*

---

<sup>134</sup> Richard A. bartle, *Pitfall of virtual property*, themis group 2004.

tersebut. selain interaksi antar sesama pemain juga interaksi langsung antara pemain dengan *virtual world* tersebut, dalam arti pemain dapat berinteraksi dengan objek-objek yang terdapat di dalam *virtual world* tersebut.

##### 5. *Multiple individuals*

Ini lah karakteristik terpenting dari suatu dunia virtual, yaitu dimana banyak pemain dapat bermain secara bersama-sama dalam waktu yang bersamaan.

Fitur utama dalam sebagian besar permainan ketangkasan dengan *genre* MMO adalah sistem properti, lengkap dengan segala fitur dari dunia nyata yang sangat familiar bagi para pemainnya. Yaitu, kepemilikan yang eksklusif, jual beli dengan ketentuan yang sudah ditetapkan, dan sistem mata uang untuk mendukung jual beli tersebut. Hal ini mulai menarik perhatian publik ketika seorang *gamer* Australia bernama membeli sebuah pulau virtual di dalam *Project Entropia* dengan harga US\$26.500 pada tahun 2004.<sup>135</sup> Lalu di dalam *game* yang sama seorang *gamer* bernama Jacob membeli sebuah stasiun luar angkasa virtual dengan harga US\$100.000.<sup>136</sup> Namun, pada tahun 2010 *gamer* lainnya memecahkan rekor tersebut dengan membeli sebuah stasiun luar angkasa virtual lainnya (juga di dalam *Project Entropia*) dengan harga US\$330.000.<sup>137</sup> Pada akhirnya rekor ini pun terpecahkan lagi di tahun yang sama, yaitu pada bulan November 2010. Ketika Jacob pemilik dari objek stasiun angkasa virtual yang telah disebutkan sebelumnya, berhasil menjual stasiun tersebut dengan harga mencapai US\$625.000.<sup>138</sup> Objek-objek virtual tersebut merupakan apa yang disebut sebagai *virtual property*. Jadi di dalam *virtual world* ini lah *virtual property* berada, karena pada dasarnya *virtual property* ini adalah salah satu fitur di dalam permainan ketangkasan. Dilihat dari harga-harga tersebut, *virtual property* merupakan sesuatu yang berharga, baik bagi pemain maupun *provider*. Untuk

<sup>135</sup> BBC News, Gamer buys \$26,500 virtual land <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4104731.stm>>, diakses pada tanggal 14 juni 2010.

<sup>136</sup> Man buys virtual space station for US\$100,000, <<http://arstechnica.com/old/content/2005/11/5551.ars>>, diakses pada tanggal 14 juni 2010.

<sup>137</sup> Entropia Universe: Virtual Item sold for a world record \$330.000!, <<http://www.onrpg.com/MMO/Entropia-Universe/news/Entropia-Universe-Virtual-Item-sold-for-a-world-record-330000>>, diakses pada tanggal 14 juni 2010.

<sup>138</sup> Ayesha Khanna, *Time to Pay Attention to the Virtual Economy*, <<http://bigthink.com/ideas/25168>>, diakses pada tanggal 1 Desember 2010.

menambah pemahaman mengenai nilai dari *virtual property* ini, penulis akan memberikan beberapa data mengenai *virtual property*, yaitu:

1. Di Amerika Serikat pangsa pasar dari penjualan *virtual property* mencapai US\$ 1 Milyar pada tahun 2009, dan diperkirakan akan naik dua kali lipat pada tahun 2010.<sup>139</sup>
2. Zynga, yang merupakan pengembang dari *game texas hold 'em poker* dan *Farmville* yang dapat diakses di dalam *facebook*, memperoleh keuntungan sebesar US\$ 270 juta dengan menjual berbagai macam *virtual property* pada tahun 2009.<sup>140</sup>
3. *Microsoft* memperoleh keuntungan paling sedikit US\$ 625 juta dari hasil penjualan *virtual property* setiap tahunnya.<sup>141</sup>
4. Di asia penjualan *virtual property* sudah mencapai nilai US\$ 5 Milyar pada tahun 2009 dan jumlah tersebut terus bertambah.<sup>142</sup>

Bentuk lain dari *virtual property* adalah avatar. Telah diketahui bahwa untuk masuk kedalam suatu *virtual world* yang merupakan bagian suatu permainan ketangkasan, seorang pemain diharuskan melakukan pendaftaran terlebih dahulu, setelah mendaftar maka pemain akan mendapatkan akun dan avatar, avatar ini “hidup” di bawah pengendalian dari si pemain di dalam suatu dunia virtual. Di dalam menjalani hidupnya avatar tersebut akan berpetualang di dalam dunia virtual, dalam petualangan tersebut pemain yang mengendalikan avatar dapat memperkuat avatarnya dengan berbagai macam barang, seperti baju zirah, topeng, mahkota, jimat, pedang, dan perisai. Benda-benda tersebut dapat diperoleh dengan cara seperti melaksanakan misi-misi tertentu di dalam dunia virtual, membelinya dari pedagang virtual di dalam dunia virtual, membelinya

---

<sup>139</sup> Virtual goods translate into real profits for web start-ups, <<http://www.thejakartaglobe.com/bussines/virtual-good-translate-into-real-profits-for-web-start-ups/350137>>, di akses pada tanggal 14 juni 2010.

<sup>140</sup> *Ibid.*

<sup>141</sup> Is Microsoft the unrecognized king of virtual items sales, <<http://blog.games.com/2010/06/17/is-microsoft-the-unrecognized-king-of-virtual-items-sales>>, diakses pada tanggal 14 juni 2010.

<sup>142</sup> The US Virtual economy is set to make billions, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8425623.stm>>, diakses pada tanggal 14 juni 2010.

langsung dari pemain lain ataupun dari *provider game*. Avatar dan benda-benda milik seorang pemain juga merupakan *virtual property*. Ada tiga katagori utama dan tiga kategori minor dari *virtual property*.<sup>143</sup> Yaitu, objek/benda, karakter, mata dan uang yang merupakan kategori utama dan kategori minor mencakup antara lain real estate, akun, dan peta. Dengan adanya *virtual property* di dalam virtual world maka para pemain akan semakin tertarik untuk ikut bermain dan terus bermain di dalam suatu *virtual world*. Sehingga *virtual property* adalah sesuatu yang sangat penting bagi keberlangsungan dari *virtual world*.

Professor Hunter dan Lastowka adalah salah satu orang pertama yang memberikan pembenaran hukum untuk mengakui hak para pemain permainan ketangkasan terhadap *virtual property*. Dengan menggunakan teori buruh dari Locke, teori personalitas dari Hegel, dan teori utilitarian dari Bentham.<sup>144</sup> Mereka berpendapat bahwa ketiga teori tersebut dapat diterapkan terhadap *virtual property*. Juga dapat memberikan dasar yang kuat untuk mengakui bahwa hak atas *virtual property* seharusnya diberikan terhadap harta virtual di dalam *virtual world*.<sup>145</sup>

Sedangkan Joshua Fairfield, seorang professor dari Indiana University, mendefenisikan *virtual property* sebagai "*virtual property is rivalrous, persistent, and interconnected code that mimics real-world characteristics*".<sup>146</sup> Terjemahan bebasnya *virtual property* adalah *code* yang *rivalrous*, persisten, dan saling berhubungan yang menyerupai karakteristik (benda) dari dunia nyata. Berdasarkan definisi yang diberikannya, Fairfield berargumen bahwa *virtual property* berbagi tiga karakteristik yang relevan dengan *property* di dunia nyata, yaitu *rivalrousness*, *persistence*, dan *interconnetivity*. Selain itu Fairfield juga berargumen bahwa *virtual property* mencakup segala sesuatu yang terdapat di

---

<sup>143</sup> Richard a. bartle, *op. cit.*

<sup>144</sup> F. Gregory Lastowka dan Dan Hunter, *The Laws of Virtual Worlds*, (California Law Review, 2004), hal. 43-50.

<sup>145</sup> *Ibid.*, hal 50.

<sup>146</sup> Joshua Fairfield, "*virtual property*", Indiana University School of Law-Bloomington Legal Studies Research Paper Series, (oktober 2005), hal. 1053.

internet contohnya seperti *Uniform Resource Locator (URL)*, aset di dalam *virtual world*, dan *website*.

Hak atas *virtual property* adalah suatu hal yang berbeda dari hak kekayaan intelektual (HKI) Hak atas *virtual property* adalah hak milik atas produk virtual, baik HKI dan *virtual property* melindungi kepentingan seseorang atas hak yang tidak berwujud. Hak atas *virtual property* berlaku atas benda-benda rivalrous sedangkan HKI melindungi benda-benda *non-rivalrous*<sup>147</sup>. Kandungan dari hak atas *virtual property* juga berbeda dengan kandungan dari HKI, seperti hak atas *property* di dunia nyata hak atas *virtual property* menyediakan hak bagi seseorang untuk menggunakan benda miliknya dan melarang orang lain untuk menggunakan properti tersebut, juga hak untuk memindahkan benda tersebut. Sedangkan, HKI hanya melarang seseorang memperbanyak, membuat tiruan, atau membuat sesuatu berdasarkan ide yang sama.<sup>148</sup>

### 2.8.1 Karakteristik dari *Virtual property*

Berdasarkan definisi yang dibuatnya Fairfield berpendapat bahwa *virtual property* memiliki beberapa karakteristik yang relevan dengan benda di dunia nyata, karakteristik tersebut adalah:<sup>149</sup>

#### 1. *Rivalrous*

Di dunia nyata, jika seseorang memiliki sesuatu, maka orang tersebut berhak untuk memanfaatkan secara eksklusif juga melarang orang lain untuk memakai sesuatu tersebut. Begitu pula dengan *virtual property*, contohnya avatar di dalam suatu permainan ketangkasan. Hanya pemilik dari avatar tersebut yang dapat menggunakan avatarnya, sebab untuk menggunakan avatar tersebut diperlukan suatu akun dan untuk mengakses akun tersebut

---

<sup>147</sup> *Non-rivalrous* disini berarti dapat dipakai oleh orang lain, contoh suatu lagu yang sudah dilindungi hak ciptanya. Namun, hal tersebut tidak dapat menghentikan orang lain untuk memiliki copy dari lagu tersebut. sedangkan dalam *virtual property*, contoh suatu avatar. Avatar yang dimiliki oleh seseorang tidak akan dapat dipakai oleh orang lain tanpa seizin pemilik avatar tersebut.

<sup>148</sup> Steven J. Horowitz, "Competing Lockean Claims to *Virtual property*", Harvard Journal of Law & Technology, 2007.

<sup>149</sup> Joshua Fairfield, *op. cit.*

diperlukan *password*. Dengan begitu hanya si pemilik akun (atau orang yang diizinkan oleh pemilik akun) saja yang dapat menggunakan avatar tersebut.

## 2. *Persistent*

*Persistent* di sini mempunyai arti permanen. Di dunia nyata jika seseorang membuat meja dari kayu, maka meja tersebut akan selalu ada secara permanen. Begitu pula dengan *virtual property*, setelah seseorang membuat avatar di dalam suatu permainan ketangkasan maka avatar tersebut akan selalu ada walaupun dia telah keluar dari permainan. Sebab, avatar tersebut tetap tersimpan di dalam *server* dari *provider* permainan ketangkasan tersebut.

## 3. *Interconnected*

Objek di dunia nyata saling berhubungan secara alami. Contohnya di dalam suatu toko, setiap orang dapat melihat, menyentuh dan merasakan setiap benda yang dijual di toko tersebut. Begitu pula dengan *virtual property*, avatar di dalam suatu permainan ketangkasan. Pemain dapat melihat, menyentuh, berkomunikasi dengan avatar lainnya. Bahkan, dibeberapa judul permainan ketangkasan, membunuh avatar lainnya merupakan tugas utama.

Untuk menambah pemahaman atas ketiga karakteristik di atas maka penulis akan merangkum semuanya. Jika penulis memiliki sebuah laptop, maka laptop adalah milik penulis, bukan milik orang lain. Ini adalah *rivalrous*. Jika penulis mematikan dan menaruh laptop di dalam lemari, maka laptop tersebut akan tetap ada di lemari. Ini adalah *persistent*. Siapapun dapat memegang dan melihat laptop tersebut, ini adalah *interconnected*.

### 2.8.2 Pengakuan atas *Virtual property*

*Virtual property* sudah mendapatkan pengakuan di beberapa negara, contohnya di Cina. Salah satu kasus yang berkaitan dengan *virtual property* di Cina adalah kasus *Li Hongchen vs. Beijing Arctic Ice Technology Development Co.* Dalam kasus ini Li adalah seorang pemain *game Red Moon* yang dikembangkan oleh *Arctic Ice*, pada suatu hari akun milik Li dibobol oleh *hacker*. Lalu *hacker* tersebut mencuri semua *virtual property* milik Li. Lalu Li menuntut

pengembang *Red Moon* atas kerugian yang dideritanya. Pengadilan Distrik Chaoyang menemukan fakta bahwa *provider game*, yaitu *Artic Ice* lalai sehingga membuat *hacker* dapat mengakses *account* milik Li dan mengambil alih semua *virtual property* milik Li. Pada putusannya Pengadilan Distrik Chaoyang memerintahkan kepada *Artic Ice* untuk mengganti semua *virtual property* Li yang dicuri oleh *hacker*.<sup>150</sup>

Contoh lainnya adalah pada tahun 2008 di dalam sebuah kasus yang melibatkan permainan ketangkasan *Runescape* di Belanda. Kasus ini disidangkan di Pengadilan Distrik *Leeuwarden*, di dalam kasus ini dua remaja dipidana karena mencuri *virtual property* milik remaja lainnya. Yang menarik dalam kasus ini adalah pencurian itu dilakukan dengan kekerasan, dimana dua remaja tersebut memukul dan mengancam korbannya dengan pisau. Akan sangat mudah bagi pengadilan untuk mempidanakan kedua remaja tersebut atas tindak pidana penganiayaan yang mereka lakukan, namun majelis hakim memilih untuk mempidanakan mereka berdasarkan argumen jaksa yang menyebutkan bahwa kedua remaja tersebut melakukan pencurian atas benda virtual. Majelis hakim menemukan bahwa benda virtual milik korban dapat memenuhi klasifikasi sebagai benda, seperti yang di atur di dalam KUHP Belanda. dari kasus ini dapat dilihat bahwa pengadilan di Belanda sudah mulai mengakui eksistensi dari *Virtual property*.<sup>151</sup>

Pada tahun 2001, Kementerian Hukum Taiwan mengeluarkan Keputusan resmi No. 039030 yang menyebutkan :<sup>152</sup>

*“The account and valuables of permainan ketangkasan are stored as electromagnetic records in the game server. The owner of the account is entitled to control the account and valuables’ electromagnetic record, to freely sell or transfer it. Although the above accounts and valuables are*

---

<sup>150</sup> Erlank W, *The Legal Acceptance of virtual property*, < <http://ssrn.com/abstract=1591384> >, diakses pada tanggal 8 Juni 2010.

<sup>151</sup> *Ibid.*

<sup>152</sup> Peter K Yu, *intellectual property and information wealth : issues and practices in the digital age*, (California: greenwood publishing group, 2007), hal. 419.

*virtual, they are valuable property in the real world. The players can auction or transfer them online. The accounts and valuables are the same as the property in the real world. Therefore, there is no reason not to take the accounts and valuables of permainan ketangkasan to be the subject to be protected by the larceny or fraud in criminal law”.*

Terjemahan bebasnya, akun dan benda berharga dari permainan ketangkasan disimpan sebagai rekaman elektomagnetik di dalam *server game*. Pemilik dari akun berhak untuk mengendalikan akun miliknya dan rekaman elektomagnetik yang berharga, untuk menjualnya secara bebas atau mentransfernya. Walaupun akun dan barang berharga tersebut virtual, mereka adalah properti yang berharga di dunia nyata. Pemain dapat melelangnya dan mentransfernya secara *online*. Akun dan barang berharga adalah sama seperti *property* di dunia nyata. Oleh sebab itu, tidak ada alasan untuk tidak mengambil akun dan barang berharga tersebut sebagai subjek yang dapat dilindungi dari pencurian dan penipuan di dalam hukum pidana. Sesuai dengan pernyataan tersebut, maka dapat dilihat bahwa di Taiwan *virtual property* sudah mendapat pengakuan dan sudah dilindungi secara hukum. Sebab, pencurian terhadap *virtual property* dapat dipidanakan menurut hukum di Taiwan.

### **2.8.3 Argumen Pemain dan Provider Mengenai Virtual property**

Dari sudut pandang pemain ada lima argumen kenapa mereka adalah pemilik dari *virtual property*:<sup>153</sup>

1. Saya memilikinya karena saya membelinya  
Karena pemain membelinya dengan uang, baik dengan uang dunia nyata maupun dengan mata uang di dalam permainan ketangkasan (yang didapatkan dengan cara membelinya dengan uang dari dunia nyata). Maka, pemain merasa berhak atas barang yang telah dibelinya.
2. Saya memilikinya karena saya mencurinya  
Argumen ini berangkat dari kondisi dimana hukum mengakui jika seseorang memegang kekuasaan atas suatu benda sampai suatu waktu tertentu dan tidak

---

<sup>153</sup> Richard A. Bartle, *op. cit.*

ada pihak lain yang mengklaimnya, maka benda tersebut akan menjadi milik dari orang yang memegang kekuasaan atas benda tersebut.

3. Saya memiliki hasil dari pekerjaan saya

Kebanyakan pemain merasa bermain permainan ketangkasan adalah suatu pekerjaan, dimana untuk mendapatkan benda-benda di dalam *game* membutuhkan usaha yang tidak sedikit. Sehingga mereka merasa apapun yang mereka dapatkan di dalam *game* tersebut adalah milik mereka.

4. Saya menjual waktu saya

Klaim ini terkait dengan para pemain yang menjual *virtual property* mereka di luar *game* yang mereka mainkan. Para pemain tersebut menyatakan bahwa mereka menjual waktu yang mereka habiskan untuk mendapatkan *virtual property* tersebut.

5. Saya memilikinya karena anda membuat saya membelinya

Pemain mengklaim bahwa perkataan dari *developer game* berbeda dengan apa yang dilakukan *developer game* tersebut. rancangan dari suatu *virtual world* secara akif telah mendorong para pemain untuk membeli dan menjual benda virtual di dunia nyata.

Pendapat ini berangkat dari kenyataan bahwa *developer* membuat *game* yang memberikan keuntungan kepada pemain yang memiliki banyak waktu (pemain yang dapat menghabiskan seluruh waktunya untuk bermain permainan ketangkasan), hal ini dianggap merugikan bagi pemain yang tidak memiliki waktu (karena bekerja untuk mencari uang, sehingga relatif lebih kaya). Oleh sebab itu pemain yang tidak memiliki waktu cenderung akan membeli barang virtual di dunia nyata (di luar permainan ketangkasan tersebut) untuk mengejar ketertinggalannya.

Tentunya pihak *developer* mempunyai sudut pandang yang berbeda dari para pemain permainan ketangkasan buatan *developer* tersebut. pihak *developer* merasa bahwa semua *virtual property* adalah milik mereka, karena *developer* menginvestasikan waktu dan dana yang tidak sedikit dalam proses pembuatan suatu permainan ketangkasan. Terlebih lagi *developer* merasa bahwa mereka menjual jasa hiburan, bukan menjual barang hasil buatan mereka.

Pihak *developer* juga memiliki beberapa alasan yang membuat mereka enggan untuk mengakui atau memberikan hak atas *virtual property* kepada para pemain permainan ketangkasan buatan mereka. Alasan tersebut adalah:<sup>154</sup>

1. Pihak *developer* ingin membatasi tanggung jawab mereka. Karena, merasa enggan untuk bertanggung jawab atas kehilangan *virtual property* yang mungkin akan terjadi kepada para pemain permainan ketangkasan buatannya. Karena *provider* tidak dapat memberikan jaminan bahwa para pemain tidak akan pernah kehilangan *virtual property* miliknya.
2. Pihak *developer* khawatir bahwa mereka akan kehilangan kontrol atas dunia virtual buatan mereka, sehingga mereka tidak dapat memperbaharui dunia virtual buatan mereka atau mencekal pemain yang melanggar aturan yang sudah mereka tetapkan
3. Pihak *developer* khawatir mereka akan terpaksa untuk terus membuat fitur-fitur baru di dalam permainan ketangkasan buatan mereka untuk menjaga ketertarikan dari para pemain dan menjaga mereka tetap berlangganan. Sebab, jika para pemain memiliki hak atas *virtual property* maka hal tersebut akan mendorong para pemain untuk terus mengembangkan *property*nya dengan fitur-fitur yang ada di dalam *game*, jika tidak ada fitur baru lama kelamaan mereka akan menjadi bosan, dan akan berhenti bermain. Pada akhirnya *developer* harus terus membuat fitur baru untuk menandingi hal tersebut dan hal ini akan memakan banyak dana.

## 2.9 *Virtual Crime*

Pada esensinya, permainan ketangkasan adalah salah satu saran hiburan.<sup>155</sup> Bagi banyak orang, bermain permainan ketangkasan sudah menjadi bagian dari kegiatan harian. Untuk bermain permainan ketangkasan para pemain menghabiskan waktu, uang, dan tenaga. Hal ini menimbulkan rasa memiliki terhadap apa yang di dapatkan selama bermain permainan ketangkasan di dalam diri pemain. Hal ini merupakan alasan timbulnya konsep *virtual property*. Salah

---

<sup>154</sup> Ryan Vacca, *Viewing Virtual property Ownership Through The Lens og Innovation*, <<http://ssrn.com/abstract=1100302>>, diakses pada tanggal 14 Juni 2010.

<sup>155</sup> *Online game* yang menjadi pembahasan di sub bab ini adalah *online game* dengan *genre Masively Multiplayer Online Game*.

satu fakta menarik mengenai *virtual property* adalah, di asia penjualan *virtual property* sudah mencapai nilai US\$ 5 Milyar pada tahun 2009 dan jumlah tersebut terus bertambah.<sup>156</sup> Data tersebut menunjukkan bahwa *virtual property* sudah menjadi salah satu bisnis yang menguntungkan. Walaupun pada dasarnya *virtual property* berada di dalam permainan ketangkasan, namun *virtual property* telah membentuk suatu pasar tersendiri di dunia nyata. Pasar tersebut terbentuk akibat praktek jual beli *virtual property* di dunia nyata. jual beli *virtual property* telah menjadi praktek yang umum dilakukan diantara pemain permainan ketangkasan.

Ketika *virtual property* mulai dapat dinilai dengan uang, maka peran permainan ketangkasan perlahan-lahan bergeser dari sarana hiburan menjadi sarana mata pencaharian. Salah satu contoh terkenal dari hal ini adalah *Chinese Gold Farmer*, frase tersebut adalah sebutan bagi warga negara RRC yang mata pencahariannya utamanya adalah bermain permainan ketangkasan (*World of Warcraft*) untuk mengumpulkan *virtual property*, lalu menjualnya kepada pemain permainan ketangkasan dari Amerika atau Eropa.<sup>157</sup> Di RRC bisnis ini dikenal dengan nama *youxi gongzuoxhi*, dan terdapat sekitar 100.000 orang yang melakukan pekerjaan ini.<sup>158</sup> Namun, praktek tersebut sudah dilarang secara resmi semenjak tahun 2009. Hal ini juga terjadi di Indonesia, banyak *virtual property* yang diperjual-belikan melalui internet. Contohnya<sup>159</sup> di dalam situs [www.indoforum.org](http://www.indoforum.org), pemilik id dengan nama [bDG] Primzz menjual *virtual property* dengan harga yang belum ditentukan,<sup>160</sup> Moses88 menjual dengan harga Rp.750.000,<sup>161</sup> dan Wongsolo menjual dengan harga antara Rp.200.000 sampai Rp.300.000.<sup>162</sup>

---

<sup>156</sup> The US Virtual economy is set to make billions, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8425623.stm>>, diakses pada tanggal 14 juni 2010.

<sup>157</sup> Julian Dibbell, *The Life of the Chinese Gold Farmer*, <[http://www.nytimes.com/2007/06/17/magazine/17lootfarmers-t.html?\\_r=1](http://www.nytimes.com/2007/06/17/magazine/17lootfarmers-t.html?_r=1)>, diakses pada tanggal 10 Desember 2010.

<sup>158</sup> *Ibid.*

<sup>159</sup> Contoh ini adalah penjual virtual property dalam game Point Blank.

<sup>160</sup> Indoforum, <<http://www.indoforum.org/showthread.php?t=96109>>, diakses pada tanggal 14 November 2010.

Dari kedua contoh tersebut dapat dilihat bahwa, *virtual property* memiliki nilai ekonomis di dunia nyata. Tentunya hal ini melibatkan uang nyata dengan jumlah yang cukup signifikan, sehingga hal ini dapat dengan mudah menimbulkan masalah kriminal. Karena nilai yang dimilikinya, *virtual property* yang berada di permainan ketangkasan ini mulai menimbulkan masalah di dunia nyata.

Sengketa mengenai *virtual property* pertama kali di dunia terjadi di negara Cina. Sengketa tersebut adalah *Li Hongchen vs. Beijing Arctic Ice Technology Development Co.* Dalam kasus ini Li adalah seorang pemain game *Red Moon* yang dikembangkan oleh *Artic Ice*, pada suatu hari akun milik Li dibobol oleh *hacker*. Lalu *hacker* tersebut mencuri semua *virtual property* milik Li. Lalu Li menuntut *Artic Ice* atas kerugian yang dideritanya. Pengadilan Distrik Chaoyang menemukan fakta bahwa *provider game*, yaitu *Artic Ice* lalai sehingga membuat *hacker* dapat mengakses *account* milik Li dan mengambil alih semua *virtual property* milik Li. Pada putusannya Pengadilan Distrik Chaoyang memerintahkan kepada *Artic Ice* untuk mengganti semua *virtual property* Li yang dicuri oleh *hacker*.<sup>163</sup>

Namun sengketa paling terkenal mengenai *virtual property* adalah *Bragg v. Linden Research Inc.*<sup>164</sup> sengketa ini berasal dari permainan ketangkasan yang sangat terkenal yaitu *Second Life*. Marc Bragg seorang pemain dari game tersebut, pada bulan April 2006 menemukan suatu bug di dalam pelelangan tanah virtual di dalam game. Dengan memanfaatkan bug tersebut dia dapat membeli tanah virtual dengan harga US\$300, sedangkan harga pasaran adalah US\$1.000. Pada akhirnya Linden selaku *provider* dari *Second Life* menyadari adanya bug tersebut, lalu menonaktifkan *account* Bragg, menghapus avatarnya, dan mengambil alih tanah yang dibeli oleh Bragg termasuk semua tanah yang dia beli sebelumnya.

Karena hal tersebut lalu Bragg mengajukan tuntutan kepada Linden

---

<sup>161</sup> Indoforum, <<http://www.indoforum.org/showthread.php?t=115111>>, diakses pada tanggal 14 November 2010.

<sup>162</sup> *Ibid.*

<sup>163</sup> Erlank W, *The Legal Acceptance of virtual property*, <<http://ssrn.com/abstract=1591384> >, diakses pada tanggal 8 Juni 2010.

<sup>164</sup> Law Offices of Marc S. Bragg, *Virtual Land Dispute Spills Over Into Real World*, <[http://www.prnewswire.com/news/index\\_mail.shtml?ACCT=104&STORY=/www/story/05-08-2006/0004356685&EDATE=>](http://www.prnewswire.com/news/index_mail.shtml?ACCT=104&STORY=/www/story/05-08-2006/0004356685&EDATE=>)>, diakses pada tanggal 10 Desember.

melalui Pengadilan Distrik West Chester di Pennsylvania. Pada tanggal 7 November 2006, Linden merespon tuntutan tersebut dengan mengajukan tiga permintaan kepada pengadilan, yaitu (1) memindahkan sengketa ke Pengadilan Federal, (2) menolak gugatan terhadap Philip Rosedale sebagai tergugat independen karena kurangnya yurisdiksi personal, (3) memaksa Bragg untuk mengikuti proses arbitrase sesuai dengan isi *Term of Service* yang sudah disetujui oleh Bragg. Pada akhirnya Pengadilan menolak permintaan tersebut, mengenai kurangnya yurisdiksi personal dari Rosedale, hakim menemukan fakta bahwa Rosedale memenuhi kriteria minimum yurisdiksi personal karena usahanya memasarkan *Second Life*. Sedangkan mengenai proses arbitrase, hakim menemukan fakta bahwa *Term of Service* tidak dapat dipaksakan kepada Bragg karena isinya yang lebih menguntungkan bagi pihak Linden. Namun sengketa ini berakhir di luar pengadilan, karena Bragg dan Linden mencapai kesepakatan dimana Bragg mendapatkan kembali tanah yang diambil alih oleh Linden, juga pengaktifan kembali account milik Bragg. Sehingga Bragg dapat “hidup” kembali di dalam game *Second Life*.

Kedua contoh di atas, dapat terjadi karena pemain menghabiskan banyak waktu, tenaga, dan uang selama memainkan permainan ketangkasan, sehingga beberapa orang pemain dapat dengan mudah mempunyai ikatan emosional dengan suatu permainan ketangkasan. Sehingga apa yang terjadi di dalam dunia virtual (permainan ketangkasan) dapat mempunyai kosekuensi di dunia nyata. Banyak kasus kriminal yang berkaitan dengan penganiayaan, pembunuhan dan pencurian di berbagai belahan dunia yang berhubungan dengan permainan ketangkasan. Berikut ini penulis akan memberikan beberapa contoh mengenai tindakan kriminal yang berkaitan dengan permainan ketangkasan.

1. Pada tahun 2005, seorang gamer dari Shanghai bernama Qiu Chengwei membunuh sesama gamer, karena gamer tersebut menjual pedang virtual yang dipinjamkan oleh Qiu di dalam game *Legend of Mire 3*.<sup>165</sup>
2. Pada tahun 2008, seorang wanita Jepang berumur 43 tahun membunuh

---

<sup>165</sup> BBC News | Tecnology, *Chinese gamer sentenced to life*, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>>, diakses pada tanggal tanggal 10 Desember 2010.

suami virtualnya karena diceraikan secara sepihak.<sup>166</sup> Karena tidak terima dengan perceraian tersebut, wanita itu masuk ke dalam game dengan menggunakan account suaminya dan menghapus karakter milik suaminya. Akibat perbuatnya wanita tersebut ditahan oleh polisi.<sup>167</sup>

3. Pada tahun 2007 di Vietnam, seorang anak berumur 13 tahun membunuh seorang wanita berumur 81 tahun demi mendapatkan uang untuk bermain permainan ketangkasan. Sedangkan pada tahun 2006 seorang anak lainnya memeras seorang pria, dengan alasan yang sama.<sup>168</sup>
4. Pada tahun 2008 di Rusia, Seorang pria berumur 33 tahun terbunuh akibat perkelahian antar kelompok. Hal ini diawali dengan perselisihan antar *clan* di dalam suatu permainan ketangkasan, dan perselisihan ini terbawa ke dunia nyata.<sup>169</sup>

Dari contoh tersebut, bisa dilihat bahwa permainan ketangkasan dapat menimbulkan masalah Kriminal di dunia nyata. Namun, masalah di dunia nyata tersebut merupakan masalah yang ditimbulkan karena adanya suatu pemicu. Yaitu, adanya kejadian tertentu di dalam permainan ketangkasan. kejadian ini bisa berupa pencurian benda, pelecehan, atau pembunuhan, dan semua ini terjadi di dalam dunia virtual.

