

UNIVERSITAS INDONESIA

**ANALISA HUKUM TERHADAP TRANSAKSI ATAS
KEBENDAAN VIRTUAL PADA PENYELENGGARAAN
PERMAINAN ONLINE**

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Hukum

**Mahendra Adhi Purwanta
0906620764**

**FAKULTAS HUKUM
MAGISTER HUKUM EKONOMI
SALEMBA, JAKARTA
JANUARI 2012**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tesis ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Mahendra Adhi Purwanta

NPM : 0906620764

Tanda Tangan :



Tanggal : 19 Januari 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis ini diajukan oleh :
Nama : Mahendra Adhi Purwanta
NPM : 0906620764
Program Studi : Magister Hukum Ekonomi
Judul Skripsi : Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas
Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan
Permainan Online

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

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Edmon Makarim S.Kom., S.H., LL.M.  (.....)

Penguji : Brian Amy Prasetyo, S.H., MLI  (.....)

Penguji : Abdul Salam, S.H., M.H.  (.....)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 19 Januari 2012

KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada ALLAH SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan tesis ini. Penulisan tesis ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tesis ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tesis ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Bapak Dr. Edmon Makarim S.Kom., S.H., LL.M, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan tesis ini;
- (2) orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral; dan
- (3) sahabat-sahabat saya yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan tesis ini.

Akhir kata, saya berharap ALLAH SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga tesis ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 24 Januari 2012

Mahendra Adhi Purwanta

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

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

Nama : Mahendra Adhi Purwanta
NPM : 0906620764
Program Studi : Magister Hukum Ekonomi
Fakultas : Hukum
Jenis karya : Tesis

demikian 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:

“Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online”

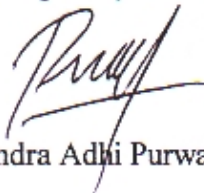
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Jakarta

Pada tanggal: 19 Januari 2012

Yang menyatakan



(Mahendra Adhi Purwanta)

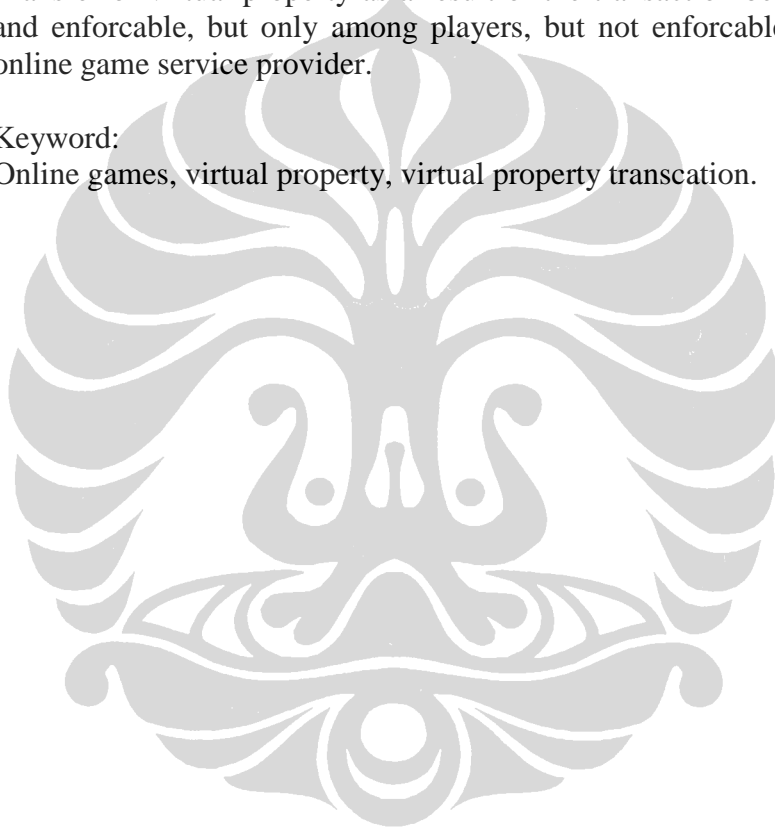
ABSTRACT

Name : Mahendra Adhi Purwanta
Study Program : Master in Economic Law
Title : Legal Analysis on Virtual Property Transaction in Online Games

Virtual property in an online game is often regarded as an object and has economic value. This thesis discusses the legal provisions regulating virtual property and transfer of virtual property transactions that occur based on among the players. The research method of this thesis is the normative juridical. The results of this study concluded that the legal provisions governing virtual property can be found in the three rules of law, which is Copyright Law, Property law, and Law of material. Transfer of virtual property as a result of the transaction between players is a valid and enforceable, but only among players, but not enforceable if associated with the online game service provider.

Keyword:

Online games, virtual property, virtual property transaction.



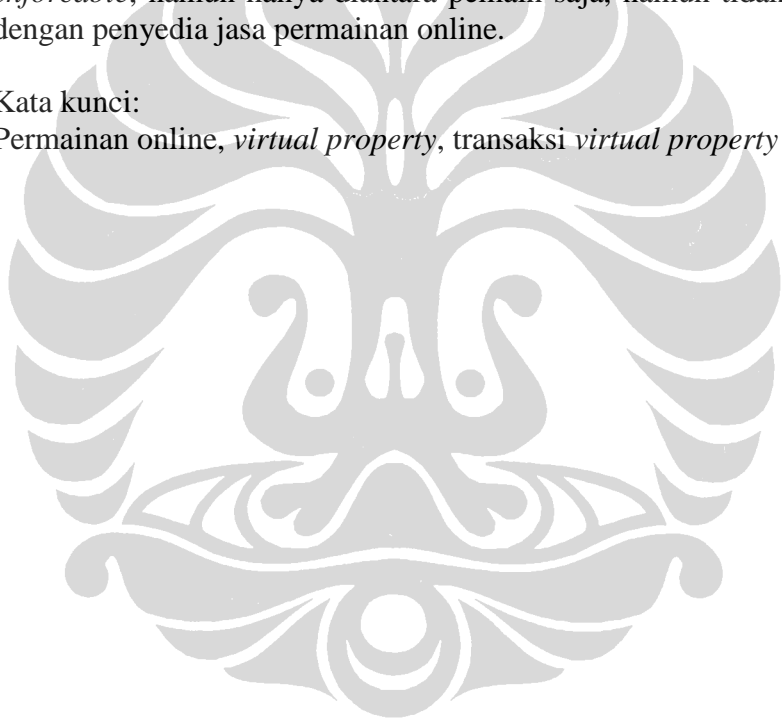
ABSTRAK

Nama : Mahendra Adhi Purwanta
Program Studi : Magister Hukum Ekonomi
Judul : Analisa Hukum Terhadap Transaksi Atas Kebendaan
Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online

Virtual property di dalam suatu permainan online pada umumnya kerap dianggap sebagai suatu benda dan memiliki nilai ekonomis. Tesis ini membahas mengenai ketentuan hukum yang mengatur mengenai virtual property dan peralihan atas virtual property yang terjadi berdasarkan transaksi diantara para pemain. Metode penelitian tesis ini adalah yuridis normatif. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ketentuan hukum yang mengatur mengenai virtual property dapat ditemukan di tiga aturan hukum, yaitu hukum Hak Cipta, Hukum Benda, dan Hukum Perikatan. Peralihan virtual property sebagai akibat dari transaksi atas pemain sifatnya adalah sah dan *enforcable*, namun hanya diantara pemain saja, namun tidak *enforcable* jika terkait dengan penyedia jasa permainan online.

Kata kunci:

Permainan online, *virtual property*, transaksi *virtual property*



DAFTAR ISI

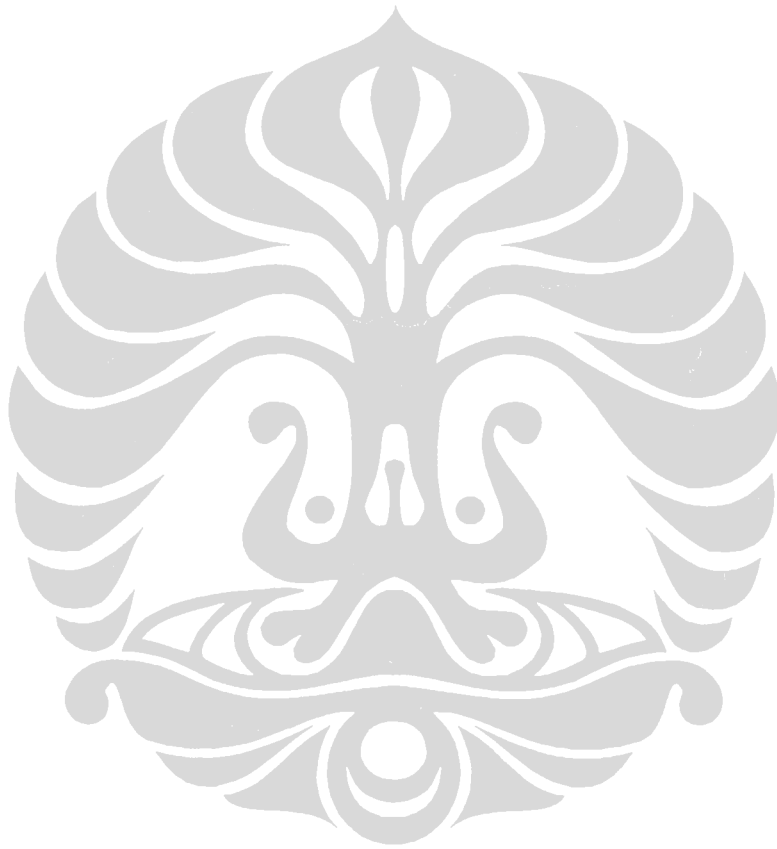
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
1. BAB I: PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian	9
1.4. Manfaat Penelitian	9
1.5. Kerangka Teori	9
1.6. Kerangka Konseptual	13
1.7. Metodologi Penelitian	17
1.8. Sistematika Penelitian	18
2. BAB II: TINJAUAN UMUM MENGENAI VIDEO GAME dan VIRTUAL PROPERTY	20
2.1. Pengertian Video game	20
2.2. Sejarah dan Perkembangan Video Game	21
2.3 Jenis Jenis Permainan Video Game	24
2.3.1. Berdasarkan Genre permainannya	25
2.3.2. Berdasarkan Perangkat Permainannya	39
2.3.3. Berdasarkan konektivitasnya	47
2.4. Virtual Property	50
2.4.1. Pengaturan Terhadap Virtual Property	53
2.4.2. Permasalahan yang timbul terkait dengan virtual property di dalam permainan online	57
2.4.3. Virtual Crime	61

2.5. Virtual Property di Dalam Permainan Online	64
2.6. Kepemilikan atas Virtual Property di dalam Permainan Online	67
2.6.1 Pemikiran yang melandasi kepemilikan atas Virtual Property dari sudut pandang pemain	67
2.6.2 Pemikiran yang melandasi kepemilikan atas Virtual Property dari sudut pandang pengembang dan penyelenggara permainan online	70
2.7. Labor Theory of Property	74
2.8. Hukum Benda	75
2.8.1. Pengertian Benda dan Hukum Benda	76
2.8.2. Sifat Pengaturan Hukum Benda	78
2.8.3. Pembedaan Kebendaan	80
2.8.4. Penguasaan terhadap Benda	81
2.8.4.1. Bezit	81
2.8.4.2. Eigendom	82
2.9. Hak Cipta	83
2.9.1. Hak Di Dalam Hak Cipta	84
2.9.2. Sifat Hak Cipta	86
2.9.3. Ciptaan yang dilindungi dan jangka waktu perlindungannya	88
2.10. Lisensi	90
2.10.1. Lisensi di dalam Hak Cipta	90
2.10.2. Lisensi sebagai Perjanjian	93
2.10.3. End User License Agreement (EULA) dan Term of Service (ToS)	95
2.10.4. Lisensi dan Fair Use	101
2.10.5. EULA dan Fair Use	105
2.10.6. EULA sebagai klausula baku	107
2.10.7 EULA Sebagai Suatu Perikatan	110
2.11. Video Games dan perlindungannya menurut hukum Indonesia	113
2.11.1. Perlindungan Hukum Terhadap Video Game Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta	114
2.11.2. Perlindungan Hukum Terhadap Penyelenggaraan Permainan Online Berdasarkan Undang-Undang ITE	117
2.11.3. Perlindungan Hukum Terhadap Video Game Berdasarkan	

Undang-Undang Perlindungan Konsumen	118
3. BAB III: ANALISIS HUKUM MENGENAI VIRTUAL	
PROPERTY	121
3.1. Ketentuan hukum yang mengatur mengenai virtual property	121
3.1.1. Virtual Property sebagai suatu benda	121
3.1.1.1. Dapat dikuasai Manusia	122
3.1.1.2. Dapat diraba maupun tidak	126
3.1.1.3. Dapat dinilai dengan uang atau setidaknya-tidaknya berharga untuknya	128
3.1.1.4. Merupakan satu kesatuan serta bersifat mandiri	133
3.1.2. Hukum yang mengatur mengenai virtual property di dalam suatu permainan online	138
3.1.2.1 Hukum Hak Cipta	139
3.1.2.2 Hukum Perikatan	140
3.1.2.3. Hukum benda	142
3.2. Pengalihan Virtual Property	147
4. BAB IV: PENUTUP	161
4.1. Kesimpulan	161
4.2. Saran	166
DAFTAR REFERENSI	169

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Hubungan antara <i>server</i> dan <i>client</i> dalam permainan <i>online</i>	48
Gambar 1.2 Hubungan antara <i>host</i> dan <i>client</i> dalam <i>LAN Party</i> <i>Video Game</i>	50



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Internet, saat ini telah mengalami perkembangan yang demikian pesat. Internet diciptakan pada tahun 1969 oleh ARPANET dengan menghubungkan empat buah komputer.¹ Tujuan awal diciptakannya internet adalah untuk mempermudah pertukaran informasi di antara para pengkaji pertahanan di Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Semenjak itu, internet terus berkembang dengan pesat dan menjadi salah satu media penting dalam kehidupan manusia.

Internet, pada dasarnya merupakan sekumpulan jaringan antar komputer yang saling terhubung satu sama lain. Jaringan yang terbentuk ini tidak hanya di satu negara saja, tapi hampir di seluruh negara di dunia. Jika diibaratkan, internet ini akan nampak seperti jaring laba-laba yang membentang di seluruh penjuru dunia.

Saat ini, banyak orang yang memilih internet sebagai media yang menggantikan peranan media-media yang telah lazim dipakai. Sebagai contoh, sebagai media pembayaran dan media penyedia informasi. Sebagai media pembayaran, baik pembeli maupun penjual dapat menggunakan internet sebagai suatu media dalam bertransaksi barang ataupun jasa. Sebagai media penyedia informasi, internet berperan menggantikan media-media yang lazim digunakan digunakan sebelumnya, seperti halnya layaknya koran, televisi, dan radio.

Dengan melihat contoh diatas, dapat disimpulkan, bahwa internet memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media lainnya, sehingga banyak masyarakat yang memilih untuk menggunakan internet ketimbang media lainnya. Menurut Budi Agus Riswandi, beberapa keunggulan internet dibanding media lainnya

¹ Walt Howe, *An anecdotal history of the people and communities that brought about the Internet and the Web*, <<http://www.walthowe.com/navnet/history.html>>, diakses 22 Oktober 2011.

adalah²: efisiensi, tanpa batasan, terbuka 24 jam, interaktif, tidak perlu izin dan tidak adanya sensor.

Keunggulan-keunggulan inilah yang lantas menarik banyak pihak guna memanfaatkan internet, baik untuk sektor usaha maupun untuk kepentingan pribadi. Salah satu sektor usaha yang lahir dari adanya internet adalah penyedia layanan permainan online. Permainan online adalah suatu bentuk permainan yang membutuhkan koneksi internet. Koneksi internet disini adalah syarat utama, tanpa adanya koneksi internet, permainan tersebut tidak akan dapat dimainkan.

Permainan online mensyaratkan adanya koneksi internet untuk dapat memainkannya, karena di dalam permainan online, seseorang tidak akan memainkan permainan itu seorang diri, melainkan bersama-sama dengan pemain lainnya dari berbagai belahan dunia. Dengan demikian, seorang pemain dapat berinteraksi dengan pemain lainnya. Interaksi tersebut dapat berupa obrolan, kerja sama dalam menyelesaikan permainan, kompetisi, hingga jual beli benda-benda virtual di dalam permainan antar pemain.

Jumlah pengguna internet yang memainkan permainan online ini terus meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Park Associates pada tahun 2007³, jumlah pengguna internet yang memainkan permainan online pada tahun 2007 adalah sebesar 34%, naik hampir dua kali lipat dari pertengahan tahun 2006 yang hanya sebesar 19%. Jumlah ini juga lebih besar ketimbang pengguna internet yang menggunakan internet untuk menonton video pendek yaitu sebesar 29% ataupun untuk situs jejaring sosial yaitu sebesar 19%.

² Efisiensi, maksudnya adalah apa yang disajikan dalam internet dapat dinikmati oleh pengunjung dalam jumlah yang tak terbatas dan tanpa perlu mengeluarkan biaya tambahan. Tanpa batas maksudnya adalah internet tidak mengenal tapal batas negara atau benua dan juga waktu. Terbuka 24 jam maksudnya adalah internet merupakan suatu media yang berlangsung sepanjang waktu, sehingga dapat diakses kapanpun. Interaktif maksudnya adalah pengguna internet dapat dengan bebas untuk memilih content yang diinginkan olehnya. Tidak perlu izin maksudnya adalah setiap orang dapat dengan bebas menampilkan informasi di internet. Tidak ada sensor maksudnya adalah di internet setiap informasi dapat di sajikan dengan bebas, tanpa adanya batasan, karena belum adanya lembaga yang bertugas menyensor.

Lebih lanjut, lihat: Budi Agus Riswandi, *Hukum dan Internet di Indonesia*, (Yogyakarta: UII Press, 2003), hal. 15-21.

³ The Casual Gaming Market Update, <http://www.parksassociates.com/research/reports/tocs/pdfs/parks-Casual-Gaming_TOC.pdf>, diakses 22 Oktober 2011.

Dengan besarnya jumlah pengguna internet yang memainkan permainan online ini, mendorong berbagai perusahaan-perusahaan pengembang permainan untuk menciptakan berbagai jenis permainan online. Hal ini pulalah yang menarik minat perusahaan-perusahaan di Indonesia guna melisensi berbagai permainan online yang populer.

Sejarah perkembangan permainan online di Indonesia di mulai sejak awal tahun 2001⁴, ketika Nexia Online dilisensi oleh BolehGame dari pengembangnya Nexon. Permainan online ini sendiri cukup sukses di Indonesia. Melihat kesuksesan Nexia, hal ini mendorong perusahaan-perusahaan lain di Indonesia untuk melisensi berbagai permainan online dan membawanya masuk ke Indonesia.