Kejahatan tersebut dikenal dengan sebutan “*virtual crime*”, ini merupakan jenis kejahatan baru yang dapat terjadi di internet. Menurut Interpol, *virtual crime* adalah bagian dari cybercrime yang terus berevolusi sesuai dengan kemajuan jaman.

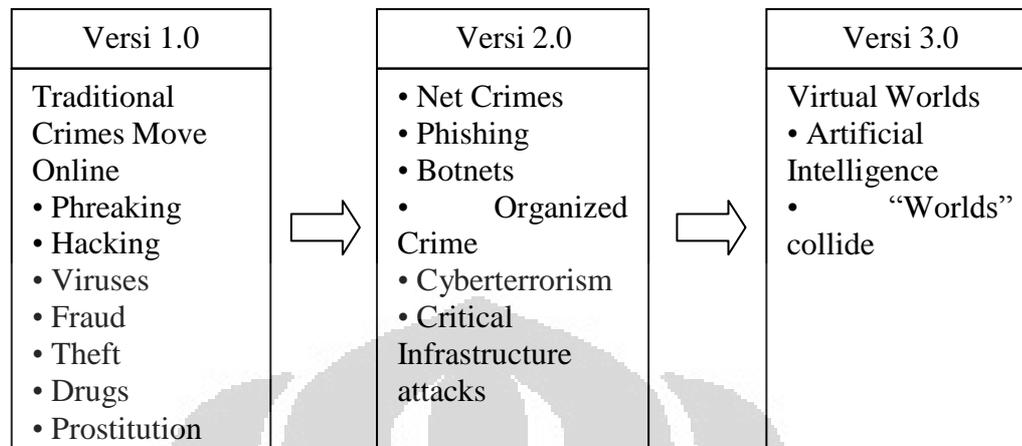
---

<sup>166</sup> Pernikahan dan perceraian ini terjadi di dalam online game berjudul *Maple Story*.

<sup>167</sup> Jonathan Fincer, *Woman Kills Virtual Husband Faces Jail Time*, <<http://www.1up.com/news/woman-kills-virtual-husband-faces>>, diakses pada tanggal 10 Desember 2010.

<sup>168</sup> Vietnamese boy, 13, kills woman for money to play video games | Earth Time News, <<http://www.earthtimes.org/articles/news/144906.html>>, diakses pada tanggal 10 Desember 2010.

<sup>169</sup> Russia Today, Online game rivalry ends with real life murder, <<http://rt.com/news/online-game-rivalry-ends-with-real-life-murder>>, diakses pada tanggal 10 Desember 2010.

**Tabel 2.1** Evolusi *cybercrime* menurut Interpol

*Virtual crime* adalah tindakan kriminal yang terjadi di dunia virtual, jadi pada dasarnya merupakan tindak kejahatan yang biasa terjadi di dunia. Namun, pada *virtual crime* tindak kejahatan terjadi di dunia virtual (permainan ketangkasan). Tindakan kriminal yang terjadi di dunia virtual. Hal ini dipicu karena kepopuleran dari *massively multiplayer* permainan ketangkasan di seluruh dunia, dan juga keterlibatan uang dengan jumlah yang besar di dalamnya.

Terkait jumlah uang tersebut, jenis kejahatan yang terjadi pada umumnya adalah pencurian objek-objek virtual di dalam game, salah satu caranya adalah dengan menyerang avatar seseorang (biasanya pemain baru) secara terus menerus hingga orang tersebut menyerahkan objek virtual yang dikuasainya.

Jenis kejahatan lain yang dapat terjadi di dunia virtual (khususnya pada game *Second Life*) adalah pembunuhan, pemerkosaan, pencucian uang dan pedophilia.<sup>170</sup>

#### 1. Pemerkosaan

Kasus pemerkosaan virtual pertama kali terjadi pada tahun 1993 di dalam MUD<sup>171</sup> berjudul Lambda Moo. Perkosaan ini terjadi dengan ketika seorang pemain menggunakan program tertentu sehingga dia dapat

<sup>170</sup> Susan W. Brenner, *Fantasy Crime: The Role of Criminal Law in Virtual Worlds*, VANDERBILT JOURNAL OF ENTERTAINMENT AND TECHNOLOGY LAW volume 11, 2008.

<sup>171</sup> Merupakan jenis online game berbasis teks dan merupakan generasi awal dari dunia virtual.

mengendalikan avatar milik pemain lain. Dengan program tersebut, avatar dapat dikendalikan (dengan paksa) untuk saling melakukan perbuatan asusila yang memalukan bagi pemilik avatar. Kasus perkosaan lain terjadi pada tahun 2007 di dalam game *Second Life*.

## 2. Pembunuhan

Di dalam *virtual crime*, yang menjadi korban pembunuhan adalah avatar. Pembunuhan ini hanya dapat terjadi di dalam permainan ketangkasan yang di dalam permainannya membunuh avatar lain adalah bukan tujuan utama. Karena di kebanyakan permainan ketangkasan, membunuh avatar lain adalah hal yang legal. Salah satu contoh kasus pembunuhan avatar adalah, pembunuhan seorang avatar yang dilakukan oleh seorang wanita di Jepang. Seperti yang dibahas sebelumnya.

## 3. Pencucian uang

Pencucian uang di di dunia virtual, pertama kali terdeteksi pada tahun 1999 ketika *Sony Online Entertainment (SOE) provider* dari game *EverQuest* menemukan fakta bahwa seorang pemain mentransfer sejumlah besar uang di dalam game tersebut. Lalu SEO melacak keberadaan pemain tersebut, setelah ditemukan pemain tersebut mengakui bahwa ia melakukan pencucian uang melalui *sony online universe*, dengan cara mentrasfer uang virtual dari account pemain di Amerika ke Rusia. Pencucian uang melalui media permainan ketangkasan, memiliki keuntungan bagi pelakunya karena sulit untuk dilacak dan berada diluar pengawasan pemerintah.

Pencucian uang dengan media permainan ketangkasan dilakukan dengan cara, seorang pemain mendaftar ke suatu permainan ketangkasan dengan identitas palsu. Lalu di dalam dunia virtual pemain tersebut membuka banyak akun bank, selanjutnya ia meyimpan uang di akun-akun tersebut melalui ATM virtual. Langkah selanjutnya adalah, dengan menggunakan uang tabungan tersebut, pemain membeli objek virtual dari rekannya atau dari account lain yang juga dimiliki oleh pemain tersebut. seperti jual beli pada umumnya, maka pemain membayar uang dengan jumlah besar ke penjual. Selanjutnya penjual dapat menukarkan uang virtual tersebut

menjadi uang nyata melalui ATM atau Bank di dunia nyata.<sup>172</sup> Salah satu kasus yang terkenal adalah kasus pencucian uang yang terjadi di Korea Selatan dan Cina. Pada kasus ini terjadi pencucian uang senilai US\$38 Juta dengan cara menukarnya dengan mata uang virtual (*World of Warcraft gold*).<sup>173</sup>

#### 4. Aktivitas teroris di dunia virtual

Di dalam *Second Life*, terdapat beberap pemain yang berkumpul dan membentuk *The Second Life Liberation Army*. Mereka berjuang melawan Linden selaku pemerintah dan tuhan di dalam *Second Life*. tujuan mereka adalah meminta agar diberikannya hak asasi bagi avatar di dalam *Second Life*. Bentuk terror yang mereka lakukan adalah menyerang pemain lain agar mengganggu kegiatan perekonomian di dalam *Second Life*.<sup>174</sup> Selain itu Interpol menemukan bahwa teroris mulai menggunakan dunia virtual untuk merekrut simpatisan dan melatih kemampuan seperti pengintaian dan survey lapangan.

#### 5. Pedophilia dan Pornografi anak

Pedohilia dan pornografi anak ini terjadi karena di beberapa permainan ketangkasan, seorang pemain dapat merancang sendiri avatarnya. Dari memilih jenis kelamin sampai menentukan umur dari si avatar. Di permainan ketangkasan seperti *Second Life*, dikenal suatu istilah yaitu *ageplay*, *ageplay* merupakan tindakan seorang pemain yang secara fisik adalah orang dewasa, namun di dalam *Second Life* dia menggunakan avatar berupa anak-anak. avatar tersebut untuk melakukan hubungan seks virtual dengan avatar pemain lain yang berbentuk orang dewasa. Bahkan

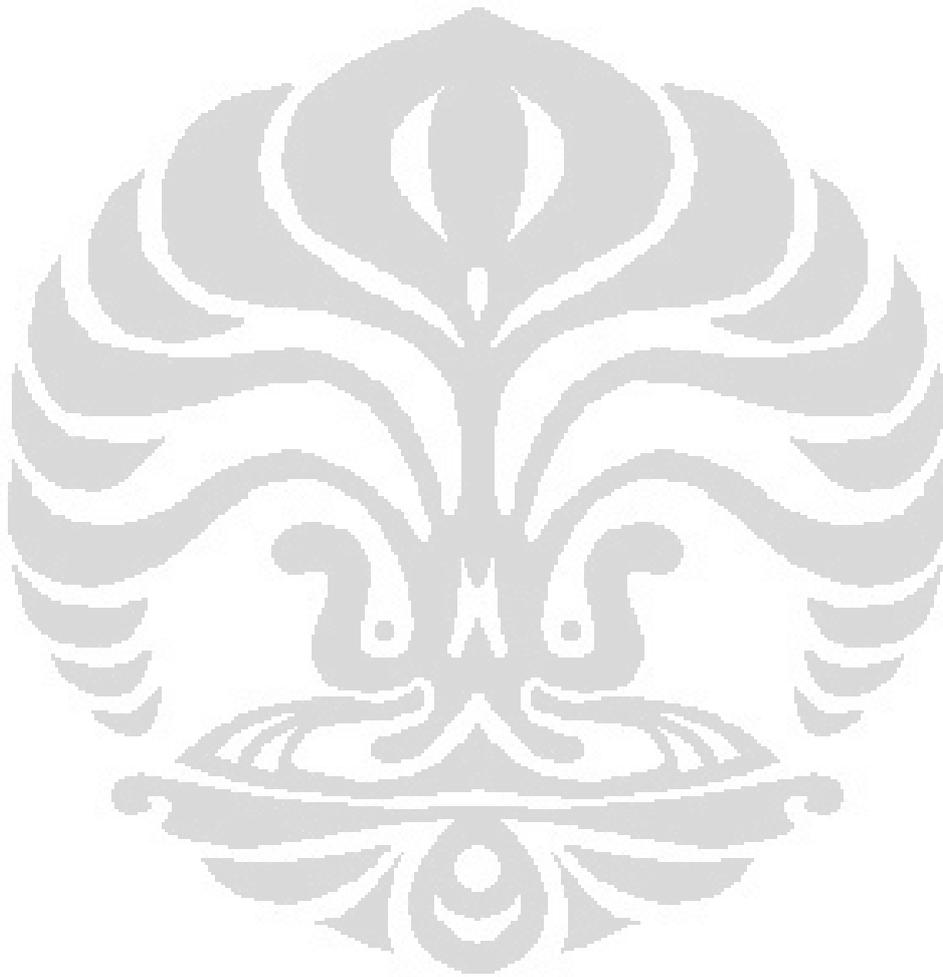
---

<sup>172</sup> Pada *online game* seperti *Second Live*. Uang virtual (linden dollar) dapat ditukar dan ditarik melalui ATM atau Bank dunia nyata. Bahkan nilai linden dollar lebih tinggi dari nilai tukar rupiah terhadap dollar. Nilai linden dollar terhadap dollar amerika adalah 255-265 linden untuk setiap satu dollar. Lihat, LindeX Market Data | Second Life, <<http://secondlife.com/statistics/economy-market.php>>, diakses pada tanggal 10 Desember 2010.

<sup>173</sup> Group Laundered \$38M in Virtual Currencies in 18 Months, <<http://www.virtualworldnews.com/2008/10/group-laundered-38m-in-virtual-currencies-in-18-months.html>>, diakses pada tanggal 14 Desember 2010.

<sup>174</sup> Second Life Liberation Army, Targets Brands – Marketing VOX, <<http://www.marketingvox.com/second-life-liberation-army-targets-brands-025854/>>, diakses pada tanggal 14 Desember 2010.

beberapa pemain menggunakan avatarnya (yang berbentuk anak-anak) untuk melakukan pelacuran virtual. Hal ini timbul karena adanya pemain lain yang sengaja mencari avatar berbentuk anak untuk diajak berhubungan seksual. Pada dasarnya perbuatan ini dilakukan oleh orang dewasa, namun hal tersebut dikhawatirkan dapat mendorong pihak yang melakukan pedophilia virtual untuk melakukannya di dunia nyata.



### BAB 3

## TINJAUAN UMUM MENGENAI *POINT BLANK*, HUKUM PERJANJIAN, DAN TANGGUNG JAWAB PELAKU USAHA

### 3.1 *Point Blank*

Di dalam penelitian ini, permainan ketangkasan yang akan menjadi acuan penelitian adalah permainan ketangkasan berjudul *Point Blank* (selanjutnya PB). Permainan ketangkasan ini adalah permainan ketangkasan yang dikembangkan oleh *Zepetto*, *game* ini dipublikasikan oleh *NCSOFT*. Di Indonesia *game* ini dipublikasikan oleh *Gemschool* dibawah kendali dari PT. Kreon dan dirilis pada bulan juli tahun 2009. Jadi pada permainan ketangkasan ini, Kreon berperan sebagai penyelenggara sistem elektronik. Sampai pada awal tahun 2010, hampir dua juta pemain yang mendaftar dan bermain *game* ini.<sup>175</sup> PB merupakan *game* dengan *genre Multiplayer Online First Person Shooter* pertama yang dirilis di Indonesia, contoh *game* sejenis yang dirilis di Indonesia adalah *War Rock* (dirilis oleh Megaxus) dan *Cross Fire* (dirilis oleh Lyto). Sekilas *game* ini terlihat seperti *Counter Strike* yang berlatar belakang pertarungan antara *terrorist* dan *counter-terrorist force*. Sedangkan di PB pihak-pihak yang bertikai adalah pihak *free rebel* melawan pihak counter *terrorist force*.

Situs resmi dari PB Indonesia beralamat *pb.gemscool.com*, melalui situs tersebut siapapun yang ingin bermain PB dapat melakukan pendaftaran atau mengunduh *client software* dari *game* PB. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, karena PB merupakan permainan ketangkasan. Maka sebelum dapat bermain *game* ini, para pemainnya harus melakukan registrasi terlebih dahulu. Di dalam proses pendaftaran pemain diharuskan untuk memberikan data pribadi seperti nama lengkap, alamat *e-mail*, dan nomor telepon. Selain itu didalam proses ini pemain juga dapat menuliskan pemain *id* dan *password* yang diinginkannya, pemain *id* ini diperlukan untuk dapat bermain PB. Setelah mengisi data-data yang

---

<sup>175</sup> Di Indonesia, Point Blank Tembus 2 Juta Pengguna, <<http://www.detikinet.com/read/2010/02/11/120559/1297475/654/di-indonesia-point-blank-tembus-2-juta-pengguna>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

diminta, selanjutnya pemain dapat membaca *End Pemain License Agreement* (EULA) yang sudah disediakan oleh PT. Kreon. Untuk dapat menyelesaikan proses registrasi pemain diharuskan setuju terhadap isi dari EULA tersebut. Setelah menyetujui dengan cara mengklik *pop-up* EULA tersebut. Maka proses registrasi selesai.

Proses selanjutnya adalah mengunduh *software client* dari situs yang sama, *client* ini lah yang selanjutnya akan diinstal di PC masing-masing pemain. Setelah proses pengunduhan dan instalasi selesai, maka program tersebut sudah dapat dijalankan di PC. Untuk memainkan PB, hal pertama yang harus dilakukan adalah menjalankan program *client* PB yang sudah diinstal sebelumnya. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mengklik dua kali pada *shortcut* PB yang terdapat di desktop, maka jendela *launcher* akan muncul dan pemain tinggal menekan kata start di jendela tersebut untuk masuk ke dalam proses selanjutnya, yaitu proses login.

Di dalam layar *login*, pemain akan diminta untuk memasukkan Pemain *ID* dan *password* yang sudah didaftarkan sebelumnya. Setelah memasukkan *id* dan *password* maka akan muncul layar pemilihan *server*. Pada layar ini setiap pemain baru akan diminta untuk memasukkan nickname yang akan dipakai selama permainan berlangsung. Pada layar pemilihan *server* terdapat lima *room* yang dapat dipilih yaitu *public1*, *public2*, *newbie*, *clan*, dan *competition*. Setiap *room* menyediakan sampai 24 (dua puluh empat) *server* yang dapat diakses oleh pemain, namun *server* yang bertuliskan *full* tidak akan dapat diakses oleh pemain

Setelah mengakses ke dalam *server*, maka selanjutnya layar pemilihan channel akan keluar. Setiap *server* menyediakan sampai sepuluh channel dan seperti *server*, setiap channel yang bertuliskan *full* tidak akan dapat diakses oleh pemain. Setelah memilih salah satu channel, maka pemain akan masuk ke dalam layar lobi *game*. Pada layar lobi *game* ini lah pemain dapat memilih dan menciptakan *room* sendiri untuk bermain pointblank. Jika ingin langsung bermain, maka pemain tinggal memilih *room* yang sudah tersedia di layar lobi *game*.

Namun, jika ingin pemain juga dapat menciptakan *room* sendiri. Untuk membuat *room* sendiri pemain dapat mengklik gambar berlukiskan *create room* yang terdapat di sudut kanan bawah layar lobi *game*. Setelah diklik maka akan

muncul jendela pengaturan *room*, dimana pemain dapat menentukan *game mode*, *map* permainan, nama *room*, waktu permainan, senjata yang dapat digunakan, penentu kemenangan, dan *password*. Setelah menentukan sesuai dengan keinginannya, maka pemain dapat menekan kotak bertuliskan ok untuk menciptakan *room*.

Setelah *room* selesai dibuat, maka selanjutnya pemain dapat mengundang pemain-pemain lain yang sedang berada di layar lobi dan belum memilih *room*, dengan cara mengklik kotak bertuliskan *invite*. Setelah ada pemain lain yang masuk ke dalam *room*, maka selanjutnya pemain dapat mengklik tombol bertuliskan *start* untuk memulai permainan.

### 3.1.1. Latar belakang Point Blank

Terjadinya konflik di antara dua faksi yaitu *Free Rebel* dan *Counter Terrorist Force*. Diawali dengan semakin bertambahnya imigran yang tidak mendapatkan pekerjaan dan terusir dari masyarakat, sehingga untuk bertahan hidup para imigran tersebut kemudian melakukan berbagai macam tindak kriminal dari perampokan hingga pengedaran obat-obatan terlarang. Aksi kriminal ini berkembang menjadi gerakan yang terorganisir hingga terbentuk organisasi yang dinamakan *Free Rebels*. Tujuannya tidak lain untuk menguasai seluruh perdagangan obat terlarang dan senjata di seluruh dunia serta menciptakan rasa takut bagi masyarakat.<sup>176</sup>

Akibat konflik dengan imigran yang semakin meluas, pemerintah memutuskan dibentuk suatu organisasi khusus untuk menghadapi para teroris. Sejak dibentuknya organisasi ini, mereka mulai mencari informasi dan keberadaan dari organisasi teroris yang dinamakan *Free Rebels*. Sejalan dengan meningkatnya ancaman teroris tersebut, pemerintah kemudian mengirimkan bantuan pasukan terbaik yang pernah ada di pemerintahan yang kemudian datang dan bergabung serta berganti nama menjadi CT-FORCE (*Counter Terrorist Force*).<sup>177</sup>

---

<sup>176</sup> Background story, <<http://pb.gemscool.com/index.php?act=2&sub=1&code=1>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

<sup>177</sup> *Ibid.*

### 3.1.2. Karakter-Karakter di dalam Point Blank.<sup>178</sup>

#### 3.1.2.1. Counter terrorist force

##### 1. Leopard

Setelah lulus dari universitas pada 22 tahun dia langsung mendaftar untuk menjadi *U.S Army*. Pada usia 24 tahun dia sudah menjadi anggota dari *Green beret*. Dia kemudian mendapatkan pangkat sersan pada usia 33 tahun. Tidak lama kemudian terdengar kabar bahwa pemerintah pusat ingin merekrut semua prajurit yang handal untuk membentuk tim melawan para teroris yang semakin merajalela. Team tersebut dinamakan *CT-FORCE*. Green beret mendapatkan perintah untuk mencari seseorang yang mempunyai kemampuan yang tinggi untuk bergabung dengan *CT-FORCE* melawan teroris.

##### 2. Acid Pool (Paul)

Lulus sebagai polisi terbaik dari University of Elite Police. Karena mempunyai kemampuan yang tinggi dan selalu memiliki taktik yang baik, dia kemudian ditugaskan untuk bergabung dengan *counter terrorist force*. Untuk membuktikan loyalitas dan kepercayaannya kepada pemerintah, dia siap untuk melawan *Free Rebels* yang semakin merajalela.

##### 3. Hide

Pada usia 19 tahun dia mendaftarkan diri untuk menjadi infantri pada *British Army*. Menginjak usia 22 tahun dia menjadi prajurit yang paling terkenal di *British Army* karena memiliki taktikal support dan kemampuan yang tinggi. Karena kemampuan dan pengalamannya *CT-FORCE* tertarik untuk merekrut dirinya.

##### 4. Keen Eyes Merupakan keturunan campuran antara penduduk asli dan pendatang. Dia mempunyai kemampuan yang tinggi dan merupakan salah satu pimpinan dari kepolisian. Karena alasan ini *CT-FORCE* berniat untuk mengajaknya bergabung. Karena merupakan keturunan campuran dan memiliki mata yang tajam maka teman-temannya menjulukinya "Keen Eyes".

---

<sup>178</sup> Penjelasan Karakter PB, <<http://pb.gemscool.com/index.php?act=2&sub=4>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

### 3.1.2.2 Free Rebel

#### 1. D-Fox

Kedua orang tuanya berasal dari Timur Tengah dan Asia. Meskipun campuran dia memiliki fisik yang baik. Di usia 26 tahun dia telah menjadi seorang Army Ranger. Tidak lama setelah itu dia mendapatkan suatu tugas rahasia dari pemerintah. Akan tetapi karena ada kesalahan informasi dari pemerintah, seluruh anggota teamnya terbunuh. Pemerintah melimpahkan semua kesalahan kepada dirinya atas kejadian itu. Tidak terima perlakuan pemerintah, dia kemudian memberontak dan bergabung dengan *Free Rebels*.

#### 2. Red Bulls

Karena hanya seorang imigran dia tinggal di desa kecil bersama orang tuanya dan imigran lainnya. dia mendengar kabar bahwa kedua orangtuanya terbunuh pada saat mempertahankan desa mereka dari pemerintah yang ingin menghancurkan desa tersebut. Dia segera pulang ke desanya, akan tetapi dia hanya menemukan desanya yang telah hancur lebur. Hatinya penuh dengan amarah dan kebencian kepada pemerintah. Kemudian dia bergabung dengan *Free Rebels* untuk membalaskan kematian orang tuanya.

#### 3. Tarantula

Dia terlahir di keluarga imigran. Kehilangan kedua orang tuanya pada waktu kecil karena kecelakaan, kemudian diadopsi oleh keluarga lain. Akan tetapi ayah angkatnya yang rasial memperlakukan dirinya secara kasar. Suatu hari dia dimasukkan ke dalam penjara. Setelah bebas dari penjara, kemudian dia mendengar kabar bahwa para imigran selalu mendapatkan diskriminasi, hal ini membuatnya sangat marah. Kemudian dia memutuskan untuk bergabung dengan *Free Rebels*.

#### 4. Viper Red

Dia mengikuti jejak ayah angkatnya yang berasal dari Perancis untuk menjadi seorang bodyguard. Kemampuan bertarung dan daya tahan tubuhnya telah ditempa dengan baik dari waktu kecil. Dia diadopsi oleh seseorang dari negara lain 25 tahun yang lalu, karena ibunya akan menjalankan suatu misi rahasia. Sekarang dia berusaha untuk mencari dan menemui ibunya kembali. Dia kemudian mendapatkan kabar bahwa ibunya adalah seorang *Free Rebels* dan

telah terbunuh oleh pemerintah pada saat pertempuran demi melindungi imigran dari Amerika Latin. Mendengar itu dia kemudian memutuskan untuk bergabung dengan *Free Rebels* untuk membantu para imigran yang tertindas dan membalaskan dendam.

### 3.1.3 *Game mode* di dalam Point Blank

#### 1. *Death match*

Di dalam *game mode* ini setiap tim baik CT-Force (*blue team*) ataupun *Free Rebel* (*red team*) bertugas untuk mencari dan membunuh setiap lawan yang terlihat. Di dalam *mode* ini tidak ada tim yang akan meraih kemenangan, karena permainan akan terus berlangsung hingga waktu yang sudah ditentukan sampai permainan berakhir.<sup>179</sup>

#### 2. *Bomb Mission*

Di dalam *game mode* ini tugas dari *blue team* adalah melindungi area yang sudah ditentukan di dalam map, sedangkan tugas dari *red team* adalah menghancurkan objek tersebut dengan cara memasang bom dan menjaga bom yang telah dipasang di area tersebut. Jika *red team* berhasil memasang bom, maka *blue team* harus menjinakan bom tersebut.<sup>180</sup>

#### 3. *Destroy Mission*

Di dalam *game mode* ini tugas dari *blue team* adalah menjaga objek yang sudah ditentukan di dalam map, sedangkan *red team* bertugas untuk menghancurkan objek tersebut. Objek dapat dihancurkan dengan cara menembak atau melemparkan granat tangan ke arah objek tersebut.<sup>181</sup>

#### 4. *Eliminate*

Seperti namanya di dalam *mode* ini, tugas kedua tim adalah untuk mengeliminasi atau menghabisi seluruh anggota tim musuh, tim pertama

---

<sup>179</sup> Game mode, <<http://pb.gemscool.com/index.php?act=2&sub=3&code=1>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

<sup>180</sup> *Ibid.*

<sup>181</sup> *Ibid.*

yang dapat menghabiskan seluruh anggota tim lawannya adalah tim yang akan memenangkan permainan ini.<sup>182</sup>

#### 5. *A.I Match*

Di dalam *game mode* ini pemain dapat berlatih untuk meningkatkan kemampuan dengan melawan lawan yang dikendalikan oleh *Artificial Intelligence* (A.I). A.I di dalam *game mode* ini tersedia dalam sepuluh tingkatan, sehingga pemain dapat memilih untuk melawan A.I yang sesuai dengan kemampuannya.<sup>183</sup>

#### 3.1.4 Jual Beli di dalam Point Blank.

Di dalam *game PB*, pemain dapat membeli benda-benda tertentu seperti senjata untuk menambah kemampuan bertempur dari avatar. Walaupun pada dasarnya *gemschool* tidak mewajibkan para pemain untuk membeli benda-benda tersebut. Namun, bagi pemain yang ingin terus bersaing di dalam permainan. Dia mau tidak mau harus membeli senjata-senjata baru, karena jika hanya menggunakan persenjataan standar akan sulit bagi pemain tersebut untuk bermain melawan pemain yang sudah mempunyai senjata baru.

Untuk membeli barang di dalam *PB*, pemain harus masuk ke dalam layar lobi *game* dan mengklik logo bertuliskan *shop* dibagian bawah layar lobi *game*. Setelah di klik maka akan muncul layar *shop*, disinilah pemain dapat memilih barang-barang yang akan dibelinya. Layar *shop* memiliki empat menu utama yaitu:

##### 1. *Weapon*

Di sini pemain dapat memilih senjata-senjata apa saja yang akan dibeli, senjata yang tersedia antara lain seperti AK-47, M4A1, Kriss, Pisau, Kampak, dan P90. *weapon* memiliki lima sub menu yaitu *main*, *secondary*, *melee*, *explosive*, dan *special*.

##### 2. *Character*

Di sini pemain dapat membeli avatar yang akan digunakan di dalam permainan, baik karakter dari red team ataupun blue team. Selain itu, di

---

<sup>182</sup> *Ibid.*

<sup>183</sup> *Ibid.*

dalam menu ini pemain juga dapat membeli head, yaitu pelindung kepala untuk menambah pertahanan avatar. *Head* disini terdiri dari berbagai macam topeng dan helm tempur.

### 3. *Item*

Di dalam menu ini pemain dapat membeli benda-benda yang dapat menambah kemampuan bertempur dari avatar. Terdiri dari dua sub menu yaitu *duration* dan *consumable*.

### 4. *Set*

Pada dasarnya di dalam menu ini pemain dapat membeli benda-benda yang tersedia di dalam menu-menu lainnya. namun, di dalam menu ini benda di jual dalam sistem paket dengan harga yang sedikit lebih murah jika dibandingkan membeli secara terpisah.

Setelah memilih benda apa saja yang ingin dibeli, proses selanjutnya adalah mengklik kotak bertuliskan *buy*. Setelah proses selesai, maka benda-benda yang sudah dibeli oleh pemain akan secara otomatis masuk ke dalam layar inventory. Layar inventory dapat diakses melalui layar lobi *game*, di dalam layar inventori ini lah pemain dapat memasang benda-benda yang sudah dibeli ke tubuh avatar, ataupun mengganti tubuh avatar dengan avatar lainnya.

Benda-benda di dalam layar *shop* memiliki dua tipe harga yaitu yang dihargai dengan *point*, dan yang dihargai dengan *cash*. Benda yang dihargai dengan *cash* memiliki kisaran harga antara 220-8100 *cash*, sedangkan bagi yang *point* kisaran harganya adalah 26000-57000 *point*. Namun, benda-benda yang dihargai dengan *cash* memiliki masa pakai. Dengan tiga pilihan hari yaitu satu hari, tujuh hari dan tiga puluh hari. Jumlah hari yang dipilih akan mempengaruhi harga dari benda tersebut.

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, ada dua macam benda di dalam PB. Yaitu, yang dihargai dengan *point* dan *cash*. *Point* di sini bisa didapatkan dengan bermain PB dan melakukan hal-hal tertentu selama permainan, contohnya dengan melakukan *double head shot*. Sedangkan untuk *cash*, hanya bisa didapatkan dengan cara membeli *cash* tersebut. *Cash* disini didapatkan dengan membeli voucher yang disediakan oleh *gemschool*.