Permainan online merupakan suatu bentuk program komputer (software) yang termasuk objek yang dilindungi di dalam hak cipta. Menurut Ika Riswanti Putranti,⁵ hak cipta sebuah software adalah merupakan hak hukum eksklusif untuk mengendalikan aturan untuk penggandaan, modifikasi, dan pendistribusian (pengedaran) Software hasil kerja. Individu, perusahaan, yayasan, kartel ataupun badan hukum lainnya yang memiliki hak-hak eksklusif ini disebut sebagai pemegang hak cipta. Aturan perundang-undangan melarang seseorang yang bukan pemegang hak cipta untuk menggandakan, memodifikasi, ataupun mengedarkan sebuah hasil kerja atau ciptaan yang memiliki hak cipta tanpa seijin pemegang hak cipta. Pemegang hak cipta berhak untuk memberikan ijin kepada orang lain untuk menggandakan ataupun memodifikasi Softwarena. Ijin yang diiberikan tersebut disebut sebagai lisensi yang bisa secara sederhana terus menerus tanpa syarat dan bersifat sebagai ijin yang diberikan secara universal terhadap setiap tindakan eksklusif yang diberikan kepada pemegang hak cipta.

Ketentuan-ketentuan tentang program komputer sebagai ciptaan yang dilindungi oleh undang-undang telah mendapat pengaturannya dalam Pasal 12 ayat (1) huruf a Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2002 yang mana disesuaikan

⁴ *Sejarah game online Indonesia*,
<http://ligagame.com/index.php?option=com_content&task=view&id=87&Itemid=1>, diakses 22 Oktober 2011.

⁵ Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*, (Yogyakarta, Gallery Ilmu: 2010), hal. 83.

dengan ketentuan pada Agreement On Trade-Related Aspects Of Intellectual Property Rights (TRIPs Agreement) Annex 1C Pasal 10 mengenai Computer Programs and Compilations of Data:⁶

1. *Computer programs, whether in source or object code, shall be protected as literary works under the Berne Convention (1971).*
2. *Compilations of data or other material, whether in machine readable or other form, which by reason of the selection or arrangement of their contents constitute intellectual creations shall be protected as such. Such protection, which shall not extend to the data or material itself, shall be without prejudice to any copyright subsisting in the data or material itself.*

Dari segi pelaksanaan hak cipta (sebagaimana diatur dalam Pasal 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (selanjutnya disingkat UUHC)). Undang-Undang Hak Cipta menganut prinsip bahwa pencipta mempunyai hak eksklusif untuk melaksanakan ciptaannya, artinya dalam kurun waktu tertentu pencipta mempunyai hak untuk melaksanakan sendiri ciptaannya atau memberi izin kepada orang lain untuk melaksanakan ciptaannya itu.⁷

Hak cipta pada dasarnya adalah hak milik perorangan yang tidak berwujud dan timbul karena kemampuan intelektual manusia. Sebagai hak milik, hak cipta dapat pula dialihkan oleh penciptanya atau yang berhak atas ciptaan itu. Hak Cipta dapat dialihkan kepada perorangan atau kepada badan hukum. Pasal 3 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2002 bahwa hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruhnya maupun sebagian karena salah satunya melalui perjanjian tertulis.⁸

Dari prinsip hak eksklusif di atas, maka pihak lain yang ingin ikut melaksanakan ciptaan dan mengambil manfaat ekonomi dari ciptaan itu, harus mendapatkan izin dari pencipta yang bersangkutan. Oleh karena itu, dengan di lisensinya permainan online oleh perusahaan di Indonesia, tidak berarti perusahaan tersebut bertindak sebagai penciptanya. Pencipta atas permainan

⁶ *Ibid.*, hal. 84.

⁷ *Ibid.*

⁸ *Ibid.*

online tersebut masih melekat pada pengembang permainan online nya, sedangkan perusahaan di Indonesia yang melisensi permainan online tersebut hanya memiliki hak terbatas sesuai dengan perjanjian lisensi-nya.

Dengan memegang lisensi atas hak cipta sebuah permainan online, maka perusahaan di Indonesia bebas memanfaatkan permainan online tersebut guna mendapatkan keuntungan. Ada dua cara yang diterapkan di Indonesia oleh perusahaan pemegang lisensi dalam memperoleh keuntungan dari para pemain permainan online yaitu, Pay per Play dan Pay per Item⁹.

Di dalam permainan online, terdapat berbagai macam benda-benda *virtual*, benda-benda *virtual* ini kerap disebut dengan *virtual property*. Para pemain permainan online ini dapat memiliki *virtual property* ini selama memainkan permainan online tersebut. Kepemilikan terhadap *virtual property* ini sendiri berguna bagi para pemain selama memainkan permainan online tersebut. Kepemilikan terhadap *virtual property* ini juga dapat meningkatkan status sosial sang pemain di dalam permainan online tersebut, terutama untuk *virtual property* yang bersifat langka, atau sekedar memberikan kepuasan kepada pemain dengan memiliki *virtual property* tersebut.

Masalah yang muncul kemudian adalah terkait *virtual property* yang dimiliki oleh pemain permainan online di dalam permainan online tersebut. *Virtual property* ini sendiri memiliki nilai di dalam permainan online yang dimainkan tersebut.

Dalam prakteknya, *virtual property* ini ternyata dapat diperdagangkan di dunia nyata dengan menggunakan mata uang yang sebenarnya. Praktek ini terjadi hampir di seluruh belahan dunia, tidak hanya di Indonesia saja. Hal ini terjadi, karena pada dasarnya pemain menganggap bahwa apa yang mereka dapatkan, mereka buat ataupun mereka beli di dalam suatu permainan online adalah sebagai *property* miliknya.

⁹ Pay per Play adalah sistem dimana pemain game online harus membayar dengan uang sejumlah tertentu guna dapat memainkan game online tersebut untuk jangka waktu tertentu pula. Sistem ini mirip dengan sewa-menyewa, dimana seseorang diberikan hak untuk memanfaatkan objek yang disewanya untuk jangka waktu tertentu. Sedangkan Pay per Item adalah suatu sistem dimana pemain game online dapat memainkan dengan gratis game online tersebut, namun untuk beberapa benda-benda virtual yang dapat digunakan oleh pemain di dalam game online tersebut.

Belum adanya batasan yang jelas mengenai hal ini membuat praktek ini terus marak dilakukan.¹⁰ Hingga saat ini, belum ada aturan hukum yang secara tegas mengatur mengenai *virtual property*. Para pengembang permainan online selaku pemegang lisensi maupun perusahaan di Indonesia yang melisensi permainan online tersebut semata-mata melindungi diri mereka dengan *End User License Agreement* (EULA) yang dibuat oleh pengembang permainan online tersebut. EULA ini berfungsi sebagai *Term of Service* (Tos) bagi para pemain yang akan memainkan suatu permainan online. EULA ini merupakan perjanjian sepihak¹¹ yang dibuat oleh pihak pengembang permainan yang harus disetujui oleh pemain, jika ingin memainkan permainan online tersebut.

Joshua A.T. Fairfield, mengemukakan bahwa¹²:

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

Jika mengacu pada pemikiran dari Joshua. A.T. Fairfield ini, maka *virtual property* ini dapat diperlakukan sebagaimana layaknya *property* yang ada di dunia nyata. Masalah muncul ketika dihadapkan kepada hak cipta dari permainan online tersebut. Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, bahwa hak cipta dari sebuah permainan online dipegang oleh pengembang permainan online yang bersangkutan. Dengan memegang hak cipta atas permainan online tersebut, artinya pengembang permainan online tersebut merupakan pemilik hak pribadi

¹⁰ Petteri Günther menulis di dalam artikelnya yang berjudul *Virtual Goods and Regulatory Insights from the European Perspective*, bahwa antara dunia virtual dan dunia nyata terjadi saling keterkaitan, contohnya adalah virtual property yang dapat diperjual belikan di dunia nyata dengan menggunakan mata uang yang sebenarnya. Meskipun terjadi saling keterkaitan, hukum yang mengatur mengenai *virtual property* di Eropa masih belum mengatur dengan jelas mengenai hal tersebut. Akibatnya, terjadi ketidak efisienan dalam pengalokasian hak di dalam *virtual property*. (Lebih lanjut lihat: Petteri Günther, *Virtual Goods and Regulatory Insights from the European Perspective*, <http://virtual-economy.org/blog/virtual_goods_and_regulatory_i>, diakses 22 Oktober 2011.)

¹¹ EULA ini pada umumnya berbentuk dokumen digital yang di dalamnya terdapat butir-butir kesepakatan yang dibuat oleh pihak pengembang game online. Pemain harus menyetujui EULA ini dengan meng-klik tombol *accept* atau *ok*, dibagian bawah EULA tersebut. Tanpa menyetujui EULA ini, pemain tidak akan dapat memainkan game online tersebut.

¹² Joshua A.T. Fairfield, *Virtual Property*, (Bloomington: Indiana University School Of Law, 2005), hal. 1053.

atas permainan online tersebut, sebagaimana yang disebutkan dalam pembukaan TRIPs Agreement “...*intellectual property rights are private rights.*” dan juga Pasal 3 UUHC, yang secara tersirat mengatakan bahwa atas hak cipta itu bisa dilekati hak pribadi, dimana pengertian ini di dapat dari penafsiran ayat (2) yang menyatakan bahwa hak cipta itu dapat dialihkan. Selaku pemegang hak cipta, tentunya pengembang permainan bebas menentukan apa yang hendak dilakukannya dengan permainan ciptaannya tersebut. Namun, pada kenyataannya, banyak pemain permainan online yang menganggap bahwa *virtual property* yang mereka dapatkan di dalam permainan online adalah milik mereka. Sehingga, mereka dapat menjualnya kepada pihak lain. Hal inilah kemudian yang menimbulkan kontroversi. Karena, pada dasarnya *virtual property* itu sendiri terdapat di dalam permainan online yang diciptakan oleh pengembang permainan online tersebut. Meskipun demikian, baik pengembang permainan online selaku pemegang hak cipta maupu pemain permainan online sama-sama merasa berhak atas kepemilikan *virtual property* tersebut.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa hingga saat ini, belum ada aturan hukum yang secara tegas mengatur mengenai *virtual property*. Baik TRIPs Agreement maupun berne convention belum memberikan pengaturan yang jelas mengenai *virtual property* ini. Pasal 10 ayat (1) TRIPs Agreement menyatakan: “*Computer programs, whether in source or object code, shall be protected as literary works under the Berne Convention (1971).*” Ketentuan ini menyatakan bahwa bahwa perlindungan terhadap program komputer diperlakukan sama seperti perlindungan terhadap karya literatur sebagaimana yang diatur dalam Berne Convention. Perlindungan di dalam Berne convention meliputi perlindungan terhadap, hak moral pengarang, adaptasi dari karya tertulis ke bentuk lain, hak untuk memproduksi kembali, dan hak-hak pengarang yang lainnya. Berne convention, pada dasarnya mengatur mengenai karya literatur sebagai hak cipta yang merupakan satu kesatuan. Tidak ditemukan aturan yang mengatur mengenai *virtual property*. Demikian juga dengan aturan di dalam Undang-undang Hak Cipta Indonesia, tidak ditemukan aturan yang mengatur mengenai *virtual property* ini. Aturan hukum di Indonesia yang mengatur

mengenai hukum benda adalah buku II KUHPerdara. Pada dasarnya, *virtual property* di dalam permainan online ini merupakan benda tidak berwujud, sehingga dapat berlaku ketentuan di dalam Buku II KUHPerdara. Namun, aturan ini tidak dapat diterapkan begitu saja, mengingat *virtual property* di dalam permainan online merupakan bagian tidak terpisahkan dari permainan online nya sendiri, dimana permainan online merupakan suatu karya cipta yang dilindungi dengan Hak Cipta.

Sebuah survey dilakukan di Korea pada Maret 2003, terhadap 260 perusahaan permainan. Berdasarkan survey ini, hanya 55,8% diantara mereka yang mengatur mengenai kepemilikan terhadap benda-benda virtual didalam EULA.¹³

Survey serupa juga diadakan terhadap 1.247 pemain permainan online, 78% diantaranya percaya bahwa merekalah pemilik benda-benda virtual tersebut, 17% mengatakan bahwa benda-benda virtual tersebut adalah milik dari avatar mereka selaku perwakilan dari diri mereka di permainan online tersebut. Hanya 3% dari mereka yang setuju bahwa benda-benda virtual tersebut merupakan milik dari pengembang permainan online yang bersangkutan.¹⁴

Survey diatas seolah menunjukkan pertentangan diantara pengembang permainan dan pemain permainan online. Keduanya merasa berhak atas kepemilikan benda-benda virtual di dalam permainan online. Hal inilah yang selanjutnya melandasi penulisan thesis ini.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diambil dua pokok masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimanakah ketentuan hukum yang mengatur mengenai Virtual Property?

¹³ Ian MacInnes, YJ Park, Sang-Min Whang, Virtual World Governance: Digital Item Trade and its Consequences in Korea, (Makalah disampaikan pada Telecommunications Policy Research Conference Tahun 2004, Arlington, 2004). hal. 9.

¹⁴ *Ibid.*

2. Apakah peralihan suatu virtual property melalui transaksi jual beli dari seorang pemain kepada pemain lainnya dalam permainan online yang dilakukannya adalah sah dan enforceable?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini berusaha untuk mengungkap beberapa masalah yang dihadapi oleh para pemain permainan online terkait dengan kejelasan hukum terhadap kepemilikan *virtual property* di dalam permainan online yang dimainkan olehnya. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan apa saja yang dapat dilakukan oleh para pemain permainan online terhadap *virtual property* di dalam permainan online yang dimainkannya. Selanjutnya, dengan mempelajari aturan-aturan yang terdapat di dalam Kitab Undang-undang Hukum Perdata dan Undang-undang Hak Cipta dapat dihasilkan beberapa kesimpulan.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini sangat diharapkan dapat memberikan kejelasan hukum terhadap kepemilikan *virtual property* di dalam permainan online, terutama di Indonesia. Seperti yang telah diungkapkan di latar belakang penelitian, bahwa terhadap kepemilikan *virtual property* ini, belum adanya aturan yang jelas yang mengatur mengenai kepemilikan *virtual property*. Manfaat lain yang diharapkan dari penelitian ini adalah, memberikan kejelasan mengenai pemanfaatan apa saja yang dapat dilakukan oleh pemain permainan online terhadap *virtual property*.

1.5. Kerangka Teori

Penelitian dalam penyusunan thesis ini mengacu pada dua kerangka teori, yaitu Labor Theory of Property yang dikemukakan oleh John Locke dan Teori mengenai hak kebendaan. Kedua teori ini terkait dengan hak kepemilikan terhadap virtual property di dalam permainan online.

Labor Theory of Property¹⁵ yang dikemukakan oleh John Locke pada dasarnya mengatakan bahwa hak kepemilikan atas suatu property oleh seseorang diperolehnya karena orang tersebut memang mengusahakannya. Pemikiran John Locke ini didasarkan pada Bible, Menurutnya, Tuhan menciptakan bumi ini bagi seluruh umat manusia. Manusia dengan mengusahakannya dapat menguasai apa yang ada di dalamnya.¹⁶

Kunci mengenai penguasaan atas suatu benda menurut John Locke adalah adanya pengusahaan oleh seseorang untuk mendapatkan benda tersebut.

Teori ini relevan digunakan terkait dengan hak kepemilikan terhadap *virtual property* di dalam permainan online. Selama ini, terjadi pertentangan diantara para pemain permainan online dan pengembang permainan online. Masing-masing dari mereka sama-sama merasa berhak atas kepemilikan terhadap *virtual property* di dalam permainan online. Pihak pengembang permainan, selaku pencipta dari permainan tersebut merasa berhak atas segala content digital di dalam permainan online tersebut. Hal ini biasanya dinyatakan secara tegas di dalam End User License Agreement (EULA) yang dibuat oleh pengembang permainan tersebut.¹⁷

¹⁵ Labor Theory of Property ini disampaikan oleh John Locke di dalam essay nya yang berjudul *Second Treatise on Government, Chapter V: Property, section 26 and 27*. Lebih lanjut mengenai essay dari John Locke ini dapat dilihat di <http://libertyonline.hypermall.com/Locke/second/second-frame.html>, diakses 22 Oktober 2011.>

¹⁶ Lebih lanjut, mengenai pemikiran John Locke ini dikemukakan oleh Karen I. Vaughn dalam tulisannya, *John Locke and the Labor Theory of Value*. Dikemukakan olehnya, "In the state of nature before governments had come into existence, men all had common access to the earth and the fruits thereof which God had provided for their use. However, although God had given all men an equal right to use the earth's resources, in order to survive, individual men had to appropriate some of these resources to feed, clothe and shelter themselves." (Karen I. Vaughn, *John Locke And The Labor Theory Of Value*, dimuat dalam *Journal of Libertarian Studies* Vol. 2. No. 4, (Great Britain: Pergamon Press, 1978), hal. 312.)

¹⁷ Sebagai contoh terhadap ketentuan kepemilikan di dalam EULA yang dibuat oleh pengembang game, dapat kita ambil contoh dari EULA World of Warcraft, salah satu game online dengan pemain terbanyak di dunia, yang berbunyi sebagai berikut:

“4. Ownership.

- A. All title, ownership rights and intellectual property rights in and to the Game and all copies thereof (including without limitation any titles, computer code, themes, objects, characters, character names, stories, dialog, catch phrases, locations, concepts, artwork, character inventories, structural or landscape designs, animations, sounds, musical compositions and recordings, audio-visual effects, storylines, character likenesses, methods of operation, moral rights, and any related documentation) are owned or licensed

Sedangkan pemain sendiri merasa berhak atas *virtual property* di dalam permainan yang terkait dengan permainan mereka di dalam permainan online tersebut. Pada umumnya pemain merasa berhak atas *virtual property* di dalam permainan karena pada dasarnya merekalah yang mengusahakan guna mendapatkannya.¹⁸

Dengan menggunakan *Labor Theory of Property* yang dikemukakan oleh John Locke, maka kita dapat menelaah mengenai hak kepemilikan terhadap *virtual property* di dalam permainan online. Memang benar, bahwa pengembang permainan berhak atas segala digital content di dalam permainan online yang mereka buat, namun pemain yang telah mengusahakan untuk mendapatkan *virtual property* tersebut juga berhak atas *virtual property* tersebut.

Teori lain yang di dalam penyusunan thesis ini adalah teori mengenai hak kebendaan. Berbicara mengenai hak milik, maka kita tidak bisa melepaskannya dari kajian terhadap hak kebendaan. Hak milik memiliki kaitan yang erat dengan hak kebendaan, oleh karena itu teori ini relevan dengan penelitian thesis ini.

Dalam bahasa Belanda hak kebendaan ini disebut *zakelijk recht*. Prof. Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, memberikan rumusan tentang hak kebendaan yakni:

by Blizzard. The Game is protected by the copyright laws of the United States, international treaties and conventions, and other laws. The Game may contain materials licensed by third parties, and the licensors of those materials may enforce their rights in the event of any violation of this License Agreement.