Ada dua macam voucher, yaitu voucher elektrik dan vouher fisik. Nominal dari vocher tersebut adalah :

**Tabel 2.1.** Perbandingan antara harga dan point *cash* pada Point Blank

HARGA	POINT CASH
Rp.10.000.	1.000 cash
Rp.30.000.	3.000 cash
Rp.50.000.	5.000 cash
Rp.100.000.	10.000 cash
Rp.200.000.	20.000 cash
Rp.300.000.	30.000 cash

Jika pemain sudah membeli voucher, maka pemain akan mendapatkan kode voucher. Kode voucher inilah yang akan dipaka untuk medapatkan *cash*, kode voucher ini dapat diuangkan menjadi *cash* melaluis situs *pb.gemschool.com*. pada halam utama situs tersebut, pemain dapat mengklik kotak bertuliskan isi *g-cash*. Setelah diklik akan muncul layar yang meminta *password* dan pemain ide pemain, setelah diisi maka akan muncul layar pengisian kode voucher. Selanjutnya pemain harus mengisikan kode voucher, dan mangklik kotak bertuliskan isi *g-cash*. Maka, *g-cash* pun akan bertambah, dan dapat digunakan untuk membeli barang-barang yang sudah dijelaskan sebelumnya.

## 3.2. Hukum Perjanjian

### 3.2.1. Pengertian Perjanjian

Perjanjian adalah kata yang sering digunakan pada kehidupan sehari-hari ketika ada dua pihak yang saling berjanji untuk melakukan sesuatu hal. Istilah ini juga dikenal dengan sebutan persetujuan karena kedua belah pihak setuju untuk melakukan sesuatu. Jika dilihat dari sisi hukum, perjanjian adalah suatu peristiwa

hukum yang menimbulkan suatu hubungan hukum di antara para pihak yang melakukan perjanjian tersebut.

Menurut Peter Knight dan J. Fitzsimons hakikat dari suatu perjanjian adalah merupakan langkah awal (*starting point*), langkah penentu (*setting point*) dan kerangka kerja (*legal frame work*) :

*“contract should provide frame work for an entire transaction to cover as many circumstances which may arise as possible. No contract can hope to cover all contingencies, but disputes can be largely avoided through well drafted contract which at least provide for the resolution of issues, even if they can not foresee what those issues might be”*.<sup>184</sup>

Di Indonesia pengaturan mengenai perjanjian ini terdapat di dalam Buku III KUHP. KUHP memberikan definisi mengenai perjanjian di dalam Pasal 1313 KUHP yang berbunyi perjanjian adalah suatu perbuatan di mana satu orang atau lebih mengikatkan diri terhadap satu orang lain atau lebih. Selain definisi yang berasal dari undang-undang, ada juga definisi-definisi yang diberikan oleh sarjana-sarjana seperti Subekti dan Wirjono.

Subekti mendefinisikan perjanjian sebagai suatu peristiwa di mana seseorang berjanji kepada seorang yang lain atau dimana dua orang itu saling berjanji untuk melaksanakan suatu hal.<sup>185</sup> Sedangkan menurut Wirjono, perjanjian adalah<sup>186</sup> suatu perhubungan hukum mengenai harta benda antara dua pihak dimana salah satu pihak berjanji atau dianggap berjanji untuk melakukan sesuatu hal atau untuk tidak melakukan sesuatu hal atau untuk tidak melakukan sesuatu hal, sedangkan pihak lain berhak untuk menuntut pelaksanaan janji itu.

Pada umumnya perjanjian tidak terikat kepada suatu bentuk tertentu. Perjanjian dapat dibuat secara lisan dan dapat juga dibuat dalam bentuk tertulis,

---

<sup>184</sup> Peter Knight dan J. Fitzsimons, *Legal Environment of Computing* (Australia: Addison-Wesley Longman Inc, 1991) dalam Edmon Makarim, *Pengantar Hukum Telematika (suatu Kompilasi Kajian)*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005), hal. 249.

<sup>185</sup> Subekti, *Hukum Perjanjian* (Jakarta: Intermasa, 1996), Hal. 1.(a).

<sup>186</sup> Wirjono, Prodjodikoro, *Azas-Azas Hukum Perjanjian, cet 8*, (Bandung: Mandar Maju, 2000), hal. 4.

jika dibuat tidak tertulis yang penting perjanjian tersebut mencakup janji-janji serta kesanggupan secara lisan tergantung pada obyek hukum yang diperjanjikan. Sedangkan jika dibuat tertulis maka perjanjian tersebut bersifat sebagai alat pembuktian apabila terjadi perselisihan.

Hukum perjanjian di Indonesia memberikan kebebasan seluas-luasnya kepada masyarakat untuk mengadakan perjanjian yang berisi apa saja, asalkan tidak melanggar ketertiban umum dan kesusilaan. Sehingga isi dari perjanjian tersebut dapat menentukan apakah suatu perjanjian dilarang atau tidak.

Di dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen terdapat peraturan mengenai larangan bagi pelaku usaha untuk membuat perjanjian bakuyang berisi:<sup>187</sup>

- a) menyatakan pengalihan tanggung jawab pelaku usaha;
- b) menyatakan bahwa pelaku usaha berhak menolak penyerahan kembali barang yang dibeli konsumen;
- c) menyatakan bahwa pelaku usaha berhak menolak penyerahan kembali uang yang dibayarkan atas barang dan/atau jasa yang dibeli oleh konsumen;
- d) menyatakan pemberian kuasa dari konsumen kepada pelaku usaha baik secara langsung maupun tidak langsung untuk melakukan segala tindakan sepihak yang berkaitan dengan barang yang dibeli oleh konsumen secara angsuran;
- e) mengatur perihal pembuktian atas hilangnya kegunaan barang atau pemanfaatan jasa yang dibeli oleh konsumen;
- f) memberi hak kepada pelaku usaha untuk mengurangi manfaat jasa atau mengurangi harta kekayaan konsumen yang menjadi obyek jual beli jasa;
- g) menyatakan tunduknya konsumen kepada peraturan yang berupa aturan baru, tambahan, lanjutan dan/atau pengubahan lanjutan yang dibuat sepihak oleh pelaku usaha dalam masa konsumen memanfaatkan jasa yang dibelinya;
- h) menyatakan bahwa konsumen memberi kuasa kepada pelaku usaha untuk pembebanan hak tanggungan, hak gadai, atau hak jaminan terhadap barang yang dibeli oleh konsumen secara angsuran.

---

<sup>187</sup> Indonesia (a), *Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen*, UU No.8 Tahun 1999, LN No.42 Tahun 1999. TLN No. 3821, Ps. 18 ayat (1).

Namun pada dasarnya suatu perjanjian harus memuat beberapa unsur perjanjian, yaitu :<sup>188</sup>

1. Unsur Essentialia

Unsur ini di dalam suatu perjanjian mewakili ketentuan-ketentuan berupa prestasi-prestasi yang wajib dilakukan oleh salah satu atau lebih pihak, yang mencerminkan sifat dari perjanjian tersebut, yang membedakannya secara prinsip dari perjanjian lainnya. unsur ini pada umumnya dipergunakan untuk memberikan rumusan definisi atau pengertian dari suatu perjanjian. Unsur ini juga merupakan unsur pokok yang wajib ada dalam perjanjian, seperti identitas para pihak yang harus dicantumkan dalam suatu perjanjian. sebab tanpa adanya unsur ini, maka perjanjian yang dimaksudkan untuk dibuat dan diselenggarakan oleh para pihak dapat menjadi beda, dan karenanya menjadi tidak sejalan dan sesuai dengan kehendak para pihak.<sup>189</sup>

2. Unsur Naturalia

merupakan unsur yang dianggap ada dalam perjanjian walaupun tidak dituangkan secara tegas dalam perjanjian, jadi pada dasarnya unsur ini pasti ada didalam suatu perjanjian, setelah unsur essentialianya diketahui secara pasti. Contohnya seperti itikad baik dari masing-masing pihak dalam perjanjian.

3. Unsur Accidentalialia

yaitu unsur tambahan atau pelengkap dalam suatu perjanjian, yang diberikan oleh para pihak dalam perjanjian. unsur ini dapat diatur secara menyimpang oleh para pihak sesuai kehendak para pihak, yang merupakan persyaratan khusus yang ditentukan secara bersama-sama oleh para pihak. Dengan demikian maka unsur ini pada hakekatnya bukan merupakan suatu bentuk prestasi yang harus dilaksanakan atau dipenuhi oleh para pihak. Contohnya seperti klausa tambahan yang berbunyi “barang yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan”.

---

<sup>188</sup> R. Setiawan, *Pokok-Pokok Hukum Perikatan*, Cet. Ketiga, (Bandung: Binacipta, 1986), hal. 50.

<sup>189</sup> Kartini Muljadi dan Gunawan Widjaja, *Perikatan Yang Lahir Dari Perjanjian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 86. (b).

Untuk menetapkan isi dari perjanjian perlu diadakan suatu penafsiran, sehingga jelas diketahui maksud-maksud pihak-pihak ketika mengadakan perjanjian itu. Undang-Undang memberikan beberapa pedoman untuk menafsirkan perjanjian, yaitu :<sup>190</sup>

- a. Jika kata-kata perjanjian jelas tidak diperkenankan untuk menyimpang daripadanya.
- b. Hal-hal yang menurut kebiasaan seamanya diperjanjikan dianggap secara diam-diam dimasukan dalam perjanjian, meskipun tidak dengan tegas dinyatakan.
- c. Semua janji yang dibuat dalam perjanjian harus diartikan dalam hubungan satu sama lain. Tapi janji harus ditafsirkan dalam rangka perjanjian seluruhnya.
- d. Jika ada keragu-raguan maka perjanjian harus ditafsirkan atas kerugian orang yang telah meminta diperjanjikannya sesuatu hal dan untuk keuntungan orang yang telah mengikat dirinya untuk itu.
- e. Meskipun bagaimana lusanya kata-kata dalam suatu perjanjian disusun, maka perjanjian itu hanya meliputi hal-hal yang nyata-nyata dimaksudkan oleh kedua belah pihak sewaktu membuat perjanjian.

### 2.2.2 Pengertian Perikatan

Di dalam pembahasan mengenai perjanjian maka pembahasan mengenai perikatan diperlukan karena perikatan adalah sumber terpenting dari perikatan. Perikatan merupakan istilah yang berbeda dengan perjanjian, perikatan adalah suatu istilah atau pernyataan yang bersifat abstrak, yang menunjuk pada hubungan hukum dalam lapangan harta kekayaan antara dua orang atau lebih orang atau pihak, dimana hubungan hukum tersebut melahirkan kewajiban kepada salah satu pihak yang terlibat di dalam hubungan tersebut.<sup>191</sup>

---

<sup>190</sup> Ari S. Hutagalung, *et al.*, *Hukum Kontrak Di Indonesia (Seri Dasar Hukum Ekonomi 5)*, (Jakarta: Proyek ELIPS, 1998), hal. 23.

<sup>191</sup> Kartini Muljadi dan Gunawan Widjaja, *Op. cit.* hlm. 1.(b).

Menurut Subekti perikatan adalah suatu perhubungan hukum antara dua orang atau dua pihak, berdasarkan mana pihak yang satu berhak menuntut suatu hal dari pihak yang lain, dan pihak yang lain berkewajiban untuk memenuhi tuntutan itu.<sup>192</sup>

Di Indonesia sendiri, istilah perikatan lebih terkenal dengan sebutan kontrak. Menurut *Black's Law Dictionary*, kontrak diartikan sebagai *an agreement between two or more parties creating obligation that are enforceable or otherwise recognizable at law*.<sup>193</sup> Berdasarkan definisi tersebut maka dapat dilihat bahwa perikatan dan kontrak memiliki pengertian yang sama.

Sehingga istilah kontrak atau perikatan dapat dibedakan dari perjanjian. Karena kontrak atau perikatan adalah istilah untuk hubungan hukum antara para pihak, sedangkan perjanjian adalah istilah hukum untuk peristiwa hukum yang menimbulkan kontrak tersebut.

Perikatan memiliki unsur-unsur sebagai berikut :<sup>194</sup>

- a. Adanya hubungan hukum;
- b. Mengenai kekayaan atau harta benda;
- c. Antara dua orang atau lebih;
- d. Memberikan hak kepada pihak yang satu yaitu kreditur;
- e. Adanya prestasi.

Pengaturan mengenai perikatan terdapat di dalam Buku III KUHPer, namun di dalam Buku III KUHPer tidak terdapat pasal yang menjelaskan definisi dari perikatan itu sendiri. Di dalam Buku III Pasal 1233 disebutkan bahwa tiap-tiap perikatan dilahirkan karena persetujuan, baik karena Undang-Undang. Dari pasal tersebut dapat dilihat bahwa hubungan antara perikatan dan perjanjian adalah bahwa perjanjian itu menerbitkan perikatan. Hal ini diperkuat oleh ketentuan di dalam Pasal 1313 KUHPerdara yang menyebutkan bahwa, “perjanjian adalah

---

<sup>192</sup> Subekti, *op. cit.* Hal. 1.(a).

<sup>193</sup> Bryan A. Garner, ed., *Black's Law Dictionary*, 7<sup>th</sup> Ed. (St. Paul: West Publishing, 1999).

<sup>194</sup> I.G Rai Widjaja, *Merancang Suatu Kontrak*, cet 2, (Jakarta: Kesaint Blanc: 2002), hal. 16.

suatu perbuatan di mana satu orang atau lebih mengikatkan diri terhadap satu orang lain atau lebih". Jadi perjanjian adalah sumber perikatan itu sendiri.

Perjanjian merupakan sumber terpenting yang melahirkan perikatan, perikatan itu paling banyak diterbitkan oleh suatu perjanjian, tetapi ada juga sumber-sumber lain yang melahirkan perikatan, sumber-sumber lain ini tercakup dalam nama undang-undang. Jadi, ada perikatan yang lahir dari perjanjian dan perikatan yang lahir dari undang-undang.<sup>195</sup> Perikatan yang lahir dari undang-undang dapat dibagi lagi menjadi perikatan yang lahir dari undang-undang saja dan yang lahir dari undang-undang karena suatu perbuatan orang. Perikatan yang lahir karena undang-undang semata adalah perikatan yang dengan terjadinya peristiwa-peristiwa tertentu, ditetapkan melahirkan suatu hubungan hukum diantara pihak-pihak yang bersangkutan, terlepas dari kemauan pihak-pihak tersebut.<sup>196</sup> Sedangkan perikatan yang lahir dari undang-undang karena suatu perbuatan orang dapat dibagi lagi dari suatu perbuatan yang diperbolehkan dan yang lahir dari perbuatan yang berlawanan dengan hukum.<sup>197</sup>

Dari definisi-definisi yang sudah disebutkan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa di dalam perikatan harus melibatkan sekurang-kurangnya dua pihak. Satu pihak yang berhak menuntut sesuatu, dinamakan kreditur atau si berpiutang, sedangkan pihak yang lain berkewajiban memenuhi tuntutan dinamakan debitur atau si berutang.<sup>198</sup>

Menurut Munir Fuady di dalam suatu perikatan, pihak debitur memiliki unsur-unsur *Schuld* dan/atau *Haftung*.<sup>199</sup> *Schuld* adalah kewajiban debitur untuk melaksanakan prestasinya, terlepas dari ada tidaknya sanksi/harta benda yang dipertaruhkannya. Sedangkan yang dimaksud dengan *haftung* adalah tanggung

---

<sup>195</sup> Subekti, *op. cit.*, hal. 1.(a).

<sup>196</sup> Subekti, *Pokok-Pokok hukum Perdata, cet 29*, (Jakarta: Intermasa,2001), hal. 123. (b).

<sup>197</sup> *Ibid.*

<sup>198</sup> Subekti, *op. cit.* Hal. 1.(a).

<sup>199</sup> Munir Fuady, *Hukum Kontrak (Dari Sudut Pandang Hukum Bisnis)*,(Bandung: PT. Citrus Aditya Bakti, 2001), hal. 25.

jawab yuridis/ harat benda, terlepas dari siapa yang harus melaksananakan prestasinya.

Jika seorang debitur tidak mau membayar hutang, kewajiban membayar hutang tersebut merupakan schuld, sementara jika harta bendanya harus disita, maka tanggung jawab yuridis untuk merelakan hartanya disebut *haftung*.<sup>200</sup> Pada umumnya seorang debitur mempunyai unsur *schuld* ataupun *haftung* sekaligus. Akan tetapi dalam hal-hal tertentu, tidak selalu pada seorang debitur terdapat unsur *schuld* dan *haftung* sekaligus.

### 3.2.3. Macam-Macam Perikatan

Perikatan memiliki berbagai macam bentuk, yang paling sederhana adalah perikatan murni. Perikatan ini terjadi pada saat masing-masing pihak terdiri dari satu orang, sedangkan sesuatu yang dituntut hanyab berupa satu hal, dan penuntutan ini dapat dilakukan seketika.<sup>201</sup> Selain bentuk tersebut masih ada beberapa bentuk lain perikatan yang terdapat di dalam KUHPer. Menurut Mariam Darus, KUHPerdata membedakan jenis perikatan sebagai berikut :<sup>202</sup>

1. Perikatan untuk memberikan sesuatu, berbuat sesuatu, dan tidak berbuat sesuatu

Perikatan memberi sesuatu adalah perikatan untuk menyerahkan (*leveren*) dan merawat benda (*prestasi*) sampai pada saat penyerahaan dilakukan. Kewajiban meyerahkan adalah merupakan kewajiban pokok dan kewajiban merawat adalah kewajiban prepatoir<sup>203</sup>. Di dalam kewajiban untuk memberikan benda itu ditentukan pula bahwa debitur harus memelihara benda-benda tersebut sebagai bapak rumah tangga yang baik.<sup>204</sup>

---

<sup>200</sup> *Ibid.*

<sup>201</sup> *Ibid.* Hal. 4.

<sup>202</sup> Mariam Darus, KUHPerdata Buku III Hukum Perikatan Dengan Penjelasan (Bandung: Alumni, 1996) hal. 13.

<sup>203</sup> Kewajiban prapatoir maksudnya adalah hal-hal yang harus dilakukan oleh debitur menjelang penyerahan dari benda yang diperjanjikan.

<sup>204</sup> Ari S. Hutagalung, *et al.*, *Op. cit.*, hal. 7.

Perikatan untuk berbuat sesuatu, apabila yang berhutang tidak memenuhi kewajibannya di dalam perikatan untuk berbuat sesuatu atau tidak berbuat sesuatu, maka diselesaikan dengan memberikan ganti rugi berupa biaya rugi dan bunga.<sup>205</sup>

## 2. Perikatan bersyarat

Suatu perikatan dapat dikatakan bersyarat apabila perikatan tersebut digantungkan pada suatu peristiwa yang masih akan datang dan masih belum tentu akan terjadi, baik secara menanggihkan lahirnya perikatan hingga terjadinya peristiwa macam itu, maupun secara membatalkan perikatan menurut terjadinya atau tidak terjadinya peristiwa tersebut.<sup>206</sup> Suatu syarat harus secara tegas dicantumkan dalam perikatan. UU menentukan syarat-syarat yang tidak boleh dicantumkan dalam perikatan, yaitu:<sup>207</sup>

- a. Bertujuan melakukan sesuatu yang tidak mungkin dilaksanakan
- b. Bertentangan dengan kesusilaan
- c. Dilarang Undang-Undang
- d. Pelaksanaannya tergantung dari kemauan orang yang terikat

## 3. Perikatan dengan ketetapan waktu;

Perikatan adalah bersyarat jika digantungkan pada suatu peristiwa yang masih akan datang dan belum tentu terjadi, baik secara menanggihkan perikatan hingga terjadinya peristiwa semacam itu menurut terjadi atau tidak terjadinya peristiwa tersebut.<sup>208</sup> Perikatan ini menanggihkan pelaksanaannya, ataupun menentukan lama waktu berlakunya suatu perjanjian atau perikatan.

## 4. Perikatan mana suka (Perikatan alternatif);

Dalam perikatan ini si berhutang dibebaskan jika ia menyerahkan salah satu dari dua barang yang disebutkan dalam perjanjian, tapi ia tidak boleh memaksa si berpiutang untuk menerima sebagian dari barang yang satu dan sebagian

---

<sup>205</sup> *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata [Burgerlijk Wetboek]*, diterjemahkan oleh R. Subekti dan R. Tjitro-sudibio, cet.8, (Jakarta: Pradnya Paramita, 1976), ps. 1239.

<sup>206</sup> Subekti, *op. cit.*, hal. 4.(a).

<sup>207</sup> *Kitab Undang-Undang Hukum Peradatan, Op.cit.*, ps. 1338.

<sup>208</sup> Ari S. Hutagalung, *et al.*, *op. cit.*, hal. 8.

barang yang lainnya.<sup>209</sup> Hak memilih ada pada si berutang, jika hak ini tidak secara tegas diberikan kepada si berpiutang, perikatan alternatif menjadi murni jika salah satu dari barang-barang yang dijanjikan hilang :<sup>210</sup>

- a. Jika salah satu dari kedua barang yang dijanjikan tidak dapat menjadi pokok perikatan;
- b. Jika salah satu barang yang dijanjikan itu hilang atau musnah; dan
- c. Jika salah satu barang yang dijanjikan karena kesalahandari yang berutang tidak lagi dapat dapat diserahkan.

5. Perikatan tanggung menanggung;

Di dalam perikatan macam ini, di salah satu pihak terdapat beberapa orang. Dalam hal beberapa orang terdapat di pihak debitur, maka tiap-tiap debitur tersebut dapat dituntut untuk memnuhi seluruh hutang. dalam hal beberapa orang terdapat di pihak kreditur, maka tiap-tiap kreditur berhak untuk menuntut pembayaran seluruh hutang. Dengan sendirinya pembayaran yang dilakukan oleh seorang debitur, membebaskan debitur-debitur yang lainnya. Begitu pula pembayaran yang dilakukan kepada salah seorang kreditur membebaskan si berutang terhadap kreditur-kreditur lainnya.<sup>211</sup>

6. Perikatan yang dapat dibagi dan tidak dapat dibagi; dan

Suatu perikatan, dapat atau tidak dapat dibagi, adalah sekedar prestasinya dapat dibagi menurut imbangan, pembagian mana tidak boleh mengurangi hakekat prestasi itu. Soal dapat atau tidak dapat dibaginya prestasi itu tergantung sifat barang yang tersangkut di dalamnya, tetapi juga dapat disimpulkan dari maksudnya perikatan itu.<sup>212</sup> Perbedaan perikatan yang dapat dibagi dan perikatnya yang tidak dapat dibagi itu lebih tepat bukan karena didasarkan kepada sifat dan maksud perikatan itu, tetapi kretia untuk membedakan ialah

---

<sup>209</sup> *Loc. cit.*, ps. 1272.

<sup>210</sup> *Loc. cit.*, hal. 9.

<sup>211</sup> Subekti, *Op. cit.*, hal. 8.(a).

<sup>212</sup> *Ibid.*, hal. 9.

apakah suatu perikatan itu ditinjau dari segi pengertian hukum dapat dibagi atau tidak.<sup>213</sup>

#### 7. Perikatan dengan ancaman hukuman.

Perikatan ini adalah suatu perikatan dimana ditentukan bahwa si berutang, untuk jaminan pelaksanaan perikatannya, diwajibkan melakukan sesuatu apabila perikatannya tidak dipenuhi. Penetapan pemberian hukuman ini dimaksudkan sebagai gantinya penggantian kerugian yang diderita oleh si berpiutang karena tidak dipenuhinya atau dilanggarnya perjanjian.<sup>214</sup> Maksud dari ancaman hukuman tersebut adalah untuk memastikan agar perikatan tersebut benar-benar dipenuhi, dan untuk menetapkan jumlah ganti rugi tertentu apabila terjadi wanprestasi dan untuk menghindari pertengkaran tentang hal tersebut.<sup>215</sup>

#### 3.2.4 Asas-Asas Perjanjian

Dalam rangka menciptakan keseimbangan dan memelihara hak-hak yang dimiliki oleh para pihak sebelum perjanjian yang dibuat menjadi perikatan yang mengikat bagi para pihak. KUHPer mengatur mengenai berbagai asas umum yang merupakan pedoman atau patokan serta menjadi batas atau rambu dalam mengatur dan membentuk perjanjian yang akan dibuat hingga pada akhirnya menjadi perikatan yang berlaku bagi para pihak yang dapat dipaksakan pelaksanaannya. Asas-asas tersebut adalah:

##### a. Asas Personalia

Asas ini diatur di dalam Pasal 1335 KUHPer yang menyebutkan bahwa “pada umumnya tidak ada seorang pun dapat mengikatkan diri atas namanya sendiri atau meminta ditetapkannya suatu janji selain untuk dirinya sendiri”. Dari rumusan tersebut dapat dilihat bahwa pada dasarnya suatu perjanjian oleh seseorang dalam kapasitasnya sebagai individu, subyek hukum pribadi, hanya akan berlaku dan mengikat bagi dirinya

---

<sup>213</sup> Ari S. Hutagalung, *et al.*, *op. cit.*, hal. 11.

<sup>214</sup> Subekti, *op. cit.* hal. 11.(a)

<sup>215</sup> Ari S. Hutagalung, *et al.*, *op. cit.*, hal. 12.

sendiri.<sup>216</sup> Namun asas ini mempunyai suatu pengecualian, yaitu dalam bentuk yang dinamakan janji untuk pihak ketiga. Dalam janji pihak ketiga ini, seseorang membuat suatu perjanjian, dimana perjanjian tersebut memperjanjikan hak-hak bagi orang lain.<sup>217</sup>

b. Asas Konsensualitas

Hukum perjanjian dalam Buku III KUHPer menganut asas ini, artinya perjanjian sudah mengikat para pihak yang membuatnya sejak detik tercapainya kata sepakat mengenai hal-hal yang diperjanjikan. Dengan demikian perjanjian sudah sah dan mengikat para pihak tanpa perlu suatu formalitas tertentu atau perbuatan tertentu.<sup>218</sup> Terhadap asas ini terdapat pengecualian yaitu bagi perjanjian formil<sup>219</sup> dan perjanjian riil.<sup>220</sup>

c. Asas Kebebasan Berkontrak

Dengan asas kebebasan berkontrak ini, para pihak yang membuat dan mengadakan perjanjian diperbolehkan untuk menyusun dan membuat kesepakatan atau perjanjian yang melahirkan kewajiban apa saja, selama dan sepanjang prestasi yang wajib dilakukan tersebut bukanlah sesuatu yang terlarang. Dengan demikian para pihak diberi kesempatan untuk membuat klausa-klausa yang menyimpang dari ketentuan Buku III KUHPer. Ketentuan yang dapat disimpangi adalah ketentuan yang bersifat pilihan, sedangkan ketentuan yang sifatnya memaksa seperti syarat sahnya perjanjian adalah ketentuan yang tidak dapat disimpangi oleh para pihak.<sup>221</sup>

d. Asas Itikad Baik

---

<sup>216</sup> Kartini muljadi dan gunawan widjaja, *op. cit.*, hal. 15.

<sup>217</sup> Sri Soesilowati Mahdi, Surini Ahlan Sjarif, dan Akhmad Budi Cahyono, *Hukum Perdata (Suatu Pengantar)*, (Jakarta: CV Gitama Jaya, 2005), hal. 148.

<sup>218</sup> *Ibid.* hal. 145.

<sup>219</sup> Perjanjian formil adaah perjanjian yang disamping memenuhi syarat kata sepakat juga harus memenuhi formalitas tertentu, seperti perjanjian perdamaian yang harus dibuat secara tertulis sesuai dengan yang diatur di dalam Pasal 1851 ayat (2) KUHPer.

<sup>220</sup> Perjanjian riil ialah perjanjian yang harus memenuhi kata sepakat dan perbuatan tertentu untuk melahirkan perjanjian.

<sup>221</sup> Sri Soesilawati Mahdi; Surini Ahlan Sjarif; dan Akhmad Budi Cahyono, hal. 146.

Asas ini terkandung di dalam Pasal 1338 ayat (3) KUHPer yang menyatakan bahwa “perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik”. Ketentuan ini member wewenang kepada hakim untuk mengawasi pelaksanaan perjanjian supaya tidak bertentangan dengan rasa keadilan. Itikad baik dalam perjanjian mengacu pada kepatutan dan keadilan sehingga dalam pelaksanaan perjanjian diisyaratkan dilaksanakan dengan itikad baik.<sup>222</sup>

### 3.2.5 Syarat-Syarat Sahnya Suatu Perjanjian

Suatu perjanjian harus memenuhi syarat-syarat tertentu agar perjanjian tersebut dapat menjadi sah dan mengikat kedua belah pihak. Syarat sahnya suatu perjanjian dapat digolongkan sebagai berikut :<sup>223</sup>

1. Syarat sah yang umum, yang terdiri dari :
  - a) Syarat sah umum berdasarkan Pasal 1320 KUHPer, yang terdiri atas:
    - i. Kesepakatan kehendak;
    - ii. Wenang berbuat;
    - iii. Perihal tertentu; dan
    - iv. Kausa yang legal.
  - b) Syarat sah umum di luar Pasal 1338 dan 1339 KUHPer, yang terdiri atas:
    - i. Syarat itikad baik;
    - ii. Syarat sesuai kebiasaan;
    - iii. Syarat sesuai dengan kepatutan;
    - iv. Syarat sesuai dengan kepentingan umum.
2. Syarat sah yang khusus, yang terdiri dari :
  - i. Syarat tertulis untuk kontrak-kontrak tertentu;
  - ii. Syarat akta notaries untuk kontrak-kontrak tertentu;

---

<sup>222</sup> *Ibid.*, hal. 147.

<sup>223</sup> Munir fuady, *op. cit.*, hal. 33-34.

- iii. Syarat akta pejabat tertentu (yang bukan notaries) untuk kontrak-kontrak tertentu;
- iv. Syarat izin dari yang berwenang.

Seiring dengan perkembangan doktrin hukum, selanjutnya syarat sah yang umum berdasarkan Pasal 1320 KUHPer digolongkan lagi ke dalam :<sup>224</sup>

1. Dua unsur pokok yang menyangkut subyek (pihak) yang mengadakan perjanjian (unsur subyektif).
  - a) Kesepakatan mereka yang mengikatkan dirinya.

Pengertian sepakat dilukiskan sebagai pernyataan kehendak yang disetujui (*overeenstemende verklaring*) antara pihak-pihak. Pernyataan pihak yang menawarkan dinamakan tawaran (*offerte*) dan pernyataan pihak yang menerima tawaran dinamakan akseptasi (*acceptie*)<sup>225</sup>. Jadi kesepakatan dimulai dari adanya unsur penawaran oleh salah satu pihak, diikuti dengan penerimaan penawaran tersebut dari pihak lainnya, sehingga akhirnya terjadilah suatu perjanjian.

Kesepakatan di antara para pihak pada prinsipnya adalah manifestasi dari asas konsensualitas. Dengan sepakat atau juga dinamakan perizinan, dimaksudkan bahwa kedua subyek yang mengadakan perjanjian itu harus bersepakat, setuju atau seia sekata mengenai hal-hal yang pokok dari perjanjian yang diadakan itu. Apa yang dikehendaki pihak yang satu juga dikehendaki oleh pihak yang lain.<sup>226</sup> Dengan adanya kata sepakat dalam mengadakan perjanjian ini, berarti kedua belah pihak haruslah mempunyai kebebasan kehendak. Para pihak tidak mendapat suatu tekanan yang mengakibatkan cacat bagi perwujudan kehendak tersebut.<sup>227</sup>

---

<sup>224</sup> Kartini muljadi dan gunawan widjaja, *op. cit.*, hal. 93.(b).

<sup>225</sup> Mariam Darus Badruksaman, KUHPerdata Buku III Hukum Perikatan Dengan Penjelasan, (Bandung: alumni, 1993), hal. 98.

<sup>226</sup> Subekti, *op. cit.*, hal. 17.(a).

b) Kecakapan untuk membuat suatu perikatan

Orang yang membuat suatu perjanjian harus cakap menurut hukum. Pada dasarnya, setiap orang yang sudah dewasa atau akil baliq dan sehat pikirannya, adalah cakap menurut hukum. Dalam Pasal 1330 KUHPerdara disebut sebagai orang-orang yang tidak cakap untuk membuat suatu perjanjian :<sup>228</sup>

1. Orang yang belum dewasa;

kriteria mengenai orang yang dapat dianggap dewasa terdapat di dalam Pasal 330 KUHPer, yaitu:<sup>229</sup>

- a) Sudah genap berumur 21 tahun; atau
- b) Sudah kawin walaupun belum genap berumur 21 tahun; atau
- c) Sudah kawin dan kemudian bercerai walaupun belum genap berumur 21 tahun.

Namun dengan dengan keluarnya UU Perkawinan, maka ketentuan dewasa diubah menjadi berumur 18 tahun atau sudah pernah kawin. Dengan demikian umur dewasa 21 tahun sebagaimana ditentukan dalam KUHPer sudah tidak berlaku lagi. hal ini juga suda dikuatkan dengan oleh Mahkamah Agung, antara lin dalm putusannya No. 477 K/Sip/1976, tanggal 13 oktober 1976.<sup>230</sup>

2. Mereka yang ditaruh di dalam pengampuan;

Menurut Pasal 433 KUHPer, orang yang ditaru dibawah pengampuan tersebut adalah:<sup>231</sup>

- a) Orang yang dungu (onoozelheid);
- b) Orang gila;

---

<sup>227</sup> Subekti, *Aspek-Aspek Hukum Perikatan Nasional*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1988), hal. 16.(c).

<sup>228</sup> Subekti, *Lo. cit.*, (a).

<sup>229</sup> Munir fuady, *Op. cit.*, hal. 65.

<sup>230</sup> Subekti, *Lo. Cit*, (a).

<sup>231</sup> *Ibid*, hal .69.

- c) Orang yang mata gelap (razernij);
- d) Orang yang boros.

3. Orang perempuan dalam hal-hal yang ditetapkan oleh undang-undang dan semua orang kepada siapa undang-undang telah melarang membuat perjanjian-perjanjian tertentu. *Rationale* dari ketentuan ini adalah agar jangan sampai ada nakhoda dalam satu perahu. Sebab, dalam suatu perkawinan, pihak suami lah yang dianggap sebagai nakhodanya (kepala rumah tangga).<sup>232</sup>

Akan tetapi dengan adanya SEMA Nomor 3 Tahun 1963 dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan Pasal 31, kedudukan wanita yang telah bersuami itu diangkat ke derajat yang sama dengan pria, untuk mengadakan perbuatan hukum dan menghadap di depan pengadilan ia tidak memerlukan lagi bantuan dari suaminya.<sup>233</sup>

2. Dua unsur pokok yang berhubungan langsung dengan obyek perjanjian (unsur objektif)

a) Mengenai suatu hal tertentu.

KUHPer menjelaskan maksud hal tertentu, dengan member rumusan dalam Pasal 1333 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang berbunyi sebagai berikut :<sup>234</sup>

“suatu perjanjian harus mempunyai sebagai pokok perjanjian berupa suatu kebendaan yang paling sedikit ditentukan jenisnya. Tidaklah menjadi halangan bahwa jumlah kebendaan tidak tentu, asal saja jumlah itu kemudian dapat ditentukan atau dihitung”.

Beberapa persyaratan yang ditentukan oleh Undang-Undang (*in casu* KUHPer) terhadap objek tertentu dari kontrak, khususnya jika objek tersebut berupa barang, adalah sebagai berikut :<sup>235</sup>

---

<sup>232</sup> *Ibid*, hal. 70.

<sup>233</sup> Badruzaman, *op. cit.*, hal. 104.

<sup>234</sup> Kartini muljadi dan gunawan widjaja, *Op. cit.*, hal. 32. (b).

<sup>235</sup> Amir fuady, *Op. cit.*, hal. 72.

1. Barang yang merupakan objek tersebut haruslah barang yang dapat diperdagangkan (*vide* Pasal 1332 KUHPer);
  2. Pada saat kontrak dibuat, minimal barang tersebut sudah dapat ditentukan jenisnya (*vide* Pasal 1333 ayat (1) KUHPer);
  3. Jumlah barang tersebut boleh tidak tertentu, asal saja jumlah tersebut kemudian ditentukan atau dihitung (*vide* Pasal 1333 ayat (2) KUHPer);
  4. Barang tersebut dapat juga barang yang baru akan ada di kemudian hari (*vide* Pasal 1334 ayat (1) KUHPer);
  5. Tetapi tidak dapat dibuat kontrak terhadap barang yang masih ada di dalam warisan yang belum terbuka (*vide* Pasal 1334 ayat (2) KUHPer).
- b) Suatu sebab yang halal.

KUHPer Tidak memberikan pengertian atau definisi mengenai “sebab” yang dimaksud di dalam Pasal 1320 KUHPer. Namun berdasarkan pendapat dari Subekti, yang dimaksud dengan sebab atau *causa* dari suatu perjanjian adalah isi dari perjanjian itu sendiri.<sup>236</sup>

Walaupun tidak memberikan definisi mengenai sebab, di dalam Pasal 1335 KUHPer dijelaskan bahwa yang disebut dengan sebab yang halal adalah bukan tanpa sebab, bukan sebab yang palsu, dan bukan sebab yang terlarang. Selanjutnya pada Pasal 1336 KUHPer dijelaskan dinyatakan lebih lanjut bahwa “jika tidak dinyatakan suatu sebab, tetapi ada sebab yang tidak terlarang, atau jika ada sebab lain selain daripada yang dinyatakan itu, perjanjian itu adalah sah”. Dari rumusan tersebut dapat dilihat bahwa memang pada dasarnya undang-undang tidak pernah mempersoalkan apakah yang menjadi alasan atau dasar dibentuknya perjanjian tertentu, yang ada diantara para pihak. Mungkin saja suatu perjanjian dibuat berdasarkan alasan tidak mutlak sama antara kedua belah pihak yang mengadakan perjanjian tersebut.<sup>237</sup>

---

<sup>236</sup> Subekti, *Op. cit.* hal. 20. (a).

Akibat hukum perjanjian yang berisi sebab yang tidak halal adalah bahwa perjanjian itu batal demi hukum. Jadi tidak ada dasar untuk memenuhi pemenuhan perjanjian, karena dari semula dianggap tidak ada perjanjian. demikian juga apabila perjanjian yang dibuat itu tanpa causa atau sebab perjanjian tersebut dianggap tidak pernah ada.<sup>238</sup>

### 3.2.7 Wanprestasi

Apabila debitur tidak melakukan apa yang dijanjikannya, maka dikatakan ia melakukan wanprestasi. Ia alpa atau lalai atau ingkar janji, atau juga mealnggar perjanjian, bila ia melakukan atau berbuat sesuatu yang tidak boleh dilakukannya. Wanprestasi berasal dari istilah aslinya dalam bahasa Belanda “*wanprestatie*”, artinya tidak memenuhi kewajiban yang telah ditetapkan dalam perikatan, baik perikatan yang timbul karena perjanjian maupun perikatan yang timbul karena undang-undang.<sup>239</sup>

Wanprestasi seorang debitur dapat berupa empat macam:<sup>240</sup>

1. Tidak melakukan apa yang disanggupi akan dilakukannya;
2. Melaksanakan apa yang dijanjikannya, tetapi tidak sebagaimana dijanjikan;
3. Melakukan apa yang dijanjikannya tapi terlambat;
4. Melakukan sesuatu yang menurut perjanjian tidak boleh dilakukannya.

Terhadap kelalaian debitur (si debitur sebagai pihak yang wajib melakukan sesuatu), diancamkan beberapa sanksi atau hukuman. Hukuman bagi debitur yang lalai ada empat macam, yaitu:<sup>241</sup>

1. Membayar kerugian yang diderita oleh kreditur atau dengan singkat dinamakan ganti rugi;
2. Pembatalan perjanjian atau dinamakan juga pemecahan perjanjian;
3. Peralihan risiko;

---

<sup>237</sup> Kartini muljadi dan gunawan widjaja, *Op. cit.*, hal. 161-162. (b)

<sup>238</sup> Abdilkadir Muhammad, *Hukum Perikatan*, (Bandung: PT Citra Aditya bakti, 1992), hal. 96.

<sup>239</sup> *Ibid.* hal. 20.

<sup>240</sup> Subekti, *op. cit.* hal. 45.(b).

<sup>241</sup> *Ibid.*

4. Membayar biaya perkara kalau sampai diperkarakan di depan hakim.

### 3.2.8. Perjanjian Jual Beli

Jual beli adalah salah satu aktivitas harian dari manusia di dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Yang menjadi objek di dalam jual beli adalah suatu barang. Pada prakteknya jual beli secara umum selalu diawali oleh proses negosiasi antara pihak penjual dan pihak pembeli untuk menemukan suatu kesepakatan mengenai jumlah uang yang harus dibayarkan oleh pihak pembeli kepada pihak penjual, untuk mendapatkan barang yang menjadi objek jual beli tersebut. Dari proses tersebut lah dapat dilihat segi hukum dari jual beli itu sendiri, karena di dalam jual beli tersebut telah terjadi persetujuan dimana pihak pembeli mengikatkan diri untuk memberikan sejumlah uang yang telah disepakati, kepada pihak penjual. Sementara itu pihak penjual mengikatkan diri untuk menyerahkan barang yang dijual kepada pihak yang sudah membayarkan sejumlah uang kepadanya.

Menurut Pasal 1457 KUHPer jual beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain membayar untuk harga yang telah dijanjikan. Dari rumusan tersebut maka dapat dilihat bahwa jual beli melahirkan kewajiban secara bertimbal balik kepada para pihak yang membuat perjanjian jual beli tersebut. Dari sisi penjual, penjual diwajibkan untuk menyerahkan suatu kebendaan, yang menurut Pasal 1332 jo. Pasal 1333 ayat (1) KUHPer haruslah kebendaan yang dapat diperdagangkan dan paling sedikit telah ditentukan jenisnya. Selanjutnya dari sisi pembeli, pembeli diwajibkan untuk memberikan sesuatu, yang dalam hal ini adalah uang yang telah ditentukan nilai mata uang dan jumlahnya.<sup>242</sup>

Unsur-unsur pokok perjanjian jual beli adalah barang dan harga. Sesuai dengan asas konsensualisme yang menjiwai hukum perjanjian, perjanjian jual beli itu sudah dilahirkan pada detik tercapainya sepakat mengenai barang dan harga. Begitu suatu pihak sudah setuju tentang barang dan harga, maka lahirlah perjanjian jual beli yang sah. Sifat konsensual dari jual beli tersebut ditegaskan

---

<sup>242</sup> Kartini muljadi dan gunawan widjaja, *Op. cit.*, hal. 27. (b).

dalam Pasal 1458 KUHPer yang berbunyi “jual beli sudah dianggap sudah terjadi antara kedua belah pihak seketika setelah mereka mencapai sepakat tentang barang dan harga, meskipun barang itu belum diserahkan maupun harganya belum dibayar.”<sup>243</sup>

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, karena sudah melakukan suatu perjanjian maka muncul hubungan hukum di antara pihak-pihak yang melakukan perjanjian tersebut, sehingga lahirlah juga hak dan kewajiban dari masing-masing pihak, yaitu :

#### 1. Kewajiban-Kewajiban Pihak Penjual

Penjual memiliki tiga kewajiban pokok, mulai dari sejak jual beli terjadi menurut ketentuan 1458 KUHPer. Menurut ketentuan tersebut, secara prinsip penjual memiliki kewajiban untuk.<sup>244</sup>

- a) Memelihara dan merawat kebendaan yang akan diserahkan kepada pembeli hingga saat penyerahannya;

Kewajiban penjual untuk memelihara dan merawat kebendaan hingga saat kebendaan adalah kewajiban yang dibebankan berdasarkan ketentuan umum mengenai perikatan untuk menyerahkan atau memberikan sesuatu sebagaimana diatur dalam Pasal 1235 KUHPer yang menyatakan bahwa:

“Dalam tiap-tiap perikatan untuk memberikan sesuatu adalah termaktub kewajiban untuk menyerahkan kebendaan yang bersangkutan dan untuk merawatnya sebagai seorang kepala rumah tangga yang baik, sampai saat penyerahan. Kewajiban yang terakhir ini adalah kurang atau lebih luas terhadap persetujuan-persetujuan tertentu tertentu, yang akibat-akibatnya mengenai hal ini akan ditunjuk dalam bab yang bersangkutan”.<sup>245</sup>

<sup>243</sup> Subekti, *Aneka Perjanjian*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1995), hal. 2. (d).

<sup>244</sup> *Loc. cit.* hal. 127.

<sup>245</sup> *Ibid.* 128

- b) Menyerahkan kebendaan yang dijual pada saat yang telah ditentukan, atau jika tidak telah ditentukan saatnya, atas permintaan pembeli;

Kewajiban ini adalah untuk menyerahkan kebendaan yang dijual sesuai dengan amanat Pasal 1459 KUHPer yang bertujuan untuk memindahkan hak milik dari kebendaan yang dijual tersebut kepada pembeli. Kewajiban menyerahkan hak milik meliputi segala perbuatan yang menurut hukum diperlukan untuk mengalihkan hak milik atas barang yang diperjual-belikan itu dari si penjual kepada si pembeli.<sup>246</sup> Penyerahan ini harus dilakukan berdasarkan jenis kebendaan yang dijual.

- c) Menanggung kebendaan yang dijual tersebut;

Kewajiban ini diatur di dalam Pasal 1491 KUHPer, kewajiban itu adalah:<sup>247</sup>

- (1) Penanggungan bahwa pembeli akan menguasai kebendaan yang dibeli olehnya secara aman dan tenteram;
- (2) Penanggungan bahwa kebendaan yang dibeli tersebut bebas dari cacat-cacat tersembunyi, yang dapat menerbitkan alasan untuk membatalkan pembelian tersebut.

- d) Kewajiban yang diatur di dalam Pasal 7 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, menurut Pasal tersebut seorang penjual yang Dalam hal ini adalah pelaku usaha wajib untuk:

- (1) beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya;
- (2) memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan;
- (3) memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;

---

<sup>246</sup> Subekti, *Op. cit.* hal. 9. (d).

<sup>247</sup> *Loc. cit.* hal. 169.

- (4) menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku;
- (5) memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji, dan/atau mencoba barang dan/atau jasa tertentu serta memberi jaminan dan/atau garansi atas barang yang dibuat dan/atau yang diperdagangkan;
- (6) memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
- (7) memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.

## 2. Kewajiban-Kewajiban Pihak Pembeli

Kewajiban utama pembeli ialah membayar harga pembelian pada waktu dan di tempat sebagaimana ditetapkan menurut persetujuan. Apabila tidak ada perjanjian yang menetapkan tempat dan waktu maka pembayaran dianggap akan tunduk kepada undang-undang yaitu ditempat dan pada waktu penyerahan barang sesuai dengan peraturan Pasal 1514 KUHP.

Selain itu menurut Pasal 5 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, pembeli memiliki beberapa kewajiban yaitu:

- a) Membaca atau mengikuti petunjuk informasi dan prosedur pemakaian atau pemanfaatan barang dan/atau jasa, demi keamanan dan keselamatan;
- b) Beritikad baik dalam melakukan transaksi pembelian barang dan/atau jasa;
- c) Membayar sesuai dengan nilai tukar yang disepakati;
- d) Mengikuti upaya penyelesaian hukum sengketa perlindungan konsumen secara patut.

## 3. Hak-Hak Pihak Penjual

Menurut Pasal 6 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, hak-hak dari penjual antara lain adalah:

- a) Hak untuk menerima pembayaran yang sesuai dengan kesepakatan mengenai kondisi dan nilai tukar barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
- b) Hak untuk mendapat perlindungan hukum dari tindakan konsumen yang beritikad tidak baik;
- c) Hak untuk melakukan pembelaan diri sepatunya di dalam penyelesaian hukum sengketa konsumen;
- d) Hak untuk rehabilitasi nama baik apabila terbukti secara hukum bahwa kerugian konsumen tidak diakibatkan oleh barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;

#### 4. Hak-Hak Pihak Pembeli

Menurut Pasal 4 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, hak-hak dari pembeli antara lain adalah:

Hak konsumen adalah :

- a) Hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa;
- b) Hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;
- c) Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa;
- d) Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan;
- e) Hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;
- f) Hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya.

### 3.3. Tanggung Jawab Pelaku Usaha Terhadap Konsumen

#### 3.3.1. Hubungan Pelaku Usaha Dengan Konsumen

Pemahaman mengenai hubungan antara pelaku usaha dengan konsumen dimulai dari terjadinya perikatan diantara kedua pihak tersebut sehingga munculah hubungan hukum antara konsumen dan pelaku usaha, maka timbulah suatu tanggung jawab dari pelaku usaha terhadap konsumennya. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya perikatan lahir dari suatu perjanjian, hukum perjanjian di Indonesia menganut asas kebebasan berkontrak, sistemnya terbuka dan merupakan hukum pelengkap.

Dengan asas kebebasan berkontrak, sistem terbuka dan bahwa hukum perjanjian adalah hukum pelengkap saja, lengkaplah sudah kebebasan setiap orang untuk mengadakan perjanjian termasuk perjanjian yang dipaksakan kepadanya.<sup>248</sup> Hal ini sering kali disalahgunakan oleh pelaku usaha, karena pada dasarnya pihak konsumen akan kesulitan dalam menyetarakan posisinya ketika berhadapan dengan pelaku usaha. Karena konsumen semata-mata bergantung pada informasi yang diberikan dan disediakan oleh pelaku usaha. Penyalahgunaan asas ini biasanya diterapkan di dalam klausula baku yang diterapkan oleh pelaku usaha di dalam perjanjian dengan konsumen. Melalui klausula baku ini pada umumnya pelaku usaha mereduksi kewajiban-kewajiban terhadap konsumen, sehingga dapat menimbulkan kerugian terhadap konsumen.

Untuk mencegah kerugian tersebut, Undang-Undang Perlindungan Konsumen di dalam Pasal 8 mengatur tentang hal-hal yang dilarang untuk dilakukan oleh pelaku usaha. Sebagai konsekuensi hukum dari pelarangan yang diberikan oleh Undang-Undang Perlindungan Konsumen, dan sifat perdata dari hubungan hukum antara pelaku usaha dengan konsumen, maka demi hukum, setiap pelanggaran yang dilakukan oleh pelaku usaha yang merugikan konsumen memberikan hak kepada konsumen yang dirugikan tersebut untuk meminta pertanggung jawaban dari pelaku usaha yang merugikannya, serta menuntut ganti rugi atas kerugian yang diderita oleh konsumen tersebut.<sup>249</sup>

---

<sup>248</sup> Az Naution, *Hukum Perlindungan Konsumen Suatu Pengantar*, (Jakarta: Diadit Media, 2006), hal. 60. (a).

<sup>249</sup> Gunawan widjaja dan Ahmad yani, *Hukum Tentang Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama 2000), hal 59.

### 3.3.2. Larangan Bagi Pelaku Usaha.

Pelaku usaha dilarang memproduksi dan/atau memperdagangkan barang dan/atau jasa yang:<sup>250</sup>

1. tidak memenuhi atau tidak sesuai dengan standar yang dipersyaratkan dan ketentuan peraturan perundang-undangan;
2. tidak sesuai dengan berat bersih, isi bersih atau netto, dan jumlah dalam hitungan sebagaimana yang dinyatakan dalam label atau etiket barang tersebut;
3. tidak sesuai dengan ukuran, takaran, timbangan dan jumlah dalam hitungan menurut ukuran yang sebenarnya;
4. tidak sesuai dengan kondisi, jaminan, keistimewaan atau kemanjuran sebagaimana
5. dinyatakan dalam label, etiket atau keterangan barang dan/atau jasa tersebut;
6. tidak sesuai dengan mutu, tingkatan, komposisi, proses pengolahan, gaya, mode, atau penggunaan tertentu sebagaimana dinyatakan dalam label atau keterangan barang dan/atau jasa tersebut;
7. tidak sesuai dengan janji yang dinyatakan dalam label, etiket, keterangan, iklan atau promosi penjualan barang dan/atau jasa tersebut;
8. tidak mencantumkan tanggal kadaluwarsa atau jangka waktu penggunaan/pemanfaatan yang paling baik atas barang tertentu;
9. tidak mengikuti ketentuan berproduksi secara halal, sebagaimana pernyataan "halal" yang dicantumkan dalam label;
10. tidak memasang label atau membuat penjelasan barang yang memuat nama barang, ukuran, berat/isi bersih atau netto, komposisi, aturan pakai, tanggal pembuatan, akibat sampingan, nama dan alamat pelaku usaha serta keterangan lain untuk penggunaan yang menurut ketentuan harus dipasang/dibuat;
11. tidak mencantumkan informasi dan/atau petunjuk penggunaan barang dalam bahasa Indonesia sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

---

<sup>250</sup> *Ibid.* psl. 8. Ayat 1.(a).

### 3.3.3. Tanggung Jawab Pelaku Usaha Dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen.

Salah satu tujuan perlindungan konsumen adalah untuk menumbuhkan kesadaran pelaku usaha mengenai pentingnya perlindungan konsumen sehingga tumbuh sikap yang jujur dan bertanggung jawab dalam berusaha. Oleh sebab itu Undang-Undang perlindungan mengatur mengenai kewajiban-kewajiban dari pelaku usaha juga memberikan beberapa larangan kepada pelaku.

Ketika pelaku usaha melakukan hal yang dilarang atau tidak melakukan hal yang diwajibkan kepada mereka Maka kosekuensinya mereka dapat dimintakan pertanggung jawabanya. Menurut Undang-Undang Perlindungan Konsumen. Tanggung jawab pelaku usaha adalah:

1. Pelaku usaha bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan/atau kerugian konsumen akibat mengkonsumsi barang dan/atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan;<sup>251</sup>
2. Pelaku usaha periklanan bertanggung jawab atas iklan yang diproduksi dan segala akibat yang ditimbulkan oleh iklan tersebut;<sup>252</sup>
3. Importir barang bertanggung jawab sebagai pembuat barang yang diimpor apabila importasi barang tersebut tidak dilakukan oleh agen atau perwakilan produsen luar negeri;<sup>253</sup>
4. Importir jasa bertanggung jawab sebagai penyedia jasa asing apabila penyediaan jasa asing tersebut tidak dilakukan oleh agen atau perwakilan penyedia jasa asing;<sup>254</sup>
5. Pelaku usaha yang menjual barang dan/atau jasa kepada pelaku usaha lain bertanggung jawab atas tuntutan ganti rugi dan/atau gugatan konsumen apabila.<sup>255</sup>

---

<sup>251</sup> *Ibid.* psl. 19. ayat (1).

<sup>252</sup> *Ibid.* psl. 20.(a).

<sup>253</sup> *Ibid.* psl. 21. (a).

<sup>254</sup> *Ibid.*

- a. pelaku usaha lain menjual kepada konsumen tanpa melakukan perubahan apa pun atas barang dan/atau jasa tersebut;
  - b. pelaku usaha lain, di dalam transaksi jual beli tidak mengetahui adanya perubahan barang dan/atau jasa yang dilakukan oleh pelaku usaha atau tidak sesuai dengan contoh, mutu, dan komposisi.
6. Pelaku usaha yang memproduksi barang yang pemanfaatannya berkelanjutan dalam batas waktu sekurang-kurangnya 1 (satu) tahun wajib menyediakan suku cadang dan/atau fasilitas purna jual dan wajib memenuhi jaminan atau garansi sesuai dengan yang diperjanjikan;<sup>256</sup>
7. Pelaku usaha yang memperdagangkan jasa wajib memenuhi jaminan dan/atau garansi yang disepakati dan/atau yang diperjanjikan.<sup>257</sup>

Namun pelaku usaha yang memproduksi suatu barang dapat dibebaskan dari tanggung jawab atas kerugian yang diderita konsumen apabila:<sup>258</sup>

1. barang tersebut terbukti seharusnya tidak diedarkan atau tidak dimaksudkan untuk diedarkan;
2. cacat barang timbul pada kemudian hari;
3. cacat timbul akibat ditaatinya ketentuan mengenai kualifikasi barang;
4. kelalaian yang diakibatkan oleh konsumen;
5. lewatnya jangka waktu penuntutan 4 (empat) tahun sejak barang dibeli atau lewatnya jangka waktu yang diperjanjikan.

Untuk lebih ringkasnya, bentuk-bentuk tanggung jawab dari pelaku usaha yang terdapat di dalam UU Perlindungan konsumen adalah sebagai berikut:<sup>259</sup>

#### 1. *Contractual liability*

Dalam hal terdapat hubungan perjanjian antara pelaku usaha dengan konsumen mengenai barang dan/atau jasa, tanggung jawab pelaku usaha disini didasarkan pada *contractual liability* (pertanggung jawaban

<sup>255</sup> *Ibid.* psl. 24. ayat (1). (a).

<sup>256</sup> *Ibid.* psl. 25. ayat (1). (a).

<sup>257</sup> *Ibid.* psl. 26.(a).

<sup>258</sup> *Ibid.* psl. 27. (a).

<sup>259</sup> Edmon Makarim, *op. cit.*, hal. 376-378.

kontraktual). Dengan demikian yang dimaksud dengan *Contractual liability* adalah tanggung jawab perdata atas dasar perjanjian atau kontrak dari pelaku usaha atas kerugian yang dialami konsumen akibat mengkonsumsi barang dan/ata jasa yang dihasilkan atau memanfaatkan jasa yang diberikannya.

#### 2. *Product liability*

Dalam hal tidak terdapat hubungan perjanjian antara pelaku usaha dengan konsumen, tanggung jawab pelaku usaha didasarkan pada product liability atau pertanggung jawaban produk. Product liability merupakan tanggung jawab perdata secara langsung dari pelaku usaha kepada konsumen atas kerugian akibat menggunakan produk yang dihasilkan oleh pelaku usaha.

#### 3. *Professional liability*

Dalam hal terdapat hubungan perjanjian antara pelaku usaha dengan konsumen, dimana prestasi pelaku usaha dalam hal ini sebagai pemberi jasa tidak terukur sehingga merupakan perjanjian ikhtiar yang didasarkan pada itikad baik, tanggung jawab pelaku usaha didasarkan kepada pertanggung jawaban professional dimana pertanggung jawaban professional ini menggunakan tanggung jawab langsung dari pelaku usaha atas kerugian yang dialami konsumen akibat memanfaatkan atau menggunakan jasa yang diberikannya.

#### 4. *Criminal liability*

Dalam hal hubungan pelaku usaha baik barang ataupun jasa dengan negara dalam memelihara keamanan masyarakat (konsumen), tanggung jawab pelaku usaha didasarkan pada pertanggung jawaban pidana (*criminal liability*).

**BAB 4**  
**ANALISIS *VIRTUAL PROPERTY* dan TANGGUNG JAWAB PELAKU**  
**USAHA**

**4.1 Analisis Fitur Permainan Ketangkasan berupa *Virtual property* Sebagai Benda**

**4.1.1 *Virtual property* Sebagai Benda Dilihat Dari Teori Mengenai Benda**

Definisi lain dari benda dapat dilihat dari pendapat ahli sebagai berikut<sup>260</sup> :

a. H.A. Vollmar

Benda dalam arti dapat diraba atau berwujud adalah yang didalamnya termasuk segala sesuatu yang mempunyai harga, yang dapat ditundukan di bawah penguasaan manusia dan yang merupakan suatu keseluruhan.

b. Paul Scholten

Benda ialah setiap bagian dari alam yang berwujud yang semata-mata dapat dikuasai oleh manusia, berharga untuknya dan oleh hukum dipandang sebagai suatu kesatuan.

c. Prof., H.R. Sardjono

Benda adalah sesuatu yang dapat dinilai dengan uang atau setidaknya mempunyai nilai efektif, berdiri sendiri dan merupakan satu keseluruhan, bukan merupakan bagian-bagian yang terlepas satu sama lainnya.

Kesimpulan dari ketiga pendapat tersebut benda adalah sesuatu yang dapat dikuasai oleh manusia, dapat diraba atau tidak, dapat dinilai dengan uang atau setidaknya setidaknya berharga untuknya dan merupakan satu kesatuan. Dari kesimpulan tersebut dapat dilihat bahwa dari sisi teori, agar sesuatu dapat disebut benda maka harus memenuhi beberapa unsur, yaitu : (1) dapat dikuasai oleh manusia, baik dapat diraba ataupun tidak dapat diraba; (2) dapat dinilai dengan uang atau setidaknya setidaknya berharga untuknya; dan (3) merupakan satu kesatuan. Ketiga hal inilah yang akan menjadi dasar analisis benda dari sisi teori.

---

<sup>260</sup> Frieda Husni, *op. cit.*, hal. 27-28.

#### 4.1.1.1. Dapat dikuasai oleh Manusia, Baik Dapat Diraba atau Tidak

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, salah satu karakteristik utama dari *virtual property* adalah eksklusifitas. Seperti yang dikemukakan oleh Fairfield. Di dalam *game Point Blank*, pemain menguasai account miliknya secara penuh. Dilihat dari sisi kedudukan berkuasa (*bezit*) diatur di dalam Pasal 529 KUHPer yang berbunyi sebagai berikut:

“yang dinamakan kedudukan berkuasa ialah, kedudukan seseorang yang menguasai suatu kebendaan, baik dengan diri sendiri, maupun dengan perantaraan orang lain, dan yang mempertahankan atau menikmatinya selaku orang yang memiliki kebendaan itu”

Penguasaan pemain terhadap *virtual property* miliknya adalah sempurna, karena pemain dapat mempertahankannya dari orang lain. Di dalam permainan ketangkasan, untuk mengakses kedalam permainan diperlukan suatu account. Melalui account ini lah pemain dapat mengakses (menikmati) seluruh *virtual property* miliknya. Untuk mengakses *account* ini, diperlukan suatu *password* yang hanya diketahui oleh si pemain. Karena itu pemain dapat mempertahankan *virtual property*nya dari orang lain, selaku pemilik dari *virtual property* tersebut. hal ini juga sesuai dengan konsep possession yaitu “*having control over a thing with the intent to have and to exercise such control*”<sup>261</sup>, dimana pemain menguasai *virtual property* dan berniat untuk menggunakan penguasaan tersebut. Selama pemain bermain suatu permainan ketangkasan, maka secara langsung ia menggunakan (memanfaatkan) penguasaan terhadap *virtual property* tersebut.