- B. You may permanently transfer all of your rights and obligations under the License Agreement to another only by physically transferring the original media (e.g., the CD-ROM or DVD you purchased), all original packaging, and all Manuals or other documentation distributed with the Game; provided, however, that you permanently delete all copies and installations of the Game in your possession or control, and that the recipient agrees to the terms of this License Agreement. The transferor (i.e., you), and not Blizzard, agrees to be solely responsible for any taxes, fees, charges, duties, withholdings, assessments, and the like, together with any interest, penalties, and additions imposed in connection with such transfer.”

Melihat kepada ketentuan mengenai kepemilikan diatas, dapat kita lihat bahwa, pengembang game World of Warcraft secara tegas mengatur mengenai kepemilikan content digital di dalam game yang mereka ciptakan.

¹⁸ Ian MacInnes, YJ Park, Sang-Min Whang, *Virtual World Governance: Digital Item Trade and its Consequences in Korea*, <<http://web.si.umich.edu/tprc/archive-search-abstract.cfm?PaperID=382>>., diakses 22 Oktober 2011.

"hak mutlak atas suatu benda di mana hak itu memberikan kekuasaan langsung atas suatu benda dan dapat dipertahankan terhadap siapa pun juga."¹⁹

Rumusan bahwa hak kebendaan itu adalah hak mutlak yang juga berarti hak absolut yang dapat dipertentangkan atau dihadapkan dengan hak relatif, hak nisbi atau biasanya disebut juga *persoonlijk* atau hak perorangan. Hak yang disebut terakhir ini hanya dapat dipertahankan terhadap orang tertentu, tidak terhadap semua orang seperti pada hak kebendaan. Ada beberapa ciri pokok yang membedakan hak kebendaan ini dengan hak relatif atau hak perorangan yaitu:²⁰

1. Merupakan hak yang mutlak, dapat dipertahankan terhadap siapapun juga.
2. Mempunyai *zaaksevolg* atau *droit de suite* (hak yang mengikuti). Artinya hak itu terus mengikuti bendanya di mana pun juga (dalam tangan siapa pun juga) benda itu berada. Hak itu terus saja mengikuti orang yang mempunyainya.
3. Sistem yang dianut dalam hak kebendaan di mana terhadap yang lebih dahulu terjadi mempunyai kedudukan dan tingkat yang lebih tinggi daripada yang terjadi kemudian. Misalnya, seorang *eigenar* menghipotikkan tanahnya, kemudian tanah tersebut juga diberikan kepada orang lain dengan hak memungut hasil, maka di sini hak hipotik itu masih ada pada tanah yang dibebani hak memungut hasil itu. Dan mempunyai derajat dan tingkat yang lebih tinggi dari pada hak memungut hasil yang baru terjadi kemudian.
4. Mempunyai sifat *droit de preference* (hak yang didahulukan).
5. Adanya apa yang dinamakan gugat kebendaan.
6. Kemungkinan untuk dapat memindahkan hak kebendaan itu dapat secara sepenuhnya dilakukan.

Menurut Prof. Subekti, suatu hak kebendaan (*zakelijk recht*) ialah suatu hak yang memberikan kekuasaan langsung atas suatu benda, yang dapat dipertahankan terhadap tiap orang. Ilmu hukum dan perundang-undangan, telah

¹⁹ Sri Soedewi, Masjchoen Sofwan, *Hukum Perdata: Hukum Benda*, (Yogyakarta: Liberty, 1981), hal. 24.

²⁰ *Ibid.*, hal. 25-27.

lama membagi segala hak-hak manusia atas hak-hak kebendaan dan hak-hak perseorangan. Suatu hak kebendaan, memberikan kekuasaan atas suatu benda, sedangkan suatu hak perseorangan (*persoonlijk-recht*) memberikan suatu tuntutan atau penagihan terhadap seorang. Suatu hak kebendaan dapat dipertahankan terhadap tiap orang yang melanggar hak itu, sedangkan suatu hak perseorangan hanyalah dapat dipertahankan terhadap sementara orang tertentu saja atau terhadap sesuatu pihak. Pembagian hak-hak tersebut berasal dari hukum Romawi. Orang Romawi telah lama membagi hak penuntutan dalam dua macam, ialah "*actiones in rem*" atau penuntutan kebendaan dan "*actiones in personam*" atau penuntutan perseorangan. Kemudian mereka melihat di belakang pembagian hak penuntutan itu, suatu pembagian dari segala hak manusia. Dan pembagian ini, hingga sekarang masih lazim dipakai dalam sistem hukum Barat.²¹

Didalam Hukum KUH Perdata Indonesia, Apa yang dimaksud dengan benda tersimpul dari ketentuan pasal 499 KUH Perdata yang menyatakan "Menurut paham undang-undang yang dinamakan kebendaan ialah, tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak, yang dapat dikuasai oleh hak milik". Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian benda ialah segala sesuatu yang dapat dihaki atau dijadikan objek hak milik.

1.6. Kerangka Konsepsional

Di dalam penelitian thesis ini konsepsi mengenai hak cipta dan hak milik menjadi bahasan yang penting. Oleh karena itu, kedua istilah ini perlu dijelaskan secara khusus, supaya tidak terjadi salah pemahaman.

Pengertian Mengenai Hak Cipta:

Pengertian mengenai Hak Cipta dapat di temukan dalam Pasal 1 angka 1 Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta (UUHC), dinyatakan bahwa Hak Cipta adalah 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.

²¹ Subekti, *Pokok-pokok Hukum Perdata*, (Jakarta: intermasa, 2001), hal. 62-63.

Di dalam pengertian ini, dinyatakan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif, pengertian hak eksklusif ini dapat kita temukan dalam Pasal 2 ayat 1 UUHC. Dinyatakan bahwa Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Secara substantif, dua pasal tersebut menekankan pada hak eksklusif. Menurut penjelasan Pasal 1 UUHC yang dimaksud dengan hak eksklusif adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa ijin pemegangnya. Menurut ketentuan Pasal 2 UUHC, hak eksklusif itu timbul secara otomatis setelah ciptaan dilahirkan. Sedangkan yang dimaksud dengan hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaan meliputi kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam, dan mengkomunikasikan ciptaan kepada publik melalui sarana apapun.²²

Jika dilihat berdasarkan ketentuan diatas dapat kita simpulkan bahwa hak cipta itu memiliki sifat-sifat sebagaimana layaknya hak kebendaan. Jika mengacu pada ketentuan di dalam Pasal 3 ayat (1) UUHC, dinyatakan bahwa Hak Cipta dianggap sebagai benda bergerak.

Pengertian mengenai hak cipta juga dapat ditemukan dalam Black's Law Dictionary dan Mirriam Webster Dictionary. Menurut Black's Law Dictionary, yang dimaksud hak cipta adalah: "*a property right in an original work of authorship (such as literally, musical, artistic, photographic, or film work) fixed in holderthe exclusive right to reproduce, adapt, distribute, perform, and display the work.*"²³

²² Tomi Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual di Era Global: Sebuah Kajian Kontemporer*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hal. 76.

²³ Bryan A. Gardner, ed. *Black's Law Dictionary*, seventh edition, ST. Paul: West Publishing, 1999), hal. 337.

Menurut Mirriam-Webster dictionary hak cipta adalah: “*the exclusive legal right to reproduce, publish, sell, or distribute the matter and form of something (as a literary, musical, or artistic work).*”²⁴

Pengertian mengenai hak milik:

Menurut Komar Andasasmita, Hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan dengan leluasa dan bebas serta berdaulat penuh atas sesuatu benda (*zaak*), dengan batas:²⁵

- tidak melanggar/bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum, dan
- tidak mengganggu hak-hak orang lain.

Hak milik dalam hukum kebendaan Perdata Barat lebih dikenal dengan sebutan hak *eigendom* dan lazim disebut *eigendom* saja. *Eigen* berarti diri atau pribadi, sedangkan *dom*, mungkin perlu kita merujuk pada kata *domaniaal* yang dalam kamus umum Belanda Indonesia karya Wojowasito diartikan sebagai milik, dan istilah *domein* yang berarti daerah atau wilayah atau milik negara.

Jadi *eigendom* dapat diartikan sebagai milik pribadi, sedangkan *eigendomsrecht* berarti hak milik pribadi. Oleh karena itu dalam sistem KUH Perdata hak *eigendom* adalah hak atas sesuatu benda yang pada hakekatnya selalu bersifat sempurna walaupun dalam kenyataannya tidak demikian. Hal ini sehubungan dengan dimungkinkannya hak-hak lain melekat pada benda yang berstatus *eigendom* tersebut seperti hak *erfpacht*, hak opstal, hak sertituut, hak sewa, dan lain-lain. Dengan adanya hak-hak lain itu, sifat sempurna dari hak *eigendom* menjadi berkurang karena hak-hak lain tersebut merupakan hak yang melekat atas benda milik orang lain.²⁶

Menurut Prof. Subekti, *Eigendom* adalah hak yang paling sempurna atas suatu benda. Seorang yang mempunyai hak *eigendom* (milik) atas suatu benda

²⁴ *Copyright*, <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/copyright>> , diakses 22 Oktober 2011.

²⁵ Komar Andasasmita, *Notaris II*, (Bandung: Sumur Bandung, 1982), hal. 198.