Penguasaan ini juga menjadi dasar dalam penilaian bagi majelis hakim di dalam kasus *Kremen vs Cohen*. Di dalam kasus ini yang menjadi sengketa utama adalah nama domain “*sex.com*”, kasus ini diawali dengan pendaftaran nama domain tersebut melalui *network solution* oleh Gary Kremen pada tahun 1994. Semenjak pendaftaran tersebut Kremen memiliki hak atas nama domain tersebut sebagai alamat *website*. Namun, di pihak lain Cohen berkeinginan untuk menggunakan nama domain yang sama. Karena nama tersebut sudah digunakan

---

<sup>261</sup> *Ibid.*

oleh Kremen, Cohen harus menggunakan nama domain yang lain. Tapi Cohen tidak menyerah, pada tanggal 15 Oktober 1995 Cohen mengirimkan surat palsu yang mengatasnamakan perusahaan milik Kremen kepada *Network Solution*. Melalui surat tersebut Cohen meminta *network solution* membatalkan nama domain *sex.com*, lalu memindahkan nama domain tersebut ke perusahaan milik Cohen. Sehingga perusahaan Cohen memiliki nama domain *sex.com*.

Akibat hal ini pada tanggal 16 Oktober 1998 Kremen mengajukan gugatan terhadap Cohen di Pengadilan Distrik California Utara atas pengambil alihan hak kepemilikan nama domain tersebut. Kasus ini pun berlanjut hingga tingkat banding di pengadilan banding *Ninth Circuit* Amerika Serikat. Untuk membuktikan apakah properti eksis di dalam nama domain yang pada dasarnya tidak berwujud. Pengadilan banding melakukan tiga test terhadap nama domain. Tes tersebut adalah:

1. Harus ada kepentingan yang jelas terhadap nama domain tersebut
2. Nama domain harus dapat dikuasai secara eksklusif
3. Pemilik harus memiliki klaim eksklusifitas yang sah

Dalam hal yang pertama majelis hakim berargumen bahwa, nama domain adalah suatu kepentingan yang jelas seperti saham perusahaan atau tanah. Karena registant dari nama domain adalah satu-satunya orang yang dapat memutuskan siapa saja yang dapat mengakses nama domain tersebut. Lalu dalam tes kedua majelis hakim berargumen bahwa nama domain dapat dikuasai secara eksklusif, karena nama domain dikuasai secara eksklusif oleh Kremen sebagai registant nama domain tersebut. Dalam tes ketiga, majelis hakim berargumen bahwa, proses registrasi nama domain dapat disamakan dengan pencatatan tanah, sehingga setelah pencatatan nama domain adalah milik dari registant dan bukan milik orang lain. Maka, nama domain *sex.com* memenuhi ketiga tes tersebut dan dapat dianggap property.

Jika ketiga tes tersebut dilakukan terhadap objek dalam *point blank*, seperti avatar. Maka dalam tes pertama hanya pemilik account yang dapat memutuskan siapa saja yang dapat mengakses avatar miliknya, karena untuk menggunakan avatar dibutuhkan suatu *account* dimana hanya pemain yang memegang *password* untuk mengakses *account* tersebut. Dalam tes kedua, suatu avatar di dalam *point*

*blank* dikuasai secara eksklusif oleh pemiliknya, karena untuk mengakses avatar tersebut dibutuhkan suatu account. Account ini dikuasai secara eksklusif oleh registan (pemain), selama hanya pemain yang mengetahui passwordnya, maka dia ah pengendali eksklusif atas *virtual property* tersebut.

Dalam tes terakhir, setelah proses pendaftaran maka account terdaftar atas nama pemain yang didaftarkan. Jika disamakan dengan proses pendaftaran tanah, maka *account* tersebut adalah milik dari pemain. namun, karena adanya EULA maka belum dapat dipastikan kepemilikan dari avatar tersebut. Dapat dilihat bahwa avatar di dalam *point blank* pada dasarnya memlalui tes tersebut, jadi *virtual property* dapat dikuasai, dinikmati, dan dipertahankan dari orang lain. Sehingga *virtual property* memenuhi unsur ini.

#### **4.1.1.2 Dapat dinilai dengan uang, atau setidaknya berharga untuknya**

Hal utama dari unsur ini adalah dapat dinilai dengan uang, seperti yang sudah dibahas di dalam Bab 3. Di dalam *game* PB, pemain dapat membeli benda-benda tertentu seperti senjata untuk menambah kemampuan bertempur dari avatar. Walaupun pada dasarnya *gemschool* tidak mewajibkan para pemain untuk membeli benda-benda tersebut. Namun, bagi pemain yang ingin terus bersaing di dalam permainan. Dia mau tidak mau harus membeli senjata-senjata baru, karena jika hanyan menggunakan persenjataan standar akan sulit bagi pemain tersebut untuk bermain melawan pemain yang sudah mempunyai senjata baru.

Untuk membeli barang di dalam PB, pemain harus masuk kedalam layar lobi *game* dan mengklik logo bertuliskan *shop* dibagain bawah layar lobi *game*. Setelah di klik maka akan muncul layar *shop*, disinilah pemain dapat memilih barang-barang yang akan dibelinya. Layar *shop* memiliki empat menu utama yaitu:

##### *1. Weapon*

Di sini pemain dapat memilih senjata-senjata apa saja yang akan dibeli, senjata yang tersedia antara lain seperti AK-47, M4A1, Kriss, Pisau, Kampak, dan P90. weapon memiliki lima sub menu yaitu *main*, *secondary*, *melee*, *explosive*, dan *special*.

##### *2. Character*

Disini pemain dapat membeli avatar yang akan digunakan di dalam permainan, baik karakter dari red team ataupun blue team. Selain itu, di dalam menu ini pemain juga dapat membeli *head*, yaitu pelindung kepala untuk menambah pertahanan avatar. Head disini terdiri dari berbagai macam topeng dan helm tempur.

### 3. *Item*

Di dalam menu ini pemain dapat membeli benda-benda yang dapat menambah kemampuan bertempur dari avatar. Terdiri dari dua sub menu yaitu *duration* dan *consumable*.

### 4. *Set*

Pada dasarnya di dalam menu ini pemain dapat membeli benda-benda yang tersedia di dalam menu-menu lainnya. namun, di dalam menu ini benda di jual dalam sistem paket dengan harga yang sedikit lebih murah jika dibandingkan membeli secara terpisah.

Setelah memilih benda apa saja yang ingin dibeli, proses selanjutnya adalah mengklik kotak bertuliskan *buy*. Setelah proses selesai, maka benda-benda yang sudah dibeli oleh pemain akan secara otomatis masuk ke dalam layar *inventory*. Layar *inventory* dapat diakses melalui layar lobi *game*, di dalam layar inventori ini lah pemain dapat memasang benda-benda yang sudah dibeli ke tubuh avatar, ataupun mengganti tubuh avatar dengan avatar lainnya.

Benda-benda di dalam layar *shop* memiliki dua tipe harga yaitu yang dihargai dengan *point*, dan yang dihargai dengan *cash*. Benda yang dihargai dengan *cash* memiliki kisaran harga antara 220-8100 *cash*, sedangkan bagi yang *point* kisaran harganya adalah 26000-57000 *point*. Namun, benda-benda yang dihargai dengan *cash* memiliki masa pakai. Dengan tiga pilihan hari yaitu satu hari, tujuh hari dan tiga puluh hari. Jumlah hari yang dipilih akan mempengaruhi harga dari benda tersebut.

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, ada dua macam benda di dalam PB. Yaitu, yang dihargai dengan *point* dan *cash*. *Point* di sini bisa didapatkan dengan bermain PB dan melakukan hal-hal tertentu selama permainan, contohnya dengan melakukan *double head shot*. Sedangkan untuk *cash*, hanya

bisa didapatkan dengan cara membeli *cash* tersebut. *Cash* disini didapatkan dengan membeli voucher yang disediakan oleh gemschool.

Ada dua macam voucher, yaitu *voucher* elektrik dan *vouher* fisik. Nominal dari *voucher* tersebut adalah :

**Tabel 4.1.** Perbandingan antara harga dan *point cash* pada *Point Blank*

HARGA	<i>POINT CASH</i>
Rp.10.000.	1.000 <i>cash</i>
Rp.30.000.	3.000 <i>cash</i>
Rp.50.000.	5.000 <i>cash</i>
Rp.100.000.	10.000 <i>cash</i>
Rp.200.000.	20.000 <i>cash</i>
Rp.300.000.	30.000 <i>cash</i>

Jika pemain sudah membeli voucher, maka pemain akan mendapatkan kode voucher. Kode voucher inilah yang akan dipakai untuk medapatkan *cash*, kode voucher ini dapat diuangkan menjadi *cash* melaluis situs pb.gemschool.com. pada halaman utama situs tersebut, pemain dapat mengklik kotak bertuliskan isi *g-cash*. Setelah di klik akan muncul layar yang meminta *password* dan pemain ide pemain, setalah di isi maka akan muncul layar pengisian kode voucher. Selanjutnya pemain harus mengisikan kode voucher, dan mangklik kotak bertuliskan isi *g-cash*. Maka, *g-cash* pun akan bertambah, dan dapat digunakan untuk membeli barang-barang yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Dari tabel dapat dilihat bahwa nilai dari mata uang di dalam PB yaitu *point cash* adalah 1:10 dengan nilai Rupiah, maka *virtual property* di dalam PB dapat dinilai dengan uang. Selain dapat dinilai dengan uang, agar dapat disebut sebagai benda maka sesuatu setidaknya harus berharga.

Hal ini bisa dilihat pada kasus di Belanda. Pada tahun 2008 terjadi sebuah kasus yang terkait dengan permainan ketangkasan *Runescape* di Belanda. kasus ini disidangkan di pengadilan distrik *Leeuwarden*, di dalam kasus ini dua remaja dipidana karena mencuri *virtual property* milik remaja lainnya. Yang menarik dalam kasus ini adalah pencurian itu dilakukan dengan kekerasan, dimana dua

remaja tersebut memukul dan mengancam korbannya dengan pisau. Akan sangat mudah bagi Majelis Hakim untuk memidanakan kedua remaja tersebut atas tindak pidana penganiayaan yang mereka lakukan, namun majelis hakim memilih untuk memidanakan mereka berdasarkan argumen Jaksa yang menyebutkan bahwa kedua remaja tersebut melakukan pencurian atas *virtual property*. Setelah menimbang menggunakan *Artikel 310 van het Wetboek van Strafrecht* (Pasal 310 KUHP Belanda) Majelis hakim menemukan bahwa benda virtual milik korban dapat memenuhi klasifikasi sebagai benda (*goed*), seperti yang di atur di dalam KUHP Belanda.

Yang menjadi argumen Hakim adalah sebelum sesuatu dapat diklasifikasikan sebagai *goed* sesuai dengan Pasal 340, sesuatu tersebut harus mempunyai nilai bagi pihak yang menguasainya. Nilai tersebut tidak harus sesuai dengan nilai uang, dengan itu majelis hakim berargumen bahwa sesuatu yang mempunyai nilai sentimental juga termasuk ke dalam *goed*. Majelis Hakim merujuk pada fakta bahwa dunia virtual telah menjadi suatu fenomena dan menyebabkan para pemainnya memiliki ikatan nilai dengan *virtuele goederen* mereka. Selain itu majelis hakim juga menyebutkan bahwa lapangan sekolah adalah salah satu tempat *virtual property* ini diperdagangkan, sehingga majelis hakim berargumen bahwa *virtual property* memiliki nilai baik bagi si korban ataupun terdakwa. Majelis Hakim juga mengatakan bahwa benda tersebut tidak perlu benda berwujud, dan dapat disamakan dengan aliran listrik dan uang di dalam rekening. Aspek penting lainnya adalah harus ada pengalihan atas penguasaan faktual dari korban kepada terdakwa. Pada akhirnya terdakwa dihukum untuk melakukan kerja sosial selama 160 jam, yang harus dipenuhi dalam waktu satu tahun.

Dari kasus tersebut dapat dilihat bahwa *virtual property* mempunyai nilai tersendiri bagi pemiliknya, ditambah lagi dunia virtual yang merupakan tempat dari *virtual property* merupakan suatu fenomena tersendiri yang dapat menimbulkan hubungan sentimental antara pemain dengan dunia *virtual* tersebut.

Terlepas dari tempat terjadinya kasus tersebut yaitu di Belanda, korban di dalam kasus tersebut adalah seorang pemain dari suatu permainan ketangkasan (konsumen). Sehingga hal yang dialami oleh pemain tersebut dapat dijadikan

suatu acuan untuk melihat nilai suatu *virtual property* bagi seorang pemain permainan ketangkasan. Dapat dilihat bahwa suatu *virtual property* merupakan sesuatu yang berharga bagi pemiliknya.

#### 4.1.1.3. Merupakan Satu Kesatuan

*Virtual property* dalam konteks *game*, hanya terdapat di dalam suatu permainan ketangkasan. Keduanya tidak dapat dipisahkan, karena merupakan elemen yang saling melengkapi. Hal ini dapat dilihat di dalam sengketa yang terjadi di Cina yaitu *Li Hongchen vs. Beijing Arctic Ice Technology Development Co.* Dalam kasus ini Li adalah seorang pemain *game Red Moon* yang dikembangkan oleh *Artic Ice*. Pada suatu hari akun milik Li dibobol oleh *hacker*. Lalu *hacker* tersebut mencuri semua *virtual property* milik Li. Lalu Li menuntut pengembang *Red Moon* yaitu *Beijing Arctic Ice Technology Development Co* atas kerugian yang dideritanya. Pengadilan Distrik Chaoyang menemukan fakta bahwa *provider game*, yaitu *Artic Ice* lalai sehingga membuat *hacker* dapat mengakses akun milik Li dan mengambil alih semua *virtual property* milik Li. Pada putusannya Pengadilan Distrik Chaoyang memerintahkan kepada *Artic Ice* untuk mengganti semua *virtual property* milik Li yang dicuri oleh *hacker*.<sup>262</sup>

Putusan dari Pengadilan Distrik Chaoyang memerintahkan kepada *artic ice* untuk mengganti semua *virtual property* milik Li yang dicuri oleh *hacker*, dapat dilihat bahwa *virtual property* yang wajib diganti oleh *Artic Ice* adalah *virtual property* di dalam permainan ketangkasan berjudul *Red Moon*. *Virtual property* tersebut hanya memiliki nilai tertentu, jika ia terdapat di dalam *Red Moon*. Tanpa adanya *Red Moon* maka *virtual property* tersebut hanyalah suatu data yang tidak bernilai. Dari putusan tersebut dapat dilihat bahwa *virtual property* dan permainan ketangkasan adalah suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Berdasarkan analisis di dalam sub-bab ini dan dua sub-bab sebelumnya maka *virtual property* memenuhi ketiga unsur, yaitu (1) dapat dikuasi oleh manusia baik dapat diraba ataupun tidak dapat diraba; (2) dapat dinilai dengan

---

<sup>262</sup> Erlank W, *The Legal Acceptance of virtual property*, < <http://ssrn.com/abstract=1591384> >, diakses pada tanggal 1 juni 2010.

uang atau setidaknya setidaknya berharga untuknya; dan (3) merupakan satu kesatuan. Sehingga secara teori *virtual property* dapat disebut sebagai benda.

#### 4.1.2 Analisis *Virtual property* Sebagai Benda Dilihat Dari Sudut KUHPer

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, di dalam KUHPer definisi benda terdapat di dalam Pasal 499 Buku II KUHPer. Definisi tersebut adalah “menurut paham undang-undang yang dinamakan kebendaan ialah, tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dijadikan objek hak milik” Dilihat dari isi definisi tersebut, kebendaan dalam Pasal 499 KUHPer, kebendaan di dalam pengertian hukum mencakup barang yang merupakan objek berwujud dan hak yang merupakan objek tidak berwujud. Selain itu karena terdapat dua jenis benda berwujud dan tidak berwujud, maka hak bisa dibedakan lagi atas hak atas objek berwujud dan hak atas objek tak berwujud.

Dari definisi kebendaan tersebut, maka benda dalam Pasal 499 KUHPer dapat berupa hak atau barang asal dapat dijadikan obyek dari *eigendom*. Demikian juga kata dapat dalam pasal tersebut menjadikan pasal ini bersifat terbuka dalam pengertian bahwa sesuatu yang pada suatu saat tertentu belum menjadi objek hukum namun pada saat lainnya sesuatu tersebut sudah dapat menjadi objek hukum.<sup>263</sup> Objek hukum di dalam pengertian ini harus memiliki dua unsur, pertama unsur penguasaan manusia dan unsur nilai ekonomi, yang dengan kedua unsur tersebut dapat melakukan perbuatan hukum atas objek tersebut.<sup>264</sup>

Pada pembahasan di dalam bab dua, telah disebutkan bahwa permainan ketangkasan dimana *virtual property* berada adalah suatu benda. Permainan ketangkasan sebagai benda merupakan suatu benda tidak berwujud yang dimiliki oleh pembuat permainan ketangkasan tersebut. Sebelum membahas apakah *virtual property* dapat disebut benda sesuai dengan Pasal 499 KUHPer, akan dibahas terlebih dahulu mengenai asal dari *virtual property*. Telah diketahui bahwa *virtual property* ini merupakan salah satu fitur di dalam suatu permainan ketangkasan, di dalam permainan ketangkasan ini selalu terdapat dua pihak yaitu

---

<sup>263</sup> Mariam Darus Badruzaman, mencari sistem hukum nasional, (Bandung: Penerbit Alumni, 1997), hal. 35.

<sup>264</sup> *Ibid.*

*provider* dan pemain. *Provider* adalah pihak yang merupakan pihak pelaku usaha yang menawarkan jasa hiburan, sedangkan pemain adalah konsumen yang memanfaatkan jasa tersebut.<sup>265</sup>

Di dalam permainan ketangkasan terdapat dua unsur utama yaitu pemain dan *provider*, agar kedua belah pihak diwakili oleh *server* dan *client*. *Server* adalah penyedia layanan *game* yang merupakan basis agar *client-client* yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Suatu *server* pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client-client*. Sedangkan *client* adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan *server*.

Permainan ketangkasan menggunakan dua program, yaitu program *client* (*client*) dan program *server* (*server*). *Client* ini yang akan diinstal dan dijalankan di komputer milik pemain, sedangkan *server* dijalankan di *server* milik *provider*. Setiap *client* berkomunikasi dengan *server* milik *provider* tersebut, *server* ini bisa merupakan *single server* atau beberapa *server* yang bertindak sebagai *single server*.<sup>266</sup> *Server* berperan dalam menerima *update (command messages)* dari semua *client*, pesan ini berisi mengenai pergerakan dan aksi-aksi yang dilakukan oleh seorang pemain. Selain itu *server* juga mengirim *update* kepada seluruh *client*, pesan ini berisi gambaran mengenai apa saja yang terjadi di dalam permainan ketangkasan tersebut.<sup>267</sup> Ketika pemain keluar dari permainan, *game* akan terus berjalan dan segala informasi atas hal-hal yang dilakukan oleh pemain akan disimpan ke dalam data pemain.<sup>268</sup>

Kedua program tersebut berjalan di dua sistem elektronik yang berbeda, *client* berjalan di sistem elektronik milik pemain sedangkan *server* berjalan di sistem elektronik milik *provider*. Agar pemain mendapatkan akses yang legal ke

---

<sup>266</sup> Carnegie Mellon Software Engineering Institute, *Client/Server Software Architectures--An Overview*, <[http://www.sei.cmu.edu/str/descriptions/clientserver\\_body.html](http://www.sei.cmu.edu/str/descriptions/clientserver_body.html)>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

<sup>267</sup> Grenville Armitage, *op. cit.*

<sup>268</sup> George dolbier, *Massively multiplayer online games, Part 1: A performance-based approach to sizing infrastructure*, <<http://www.ibm.com/developerworks/library/wa-mmogame1>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

sistem elektronik *provider*, maka pemain harus melalui proses registrasi. Disaat proses registrasi ini maka pemain akan mendapatkan account, dan account tersebut akan disimpan sebagai data di dalam *server*.<sup>269</sup> Ketika kedua sistem elektronik dapat saling berhubungan, maka permainan ketangkasan dapat berjalan.

Sebagai seorang pemain dari suatu permainan ketangkasan, maka ia dapat menikmati segala fitur yang ada dimiliki oleh permainan ketangkasan tersebut. salah satu fitur unggulan di dalam permainan ketangkasan adalah jual beli, dimana dengan adanya fitur ini maka pemain dapat membeli berbagai macam objek virtual yang dapat membantu pemain di dalam memainkan *game* tersebut. Jual beli ini juga dilakukan sebagaimana transaksi jual beli di dunia nyata, karena menggunakan uang sebagai alat tukar. setiap permainan ketangkasan memiliki mata uang masing-masing, pemain bisa mendapatkan uang tersebut dengan cara membelinya. Fitur jual beli objek virtual di dalam permainan ketangkasan ini merupakan salah satu alasan menimbulkan konsep *virtual property*.

*Virtual property* merupakan objek-objek virtual tersebut, pada umumnya mereka berbentuk senjata. Objek tersebut merupakan perwujudan dari suatu data yang tersimpan di dalam *server*. Data-data ini yang akan selanjutnya akan diproses melalui program komputer (permainan ketangkasan), lalu hasil dari proses tersebut akan ditampilkan di layar komputer pemain.

Tampilan yang akan dilihat oleh pemain adalah bentuk dari objek tersebut, baik berupa senapan, pedang, atau bentuk lainnya. Tampilan ini mungkin ditampilkan karena adanya program *client* yang sudah diinstal di dalam komputer pemain. Objek virtual mempunyai tampilan seperti alat-alat di dunia nyata, oleh sebab itu objek virtual pada dasarnya adalah penggambaran dari objek di dunia nyata. jadi pada dasarnya objek virtual tersebut merupakan suatu tiruan dari dunia nyata yang diciptakan sedemikian rupa oleh penciptanya, sehingga dapat ditampilkan sebagai objek virtual berbentuk senjata di dalam permainan ketangkasan.

Seperti yang dibahas sebelumnya program komputer disini terdiri dari *client* dan *server*. Data yang direpresentasikan sebagai objek virtual sudah

---

<sup>269</sup> Data ini akan merepresentasikan user di dalam *online game*, data ini akan di update dengan segala hal yang dilakukan oleh user di dalam *online game*.

tersimpan sebelumnya di dalam komputer pemain.<sup>270</sup> Ketika pemain melakukan pembelian terhadap suatu objek virtual, maka *client* akan meneruskan informasi tersebut kepada *server*. Kemudian *server* akan mencatat data baru mengenai pembelian tersebut,<sup>271</sup> lalu mengirimkan informasi ke *client* bahwa *client* dapat mengakses data yang merepresentasikan objek virtual tersebut.

Jadi pada dasarnya ketika pemain membeli objek tersebut dengan uang, baik dengan uang dunia nyata maupun dengan mata uang di dalam permainan ketangkasan (yang didapatkan dengan cara membelinya dengan uang dari dunia nyata), sebenarnya dia membayar untuk dapat menggunakan data yang direpresentasikan sebagai objek virtual (*property*).

Dengan mendapatkan akses tersebut, maka pemain dapat menguasai objek virtual tersebut. Walaupun tidak diperjanjikan secara jelas, di dalam permainan ketangkasan *provider* dengan jelas melakukan penawaran atas objek virtual dan pemain dapat melakukan pembelian terhadap objek virtual tersebut.

Di dalam *game* Point Blank, *provider* menawarkan berbagai macam objek virtual dengan harga yang berbeda-beda. Pemain dapat memilih dengan bebas objek apa saja yang ingin dia beli. Setelah menemukan pilihannya, maka pemain tinggal membeli objek tersebut dengan cara mengklik kotak bertuliskan *Buy*. Maka lahirlah kesepakatan antara pemain dan *provider*, dimana *provider* memberikan hak kepada pemain untuk menggunakan objek tersebut dan pemain membayarkan sejumlah uang untuk memakai objek tersebut. Sesuai dengan asas konsensualisme, maka perjanjian sudah mengikat para pihak yang membuatnya sejak detik tercapainya kata sepakat mengenai hal-hal yang diperjanjikan.

Terlepas dari argumen dari pemain yang merasa memiliki karena membelinya, *virtual property* ini adalah bagian dari suatu program komputer yang hak ciptanya dimiliki oleh *provider*. Maka *virtual property* ini juga merupakan ciptaan dari *provider*, sehingga *virtual property* ini adalah objek tak

---

<sup>270</sup> Data berupa objek virtual ini pada dasarnya sudah tersimpan di komputer user ketika program *client* diinstal di komputer user. Namun data ini tidak dapat diolah oleh *client* tanpa perintah atau izin langsung dari *server*.

<sup>271</sup> Data ini akan merepresentasikan user di dalam *online game*, data ini akan di update dengan segala hal yang dilakukan oleh user di dalam *online game*. Data ini akan dicatat di dalam database yang merepresentasikan seorang user, lihat catatan kaki nomor 11.

berwujud yang merupakan objek dari hak cipta yang dimiliki oleh pihak yang memegang hak cipta atas permainan ketangkasan dimana *virtual property* itu berada. Sesuai dengan Pasal 2 ayat (1) UUHC 2002, setiap pemegang hak cipta berhak untuk memperbanyak ciptaannya. *Virtual property* merupakan hasil dari perbanyakan dari suatu ciptaan, sehingga hasil perbanyakan ini merupakan suatu objek tak berwujud.

Pasal 499 KUHPer menetapkan bahwa benda yang berupa barang dan hak dapat dikuasai oleh hak milik. Kata “dapat” menurut Prof. Mariam darus Badruzaman mempunyai arti yang penting karena membuka berbagai kemungkinan yaitu pada saat-saat tertentu “sesuatu” itu belum berstatus sebagai objek hukum, seperti aliran listrik. Sedangkan untuk menjadi objek hukum harus memenuhi syarat-syarat tertentu yaitu penguasaan manusia, mempunyai nilai ekonomi, dan karenanya dapat dijadikan sebagai objek perbuatan hukum.<sup>272</sup>

Di dalam permainan ketangkasan, *virtual property* dijadikan objek perbuatan hukum dengan harga yang sudah disepakati antara pemain dan *provider*. Sehingga *virtual property* memiliki nilai ekonomi, baik bagi pemain dan *provider*. Selanjutnya objek virtual tersebut akan dikuasai oleh pemain, sebab hanya pemain yang akan menggunakan objek tersebut selama permainan berlangsung. Jadi, *virtual property* dapat dikuasai dan memiliki nilai ekonomi. Sehingga dapat dijadikan objek hukum di dalam perjanjian antara pemain dan *provider*. Dalam hal ini *virtual property* dapat dijadikan sebagai suatu objek hukum

Sesuai dengan pembahasan sebelumnya, *virtual property* dapat dijadikan objek perbuatan hukum antara pemain dan *provider* game. Perbuatan hukum yang dimaksud adalah jual beli, dengan terjadinya jual beli. Maka *provider* selaku pihak penjual memiliki kewajiban untuk melakukan *levering* hak milik atas kebendaan yang dijual sesuai dengan amanat Pasal 1459 KUHPer. Setelah dilakukan *levering*, maka hak milik atas objek yang menjadi objek perjanjian jual beli akan beralih kepada pihak pembeli. Maka, *virtual property* dapat dijadikan objek dari hak milik dan dapat memenuhi definisi benda menurut Pasal 499 KUHPer.

---

<sup>272</sup> Frida Husni, *op. cit.* hal. 21.

## 4.2 Analisis Legalitas EULA Kreon

Perjanjian di dalam point blank (selanjutnya akan disebut PB) sudah ditentukan di dalam *end* pemain *license agreement* (EULA) yang harus disetujui oleh pemain yang ingin memainkan PB. EULA adalah suatu perjanjian yang dibuat untuk mengatur hubungan antara pembuat program komputer dan pembeli atau pengguna dari software tersebut. Pada umumnya EULA berbentuk suatu jendela grafis yang akan muncul ketika pemain akan menjalankan atau menginstal program tersebut. Setelah kemunculannya, maka pemain dapat melihat klausul di dalam EULA tersebut. Program komputer hanya dapat di instal jika pemain mengklik tombol atau kotak yang pada umumnya bertuliskan bahwa dia telah membaca dan setuju dengan ketentuan di dalam EULA tersebut.

EULA ini dibuat secara sepihak oleh pihak developer atau *provider*, sehingga cenderung melindungi kepentingan dari pihak pembuatnya. EULA yang menjadi dasar yang mengatur dari hubungan antara *provider* dan pemain di dalam *Point Blank*. Sehingga pada dasarnya EULA ini merupakan suatu Klausula Baku yang diatur di dalam Undang-Undang Perlindungan Konsumen.

Selain itu, menurut Sutan Remy ketentuan-ketentuan aygn terdapat dalam KUHPer dapat dipakai sebagai tolak ukur dalam mengkaji sustansi klausul-klausul dalam perjanjian baku.<sup>273</sup> Seperti yang telah dibahas sebelumnya, agar suatu perjanjian dapat dianggap sah, perjanjian tersebut harus memenuhi syarat yang diatur di dalam Pasal 1320 KUHPer. Syarat disini terdiri dari syarat subyektif (kesepakatan dan kecakapan) dan syarat obyektif (perihal tertentu dan sebab yang halal). Untuk meninjau legalitas dari suatu perjanjian maka difokuskan kepada syarat obyektifnya sebab jika syarat ini tidak dipenuhi maka perjanjian tersebut akan batal demi hukum. Sehingga dianggap dari awal tidak pernah dilahirkan perjanjian dan tidak pernah ada suatu perikatan. Tujuan para pihak mengadakan perjanjian tersebut untuk melahirkan suatu perikatan hukum menjadi gagal, sehingga tidak ada dasar untuk saling menuntut di depan hakim.<sup>274</sup> Syarat obyektif terdiri dari syarat perihal tertentu dan sebab yang halal. Karena EULA

<sup>273</sup> Sutan Remy Sjahdeini, *Kebebasan Berkontrak dan Perlindungan Yang Seimbang Bagi Para Pihak Dalam Perjanjian Kredit Bank Indonesia*, (Jakarta: Institut Bankir Indonesia, 1993). Hal 118.

<sup>274</sup> Subekti, *op. cit.*, hal.20. (a).

merupakan aturan dasar yang cukup jelas bagi para pemain yang ingin bermain PB. Maka, tidak akan ditemukan masalah mengenai syarat perihal tertentu.

Oleh sebab itu untuk melihat apakah suatu EULA itu legal atau tidak akan dilihat dari syarat sebab yang halal. Syarat sebab yang halal untuk suatu kontrak adalah sebab mengapa kontrak tersebut dibuat.<sup>275</sup> Ketiga hal tersebut yang akan digunakan oleh penulis sebagai dasar untuk menentukan suatu klausul di dalam EULA sah atau tidak

#### **4.2.1 Pembahasan Legalitas atas EULA dari Kreon**

##### **4.2.1.1 Klausul pertama**

Klausula ini merupakan suatu penawaran dari pihak Kreon kepada para pemain untuk menggunakan jasa dari Kreon yaitu PB. Pemain dapat melakukan akseptasi dengan mengklik kotak bertuliskan setuju, untuk menerima penawaran dari Kreon. sehingga syarat sepakat dapat terpenuhi. Di dalam klausul ini juga terdapat kalimat yang menekankan bahwa para pemain yang ingin bermain PB “harus memberikan data-data pribadi yang benar, lengkap, akurat dan terbaru”. Hal ini diperlukan untuk memenuhi syarat cakap.

Pemain diharuskan untuk memberikan data pribadi yang benar lengkap, akurat dan terbaru data pribadi yang paling diperlukan disini adalah umur. kriteria mengenai orang yang dapat dianggap dewasa terdapat di dalam Pasal 330 KUHPer, yaitu:<sup>276</sup>

- a) Sudah genap berumur 21 tahun; atau
- b) Sudah kawin walaupun belum genap berumur 21 tahun; atau
- c) Sudah kawin dan kemudian bercerai walaupun belum genap berumur 21 tahun.

Namun dengan dengan keluarnya UU Perkawinan, maka ketentuan dewasa diubah menjadi berumur 18 tahun atau sudah pernah kawin. Dengan demikian umur dewasa 21 tahun sebagaimana ditentukan dalam KUHPer sudah tidak

---

<sup>275</sup> Munir Fuady, *op. cit.* hal. 72.

<sup>276</sup> Munir fuady, *Op. cit.*, hal. 65.

berlaku lagi. hal ini juga suda dikuatkan dengan oleh Mahkamah Agung, antara lain dalam putusannya No. 477 K/Sip/1976, tanggal 13 oktober 1976.<sup>277</sup>

Selain itu menurut klausula ini terdapat kalimat “Kreon tidak bertanggung jawab jika terjadi permasalahan karena kesalahan pengisian data registrasi”. Dengan adanya kalimat ini maka pemain telah setuju untuk memberikan data pribadi dengan jujur, termasuk umur dari pemain. Sehingga Kreon dapat berasumsi bahwa para pemain yang bermain PB telah cakap untuk membuat perjanjian. Berdasarkan analisis di atas, maka klausula pertama dari EULA PB dapat dianggap sah menurut undang-undang.

#### 4.2.1.2 Klausula Kedua

Di dalam klausula sebelumnya, para pemain diwajibkan untuk memberikan data pribadi kepada Kreon. Berdasarkan penjelasan Pasal 26 ayat (1) UU ITE dalam pemanfaatan Teknologi Informasi, perlindungan data pribadi merupakan salah satu bagian dari hak pribadi (*privacy rights*). Oleh sebab itu data pribadi ini dilindungi di dalam Pasal 26 ayat (1) UU ITE yang isinya adalah Kecuali ditentukan lain oleh Peraturan Perundang-undangan, penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan orang yang bersangkutan.

Selain itu berdasarkan Pasal 42 ayat (1) UU No.36 tahun 1999 Tentang Telekomunikasi disebutkan bahwa, penyelenggara jasa telekomunikasi wajib merahasiakan informasi yang dikirim dan atau diterima oleh pelanggan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi dan atau jasa telekomunikasi yang diselenggarakannya.

Maka Kreon berkewajiban untuk merahasiakan data pribadi dari pemain yang diberikan kepadanya ketika proses registrasi dilakukan, dan Kreon tidak berhak untuk memberika data tersebut kepada siapapun tanpa terkecuali. Terkercuali pemain memberikan ijin kepada Kreon untuk memberika data tersebut kepada pihak lain. Namun, didalam klausula ini terdapat kalimat “kecuali kepada mitra usaha Kreon dalam usaha memberikan jasa layanan kepada anda”.

---

<sup>277</sup> Subekti, *Lo. Cit, (a)*.

Berdasarkan kalimat tersebut maka dapat diasumsikan bahwa Kreon berniat memberikan data-data pribadi pemain kepada mitra usaha dari Kreon, tanpa izin dari pemain. Dimana hal ini merupakan pelanggaran terhadap kedua Pasal yang telah disebutkan sebelumnya. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa klausa kedua merupakan suatu sebab yang tidak halal, sehingga klausul ini dapat dibatalkan.

#### **4.2.1.3 Klausula Ketiga**

Di dalam klausula ini Kreon mewajibkan pemain untuk menjaga kerahasiaan dari data milik pemain dan bertanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan atas ID yang terdaftar dengan nama pemain. Klausula ini dapat dianggap sah secara hukum, karena pada dasarnya hal ini juga demi kepentingan pemain sendiri. Kreon tidak dapat melakukan tindakan yang signifikan untuk melakukan pengawasan terhadap pemain agar tidak memberikan data rahasia tersebut, kepada pihak lain.

#### **4.2.1.4 Klausula Keempat.**

Di dalam klausula ini Kreon mewajibkan pemain untuk menjaga kestabilan sistem operasi, keamanan data komputer yang digunakan oleh pemain untuk bermain PB. Dengan adanya klausul ini maka pemain setuju untuk menjaga keamanan komputer yang pemain gunakan untuk bermain PB, dan hal ini bukan merupakan tanggung jawab dari Kreon.

Kewajiban pelaku diatur di dalam Pasal 7 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, menurut Pasal tersebut pihak pelaku usaha I yang dalam hal ini adalah Kreon memiliki kewajiban untuk:

1. beritikad baik dalam melakukan kegiatan usahanya;
2. memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan;
3. memperlakukan atau melayani konsumen secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;

4. menjamin mutu barang dan/atau jasa yang diproduksi dan/atau diperdagangkan berdasarkan ketentuan standar mutu barang dan/atau jasa yang berlaku;
5. memberi kesempatan kepada konsumen untuk menguji, dan/atau mencoba barang dan/atau jasa tertentu serta memberi jaminan dan/atau garansi atas barang yang dibuat dan/atau yang diperdagangkan;
6. memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian atas kerugian akibat penggunaan, pemakaian dan pemanfaatan barang dan/atau jasa yang diperdagangkan;
7. memberi kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian apabila barang dan/atau jasa yang diterima atau dimanfaatkan tidak sesuai dengan perjanjian.

Selain itu, karena Kreon adalah penyelenggaraan jasa permainan ketangkasan yang termasuk kedalam penyelenggaraan sistem elektronik. Maka menurut UU ITE Kreon memiliki kewajiban untuk menyelenggarakan sistem elektronik secara handal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagaimana mestinya.<sup>278</sup> Juga bertanggung jawab sepenuhnya atas sistem elektronik yang diselenggarakannya.<sup>279</sup>

Berdasarkan kedua peraturan tersebut, keron tidak mempunyai kewajiban untuk melindungi komputer yang digunakan oleh pemain untuk bermain PB, sehingga hal tersebut adalah kewajiban dari pemain sendiri. Jika dilihat dari sisi lain, klausula ini merupakan itikad baik dari Kreon untuk mengingatkan para pemain untuk menjaga keamana komputernya. Berdasarkan analisis diatas maka klausula ini dapat dianggap sah.

#### 4.2.1.5 Klausul Kelima

Dengan adanya UU ITE maka penyelenggara sistem elektronik (Kreon) wajib untuk menyelenggarakan sistem elektronik secara handal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagaimana

---

<sup>278</sup> Indonesia. (d). Pasal 15 ayat (1).

<sup>279</sup> *Ibid*, Pasal 15 ayat (2).

mestinya.<sup>280</sup> Juga bertanggung jawab sepenuhnya atas sistem elektronik yang diselenggarakannya.<sup>281</sup> Yang dimaksud handal adalah sistem elektronik memiliki kemampuan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.<sup>282</sup> Yang dimaksud aman adalah sistem elektronik tersebut terlindungi secara fisik dan non fisik.<sup>283</sup> Yang dimaksud beroperasi sebagaimana mestinya artinya sistem elektronik memiliki kemampuan sesuai dengan spesifikasinya.<sup>284</sup>

Dalam klausul ini terdapat kalimat “Kreon tidak bertanggung jawab atas ID ataupun password yang hilang atas hacking”. Melalui kalimat ini, dapat dilihat bahwa Kreon secara langsung mengakui keberadaan *hacker*. Maka Kreon sadar akan kemungkinan bahwa *hacker* akan menimbulkan ancaman bagi keberlangsungan sistem elektronik milik Kreon, yang akan menimbulkan kerugian bagi pemain. Dengan adanya kalimat ini, maka Kreon tidak akan bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan oleh *hacker* (*hacking*) yang dapat menyebabkan pemain kehilangan password ataupun IDnya. Sementara itu, *hacking* dapat terjadi karena Kreon tidak menyelenggarakan sistem elektronik secara aman. Dapat ditarik kesimpulan bahwa di dalam klausul ini secara tidak langsung Kreon menyatakan bahwa sistem elektronik yang diselenggarakannya tidak aman, dan Kreon tidak menjalankan kewajiban dari UU ITE. Dengan adanya klausul ini maka pemain setuju bahwa Kreon akan menyelenggarakan sistem elektronik yang tidak aman dari *hacker*. Hal ini bertentangan dengan Pasal 15 ayat (1) UU ITE, oleh sebab itu klausula ini batal demi hukum.

#### 4.2.1.6 Klausul Keenam

Klausula ini meminta kesepakatan dari pemain untuk mengakui bahwa Unsur-unsur yang terkandung di dalam semua *game* baik itu berupa karakter, Mall items, Gemscool *Cash*, Gemscool *Point* serta hal lainnya, adalah milik Kreon. dengan menyetujui klausul ini berarti kreon menjadi pemilik dari segala *virtual*

---

<sup>280</sup> *Op. cit.*

<sup>281</sup> *Ibid.*, Pasal 15 ayat (2).

<sup>282</sup> *Ibid.*, Penjelasan Pasal 15 ayat (1).

<sup>283</sup> *Ibid.*

<sup>284</sup> *Ibid.*

*property* di dalam *game*. Maka sesuai dengan Pasal 1338 ayat (1) KUHPer, yang berisi “semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya”.<sup>285</sup> Para pihak yang membuat dan mengadakan perjanjian diperbolehkan untuk menyusun dan membuat kesepakatan atau perjanjian yang melahirkan kewajiban apa saja.<sup>286</sup>

#### 4.2.1.7 Klausul Ketujuh

Dalam klausul ini pemain diharuskan untuk tidak menggunakan website, forum serta jasa layanan *game* yang disediakan oleh gemscool untuk mempromosikan dan atau melakukan kegiatan yang bersifat komersial. Klausul ini mengandung prestasi untuk tidak melakukan sesuatu. Jika pemain melakukan hal yang dilarang maka pemain melakukan maka terjadilah wanprestasi. Wanprestasi seorang debitur dapat berupa empat macam:<sup>287</sup>

1. Tidak melakukan apa yang disanggupi akan dilakukannya;
2. Melaksanakan apa yang dijanjikannya, tetapi tidak sebagaimana dijanjikan;
3. Melakukan apa yang dijanjikannya tapi terlambat;
4. Melakukan sesuatu yang menurut perjanjian tidak boleh dilakukannya

Dalam klausul ini, pemain tidak boleh tidak menggunakan fasilitas, *server* dan jaringan yang dipergunakan untuk layanan Kreon untuk mendapatkan akses tanpa ijin ke dalam sistem atau pun jaringan lainnya. Jika pemain melakukan hal tersebut, maka akan terjadi wanprestasi. Maka jika pada suatu saat Kreon mendapat kerugian akibat wanprestasi yang dilakukan pemain, maka pemain dapat diancamkan beberapa sanksi atau hukuman, yaitu:<sup>288</sup>

1. Membayar kerugian yang diderita oleh kreditur atau dengan singkat dinamakan ganti rugi;
2. Pembatalan perjanjian atau dinamakan juga pemecahan perjanjian;

<sup>285</sup> R. Subekti dan R. Tjitro-sudibio, *op. cit.*, Pasal 1338 ayat (1).

<sup>286</sup> Sri Soesilawati Mahdi; Surini Ahlan Sjarif; dan Akhmad Budi Cahyono, *op. cit.* hal. 146.

<sup>287</sup> Subekti, *op. cit.* hal. 45.(b).

<sup>288</sup> *Ibid.*

3. Peralihan risiko;
4. Membayar biaya perkara kalau sampai diperkarakan di depan hakim.

#### 4.2.1.8 Klausul Kedelapan

Pada klausul ini, Kreon mengalihkan tanggung jawab atas keamanan uang di dalam *game*, *gemscool cash*, *gemscool point*, mall items serta item lainnya yang diperoleh oleh pemain di dalam *game*. Masalah pengalihan tanggung jawab atas keamanan ini juga menjadi masalah di negara lainnya. contohnya di Cina, dalam kasus:

*Li Hongchen vs. Beijing Arctic Ice Technology Development Co.* Dalam kasus ini Li adalah seorang pemain *game red moon* yang dikembangkan oleh *artic ice*, pada suatu hari akun milik Li dibobol oleh *hacker*. Lalu *hacker* tersebut mencuri semua *virtual property* milik Li. Lalu Li menuntut pengembang *game red moon* atas kerugian yang dideritanya. Pengadilan distrik *chaoyang* menemukan fakta bahwa *provider game*, yaitu *artic ice* lalai sehingga membuat *hacker* dapat mengakses akun milik Li dan mengambil alih semua *virtual property* milik Li. Pada putusannya pengadilan distrik *chaoyang* memerintahkan kepada *artic ice* untuk mengganti semua *virtual property* Li yang dicuri oleh *hacker*.<sup>289</sup>

Dari kasus tersebut dapat dilihat, bahwa majelis hakim melihat bahwa *provider* lalai dalam menjaga keamanan sistem elektroniknya. Di Indonesia, dengan adanya UU ITE maka penyelenggara sistem elektronik (Kreon) wajib untuk menyelenggarakan sistem elektronik secara handal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagaimana mestinya.<sup>290</sup> Juga bertanggung jawab sepenuhnya atas sistem elektronik yang diselenggarakannya.<sup>291</sup> Yang dimaksud handal adalah sistem elektronik memiliki kemampuan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.<sup>292</sup> Yang dimaksud aman

---

<sup>289</sup> Erlank W, *The Legal Acceptance of virtual property*, < <http://ssrn.com/abstract=1591384> >, diakses pada tanggal

<sup>290</sup> Indonesia. (d)., Pasal 15 ayat (1).

<sup>291</sup> *Ibid.*, Pasal 15 ayat (2).

<sup>292</sup> *Ibid.*, Penjelasan Pasal 15 ayat (1).

adalah sistem elektronik tersebut terlindungi secara fisik dan non fisik.<sup>293</sup> Yang dimaksud beroperasi sebagaimana mestinya artinya sistem elektronik memiliki kemampuan sesuai dengan spesifikasinya.<sup>294</sup>

Uang di dalam *game*, *gemscool cash*, *gemscool point*, mall items serta item adalah suatu informasi elektronik yang merupakan bagian dari sistem elektronik milik Kreon, Kreon sebagai pemanfaat sistem elektroniknya harus bertanggung jawab atas pemanfaatan sistem elektronik yang diselenggarakannya. Oleh sebab itu uang di dalam *game*, *gemscool cash*, *gemscool point*, mall items serta item adalah tanggung jawab dari Kreon.

Dalam klausul ini terdapat kalimat “Kreon tidak bertanggung jawab atas kehilangan yang terjadi atas kesalahan anda sendiri”, secara tidak langsung Kreon mengakui bahwa Kreon bertanggung jawab atas kehilangan uang di dalam *game*, *gemscool cash*, *gemscool point*, mall items serta item. Asalkan, bukan merupakan akibat kelalaian dari pemain. hal ini juga diatur di dalam Pasal 15 ayat (3) UU ITE. Dimana penyelenggara sistem elektronik dapat dibebaskan dari tanggung jawabnya apabila dapat dibuktikan terjadinya kesalahan dan atau kelalaian dari pihak pengguna. Berdasarkan analisis ini maka klausul ini sah.

#### **4.2.1.9 Klausul Kesembilan**

Kreon berhak menolak atau menghapus nama ID, nama karakter atau nama guild yang dipakai apabila dianggap melanggar hukum, menyinggung suku, agama, ras, berbau pornografi atau tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku.

Dalam klausul ini pemain harus setuju dengan tidak sepihak Kreon berupa melakukan perubahan terhadap nama ID, karakter, atau guild yang dipakai oleh pemain. Jika kreon menganggap bahwa nama tersebut melanggar hukum, menyinggung suku, agama, ras, berbau pornografi atau tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Dengan ditolak atau dihapusnya nama ID atau karakter, maka tindakan yang dapat dilakukan oleh pemain adalah mengganti nama tersebut dengan nama yang tidak diatur di dalam klausul ini.

---

<sup>293</sup> *Ibid.*

<sup>294</sup> *Ibid.*

Tindakan dari *provider* tidak mengurangi manfaat jasa. walaupun nama karakter dihapus, pemain masih dapat melanjutkan permainna setelah mengganti nama dengan nama yang baru. Sehingga klausul ini tidak bertentangan dengan Pasal 18 huruf f UUPK , yang isinya melarang pelaku usaha untuk mencantumkan klasul yang memberikan hak kepada pelaku usaha untuk mengurangi manfaat jasa yang dijualnya. Berdasarkan analsisi tersebut, maka klausul ini sah

#### 4.2.1.10 Klausul Kesepuluh

Klausul ini meminta pemain untuk memberikan hak kepada kreon untuk merubah atau menghapus semua isi di website, forum maupun pesan-pesan di dalam *game* yang menurut pertimbangan melanggar aturan yang telah disetujui dalam perjanjian ini, melanggar hukum dan norma sosial, bersifat mengancam maupun melanggar hak orang lain. Pada dasarnya klausul ini merupakan pencegahan agar provider tidak menjadi pihak yang membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang dilarang di dalam Pasal 27 UU ITE yang berisi:

1. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.
2. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.
3. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.
4. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.

Sehingga kreon tidak melakukan pelanggaran terhadap pasal tersebut, oleh sebab itu klausul ini memiliki sebab yang halal.

#### **4.2.1.11 Klausul Kesebelas**

Anda diwajibkan untuk mentaati peraturan yang telah ditentukan oleh Kreon. Kreon berhak memberikan sanksi atau bahkan memblok ID pemain yang melanggar peraturan.

Klausul ini mewajibkan pemain untuk mentaati peraturan yang telah ditentukan oleh Kreon, dan jika pemain melanggarnya maka Kreon berhak memberikan sanksi atau memblokir ID pemain. Berdasarkan Pasal 1338 ayat (1), maka perjanjian ini berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.

#### **4.2.1.12 Klausul Kedua Belas**

Klausul ini melarang pemain untuk melakukan perbuatan mengirim, mendistribusikan, atau membuat ulang dalam bentuk apa pun semua materi yang memiliki merk dagang, intelektual dan paten atau materi yang merupakan hak milik/cipta Kreon tanpa ijin tertulis dari Kreon. Hal ini berlaku juga untuk materi yang memiliki hak merk dagang, paten dan hak milik intelektual perusahaan lain yang mungkin ditemukan dalam website maupun *game* dan segala aksesorisnya

Di dalam klausul ini Kreon bermaksud untuk melindungi yang memiliki merk dagang, intelektual dan paten materi atau yang merupakan hak milik/cipta dari Kreon atau milik perusahaan lain. Hak cipta didefinisikan sebagai hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.<sup>295</sup> Hak cipta dilindungi melalui Undang-Undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.

Sedangkan paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada investor atas invensinya dibidang teknologi, yang selama waktu tertentu melaksanakan sendiri invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya

---

<sup>295</sup> Indonesia, Undang Undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta., Pasal 1 ayat (1)

kepada pihak lain untuk melaksanakannya.<sup>296</sup> Paten dilindungi melalui Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 Tentang Paten. Selanjutnya, merk adalah tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa.<sup>297</sup> Merk dilindungi melalui, Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 Tentang Merk. Maka tanpa klausul ini, baik merk, hak cipta, ataupun paten sudah dilindungi oleh ketiga undang-undang tersebut. Sehingga klausul ini memiliki sebab yang halal.

#### 4.2.1.13 Klausul Ketiga Belas.

Klausul ini mewajibkan pemain untuk menggunakan Perangkat lunak (software), website dan fasilitas lainnya yang disediakan oleh Kreon dengan cara yang semestinya. Berdasarkan Pasal 5 Undang-Undang Perlindungan Konsumen, pemain sebagai seorang konsumen memiliki kewajiban sebagai berikut:

- a. Membaca atau mengikuti petunjuk informasi dan prosedur pemakaian atau pemanfaatan barang dan/atau jasa, demi keamanan dan keselamatan;
- b. Beritikad baik dalam melakukan transaksi pembelian barang dan/atau jasa;
- c. Membayar sesuai dengan nilai tukar yang disepakati;
- d. Mengikuti upaya penyelesaian hukum sengketa perlindungan konsumen secara patut.

Salah satu kewajiban konsumen adalah beritikad baik dalam melakukan transaksi dalam penggunaan jasa yang disediakan oleh provider. Oleh sebab itu maka pihak pengguna mempunyai tanggung jawab untuk menggunakan sistem sebagaimana mestinya, sesuai dengan karakteristik dan ketentuan penggunaannya (*in appropriate manner*). Bahasa umumnya, pengguna tidak boleh mengganggu atau merusak sistem atau menginterferensi sistem yang dapat mengakibatkan sistem menjadi tidak sebagaimana mestinya, kecuali memang diizinkan untuk itu.<sup>298</sup> Oleh sebab itu, maka klausul ini mempunyai sebab yang halal.

---

<sup>296</sup> Indonesia, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 Tentang Paten., Pasal 1 ayat (1).

<sup>297</sup> Indonesia, Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 Tentang Merk., Pasal 1 ayat (1).

<sup>298</sup> Edmon Makarim, *op. cit.*, hal. 321. (b).

#### 4.2.1.14 Klausul Keempat Belas

Dalam klausul ini kreon mewajibkan pemain untuk menggunakan program client yang diberikan, didistribusikan, dan disebarluaskan oleh Kreon dan mitra usahanya baik melalui CD, website atau media lain. Dalam hal ini prestasi pemain adalah menggunakan program client yang dimaksud di dalam klausul ini. Pada dasarnya, untuk memainkan *game* Point Blank. Seorang pemain hanya dapat menggunakan client yang dibuat khusus untuk berhubungan dengan server yang digunakan oleh kreon, dan tidak dapat menggunakan client yang dibuat untuk dihubungkan dengan server dari *game* lain. Sehingga pada dasarnya pemain hanya dapat menggunakan program client yang disediakan oleh kreon. klausul ini bukan merupakan sebab yang tidak halal.

#### 4.2.1.15 Klausul Kelima Belas

Klausul ini meminta pemain untuk tidak menggunakan fasilitas, *server* dan jaringan yang dipergunakan untuk layanan Kreon untuk mendapatkan akses tanpa ijin ke dalam sistem ataupun jaringan lainnya. Pada dasarnya, jika pemain melakukan akses tanpa izin (*illegal acces*) terhadap suatu sistem milik orang lain. Maka pemain itu melakukan hal yang dilarang oleh Pasal 30 UU ITE yang isinya:

- (1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apa pun.
- (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.
- (3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.

Selain itu, jika tindakan pemain tersebut menimbulkan kerugian bagi pihak lain.

Maka pemain dapat melakukan pelanggaran terhadap Pasal 36 UU ITE.

Di dalam klausula ini terkandung suatu prestasi, yaitu prestasi untuk tidak berbuat sesuatu sesuatu. Dalam hal ini pemain bersedia untuk tidak menggunakan fasilitas, *server* dan jaringan yang dipergunakan untuk layanan Kreon untuk

mendapatkan akses tanpa ijin ke dalam sistem ataupun jaringan lainnya. Jika pemain melakukan hal yang dilarang di dalam klausul ini, maka terjadilah wanprestasi. Wanprestasi seorang debitur dapat berupa empat macam:<sup>299</sup>

1. Tidak melakukan apa yang disanggupi akan dilakukannya;
2. Melaksanakan apa yang dijanjikannya, tetapi tidak sebagaimana dijanjikan;
3. Melakukan apa yang dijanjikannya tapi terlambat;
4. Melakukan sesuatu yang menurut perjanjian tidak boleh dilakukannya

Dalam klausul ini, pemain tidak boleh tidak menggunakan fasilitas, *server* dan jaringan yang dipergunakan untuk layanan Kreon untuk mendapatkan akses tanpa ijin ke dalam sistem atau pun jaringan lainnya. Jika pemain melakukan hal tersebut, maka akan terjadi wanprestasi. Maka jika pada suatu saat Kreon mendapat kerugian akibat wanprestasi yang dilakukan pemain, maka pemain dapat diancamkan beberapa sanksi atau hukuman, yaitu:<sup>300</sup>

1. Membayar kerugian yang diderita oleh kreditur atau dengan singkat dinamakan ganti rugi;
2. Pembatalan perjanjian atau dinamakan juga pemecahan perjanjian;
3. Peralihan risiko;
4. Membayar biaya perkara kalau sampai diperkarakan di depan hakim.

Selain itu terdapat kalimat “Kreon berhak menuntut anda (baik tuntutan sipil ataupun kriminal) apabila anda melanggarnya”, dengan adanya kalimat ini maka jika pemain melakukan hal yang dilarang oleh kreon, maka kreon dapat melakukan hal tersebut. Tanpa kalimat ini kreon tetap dapat melakukan penuntutan terhadap pemain jika dia melanggar janjinya untuk tidak menggunakan system milik kreon untuk mengakses sistewm lainnya. Maka dilihat dari sisi hukum perjanjian maka klausul ini dapat dianggap sah.

---

<sup>299</sup> Subekti, *op. cit.* hal. 45.(b).

<sup>300</sup> *Ibid.*

#### 4.2.1.16 Klausul Keenam Belas

Anda setuju untuk membebaskan Kreon serta mitra usaha dari tuntutan dan kerugian yang timbul akibat tindakan, tingkah laku dan pesan yang anda sampaikan dalam *game* serta pesan yang anda sampaikan di website/forum.

Klausula ini meminta adanya pernyataan serta kesanggupan untuk bertanggung jawab secara pribadi bagi para pemain yang ingin bermain PB, apabila suatu saat mereka melakukan pelanggaran terhadapnya. Seperti yang telah dibahas sebelumnya perjanjian merupakan suatu perbuatan hukum yang memerlukan setidaknya dua pihak, klausul ini terpenuhi dengan adanya pemain di satu pihak dengan Kreon di pihak lain. Kemudian dari perjanjian tersebut, lahirlah perikatan.

Dalam kaitannya dengan klausula ini maka perikatan yang diatur dalam klausula ke enam belas merupakan perikatan untuk berbuat sesuatu yang berupa kesediaan dari pemain untuk membebaskan Kreon serta mitra usaha dari tuntutan dan kerugian yang timbul akibat tindakan, tingkah laku dan pesan yang anda sampaikan dalam *game* serta pesan yang anda sampaikan di website/forum. Namun, sebagaimana dilihat dalam klausula ini. Pemenuhan perikatan tidak secara langsung terjadi ketika seseorang menyetujui EULA ini, melainkan ketika orang tersebut melanggar klausul ke enam belas dari EULA ini.

Jika pemain tidak melaksanakan klausula ini maka terjadilah wanprestasi, wanprestasi seorang debitur dapat berupa empat macam:<sup>301</sup>

1. Tidak melakukan apa yang disanggupi akan dilakukannya;
2. Melaksanakan apa yang dijanjikannya, tetapi tidak sebagaimana dijanjikan;
3. Melakukan apa yang dijanjikannya tapi terlambat;
4. Melakukan sesuatu yang menurut perjanjian tidak boleh dilakukannya

Maka jika pada suatu saat Kreon mendapat kerugian akibat wanprestasi yang dilakukan pemain, maka pemain dapat diancamkan beberapa sanksi atau hukuman, yaitu:<sup>302</sup>

---

<sup>301</sup> Subekti, *op. cit.* hal. 45.(b).

<sup>302</sup> *Ibid.*

1. Membayar kerugian yang diderita oleh kreditur atau dengan singkat dinamakan ganti rugi;
2. Pembatalan perjanjian atau dinamakan juga pemecahan perjanjian;
3. Peralihan risiko;
4. Membayar biaya perkara kalau sampai diperkarakan di depan hakim.

Maka dilihat dari sisi hukum perjanjian maka klausul ini dapat dianggap sah.

#### **4.2.1.17 Klausul Ketujuh Belas**

Kreon berhak untuk mengambil tindakan hukum terhadap pelanggaran End Pemain License Agreement ini ataupun terhadap tindakan yang dianggap merugikan Kreon selaku pemegang lisensi atas jasa layanan bila diperlukan.

Dalam klausul ini pemain setuju untuk dituntut jika pemain melakukan pelanggaran terhadap EULA ataupun melakukan tindakan yang dianggap merugikan Kreon. kaitannya dengan klausula ini maka perikatan yang diatur dalam klausula ketujuhbelas merupakan perikatan bersyarat, dimana suatu perikatan dapat dikatakan bersyarat apabila perikatan tersebut digantungkan pada suatu peristiwa yang masih akan datang dan masih belum tentu akan terjadi, baik secara menangguhkan lahirnya perikatan hingga terjadinya peristiwa macam itu, maupun secara membatalkan perikatan menurut terjadinya atau tidak terjadinya peristiwa tersebut.<sup>303</sup>

Dalam klausul ini maka perikatan baru terjadi jika pemain melakukan pelanggaran terhadap EULA atau melakukan tindakan yang merugikan Kreon. Ketika hal itu terjadi maka Kreon memiliki hak untuk mengambil tindakan hukum jika diperlukan. Maka klausul ini dapat dianggap sah.

#### **4.2.1.18 Klausul Kedelapan Belas**

Layanan yang diberikan tidak lah bebas dari kesalahan atau eror sepenuhnya. Kesalahan sistem dapat terjadi sewaktu-waktu baik itu karena masalah koneksi internet, listrik, perangkat keras, bencana alam maupun masalah dari program jasa itu sendiri.

---

<sup>303</sup> Subekti, *Op. cit.*, hal. 4.(a).