²⁶ Frieda husni Hasbullah, *Hukum Kebendaan Perdata: Hak-hak yang Memeberi kenikmatan* (Jakarta: Ind-Hill.co, 2002), hal. 87.

dapat berbuat apa saja dengan benda itu (menjual, menggadaikan, memberikan, bahkan merusak), asal saja ia tidak melanggar undang-undang atau hak orang lain. Memang dahulu hak *eigendom* dipandang sebagai sungguh-sungguh "mutlak", dalam arti tak terbatas, tetapi dalam zaman terakhir ini di mana-mana timbul pengertian tentang asas kemasyarakatan ("*socialie functie*") dari hak tersebut.²⁷

Yang dimaksud dengan *eigendom* menurut pasal 570 KUH Perdata yaitu :

"Hak untuk menikmati manfaat suatu kebendaan dengan leluasa, dan dengan kedaulatan sepenuhnya berbuat bebas terhadap kebendaan itu, asal tidak bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh penguasa yang berwenang dan tidak mengganggu hak-hak orang lain; kesemuanya itu dengan tak mengurangi kemungkinan pencabutan hak tersebut demi kepentingan umum berdasarkan atas ketentuan undang-undang dan dengan pembayaran sejumlah ganti rugi".

Berdasarkan perumusan Pasal 570 KUH Perdata tersebut dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Penguasaan dan penggunaan suatu benda dengan sebeb-as-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.

Penguasaan dan penggunaan suatu benda dengan sebeb-as-bebasnya, diartikan sebagai:

- a. Dapat melakukan perbuatan hukum misalnya, mengalihkan, membebani, menyewakan, dan lain-lain.
- b. Dapat melakukan perbuatan materiil misalnya memetik buahnya, memakai, memelihara bahkan merusak.

Jadi hak *eigendom* adalah hak yang absolut dalam arti tak dapat diganggu gugat atau "*droit inviolable et sacre*" dan paling sempurna. Bahkan dulu diartikan sebagai hak yang tak terbatas karena mengandung unsur perlekatan artinya hak

²⁷ Subekti, *Op. Cit.*, hal.69.

milik atas tanah dianggap otomatis meliputi apa yang ada di dalamnya dan melekat di atasnya.²⁸

1.7. Metodologi Penelitian

a. Tipe Penelitian

Tipe penelitian hukum yang dilakukan adalah yuridis normatif, artinya hanya dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder yang bersifat hukum. Oleh karena itu data yang digunakan adalah data yang diperoleh dari hasil penelitian dan kajian bahan-bahan pustaka.. Titik tolak penelitian pada tesis ini adalah analisis terhadap peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai hak kepemilikan terhadap benda di Indonesia. Penelitian kepustakaan yang dilakukan tidak terbatas pada bahan hukum yang berasal dari Indonesia saja, tetapi juga bahan hukum dari negara-negara lain yang memberikan pemahaman serta pengaturan di bidang hak kepemilikan terhadap *virtual property*.

b. Pendekatan Masalah

Sehubungan dengan tipe penelitian yang digunakan, yaitu yuridis normatif, maka pendekatan yang dapat dilakukan adalah pendekatan perundang-undangan (*statute-approach*), pendekatan konsep (*conceptual approach*), dan pendekatan perbandingan (*comparative approach*). Pendekatan perundang-undangan digunakan untuk meneliti aturan-aturan yang mengatur mengenai hak kepemilikan terhadap benda dalam kaitannya dengan *virtual property*. Pendekatan konsep digunakan untuk memahami konsep-konsep hak kepemilikan dan hak cipta, sehingga diharapkan tidak ada lagi pemahaman yang ambigu mengenai hal ini. Sedangkan pendekatan perbandingan digunakan untuk melihat, bagaimanakah pengaturan mengenai hak kepemilikan terhadap *virtual property* di negara lain. Masukan dari bahan hukum negara lain ini akan menjadi bahan analisis sehubungan dengan bagaimana pengaturan terhadap hak kepemilikan terhadap *virtual property* di Indonesia.

²⁸ *Ibid.*, hal. 88.

c. Bahan Hukum

Berkaitan dengan data yang digunakan, maka bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahan hukum primer, sekunder dan tersier. Bahan hukum primer yang digunakan adalah peraturan perundang-undangan, seperti Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Bahan hukum sekunder yang banyak digunakan dalam penulisan ini adalah buku-buku teks, skripsi, tesis, artikel ilmiah, jurnal online dari Pusat Data West Law, data dari internet, dan makalah.

Bahan hukum tersier yang digunakan adalah antara lain kamus hukum Black's Law, dan ensiklopedia Miriam Webster.

1.8. Sistematika Penelitian

Tesis ini disusun dengan sistematika yang terbagi dalam tiga bab. Masing-masing bab terdiri dari beberapa subbab guna lebih memperjelas ruang lingkup dan cakupan permasalahan yang diteliti. Adapun urutan dan tata letak masing-masing bab serta pokok pembahasannya adalah sebagai berikut.

Bab I (Pendahuluan) berisi uraian latar belakang mengenai permasalahan yang dihadapi oleh para pemain permainan online terkait dengan hak kepemilikan terhadap *virtual property* di dalam permainan online. Selanjutnya, ditetapkan pokok permasalahan yang menentukan arah penelitian dan ruang lingkup pembahasannya. Kemudian, berdasarkan latar belakang dan pokok permasalahan tersebut, ditentukanlah tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, kerangka konseptual, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II akan membahas mengenai *permainan* itu sendiri. Pembahasan dilakukan secara menyeluruh, dimana akan dijelaskan pengertian dari permainan itu sendiri, sejarah dan perkembangannya, dan jenis-jenisnya. Bab kedua ini juga akan membahas mengenai virtual property, pengaturan terhadap virtual property, permasalahan yang timbul atas virtual property dan kepemilikan atas virtual property tersebut. Bab ini juga akan membahas mengenai hukum kebendaan dan yang terkait dengan hukum kebendaan, serta hak cipta dan yang terkait dengan

hak cipta. Di dalam bab ini akan diuraikan juga mengenai lisensi, fair use, dan penerapan lisensi dalam suatu program komputer dan permainan online. Selain itu, akan diuraikan juga mengenai kaitan antara *video game* dan hukum di Indonesia. Peraturan perundang-undangan yang digunakan dalam menganalisis permasalahan ini adalah Kitab Undang-undang Hukum Perdata dan Undang-undang Hak Cipta.

Selanjutnya, dalam bab III akan di bahas mengenai pemanfaatan terhadap *virtual property* di dalam permainan online oleh para pemain permainan online tersebut. Pembahasan di dalam bab ini akan mengacu sepenuhnya terhadap bahasan di dalam Bab II. Karena, dengan mengetahui status kepemilikan *virtual property* di dalam permainan online, dapat diketahui hak-hak apa saja yang dapat timbul. Kemudian, dari hak-hak tersebutlah, dapat dianalisis pemanfaatan apa saja yang dapat dilakukan terhadap *virtual property* di dalam permainan online tersebut.

Bab IV selaku bab terakhir di dalam tesis ini akan dikemukakan rangkuman hasil penelitian dan analisis bab-bab terdahulu sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai hak kepemilikan terhadap *virtual property* di dalam permainan online dan pemanfaatan *virtual property* tersebut bagi para pemain permainan online. Dalam bab ini juga diungkapkan saran-saran, sebagai sumbangan pemikiran ilmiah. Saran-saran ini diharapkan dapat memberikan masukan mengenai status hak kepemilikan terhadap *virtual property* di Indonesia.

BAB II

TINJAUAN UMUM MENGENAI VIDEO GAME DAN VIRTUAL PROPERTY

2.1. Pengertian Video game

Video game adalah suatu bentuk permainan yang kerap dimainkan saat ini, mulai dari kalangan anak-anak hingga remaja dan orang tua dengan menggunakan berbagai jenis perangkat permainan. Menurut kamus merriam webster, video game di definisikan sebagai berikut²⁹:

“An electronic game played by means of images on a video screen and often emphasizing fast action”.

Jika diterjemahkan, berarti: Sebuah permainan elektronik yang dimainkan dengan menggunakan gambar pada layar video dan biasanya menampilkan aksi yang cepat.

Menurut The Cambridge Dictionary of American English, video game adalah³⁰:

“A game in which the player controls moving pictures on a television screen by pressing buttons or moving a short handle”.

Jika diterjemahkan berarti: Sebuah game dimana pemain mengendalikan gambar-gambar bergerak pada layar televisi dengan menekan tombol atau menggerakkan tuas pengendali.

Pengertian *video game* secara sederhana dapat ditemukan dalam tulisan Mark J. P. Wolf. Mark J.P. Wolf mendefinisikan bahwa pengertian video game dapat diartikan berdasarkan kata di dalam video game itu sendiri, “*video*” dan “*game*”.³¹ Yang berarti sebuah permainan yang menggunakan teknologi video. Teknologi video disini mensyaratkan bahwa *video game* harus dimainkan pada perangkat yang memiliki layar. Pada awalnya *video game* dimainkan pada layar televisi, namun dalam perkembangannya, *video game* dimainkan dengan

²⁹ <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>>, diakses 19 Nopember 2011.

³⁰ <<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/american-english/video-game?q=video+game>>, diakses 19 Nopember 2011.

³¹ Mark J. P. Wolf, *The video game explosion : a history from Pong to Playstation and beyond*, (Greenwood Press, 2008), hal. 3.

menggunakan berbagai jenis layar selain layar televisi. Sedangkan kata *game* dapat diartikan diperlukan adanya interaksi antara pemain dengan permainan tersebut.

Jadi, yang dimaksud dengan *video game* adalah suatu bentuk permainan elektronik yang dimainkan dengan menggunakan layar, baik itu berupa layar televisi, monitor komputer, maupun layar yang terintegrasi dengan perangkat video game itu sendiri dan membutuhkan adanya interaksi antara pemain dengan permainan tersebut.