Dengan adanya klausul ini, maka pemain setuju bahwa Kreon tidak bertanggung jawab jika terjadi kesalahan sistem yang disebabkan oleh masalah koneksi internet, listrik, perangkat keras, bencana alam maupun masalah dari program jasa. Kreon sebagai penyelenggara sistem elektronik, memiliki kewajiban untuk menyelenggarakan sistem elektronik secara handal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagaimana mestinya. Namun, di dalam klausul ini terdapat kalimat “layanan yang diberikan tidaklah bebas dari kesalahan atau error sepenuhnya”, ini merupakan bentuk informasi yang diberikan oleh Kreon terhadap pemain layanannya.

Namun dalam klausul ini kreon memeberikan informasi mengenai kondisi jasa dari layanannya, yaitu layanan yang diberikan tidaklah bebas dari kesalahan atau eror sepenuhnya. Dalam hal ini kreon sudah melakukan kewajibannya sebagai pelaku usaha, yaitu memberikan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa serta memberi penjelasan penggunaan, perbaikan dan pemeliharaan.

Hal yang diatur di dalam klausul ini dapat dijadikan alasan untuk melepaskan Kreon dari peraturan di dalam UU ITE yang mewajibkan kepada penyelenggara sistem elektronik untuk menyelenggarakan sistem elektronik secara handal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagaimana mestinya.<sup>304</sup> Juga bertanggung jawab sepenuhnya atas sistem elektronik yang diselenggarakannya.<sup>305</sup> Yang dimaksud handal adalah sistem elektronik memiliki kemampuan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.<sup>306</sup> Yang dimaksud aman adalah sistem elektronik tersebut terlindungi secara fisik dan non fisik.<sup>307</sup> Yang dimaksud beroperasi sebagaimana mestinya artinya sistem elektronik memiliki kemampuan sesuai dengan spesifikasinya.<sup>308</sup> Namun, Terjadinya keadaan memaksa dapat melepaskan

---

<sup>304</sup> Indonesia. (d)., Pasal 15 ayat (1).

<sup>305</sup> *Ibid.*, Pasal 15 ayat (2).

<sup>306</sup> *Ibid.*, Penjelasan Pasal 15 ayat (1).

<sup>307</sup> *Ibid.*

<sup>308</sup> *Ibid.*

tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik terhadap sistem elektronik yang dielenggarakannya. Sedangkan untuk membuktikan terjadinya keadaan memaksa adalah kewajiban dari pihak penyelenggara.<sup>309</sup>

Selain itu di dalam klausul ini terdapat kalimat “karena masalah koneksi internet, listrik, perangkat keras, bencana alam maupun masalah dari program jasa” keadaan memaksa adalah kejadian yang tidak terduga, tidak disengaja, dan tidak dapat dipertanggung jawabkan sehingga debitur tidak dapat menepati janjinya.<sup>310</sup> Dalam hal ini, perangkat keras dan program merupakan bagian dari sistem elektronik yang diselenggarakan. Sehingga wajib mengikuti aturan yang terdapat di dalam Pasal 15 dan 16 UU ITE. Kesalahan yang ditimbulkan karena program dan perangkat keras merupakan akibat dari pihak penyelenggara tidak melakukan penyelenggaraan yang sesuai dengan kedua pasal tersebut. Sehingga hal tersebut merupakan kelalaian dari pihak penyelenggara, dan tidak dapat dijadikan alasan sebagai keadaan memaksa.

Dengan adanya klausul ini, ketika layanan permainan ketangkasan mengalami masalah atau eror. Provider dapat melepaskan tanggung jawabnya dengan alasan yang telah dikemukakan sebelumnya. Karena alasan tersebut bertentangan dengan peraturan yang ada, maka klausul ini mempunyai sebab yang tidak hal.

#### **4.2.1.19 Klausul Kesembilan Belas.**

Dengan adanya klausul ini, maka pemain memberikan hak kepada Kreon untuk menghentikan layanannya tanpa pemberitahuan terlebih dahulu. namun, hak dari konsumen diatur dalam Pasal 4 UUPK, yang isinya adalah:

- a. Hak atas kenyamanan, keamanan, dan keselamatan dalam mengkonsumsi barang dan/atau jasa;
- b. Hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;

---

<sup>309</sup> *Ibid.*, Pasal 15 ayat (3).

<sup>310</sup> Subekti, *op. cit.*, hal. 56. (a).

- c. Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa;
- d. Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan/atau jasa yang digunakan;
- e. Hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;
- f. Hak untuk mendapatkan kompensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya.

Dapat dilihat, bahwa salah satu hak konsumen adalah hak untuk mendapatkan informasi. Di dalam hal ini hak dari pemain dari layanan Kreon adalah mendapatkan informasi yang benar, jelas dan jujur mengenai jasa yang diberikan oleh Kreon. selanjutnya Pasal 7 huruf b UUPK, juga mewajibkan Kreon untuk memberikan informasi tersebut.

Selain itu, berdasarkan Pasal 18 ayat (1) huruf f UUPK yang mengatur mengenai larangan bagi pelaku usaha untuk membuat klausula baku, yang memberi hak kepada pelaku usaha untuk mengurangi manfaat jasa atau mengurangi harta kekayaan konsumen yang menjadi obyek jual beli jasa. Maka, kalimat Kreon berhak membatasi ataupun memberhentikan layanan sewaktu-waktu. Dapat memenuhi pengaturan di dalam Pasal 18 ayat (1) UUPK. Karena, dengan membatasi ataupun memberhentikan layanan dapat menyebabkan berkurangnya manfaat dari *game* PB itu sendiri.

Inisiatif dari perjanjian ini adalah, Kreon memberikan layanan permainan ketangkasan kepada pemain. jika pemain sudah menyetujui dengan mengklik kotak bertuliskan “saya setuju”, maka kewajiban dari Kreon adalah memberhentikan layanan tersebut. karena perjanjian dibuat secara sah dengan memenuhi syarat-syarat sebagaimana ditetapkan dalam Pasal 1320 KUHP. Akibat hukum perjanjian yang dibuat secara sah, maka akan berlaku sebagai undang-undang bagi pihak-pihak yaitu perusahaan pembiayaan konsumen dan konsumen (Pasal 1338 ayat (1) KUH Perdata. Konsekuensi yuridis selanjutnya, perjanjian tersebut harus dilaksanakan dengan itikad baik dan tidak dapat dibatalkan secara sepihak. Berdasarkan analisis tersebut, maka klausul ini dapat dibatalkan

#### 4.2.1.20 Klausul Kedua Puluh

Klausul ini mengharuskan pemain untuk tunduk kepada EULA baru, jika Kreon melakukan perubahan terhadap EULA ini. Berdasarkan Pasal 18 ayat (1) huruf f UUPK yang isinya melarang pelaku usaha untuk mencantumkan klausula baku pada setiap dokumen dan/atau perjanjian apabila menyatakan tunduknya konsumen kepada peraturan yang berupa aturan baru, tambahan, lanjutan dan/atau pengubahan lanjutan yang dibuat sepihak oleh pelaku usaha dalam masa konsumen memanfaatkan jasa yang dibelinya.

Berdasarkan peraturan tersebut, maka Kreon tidak memiliki hak untuk merubah EULA lalu memaksa pemain untuk tunduk kepada EULA yang baru, tanpa pemberitahuan sebelumnya. Walaupun Kreon menganjurkan pemain untuk mengunjungi website Kreon dan dengan alasan demi peningkatan pelayanan dari Kreon. berdasarkan analisis diatas, maka klausul ini tidak memiliki sebab yang halal, maka klausul ini batal demi hukum. Selain itu berdasarkan Pasal 18 ayat (3) UUPK, maka klausul ini dinyatakan batal demi hukum.

#### 4.3 Analisis Tanggung Jawab Kreon Terhadap Pemain Point Blank

Salah satu tujuan perlindungan konsumen adalah untuk menumbuhkan kesadaran pelaku usaha mengenai pentingnya perlindungan konsumen sehingga tumbuh sikap yang jujur dan bertanggung jawab dalam berusaha. Oleh sebab itu Undang-Undang perlindungan mengatur mengenai kewajiban-kewajiban dari pelaku usaha juga memberikan beberapa larangan kepada pelaku usaha.

Ketika pelaku usaha melakukan hal yang dilarang atau tidak melakukan hal yang diwajibkan kepada mereka Maka kosekuensinya mereka dapat dimintakan pertanggung jawabanya. Kreon sebagai pihak pelaku usah juga dapat dimintakan pertanggung jawaban oleh pemain. Tanggung jawab yang dimaksud diatur di dalam Pasal 19 ayat (1) UUPK, yang isinya adalah “Pelaku usaha bertanggung jawab memberikan ganti rugi atas kerusakan, pencemaran, dan/atau kerugian konsumen akibat mengkonsumsi barang dan/atau jasa yang dihasilkan atau diperdagangkan”.<sup>311</sup>

<sup>311</sup> Indonesia, (a). psl. 19. ayat (1).

Berdasarkan pasal tersebut tanggung jawab Kreon meliputi tiga hal yaitu (i) tanggung jawab ganti kerugian atas kerusakan, (ii) tanggung jawab ganti kerugian atas pencemaran, dan (iii) tanggung jawab ganti rugi atas kerugian konsumen. Adanya produk barang dan atau jasa yang cacat bukan merupakan satu-satunya dasar pertanggung jawaban pelaku usaha. Namun tanggung jawab pelaku usah meliputi segala kerugian yang dialami oleh konsumen. Sehingga Kreon bertanggung jawab atas setiap kerugian yang disebabkan layanannya.

Dari analisis terhadap klausul pada sub-bab sebelumnya maka terdapat beberapa klausul yang tidak memenuhi syarat objektif dari perjanjian yaitu klausul nomor dua, lima, delapan belas, Sembilan belas, dan dua puluh. Sehingga kelima klausul tersebut batal demi hukum, dan konsumen hanya terikat dengan perjanjian dengan klausul selain kelima klausul tersebut. hal-hal yang diatur oleh kelima klausul tersebut adalah:

1. Kreon berhak memberikan semua informasi dan data pribadi yang pemain berikan kepada Kreon dijaga kerahasiaannya kepada mitra usaha Kreon dalam usaha memberikan jasa layanan kepada pemain;
2. Kreon tidak bertanggung jawab atas ID ataupun password yang hilang atas *hacking*;
3. Layanan yang diberikan tidaklah bebas dari kesalahan atau eror sepenuhnya. Kesalahan sistem dapat terjadi sewaktu-waktu baik itu karena masalah koneksi internet, listrik, perangkat keras, bencana alam maupun masalah dari program jasa itu sendiri;
4. Kreon berhak membatasi ataupun memberhentikan layanan sewaktu-waktu tanpa keharusan memberikan pemberitahuan terlebih dahulu;
5. Kreon berhak merubah peraturan dan End Pemain License Agreement yang ada untuk meningkatkan kualitas layanan yang diberikan, tanpa harus melakukan pemberitahuan terlebih dulu.

Hal ini mengakibatkan kelima klausul tersebut menjadi batal demi hukum dan hubungan antara pemain dengan pihak Kreon dikembalikan kepada keadaan semula dan dianggap tidak pernah ada perjanjian. Dari kelima klausul tersebut, maka dapat dilihat bahwa ada beberapa hal yang dapat menimbulkan kerugian

bagi pemain selama bermain Point Blank, yaitu diberikannya data pribadi pemain kepada pihak lain, *hacking*, dan gangguan layanan/penghentian layanan.

Data pribadi pemain merupakan hal yang dilindungi oleh hukum, berdasarkan penjelasan Pasal 26 ayat (1) UU ITE dalam pemanfaatan Teknologi Informasi, perlindungan data pribadi merupakan salah satu bagian dari hak pribadi (*privacy rights*). Oleh sebab itu data pribadi ini dilindungi di dalam Pasal 26 ayat (1) UU ITE yang isinya adalah Kecuali ditentukan lain oleh Peraturan Perundang-undangan, penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan orang yang bersangkutan. Selain itu berdasarkan Pasal 42 ayat (1) UU No.36 tahun 1999 Tentang Telekomunikasi disebutkan bahwa, penyelenggara jasa telekomunikasi wajib merahasiakan informasi yang dikirim dan atau diterima oleh pelanggan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi dan atau jasa telekomunikasi yang diselenggarakannya. Maka Kreon berkewajiban untuk merahasiakan data pribadi dari pemain yang diberikan kepadanya ketika proses registrasi dilakukan, dan Kreon tidak berhak untuk memberika data tersebut kepada siapapun tanpa terkecuali. Terkecuali pemain memberikan ijin kepada Kreon untuk memberika data tersebut kepada pihak lain. Jika Kreon melakukan hal tersebut, maka Kreon bertanggung jawab atas kerugian yang ditimbulkannya. Sehingga pemain dapat mengajukan gugatan terhadap kreon atas kerugian yang dideritanya.<sup>312</sup>

#### **4.3.1 Analisi Tanggung Jawab Kreon Perihal *Virtual property* Yang dikuasai Oleh Pemain**

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, Pemain adalah pihak yang menguasai *virtual property*. *Virtual property* ini adalah bagian dari game Point Blank, yang dijalankan di dalam sistem elektronik milik kreon dan pemain. Namun, sistem elektronik milik Kreon lah yang berperan paling penting di dalam menjalankan game tersebut. Sehingga penguasaan pemain terhadap *virtual property* mutlak bergantung terhadap keberadaan sistem elektronik milik Kreon dan Kreon sebagai pihak yang mengoperasikannya.

---

<sup>312</sup> Indonesia. (d)., Pasal 26 ayat (2).

Mengenai keberadaan sistem elektronik terdapat ancaman yang dapat merugikan pemain dalam penguasaan tersebut yaitu ketika sistem elektronik kreon tidak berjalan dengan sebagaimana mestinya. Dalam hal pemain mengalami kerugian karena layanan terganggu akibat sistem elektronik milik kreon tidak berjalan dengan sebagaimana mestinya, maka Kreon harus bertanggung jawab atas hal tersebut. Hal ini berdasarkan isi Pasal 15 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yaitu :

- (1) Setiap Penyelenggara Sistem Elektronik harus menyelenggarakan Sistem Elektronik secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya Sistem Elektronik sebagaimana mestinya.
- (2) Penyelenggara Sistem Elektronik bertanggung jawab terhadap Penyelenggaraan Sistem Elektroniknya.
- (3) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) tidak berlaku dalam hal dapat dibuktikan terjadinya keadaan memaksa, kesalahan, dan/atau kelalaian pihak pengguna Sistem Elektronik.

Dengan adanya ketentuan pada pasal tersebut, maka perbuatan-perbuatan yang dikategorikan melanggar ketentuan tersebut dapat disebut sebagai suatu perbuatan melawan hukum. Perbuatan melawan hukum adalah: “Setiap perbuatan atau kelalaian, yang melanggar hak orang lain, atau bertentangan dengan kewajiban hukum pelaku, atau bertentangan dengan kesusilaan atau kehati-hatian yang hidup dalam masyarakat, baik terhadap barang atau seseorang.”<sup>313</sup> Dasar hukum dari perbuatan melawan hukum adalah Pasal 1365 KUH Perdata. Perbuatan melawan hukum yang memenuhi unsur-unsur dari isi Pasal 1365 KUHPerdata, yaitu :

1. adanya perbuatan melawan hukum;
2. adanya kesalahan;
3. adanya hubungan kausalitas antara perbuatan melanggar hukum dan kerugian;
4. adanya kesalahan.

Oleh sebab itu jika pelanggaran Kreon mengakibatkan kerugian bagi pemain, maka Kreon bertanggung jawab atas kerugian yang dialami oleh pemain.

---

<sup>313</sup> Az. Nasution, *Hukum Perlindungan Konsumen Suatu Pengantar*, (Jakarta : Diadit Media, 2006), hal. 97.

Selain itu ancaman lain adalah adanya *hacker*, terhadap perbuatan yang dilakukan oleh *hacker* maka dapat diterapkan *liability rules*, dimana pada dasarnya korban dapat meminta tanggung jawab kepada pihak yang terkait dengan perbuatan *hacker* tersebut, pihak tersebut adalah:<sup>314</sup> (i) *Internet Service Provider*, karena seharusnya mereka bertanggung jawab untuk mengawasi kegiatan dari penggunaannya sehingga sebenarnya ia dapat mengidentifikasi identitas dari *hacker* tersebut, (ii) vendor pembuat perangkat lunak sistem operasi (*operating system manufacturer*) karena mereka sebenarnya dapat memperkecil celah ruang yang dapat dieksploitasi oleh para *hacker*, contohnya adalah dengan mengoptimalkan sistem pengamanan dalam pengoperasiannya secara berkelanjutan, dan (iii) pengelola/penyelenggara sistem elektronik itu yang bersangkutan karena tidak menjalankan kewajibannya menjaga perlindungan data pribadi sebagaimana mestinya sehingga *hacker* mendapatkan informasi elektronik dan menyalahgunakan pemanfaatannya.

Terkait dengan kewajiban dari penyelenggara sistem elektronik, dengan adanya UU ITE maka penyelenggara sistem elektronik (Kreon) wajib untuk menyelenggarakan sistem elektronik secara handal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya sistem elektronik sebagaimana mestinya.<sup>315</sup> Juga bertanggung jawab sepenuhnya atas sistem elektronik yang diselenggarakannya.<sup>316</sup> Walaupun pemain menderita kerugian yang disebabkan pihak ketiga (*hacker*), namun hal ini tidak melepaskan tanggung jawab Kreon terhadap kerugian yang diderita oleh pemain.

Namun ancaman utama bagi pemain adalah dalam hal Kreon sebagai pihak yang menjalankan sistem elektronik menghentikan usahanya. Mengenai hal tersebut dapat dilihat dalam perjanjian antara Kreon dan pemain. Dalam perjanjiannya, Kreon memberikan layanan berupa permainan ketangkasan. Kreon sebagai pihak debitur harus dapat memberikan pelayanan sebagaimana yang telah

---

<sup>314</sup> Edmon Makarim, *op. cit.*, hal. 261. (b).

<sup>315</sup> *Op. cit.* Pasal 15 ayat (1).

<sup>316</sup> *Ibid.*, Pasal 15 ayat (2).

diperjanjikannya. Apabila Kreon menghentikan layanannya, maka akan terjadi wanprestasi, wanprestasi seorang debitur dapat berupa empat macam:<sup>317</sup>

1. Tidak melakukan apa yang disanggupi akan dilakukannya;
2. Melaksanakan apa yang dijanjikannya, tetapi tidak sebagaimana dijanjikan;
3. Melakukan apa yang dijanjikannya tapi terlambat;
4. Melakukan sesuatu yang menurut perjanjian tidak boleh dilakukannya

Maka jika pemain mendapat kerugian akibat wanprestasi yang dilakukan Kreon, maka Kreon dapat diancamkan beberapa sanksi atau hukuman, yaitu:<sup>318</sup>

1. Membayar kerugian yang diderita oleh kreditur atau dengan singkat dinamakan ganti rugi;
2. Pembatalan perjanjian atau dinamakan juga pemecahan perjanjian;
3. Peralihan risiko;
4. Membayar biaya perkara kalau sampai diperkarakan di depan hakim.

#### 4.3.1 Analisis *Jual Beli Virtual property*

Pada sub-bab sebelumnya telah dikemukakan bahwa, pemain bukanlah pemilik dari *virtual property*. Namun, pemain hanya mengusai *virtual property* setelah membayar harga tertentu kepada pihak provider. Pada dasarnya *virtual property* ini hanya bisa digunakan di dalam permainan ketangkasan, yang menjadi tempat *virtual property* tersebut berasal. Namun, pada prakteknya terdapat pemain yang menjual *virtual property* di dunia nyata. Hal ini juga terjadi di dalam Point Blank, sebagai contoh di dalam situs [www.indoforum.org](http://www.indoforum.org), pemilik id dengan nama [bDG] Primzz menjual *virtual property* dengan harga yang belum ditentukan,<sup>319</sup> Moses88 menjual dengan harga Rp.750.000,<sup>320</sup> dan Wongsolo menjual dengan harga antara Rp.200.000 sampai Rp.300.000.

<sup>317</sup> Subekti, *op. cit.* hal. 45.(b).

<sup>318</sup> *Ibid.*

<sup>319</sup> Indoforum, <<http://www.indoforum.org/showthread.php?t=96109>>, diakses pada tanggal 14 November 2010.

Menurut Pasal 1457 KUHPer jual beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain membayar untuk harga yang telah dijanjikan. Dari rumusan tersebut maka dapat dilihat bahwa jual beli melahirkan kewajiban secara bertimbal balik kepada para pihak yang membuat perjanjian jual beli tersebut. Dari sisi penjual, penjual diwajibkan untuk menyerahkan suatu kebendaan, yang menurut Pasal 1332 jo. Pasal 1333 ayat (1) KUHPer haruslah kebendaan yang dapat diperdagangkan dan paling sedikit telah ditentukan jenisnya. Selanjutnya dari sisi pembeli, pembeli diwajibkan untuk memberikan sesuatu, yang dalam hal ini adalah uang yang telah ditentukan nilai mata uang dan jumlahnya.<sup>321</sup>

Unsur-unsur pokok perjanjian jual beli adalah barang dan harga. Sesuai dengan asas konsensualisme yang menjiwai hukum perjanjian, perjanjian jual beli itu sudah dilahirkan pada detik tercapainya sepakat mengenai barang dan harga. Begitu suatu pihak sudah setuju tentang barang dan harga, maka lahirlah perjanjian jual beli yang sah. Sifat konsensual dari jual beli tersebut ditegaskan dalam Pasal 1458 KUHPer yang berbunyi “jual beli sudah dianggap sudah terjadi antara kedua belah pihak seketika setelah mereka mencapai sepakat tentang barang dan harga, meskipun barang itu belum diserahkan maupun harganya belum dibayar.”<sup>322</sup>

Di dalam jual beli *virtual property* pada Point Blank, setelah tercapainya kesepakatan mengenai harga. Maka selanjutnya pihak penjual menyerahkan nama *account* dan *password* kepada pihak pembeli, sehingga pembeli dapat menggunakan *virtual property* tersebut. Jadi di dalam Point Blank yang diperjual belikan pada dasarnya adalah akses terhadap *virtual property*.

Akses tersebut didapatkan pemain ketika pemain membayar sejumlah uang kepada kreon. akibat dari hal tersebut adalah kreon harus memberikan akses kepada objek virtual yang dibayar oleh pemain. Akses ini adalah prestasi yang

---

<sup>320</sup> Ibid., <<http://www.indoforum.org/showthread.php?t=115111>>, diakses pada tanggal 14 November 2010.

<sup>321</sup> Kartini muljadi dan gunawan widjaja, *Op. cit.*, hal. 27. (b).

<sup>322</sup> Subekti, *Aneka Perjanjian*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1995), hal. 2. (d).

harus dipenuhi oleh kreon yang timbul akibat terjadinya transaksi antara pemain dan kreon.

Jual beli tersebut menjadi masalah karena, *virtual property* berada di dalam suatu permainan ketangkasan. Sehingga jual beli tersebut secara otomatis melibatkan provider game. Walaupun provider tidak mengetahui perihal jual beli tersebut, pihak yang membeli *virtual property* tersebut yang selanjutnya akan memakai jasa dari provider. Dalam hal ini pihak yang membeli *virtual property* tersebut adalah pihak ketiga di dalam perjanjian antara Pemain dan Point Blank. Dalam perjanjiannya pemain adalah pihak yang menerima jasa dari Kreon, dan kreon berkewajiban memberikan layanan tersebut. dengan adanya perjanjian tersebut maka lahirlah perikatan diantar Kreon dan pemain. Dimana pemain bertindak sebagai pihak yang berhak menuntut sesuatu (kreditur atau si berpiutang), dan Kreon bertindak sebagai pihak yang berkewajiban memenuhi tututan (debitur atau si berutang).

Terkait dengan hal tersebut, di dalam masalah *virtual property*. Seperti yang sudah dibahas di sub-bab sebelumnya, bahwa pemain bukanlah pemilik dari *virtual property*. Namun, pemain adalah penguasa *virtual property* tersebut. Dalam hal ini, pemain membayar atas akses kepada *virtual property* tersebut. Akibat adanya perikatan antara pemain dan Kreon, maka pemain mempunyai hak untuk menagih pemenuhan hutang dari Kreon yaitu akses kepada *virtual property*. Sebaliknya Kreon sebagai pihak yang mempunyai hutang terhadap pemain, berkewajiban memenuhi hutang tersebut kepada pemain.

Namun, dalam hal terjadinya jual beli antara pemain dengan pihak ketiga. Maka pihak ketiga tersebut memperoleh status pemain sekaligus kreditur bagi Kreon. Sehingga telah terjadi perpindahan status kreditur dari pemain pertama kepada pihak ketiga (selanjutnya disebut pemain dua). Oleh sebab itu, hutang kreon berpindah dari pemain ke pemain dua.

Dapat dilihat bahwa di dalam hal jual beli *virtual property* antara pemain dan pemain dua, maka secara otomatis akan terjadi peralihan piutang dari kreon kepada pemain dua selaku kreditur baru. Karena pemain dua menggunakan *virtual property* yang sebelumnya merupakan objek perikatan antara pemain lama dan

Kreon, maka perikatan tersebut tidak hilang. Hanya kreditutnya saja yang beralih. Di dunia hukum perdata, hal ini dikenal dengan istilah *cessie*.

*Cessie* piutang mengakibatkan dalam perikatan yang lama itu muncul seorang kreditur baru. Hubungan hukum yang lama tidak putus dan tidak terjadi hubungna hukum yang baru yang menggantikan hubungan hukum yang lama. Dengan perkataan lain, perikatan yang lama itu tetap ada, hanya saja dengan seorang kreditur lain. Orang lain ini selaku pihak baru berak pada pokoknya mendapat hak-hak dan kewajiban-kewajiban yang sama seperti kreditur lama atau *cedent*. Jadi, dalam *cessie* utang piutang yang lama tidak hapus, hanya beralih sebgai kreditur baru.<sup>323</sup> Pengalihan hak tagih piutang dengan lembaga *cessie* ini terjadi atas dasar suatu peristiwa perdata, yang dalam hal ini adalah jual beli *virtual property*.

Secara yuridis, yang dimaksud dengan *cessie* adalah suatu cara pengalihan piutang (atas nama) teradap debitur (*cessus*), dari kreditur lama (*cedent*) kepada kreditur baru (*cessionaris*), dengan cara yang diatur oleh undang-undang, yakni dengan jalan membuat akta *cessie*, baik akta otentik maupun bawah tangan, dan dengan kewajiban pemberitahuan kepada pihak debitur atau secara tertulis disetujui dan akhirnya diterima.<sup>324</sup>

Dari definisi *cessie* tersebut di atas, maka dapat dilihat bahwa *cessie* mempunyai unsur-unsur sebagai berikut.

1. Adanya pihak kreditur lama (*cedent*);
2. Adanya pihak kreditur baru (*cessionaris*);
3. Adanya pihak debitur (*cessus*)
4. Adanya piutang;
5. Adanya pengalihan piutang;
6. Adanya akta *cessie* yang otentik atau akta dibawah tangan.

Jika dikaitkan dengan jual beli *virtual property*, maka unsur-unsur adanya *cedent*, *cessionaries*, dan *cessus* sudah terpenuhi. Pemain lama sebagai *cedent*,

---

<sup>323</sup> Ibid.

<sup>324</sup> Munir Fuady, *Hukum Kontrak (Dari Sudut Pandang Hukum Bisnis) Buku Kedua*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2001), hal. 150.

pemain baru sebagai *cessionaries*, dan provider sebagai *cessus*. Sedangkan piutangnya adalah kewajiban dari Kreon dalam menyediakan akses ke *virtual property* kepada pemain. pengalihan piutang terjadi karena pemain menjual *virtual property* kepada pemain dua. namun, dalam hal ini unsur terakhir tidak terpenuhi.

*Cessie* diatur di dalam Pasal 613 ayat (1) KUHPer, yang isinya adalah penyerahan akan piutang-piutang atas nama dan kebendaan tidak bertubuh lainnya, dilakukan dengan jalan membuat sebuah akta otentik atau dibawah tangan, dengan mana hak-hak atas kebendaan tersebut dialihkan ke orang lain. Selanjutnya di Pasal 613 ayat (2) KUHPer, disebutkan pula bahwa penyerahan yang demikian bagi si berutang tidak ada akibatnya, melainkan setelah penyerahan tersebut diberitahukan kepadanya, atau secara tertulis diakui dan disetujuinya.

Dari ketentuan Pasal 613 ayat (1) piutang yang diatur adalah penyerahan piutang atas nama. Piutang atas nama pada prinsipnya adalah tagihan yang dapat menunjukan siapa krediturnya, dan tagihan atas nama pada dasarnya tidak harus dibuat secara tertulis. Jadi pada dasarnya para pihak tahu siapa krediturnya.<sup>325</sup>

Dalam hal pemakaian *virtual property*, Kreon dengan jelas adalah pihak debitur. Karena Kreon adalah pihak yang menyediakan akses ke *virtual property* tersebut. Sedangkan pemain adalah pihak kreditur, seperti yang sudah dibahas sebelumnya, untuk bermain suatu permainan ketangkasan seorang pemain harus mendaftar terlebih dahulu kepada provider. Lalu pendaftaran tersebut akan tercatat di server provider, sehingga server dapat mengizinkan client yang digunakan oleh pemain untuk mengakses server. Selanjutnya server juga akan mencatat lalu menyimpan segala kegiatan dari pemain yang mendaftar tersebut. Jadi, Kreon sebagai pihak debitur tahu dengan jelas, kepada siapa dia harus memenuhi prestasinya. Sehingga dalam hal ini dapat diketahui dengan jelas bahwa Kreon mengetahui siapa krediturnya.

Di dalam jual beli *virtual property* terdapat tiga pihak, yaitu Kreon sebagai *cedent*, pemain sebagai *cessus*, dan pemain dua sebagai *cessionaries*. Sehingga dalam hal ini terdapat tiga hubungan, yaitu hubungan antara pemain dan Kreon,

<sup>325</sup> J Satrio, *Cessie Subrogatie Novatie Kompensatie dan Pencampuran Hutang*, (Bandung: PT Alumni, 1999), hal. 4.

hubungan pemain dan pemain dua, dan hubungan antar pemain dua dan kreon. Perihal hubungan antara pemain dan kreon sudah dibahas pada sub-bab 4.2.

Selanjutnya mengenai hubungan antara pemain dan pemain dua, pertama harus dilihat terlebih dahulu mengenai asal dari piutang yang dialihkan melalui *cessie*. Karena *cessie* hanya dapat dilakukan sepanjang piutang yang dialihkan dengan *cessie* tersebut berasal dari suatu kontrak atau dari perikatan lainnya. dalam hal ini asal dari piutang tersebut adalah perikatan antara pemain dan Kreon mengenai Point Blank.

Untuk dapat melakukan *cessie*, terdapat syarat umum dan khusus yang harus dipenuhi oleh pemain dan pemain dua agar *cessie* tersebut sah. Syarat umum tersebut adalah *rechtstitel* yang sah dan kewenangan mengambil tindakan *beschikking*.

Mengenai *rechtstitel* yang sah, agar *cessie* dinyatakan sah maka harus ada *rechtstitel* untuk penyerahan hak milik. *rechtstitel* dalam hal ini adalah jual beli *virtual property* antara pemain dan pemain dua. Perjanjian jual beli antara pemain dan pemain dua menimbulkan perikatan, dimana pemain harus menyerahkan akses terhadap *virtual property* yang dimilikinya kepada pemain dua.

Mengenai kewenangan mengambil tindakan *beschikking*, kewenangan ini haruslah secara yuridis. Kreditur lama tersebut haruslah berwenang untuk mengalihkan piutang tersebut, baik kewenangan dalam arti wewenang berbuat secara umum, atau berwenang dalam hubungan dalam piutang tersebut, seperti melakukan peralihan terhadap piutang yang bukan miliknya.<sup>326</sup> Oleh sebab itu yang pertama-tama harus diperhatikan adalah umur dari pemain, jika pemain memiliki umur minimal 18 tahun, atau sudah pernah menikah. Maka, pemain berwenang melakukan tindakan hukum. Selanjutnya dalam hubungan wewenang dalam hubungan piutang, di dalam perjanjiannya Kreon memberikan akses terhadap *virtual property* kepada pemain. sehingga Kreon mempunyai hutang kepada pemain mengenai akses tersebut, dan pemain adalah pihak yang memiliki piutang tersebut. sehingga pemain memiliki kewenangan terhadap piutang tersebut.

---

<sup>326</sup> Munir Fuady, *op. cit.*, hal. 156.

Syarat yang harus dipenuhi selanjutnya adalah syarat khusus. Pasal 613 ayat (1) menyatakan *cessie* harus dilakukan dengan membuat suatu akta, dengan kata lain *cessie* harus dibuat dalam bentuk tertulis. *Cessie* cukup dituangkan dalam suatu akta dan di dalamnya dengan tegas disebutkan bahwa kreditur lama dengan itu telah menyerahkan hak tagihannya kepada kreditur baru.<sup>327</sup> Kosekuensi hukum dengan tidak dibuatnya akta adalah tindakan *cessie* tersebut menjadi tidak sah dan batal demi hukum.

Jadi berdasarkan kedua syarat tersebut diatas, *cessie* baru ada dan mengikat baik kepada kreditur lama dan kreditur baru pada saat piutang tersebut dialihkan dan dituangkan di dalam bentuk akta, yang dengan tegas menyatakan bahwa kreditur lama menyerahkan piutangnya kepada kreditur baru. Dalam kaitannya dengan jual beli *virtual property*, maka jual beli tersebut harus dibuat tertulis dan menyatakan bahwa pemain menyerahkan *virtual property* yang dikuasainya kepada pemain dua.

Selanjutnya mengenai hubungan antara pemain dua dan Kreon, Pasal 613 ayat (2) KUHPer menyatakan bahwa akta *cessie* yang dibuat oleh *cedent* dan *cessionaries* baru mengikat kepada *cessus*, setelah *cessus* diberitahu mengenai *cessie* tersebut atau secara tertulis mengakuinya. Jadi akta tersebut tidak akan ada akibatnya bagi *cedent*, sebelum salah satu hal tersebut dilakukan. Kosekuensi tidak dilakukannya pemberitahuan atau tidak adanya pengakuan dari pihak *cessus* maka *cessie* tersebut tidak akan mempunyai pengaruh apa-apa terhadap *cessus*.

Dalam kaitannya dengan jual beli *virtual property*, maka pemain harus memberitahukan kepada Kreon perihal penyerahan piutang kepada pemain dua. Dengan dilakukannya hal ini, maka peralihan tersebut mempunyai akibat bagi Kreon. yaitu, telah beralihnya penguasaan *virtual property* dari pihak pemain kepada pemain dua. Sehingga pemain dua dapat meneruskan perikatan yang sebelumnya terjadi diantara pemain dan Kreon. Oleh sebab itu, maka pemain dua menjadi konsumen dari Kreon dan Kreon bertanggung jawab atas kerugian yang dialami oleh pemain dua, selama pemain dua menggunakan jasa dari Kreon.

---

<sup>327</sup> J Satrio, *op. cit.*, hal. 30.

#### 4.4 Analisis Tanggung Jawab Penjual di dalam Transaksi Jual Beli *Virtual Property*

Selaku pihak penjual di dalam virtual property di dalam suatu permainan ketangkasan, maka ia memiliki tiga kewajiban pokok, mulai dari sejak jual beli terjadi menurut ketentuan 1458 KUHPer. Menurut ketentuan tersebut, secara prinsip penjual memiliki kewajiban untuk:<sup>328</sup>

1. Memelihara dan merawat kebendaan yang akan diserahkannya kepada pembeli hingga saat penyerahannya;

Kewajiban penjual untuk memelihara dan merawat kebendaan hingga saat kebendaan adalah kewajiban yang dibebankan berdasarkan ketentuan umum mengenai perikatan untuk menyerahkan atau memberikan sesuatu sebagaimana diatur dalam Pasal 1235 KUHPer yang menyatakan bahwa:

“Dalam tiap-tiap perikatan untuk memberikan sesuatu adalah termaktub kewajiban untuk menyerahkan kebendaan yang bersangkutan dan untuk merawatnya sebagai seorang kepala rumah tangga yang baik, sampai saat penyerahan. Kewajiban yang terakhir ini adalah kurang atau lebih luas terhadap persetujuan-persetujuan tertentu tertentu, yang akibat-akibatnya mengenai hal ini akan ditunjuk dalam bab yang bersangkutan”<sup>329</sup>

2. Menyerahkan kebendaan yang dijual pada saat yang telah ditentukan, atau jika tidak telah ditentukan saatnya, atas permintaan pembeli;

Kewajiban ini adalah untuk menyerahkan kebendaan yang dijual sesuai dengan amanat Pasal 1459 KUHPer yang bertujuan untuk memindahkan hak milik dari kebendaan yang dijual tersebut kepada pembeli. Kewajiban menyerahkan hak milik meliputi segala perbuatan yang menurut hukum diperlukan untuk mengalihkan hak milik atas barang yang diperjual-belikan itu dari si penjual kepada si

---

<sup>328</sup> Subekti, *op. cit.* hal. 127. (d)..

<sup>329</sup> *Ibid.* 128

pembeli.<sup>330</sup> Penyerahan ini harus dilakukan berdasarkan jenis kebendaan yang dijual.

3. Menanggung kebendaan yang dijual tersebut;

Kewajiban ini diatur di dalam Pasal 1491 KUHPer, kewajiban itu adalah:<sup>331</sup>

- (1) Penanggungan bahwa pembeli akan menguasai kebendaan yang dibeli olehnya secara aman dan tenteram;
- (2) Penanggungan bahwa kebendaan yang dibeli tersebut bebas dari cacat-cacat tersembunyi, yang dapat menerbitkan alasan untuk membatalkan pembelian tersebut.

Jika pihak penjual lalai dalam melakukan kewajiban-kewajibannya maka pihak penjual dapat disebut melakukan suatu wanprestasi. Wanprestasi seorang debitur dapat berupa empat macam:<sup>332</sup>

1. Tidak melakukan apa yang disanggupi akan dilakukannya;
2. Melaksanakan apa yang dijanjikannya, tetapi tidak sebagaimana dijanjikan;
3. Melakukan apa yang dijanjikannya tapi terlambat;
4. Melakukan sesuatu yang menurut perjanjian tidak boleh dilakukannya

Maka jika pihak pembeli mendapat kerugian akibat wanprestasi yang dilakukan oleh pihak penjual, maka pihak penjual dapat diancamkan beberapa sanksi atau hukuman, yaitu:<sup>333</sup>

1. Membayar kerugian yang diderita oleh kreditur atau dengan singkat dinamakan ganti rugi;
2. Pembatalan perjanjian atau dinamakan juga pemecahan perjanjian;
3. Peralihan risiko;
4. Membayar biaya perkara kalau sampai diperkarakan di depan hakim

---

<sup>330</sup> *Ibid.* hal. 9. (d).

<sup>331</sup> *Ibid.* hal. 169.

<sup>332</sup> Subekti, *op. cit.* hal. 45.(b).

<sup>333</sup> *Ibid.*

Selain itu Di dalam KUHPer, menurut Pasal 1506 KUHPerdata yang berisi, penjual diwajibkan untuk menanggung cacat tersembunyi pada barang yang dijual meskipun ia tidak mengetahui adanya cacat itu, kecuali jika di dalam keadaan yang demikian telah minta diperjanjikan bahwa ia tidak diwajibkan menanggung sesuatu apapun. Juga pada Pasal 1504 KUHPerdata yang isinya adalah penjual diwajibkan menanggung terhadap cacat tersembunyi pada barang yang dijual, yang membuat barang itu tidak sanggup untuk pemakaian yang dimaksudkan atau yang demikian mengurangi pemakaian itu sehingga seandainya pembeli mengetahui cacat itu ia sama sekali tidak akan membelinya selain dengan harga yang lebih murah. Maka dapat dilihat bahwa penjual *virtual property* bertanggung jawab untuk menanggung cacat tersembunyi yang terdapat di dalam barang yang dijualnya. Dalam hal jual beli *virtual property* berupa *account* di dalam permainan ketangkasan *Point Blank*, maka pihak penjual wajib bertanggung jawab atas kerugian yang diderita oleh pembeli jika *account* tersebut mempunyai cacat tersembunyi.

## BAB 5 PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan pada bab 2 dan bab 3, serta analisa pada bab 4 maka terdapat dua poin kesimpulan yang sekaligus memberi jawaban atas pokok permasalahan dalam penulisan ini, yaitu:

1. Ketentuan hukum yang terkait dengan penyelenggaraan sistem elektronik permainan ketangkasan terdapat di beberapa Undang-Undang. Yaitu, pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang Perlindungan Konsumen, Undang-Undang Hak Cipta, dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
2. *virtual property* dapat dianggap benda karena memenuhi ketiga unsur untuk dianggap sebagai benda secara teori, yaitu (1) dapat dikuasi oleh manusia, baik dapat diraba ataupun tidak dapat diraba; (2) dapat dinilai dengan uang atau setidaknya setidaknya berharga untuknya; (3) merupakan satu kesatuan. Sehingga secara teori *virtual property* dapat disebut sebagai benda. Selain itu *virtual property* juga dapat dianggap benda berdasarkan Pasal 499 KUHPer, sebab *virtual property* pada dasarnya adalah bagian dari program komputer yang merupakan ciptaan seseorang yang dilindungi oleh HKI. *Virtual property* juga merupakan hasil perbanyakan dari ciptaan dan dapat dijadikan objek perbuatan hukum antara pemain dan provider game. Perbuatan hukum yang dimaksud adalah jual beli, dengan terjadinya jual beli. Maka *provider* selaku pihak penjual memiliki kewajiban untuk melakukan *levering* hak milik atas kebendaan yang dijual sesuai dengan amanat Pasal 1459 KUHPer. Setelah dilakukan *levering*, maka hak milik atas objek yang menjadi objek perjanjian jual beli akan beralih kepada pihak pembeli. Maka, *virtual property* dapat dijadikan objek dari hak milik dan dapat memenuhi definisi benda menurut Pasal 499 KUHPer.
3. Dari analisis terhadap EULA dari Kreon maka terdapat beberapa klausul yang tidak memenuhi syarat objektif dari perjanjian yaitu klausul nomor dua, lima, delapan belas, Sembilan belas, dan dua puluh. Sehingga kelima klausul

tersebut batal demi hukum, dan konsumen hanya terikat dengan perjanjian dengan klausul selain kelima klausul tersebut. hal-hal yang diatur oleh kelima klausul tersebut adalah:

1. Kreon berhak memberikan semua informasi dan data pribadi yang pemain berikan kepada Kreon dijaga kerahasiaannya kepada mitra usaha PT. Kreon dalam usaha memberikan jasa layanan kepada pemain;
2. Kreon tidak bertanggung jawab atas ID ataupun password yang hilang atas *hacking*;
3. Layanan yang diberikan tidaklah bebas dari kesalahan atau eror sepenuhnya. Kesalahan sistem dapat terjadi sewaktu-waktu baik itu karena masalah koneksi internet, listrik, perangkat keras, bencana alam maupun masalah dari program jasa itu sendiri;
4. Kreon berhak membatasi ataupun memberhentikan layanan sewaktu-waktu tanpa keharusan memberikan pemberitahuan terlebih dahulu;
5. Kreon berhak merubah peraturan dan *End User License Agreement* yang ada untuk meningkatkan kualitas layanan yang diberikan, tanpa harus melakukan pemberitahuan terlebih dulu.

Akibat batalnya kelima klausul tersebut, maka kreon bertanggung jawab atas segala kerugian yang diderita pemain selama pemain menggunakan jasa permainan Point Blank, jika kerugian tersebut ditimbulkan oleh lima hal tersebut diatas. Sedangkan perihal *virtual property* yang dialihkan dari satu pemain ke pemain lainnya. Dalam kaitannya dengan jual beli *virtual property*, maka jual beli tersebut harus dibuat tertulis dan menyatakan bahwa pemain menyerahkan *virtual property* yang dikuasainya kepada pemain dua. Selanjutnya pemain harus memberitahukan kepada Kreon perihal penyerahan piutang kepada pemain dua. Dengan dilakukannya hal ini, maka peralihan tersebut mempunyai akibat bagi Kreon. Yaitu, telah beralihnya penguasaan *virtual property* dari pihak pemain kepada pemain dua. Sehingga pemain dua dapat meneruskan perikatan yang sebelumnya terjadi diantara pemain dan Kreon. Oleh sebab itu, maka pemain dua menjadi konsumen dari Kreon dan Kreon bertanggung jawab atas kerugian yang dialami oleh pemain dua, selama pemain dua menggunakan jasa dari Kreon. Sedangkan pihak penjual *virtual*

*property* bertanggung jawab atas segala kerugian oleh pihak pembeli yang disebabkan oleh cacat yang terdapat di dalam account yang menjadi objek perjanjian jual beli.

## 5.2 Saran

Pada tahun 2010, terdapat 34 juta orang pengguna internet di Indonesia dan 6 juta di antaranya adalah konsumen dari permainan ketangkasan. Dari 6 juta pemain permainan ketangkasan tersebut 60% diantaranya merupakan pemain dari permainan ketangkasan dengan genre MMORPG. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa di Indonesia terdapat 3,6 juta orang yang bermain MMORPG. Sedangkan MMORPG adalah salah satu asal tempat dimana *virtual property* berada, dapat diasumsikan bahwa terdapat 3,6 juta orang di Indonesia yang menguasai *virtual property*.

Mengingat jumlah pengguna tersebut, pihak-pihak yang berkaitan dengan penegakan hukum perlindungan konsumen seperti Direktorat Perlindungan Konsumen Departemen Perdagangan dan Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia, seharusnya melakukan sosialisasi dan memberikan penyuluhan kepada para pemain permainan ketangkasan yang kebanyakan tidak mengetahui apa saja hak mereka sebagai konsumen. Khususnya mengenai hak untuk penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut seperti yang diatur dalam Pasal 4 Huruf (e) UUPK. Hal ini dapat dilihat dari adanya keluhan yang disampaikan oleh pemain permainan ketangkasan dalam forum di beberapa *website*. Sehingga dengan cara tersebut akan menyadarkan pemain permainan ketangkasan bahwa mereka mempunyai hak dan hak tersebut tidak hilang karena mereka setuju dengan isi dari EULA yang dibuat secara sepihak oleh *developer*.

## DAFTAR PUSTAKA

### I. Buku-Buku

- Badruzaman, Mariam Darus. *KUHPerdata Buku III Hukum Perikatan Dengan Penjelasan*, Bandung: Alumni, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Mencari Sistem Hukum Nasional*, Bandung: Penerbit Alumni, 1997.
- Bell, Abraham dan Gideon Parchomovsky. *A Theory of Property*, Cornell Law Review 531, 2005.
- Dukeminier, Jesse. *Gilbert Law Summaries PROPERTY 13<sup>th</sup> Edition*, Chicago: Harcourt Brace Legal and Professional Publication Inc, 1992.
- Fuady, Munir. *Hukum Kontrak (Dari Sudut Pandang Hukum Bisnis) Buku Kedua*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Hukum Kontrak (Dari Sudut Pandang Hukum Bisnis)* Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2001.
- Garner, Bryan A. ed., *Black's Law Dictionary*, 7<sup>th</sup> Ed. St. Paul: West Publishing, 1999.
- Hasbulah, Frida Husni. *Hukum Kebendaan Perdata Hak-Hak Yang Memberi Kenikmatan Jilid I*, Jakarta: Ind-Hil-Co, 2005.
- Hutagalung, Ari S, et al. *Hukum Kontrak Di Indonesia (Seri Dasar Hukum Ekonomi)*, Jakarta: Proyek ELIPS, 1998.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata [Burgerlijk Wetboek]*, diterjemahkan oleh R. Subekti dan R.Tjitro-sudibio, cet.8, (Jakarta: Pradnya Paramita, 1976), ps. 1239.
- Mahdi, Sri Soesilawati Surini Ahlan Sjarif; dan Akhmad Budi Cahyono. *Hukum Perdata (Suatu Pengantar)*, CV Gitama Jaya, 2005.
- Makarim, Edmon *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2010
- Manasse dan Sri Triasnaningtyas. *Metode Penelitian Masyarakat*, Depok : Pusat Antar Studi Ilmu-Ilmu sosial, 2000.

- Mantharama, Murty. *Law of Adverse Possession 2<sup>nd</sup> Edition* India: Law Publisher, 1995.
- Muhammad, Abdulkadir. *Hukum Perikatan*, (Bandung: PT Citra Aditya bakti, 1992), hal. 96.
- Muljadi, Kartini dan Gunawan Widjaja. *Kebendaan Pada Umumnya*, Jakarta: Kencana 2003.
- 
- . *Perikatan Yang Lahir Dari Perjanjian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Mulligan, Jessica dan Bridgette Patrovsky. *Developing Online games: An Insider's Guide*, Indianapolis: New Riders Publishing, 2003.
- Nasution, AZ. *Hukum Perlindungan Konsumen Suatu Pengantar*, Jakarta: Diadit Media, 2006.
- O.L. Browder, R.A. Cunningham, A.F. Smith, *BASIC PROPERTY LAW 4<sup>th</sup> Edition*, Minnesota: West Publishing Company, 1984.
- Panesar, Sukhninder Panesar. *General Principle of Property Law*, Essex: Pearson Education Limited, 2001.
- Prodjodikoro, Wirjono, *Azas-Azas Hukum Perjanjian, cet 8*, Bandung: Mandar Maju, 2000.
- Rolling, Andrew dan Ernest Adams. *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*, Amerika Serikat: New Riders Publishing, 2003.
- Satrio, J. *Cessie Subrogatie Novatie Kompensatie dan Pencampuran Hutang*, Bandung: PT Alumni, 1999.
- Setiawan, R.,. *Pokok-Pokok Hukum Perikatan, Cet. Ketiga*, Bandung: Binacipta, 1986.
- Sjahdeini, Sutan Remi. *Kebebasan Berkontrak dan Perlindungan Yang Seimbang Bagi Para Pihak Dalam Perjanjian Kredit Bank Indonesia*, Jakarta: Institut Bankir Indonesia, 1993.
- Soekanto, Soerjono dan Sri Mamudji. *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada 2000.
- Soekanto, Soerjono. *Pengantar penelitian Hukum*, Jakarta: UI-Press, 1986.

Sofwan, Sri Soedewi Masjchoen. *Hukum Perdata: Hukum Benda*, Yogyakarta: Liberty, 1981.

Sri Mamudji et al. *Metode Penelitian dan Penulisan Hukum*, Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2005).

Subekti. *Aneka Perjanjian*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1995.

\_\_\_\_\_. *Hukum Perjanjian* Jakarta: Intermasa, 1996

Widjaja, Gunawan dan Ahmad Yani,. *Hukum Tentang Perlindungan Konsumen*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama 2000.

Widjaja, I.G Rai. *Merancang Suatu Kontrak*, cet 2, (Jakarta: Kesaint Blanc: 2002.

## **II. Peraturan Perundang-undangan**

Indonesia. Undang-Undang Tentang Hak Cipta, UU No.19 Tahun 2002, LN No.85 Tahun 2002, TLN 4220.

\_\_\_\_\_. Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, UU No.11 Tahun 2008, LN No.58 Tahun 2008. TLN No.4843.

\_\_\_\_\_. Undang-Undang Tentang Perlindungan Konsumen, UU No.8 Tahun 1999, LN No.42 Tahun 1999. TLN No. 3821.

## **III. Sumber Lain**

Susan W. Brenner, *Fantasy Crime: The Role of Criminal Law in Virtual Worlds*, VANDERBILT JOURNAL OF ENTERTAINMENT AND TECHNOLOGY LAW volume 11, 2008.

The Museum of Broadcast Communications, *INTERACTIVE TELEVISION*, <<http://www.museum.tv/eotvsection.php?entrycode=interactivet>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

Background story, <<http://pb.gemscool.com/index.php?act=2&sub=1&code=1>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

BBC News | Tecnology, *Chinese gamer sentenced to life*, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>>, diakses pada tanggal 10 Desember 2010.

- BBC News, *Gamer buys \$26,500 virtual land*  
 <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4104731.stm>>, diakses pada tanggal 14 juni 2010.
- Carnegie Mellon Software Engineering Institute, *Client/Server Software Architectures An Overview*,  
 <[http://www.sei.cmu.edu/str/descriptions/clientserver\\_body.html](http://www.sei.cmu.edu/str/descriptions/clientserver_body.html)>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.
- Casual game: a definition,  
 <[http://www.casualgamessummit.com/presentations/Meretzky\\_Intro.ppt](http://www.casualgamessummit.com/presentations/Meretzky_Intro.ppt)>,  
 diakses pada tanggal 1 Juni 2010.
- Di Indonesia, Point Blank Tembus 2 Juta Pengguna,  
 <<http://www.detikinet.com/read/2010/02/11/120559/1297475/654/di-indonesia-point-blank-tembus-2-juta-pengguna>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.
- Entropia Universe, *Virtual Item sold for a world record \$330.000!*,  
 <<http://www.onrpg.com/MMO/Entropia-Universe/news/Entropia-Universe-Virtual-Item-sold-for-a-world-record-330000>>, diakses pada tanggal 14 juni 2010.
- Erlank W, *The Legal Acceptance of virtual property*, <  
<http://ssrn.com/abstract=1591384> >, diakses pada tanggal 1 juni 2010.
- F. Gregory Lastowka dan Dan Hunter, *The Laws of Virtual Worlds*, (California Law Review, 2004),
- First Person Shooter,  
 <<http://vgstrategies.about.com/od/basicgamingtipstricks/g/fps.htm>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.
- Game mode, <<http://pb.gemscool.com/index.php?act=2&sub=3&code=1>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.
- George dolbier, *Massively multiplayer online games, Part 1: A performance-based approach to sizing infrastructure*,  
 <<http://www.ibm.com/developerworks/library/wa-mmogame1>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.
- Group Laundered \$38M in Virtual Currencies in 18 Months,  
 <<http://www.virtualworldnews.com/2008/10/group-laundered-38m-in-virtual-currencies-in-18-months.html>>, diakses pada tanggal 14 Desember 2010.

Henry Campbell Black, ed., *Black's Law Dictionary 6<sup>th</sup> Edition* (. Paul: West Publishing, 1990).

Indoforum, <<http://www.indoforum.org/showthread.php?t=115111>>, diakses pada tanggal 14 November 2010.

Is Microsoft the unrecognized king of virtual items sales, <<http://blog.games.com/2010/06/17/is-microsoft-the-unrecognized-king-of-virtual-items-sales>>, diakses pada tanggal 14 juni 2010.

Jonathan Fincer, *Woman Kills Virtual Husband Faces Jail Time*, <<http://www.1up.com/news/woman-kills-virtual-husband-faces>>, diakses pada tanggal 10 Desember 2010.

Joshua Fairfield, “*virtual property*”, Indiana University School of Law-Bloomington Legal Studies Research Paper Series, (oktober 2005), hal. 1053.

Julian Dibbell, *The Life of the Chinese Gold Farmer*, <[http://www.nytimes.com/2007/06/17/magazine/17lootfarmers-t.html?\\_r=1](http://www.nytimes.com/2007/06/17/magazine/17lootfarmers-t.html?_r=1)>, diakses pada tanggal 10 Desember 2010.

Law Offices of Marc S. Bragg, *Virtual Land Dispute Spills Over Into Real World*, <[http://www.prnewswire.com/news/index\\_mail.shtml?ACCT=104&STORY=/www/story/05-08-2006/0004356685&EDATE=](http://www.prnewswire.com/news/index_mail.shtml?ACCT=104&STORY=/www/story/05-08-2006/0004356685&EDATE=)>, diakses pada tanggal 10 Desember.

Man buys virtual space station for US\$100,000, <<http://arstechnica.com/old/content/2005/11/5551.ars>>, diakses pada tanggal 14 juni 2010.

Novice guide, fighting, <<http://www.xbox.com/en-US/games/tips/noviceguides/fighting.htm>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

Penjelasan Karakter PB, <<http://pb.gemscool.com/index.php?act=2&sub=4>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

Racing game, < <http://psp.about.com/od/pspglossary/g/racingdef.htm>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

Rhetoric by Aristotle, written 350BCE, Book 1, <<http://www.theologywebsite.com/etext/aristotle/rhetoric1.shtml>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

- Russia Today, Online game rivalry ends with real life murder, <<http://rt.com/news/online-game-rivalry-ends-with-real-life-murder>>, diakses pada tanggal 10 Desember 2010.
- Ryan Vacca, Viewing *Virtual property* Ownership Through The Lens of Innovation, <<http://ssrn.com/abstract=1100302>>, diakses pada tanggal 14 Juni 2010.
- Second Life Liberation Army, Targets Brands – Marketing VOX, <<http://www.marketingvox.com/second-life-liberation-army-targets-brands-025854/>>, diakses pada tanggal 14 Desember 2010.
- Simulation games, <<http://www.apple.com/games/gettingstarted/simulation/>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.
- Sport game, <<http://www.ea.com/genre/sports-games>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.
- Strategy Game, <<http://www.apple.com/games/gettingstarted/strategy/>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.
- Steven J. Horowitz, “Competing Lockean Claims to *Virtual property*”, Harvard Journal of Law & Technology, 2007.
- The reform of urukagina, <[http://history-world.org/reforms\\_of\\_urukagina.htm](http://history-world.org/reforms_of_urukagina.htm)>, diakses pada tanggal 5 Oktober 2010.
- The US Virtual economy is set to make billions, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8425623.stm>>, diakses pada tanggal 14 juni 2010.
- The US Virtual economy is set to make billions, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/8425623.stm>>, diakses pada tanggal 14 juni 2010.
- Vietnamese boy, 13, kills woman for money to play video games | Earth Time News, <<http://www.earthtimes.org/articles/news/144906.html>>, diakses pada tanggal 10 Desember 2010.
- Virtual goods translate into real profits for web start-ups, <<http://www.thejakartaglobe.com/bussines/virtual-good-translate-into-real-profits-for-web-start-ups/350137>>, diakses pada tanggal 14 juni 2010.
- Wetboek-online.nl | Burgelijk Wetboek Boek 3, <<http://www.wetboek-online.nl/wet/BW3.html>>, diakses pada tanggal 14 November 2010.

- Asia: Top 10 Internet Countries*, <<http://www.digitaleastasia.com/2009/01/15/asia-top-10-internet-countries>>, diakses pada tanggal
- Avatar Definition from PC Magazine Encyclopedia, <[http://www.pcmag.com/encyclopedia\\_term/0,2542,t=avatar&i=38293,00.asp](http://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0,2542,t=avatar&i=38293,00.asp)>, diakses pada tanggal 18 Mei 2010.
- Carnegie Mellon Software Engineering Institute, *Client/Server Software Architectures An Overview*, <[http://www.sei.cmu.edu/str/descriptions/clientserver\\_body.html](http://www.sei.cmu.edu/str/descriptions/clientserver_body.html)>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.
- Definitions of online games, <<http://www-users.mat.umk.pl/~rembol/eng/index.html>>, di akses pada tanggal 18 Mei 2010.
- Emma boyes, *GDC '08: are casual game the future?*, <<http://uk.gamespot.com/news/6186207.html?tag=result;title;0>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.
- Game online di Indonesia makin subur*, <<http://www.detikinet.com/read/2009/02/06/093617/1080445/654/game-online-di-indonesia-makin-subur>>, diakses pada tanggal 8 April 2010
- Game Online MMORPG Dominasi Game Online Indonesia*, <[http://teknologi.vivanews.com/news/read/28994-mmorpg\\_dominasi\\_game\\_online\\_indonesia](http://teknologi.vivanews.com/news/read/28994-mmorpg_dominasi_game_online_indonesia)>, diakses pada 8 April 2010
- George dolbier, *Massively multiplayer online games, Part 1: A performance-based approach to sizing infrastructure*, <<http://www.ibm.com/developerworks/library/wa-mmogame1>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.
- Glossary, <[http://wps.prenhall.com/wps/media/objects/3512/3596994/Adams\\_glossary.html](http://wps.prenhall.com/wps/media/objects/3512/3596994/Adams_glossary.html)>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.
- Online Games to Generate One-Third of Game Revenue by 2011, <<http://www.marketingcharts.com/interactive/online-games-to-generate-one-third-of-game-revenue-by-2011-1736/strategy-analytics-online-games-global-revenue-forecastjpg>>, diakses pada tanggal 8 April 2010.
- Sanjeev Kumar, Jatin Chhugani, dan Changkyu Kim, *Second Life and the New Generation of Virtual World*, <<http://www.computer.org/portal/web/csdl/abs/html/mags/co/2008/09/co2008090046.htm>>, diakses pada tanggal 21 Desember 2010.

*Sejarah Game Online Di Indonesia*, <<http://www.kaskus.us/showthread.php?s=6f30164f66e2d8f8ab484d3473096097&t=3037389>> , diakses pada 8 April 2010.

*The History of Online Games*, <<http://tharsis-gate.org/articles/imaginary/HISTOR~1.HTM>>, diakses pada tanggal 8 April 2010

*The Top 10 Money-Making MMOs of 2008*, <<http://gigaom.com/2009/02/01/top-10-money-making-mmos-2008> >, diakses pada tanggal 8 April 2010.

Thomas H. Apperley, *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres* , University of Melbourne.

Tim Dirks, *main film genre*, <<http://www.filmsite.org/genres.html>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010

*Top Online PC Games*, <<http://www.brighthub.com/video-games/pc/articles/71900.aspx>>, diakses pada tanggal 1 Juni 2010.

*World of Warcraft Raih 11 Juta Pelanggan*, <[http://teknologi.vivanews.com/news/read/6420-world\\_of\\_warcraft\\_raih\\_11\\_juta\\_pelanggan](http://teknologi.vivanews.com/news/read/6420-world_of_warcraft_raih_11_juta_pelanggan)>, diakses pada 8 April 2010