2.2. Sejarah dan Perkembangan Video Game

Video game pertama kali diciptakan oleh William Higinbotham, seorang fisikawan nuklir, pada 18 Oktober 1958. *Video game* yang pertama kali diciptakan adalah Tennis for Two, sebuah permainan simulasi olahraga tenis pada layar oscilloscope dengan menggunakan tabung sinar katoda serupa dengan yang digunakan pada televisi tabung hitam putih.³²

William Higinbotham, adalah kepala divisi instrumentasi dari Brookhaven National Laboratory di Amerika Serikat. William Higinbotham berusaha untuk menarik minat masyarakat untuk mengunjungi pameran ilmu pengetahuan tahunan yang diadakan oleh *Brookhaven National Laboratory*. William Higinbotham, menyadari bahwa pameran ilmu pengetahuan saat itu bersifat statis dan tidak interaktif sehingga banyak penunjung yang tidak tertarik. Untuk merubah hal tersebut, William Higinbotham, menciptakan permainan Tennis for Two.³³

Permainan Tennis for Two sangatlah sederhana, dimana dua orang pemain hanya diharuskan menggerakkan sebuah titik yang melambung melintasi sebuah gambar yang tampak seperti lapangan tenis yang dilihat dari samping. Pengendalian titik tersebut dilakukan melalui alat pengendali dengan sebuah

³² *The First Video Game? Before 'Pong,' There Was 'Tennis for Two'*, <<http://www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham.asp>>, diakses 19 Nopember 2011.

³³ *Video Games – Did They Begin at Brookhaven?*, <<http://www.osti.gov/accomplishments/videogame.html>>, diakses 19 Nopember 2011.

kenop dan tombol di atasnya.³⁴ Meskipun sederhana, namun, permainan ini berhasil menarik perhatian pengunjung. Hal ini terbukti dari ratusan orang yang mengantri untuk memainkannya.³⁵

Tiga tahun setelah diciptakannya *Tennis for Two*, pada tahun 1961, Steve Russell, seorang mahasiswa MIT menciptakan permainan berjudul *Spacewar* yang merupakan permainan komputer interaktif pertama, pada Digital PDP-1 (*Programmed Data Processor-1*) minicomputer. Namun, karena harga komputer yang masih sangat mahal pada saat itu, *Spacewar* tidak mungkin untuk dikomersialisasikan dan tidak banyak yang memainkannya.

Ide untuk membuat *video game* dapat dimainkan oleh banyak orang muncul dari Nolan Bushel pada tahun 1965, dimana ia membayangkan mesin arcade berisi dengan game komputer. Namun, hal itu masih sulit diwujudkan pada saat itu, karena harga komputer yang masih mahal.³⁶

Ide Nolan Bushel ini baru dapat terwujud, saat Ralph Baer dan timnya berhasil membuat suatu game interaktif dengan menggunakan layar televisi, pada tahun 1967. Dengan temuan dari Ralph Baer ini, maka Nolan Bushel dapat mewujudkan idenya. Pada tahun 1970, Nolan Bushel dengan bantuan Ted Dabney menggabungkan mesin arcade dengan temuan Ralph Baer dan memasukkan permainan *Spacewar* ciptaan Steve Russel kedalamnya. Nolan Bushel berhasil melakukannya dan menamainya dengan nama *computer space*. Inilah yang merupakan titik awal dimulainya industrialisasi dari *video game*.

Tahun 1971, merupakan tahun kemunculan mesin *arcade video game* yang dioperasikan dengan koin yang pertama kalinya. Mesin *arcade* tersebut adalah *computer space* yang diciptakan oleh Nolan Bushel. Namun, *computer space* tidak terlalu digemari dipasaran, karena terlalu sulit untuk dimainkan, oleh karena itu, pada tahun 1972 Nolan Bushel menciptakan permainan berjudul PONG, yang sukses menjadi game yang paling laris dipasaran.

³⁴ *Ibid.*

³⁵ *Op. Cit., The First Video Game? Before 'Pong,' There Was 'Tennis for Two'*

³⁶ Leonard Herman, Jer Horwitz, Steve Kent, and Skyler Miller, *The History of Video Games*, <<http://gamespot.com/gamespot/features/video/hov/index.html>>, diakses 19 Nopember 2011.

Melihat kesuksesan yang diraih oleh Nolan Bushel, pada tahun 1973, mulailah bermunculan berbagai perusahaan yang mengkhususkan diri yang memproduksi video games. Pada tahun 1981 industri *arcade video game* di Amerika mencapai keuntungan sebesar US\$ 5 Miliar. Namun, hal ini diikuti dengan bangkrutnya beberapa perusahaan *game*. Kebangkrutan beberapa perusahaan *game* ini merupakan kali yang kedua. Pertama kalinya terjadi pada tahun 1977, namun yang terjadi pada tahun 1981 merupakan peristiwa yang terbesar, sehingga, mulai terjadi perubahan pada industri *video game*. Jika pada awalnya, perusahaan *game* berkonsentrasi untuk menghasilkan game bagi mesin *arcade video game*, kini mereka beralih kepada *video game* bagi pengguna rumahan.

Sistem *video game* bagi pengguna rumahan telah ada sejak tahun 1967, yaitu mesin game interaktif yang diciptakan oleh Ralph Baer yang selanjutnya dikenal dengan nama Brown's Box. Pada tahun 1972 diperkenalkan suatu sistem baru yaitu Magnavox *odyssey*, namun sistem ini gagal dipasaran. Pada tahun 1975, Nolan Bushel membuat versi rumahan dari PONG yang juga turut meraih sukses namun tidak bertahan lama. Pada tahun 1977, sehubungan dengan era pertama kebangkrutan beberapa perusahaan *game*, Atari meluncurkan sistem *video game* mereka yang diberi nama Atari 2600 VCS. Sistem ini sukses dipasaran, menyusul beberapa judul game yang digemari masyarakat dirilis untuk sistem ini. Menyusul kesuksesan yang diraih oleh Atari, Mattel mencoba menyainginya dengan meluncurkan Intellivision, pada tahun 1980. Kebangkrutan dari sejumlah perusahaan *game* juga mempengaruhi penjualan dari sistem milik Atari dan Intellivision. Pada tahun 1984, Nintendo, sebuah perusahaan pembuat permainan kartu asal Jepang meluncurkan sistem *video game* nya yang bernama Famicom di Jepang, dan pada tahun 1985 meluncurnya di Amerika dengan nama *Nintendo Entertainment System (NES)*. Peluncurannya di Amerika sendiri disambut dengan sentimen negatif, karena kebangkrutan sejumlah perusahaan *game* dan karena Nintendo adalah perusahaan baru di bidang *video game*. Namun, karena beberapa judul game yang di produksi sendiri oleh Nintendo digemari oleh masyarakat dan kebijakan pemberian lisensi yang ketat yang memaksa para

perusahaan game menghasilkan game yang berkualitas, justru membuat Nintendo menjadi sistem *video game* bagi pengguna rumahan yang paling banyak terjual di seluruh dunia. Inilah yang menandai dimulainya peralihan permainan *video game* dari sistem *aracade* ke sistem bagi pengguna rumahan.

Kesuksesan Nintendo dalam memproduksi sistem *video game* bagi pengguna rumahan kembali memicu kebangkitan industri di sektor ini. Selain itu, terjadi perubahan dominasi industri, bila sebelumnya industri *video game* di kuasai oleh perusahaan-perusahaan dari Amerika, berubah dikuasai oleh perusahaan dari Jepang.

2.3 Jenis Jenis Permainan Video Game

Seperti layaknya film ataupun lagu, *video game* juga di klasifikasikan kedalam beberapa jenis jenis permainan. Pembagian jenis jenis permainan video game ini pada kenyataannya tidaklah semudah pengklasifikasian di dalam industri film ataupun musik. Karena, jenis-jenis permainan *video game* ini akan terus berkembang dan menghasilkan jenis permainan baru. Jika suatu judul permainan menjadi populer, dan perusahaan game lainnya membuat duplikat dari permainan tersebut, maka suatu jenis kategori permainan baru akan tercipta.³⁷

Pengklasifikasian jenis jenis *video game* ini dapat dilakukan melalui beberapa segi, yaitu berdasarkan genre³⁸ permainannya, berdasarkan perangkat permainannya, dan melalui interaksi permainannya.

³⁷ Tom Stahl, *Video Game Genres*, <<http://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm>>, diakses 19 Nopember 2011.

³⁸ Istilah genre berasal dari bahasa Perancis yang berarti “*kind*” (atau *gender*) dalam Bahasa Inggris. Jika diterjemahkan secara bebas ke dalam bahasa Indonesia, maka dapat diartikan sebagai “jenis”.

Studi tentang genre ini sendiri telah dimulai semenjak zaman filsuf Yunani Kuno, Aristoteles (384-322 SM). Aristoteles mengatakan pentingnya genre di dalam kalimat pertama bukunya yang berjudul *De Poetica (Poetics)*.

"*Our subject being Poetry, I propose to speak not only of the art in general but also of its species and their respective capacities...Epic poetry and Tragedy, as also Comedy...are all, viewed as a whole, modes of imitation.*" (lebih lanjut lihat, Arthur Asa Berger, *Popular culture genres: theories and texts*, (United States of America: Sage Publications, 1992), hal. xiv)

Aristoteles tertarik dengan berbagai jenis puisi dan menyarankan membaginya menjadi tiga jenis, yaitu tragedi, epik, dan komedi.

2.3.1. Berdasarkan Genre permainannya

Ted Stahl, mencoba membagi jenis-jenis permainan *video game* kedalam beberapa *genre* sebagai berikut:³⁹

1. Shooter

Jenis permainan ini adalah jenis permainan *video game* tertua. Jenis permainan ini telah ada semenjak tahun 1961, ketika Steve Russel menciptakan *Spacewar*.⁴⁰ Shooter adalah jenis permainan sederhana, dimana pemain hanya diminta untuk menghancurkan musuh yang ada guna melanjutkan permainan.

2. First-Person-Shooter (atau disingkat FPS)

Jenis permainan ini adalah contoh dimana suatu jenis kategori permainan baru tercipta karena memperoleh popularitas dari para pemainnya. Jenis permainan ini menampilkan lingkungan permainan dalam tampilan tiga dimensi (3D) dan mengharuskan pemain untuk mengendalikan karakter dari sudut pandang orang pertama. Biasanya misi dalam permainan jenis ini adalah mengharuskan pemain untuk menghancurkan musuh atau pemain lainnya.

Walaupun telah ada sebelum tahun 1980⁴¹, namun, jenis permainan ini baru meraih kepopuleran pada tahun 1992, yaitu ketika sebuah perusahaan

Pada zaman modern sekarang ini, pembagian yang dilakukan oleh Aristoteles ini dapat di terapkan pula pada pengklasifikasian tayangan televisi. Ketika orang membicarakan mengenai menonton televisi, tentunya ini berarti mereka menonton suatu jenis program televisi yang disiarkan oleh stasiun televisi. (Lebih lanjut lihat, *GENRE*, <<http://www.museum.tv/eotvsection.php?entrycode=genre>>, diakses 19 Nopember 2011.)

Berdasarkan pada hal diatas, maka pengklasifikasian berdasarkan genre juga dapat dilakukan untuk video game. Disini, video game dapat dibagi berdasarkan jenis-jenis permainannya.

³⁹ *Op. Cit.*

⁴⁰ Walaupun bukan permainan *video game* yang pertama kali diciptakan, namun, *Spacewar* merupakan video game pertama yang membuat banyak pihak tertarik pada video game. *Spacewar* ciptaan Steve Russel membuat banyak pihak membuat tiruan sejenis dari game ciptaannya, seperti *Computer Space*, *Space War*, dan *Asteroids* yang diciptakan untuk mesin arcade dan berhasil meraih sukses besar. (Lebih lanjut lihat: Dean Takahashi, *Fifty years later, video game pioneer Steve Russell shows off Spacewar!*, <<http://venturebeat.com/2011/01/12/fifty-years-later-video-game-pioneer-steve-russell-demos-spacewar-video-interview/>>, diakses 19 Nopember 2011.)

⁴¹ Pada awal tahun 1980 di luncurkan sebuah game berjudul *Battlezone*, sebuah simulasi perang dengan menggunakan tank yang dilihat dari sudut pandang orang pertama. Tampilan grafisnya masih sangat sederhana, yaitu hanya berupa jaring-jaring polygon yang membentuk tampilan tiga dimensi.

pengembang *game* kecil bernama Id Software merilis *game* berjudul Wolfenstein 3D. Wolfenstein 3D dengan cepat meraih popularitas karena tampilan grafis tiga dimensi (3D) yang baik, kualitas suara yang tinggi, serta cara bermain yang unik.⁴²

Suksesor dari Wolfstein 3D datang dari pengembang yang sama, yaitu pada Desember 1993 diluncurkan *game* yang berjudul Doom. Doom merupakan fenomena tersendiri bagi *game* ber-*genre* FPS, disini pemain mengendalikan seorang tentara yang terlempar ke tengah-tengah peperangan antar dimensi.⁴³ Doom menghadirkan tampilan grafis tiga dimensi yang terlihat sangat baik dimasanya, jauh lebih ketimbang pendahulunya Wolfstein 3D. Tata suara yang dihadirkan juga sangat baik, tiap monster di *game* ini memiliki suara yang sangat detil dan berbeda satu sama lainnya. Demikian pula dengan senjata yang ada di *game* ini memiliki kualitas suara yang sangat baik. Hal ini memberikan atmosfer permainan yang terasa sangat nyata bagi para pemain. Selain itu, desain level dan pengendalian karakter di dalam permainan juga sangat baik, sehingga membuat para pemain betah berlama-lama memainkan *game* ini. Doom juga menghadirkan fitur *multiplayer*⁴⁴ hingga empat pemain dengan menggunakan koneksi LAN⁴⁵ atau dua pemain dengan menggunakan koneksi internet.

Jauh sebelum *game* Battlezone diluncurkan, pada Maret 1974, telah dibuat sebuah *game* yang juga menampilkan lingkungan dalam tampilan tiga dimensi dan dilihat dari sudut pandang orang pertama, berjudul *Spasim* (Singkatan dari *Space Simulation*). *Game* ini diciptakan oleh Jim Bowery dan diluncurkan terbatas hanya untuk jaringan PLATO di Universitas illinois. (Lebih lanjut lihat: Sam Shahrani, *Educational Feature: A History and Analysis of Level Design in 3D Computer Games* - Pt. 1, <http://www.gamasutra.com/view/feature/2674/educational_feature_a_history_and_.php?page=1>, diakses 19 Nopember 2011.)

⁴² *History of First Person Shooter (FPS) Games*, <<http://www.freeinfosociety.com/article.php?id=128>>, diakses 19 Nopember 2011.

⁴³ *Doom Press Release*, <http://www.rome.ro/lee_killough/history/doompr3.shtml>, diakses 19 Nopember 2011.

⁴⁴ *Multi-player* adalah sebuah fitur didalam *game* yang membuat *game* tersebut dapat dimainkan oleh dua atau lebih pemain.

⁴⁵ LAN adalah singkatan dari Local Area Network atau disebut juga Jaringan Komputer Lokal dalam bahasa Indonesia adalah Jaringan komputer yang menghubungkan peralatan yang terbatas pada area geografi yang kecil. Kebanyakan LAN diimplementasikan untuk mentransfer data diantara pemakai dalam jaringan atau membagikan sumber diantara pemakai. (Lebih lanjut lihat: Robby Candra, *Konsep Jaringan Komputer*, <<http://roby.c.staff.gunadarma.ac.id/>>)

Doom tidak hanya meraih sukses besar sebagai sebuah *game*, namun juga kehadirannya telah merubah berbagai aspek di dalam video *game*.⁴⁶ Berbagai aspek di dalam game modern yang ada pada saat ini, banyak yang mengikuti apa yang dilakukan oleh Doom. Jika sebelumnya permainan video game menampilkan grafis dua dimensi yang sederhana, kini banyak permainan video game yang menampilkan grafis tiga dimensi yang sangat baik. Demikian juga dengan tata suara, jika sebelumnya hanya menampilkan efek suara dan musik sederhana, kini kebanyakan permainan video game menampilkan efek suara dan musik yang detil dan baik. Terakhir adalah perubahan dalam segi permainan, semenjak kemunculan *Doom*, banyak permainan video game yang menghadirkan fitur *multiplayer* melalui koneksi LAN ataupun internet.

3. Adventure

Jenis permainan ini juga merupakan salah satu jenis permainan video game tertua. Dalam game ber-*genre Adventure*, pemain pada umumnya hanya fokus pada pemecahan masalah dengan disertai teks yang bersifat naratif.⁴⁷ Pada awalnya, jenis permainan ini hanyalah berupa permainan video game yang berbasiskan pada teks semata. Seiring dengan berjalannya waktu, para pengembang menambahkan tampilan visual. Nama lain untuk game dengan genre adventure adalah “*graphic adventure*” atau “*point-and-click adventure*”.

Pada tahun 1983, Roberta William⁴⁸ mengembangkan seri pertama dari game berjudul *King's Quest* untuk Sierra Online⁴⁹. Ia menambahkan

⁴⁶ Henry E. Lowood, *Doom*, <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/932958/Doom>>, diakses 19 Nopember 2011.

⁴⁷ Marek Bronstring, *What are adventure games?*, <<http://adventuregamers.com/article/id,149>>

⁴⁸ Nama Roberta William tidak dapat dipisahkan dari game bergenre adventure, karena peranannya yang demikian besar dalam sejarah game bergenre adventure. Ia dikenal juga sebagai *Queen of the Graphic Adventure* atas usahanya dalam mengembangkan dan mempopulerkan berbagai judul game bergenre adventure. (Lebih lanjut lihat: *Roberta Williams Developer BIO*, <<http://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,60/>>, diakses 19 Nopember 2011.)

⁴⁹ Sierra Online adalah perusahaan pengembang game yang didirikan oleh Ken Williams beserta dengan istrinya Roberta Williams pada tahun 1979. Pada Tahun 2006, mereka berdua memutuskan

beberapa fitur baru pada jenis game ini, seperti grafis yang interaktif, dan fungsi *point and click* dalam pengendalian karakter (fungsi pengendalian permainan dengan menggunakan tetikus pada perangkat komputer). Apa yang dilakukan oleh Roberta Williams ini, telah mengubah bentuk jenis permainan ini, dari hanya berbasiskan pada teks semata, berubah menjadi memiliki grafis yang interaktif dan pengendalian permainan hanya dengan menggunakan tetikus komputer. Pengendalian permainan yang dikenal dengan nama *point and click* ini, memungkinkan pemain mengendalikan karakter dalam permainan, menjelajahi dunia di dalam *game* hanya dengan melakukan klik pada tetikus pada perangkat komputer saja. Namun demikian, unsur penceritaan yang kuat dan berbasiskan pada teks, serta permainan yang berorientasi pada penyelesaian masalah tetap bertahan pada jenis permainan ini.

4. Platform

Jenis permainan ini diyakini bermula pada tahun 1981, ketika permainan berjudul *Donkey Kong* dan *Space Panic* diluncurkan.⁵⁰ Permainan ini pada dasarnya mengharuskan pemain mengendalikan karakter untuk melompat, berlari, memanjat, mengumpulkan barang, dan menghindar / mengalahkan musuh guna mencapai tempat tujuan.

Game dengan genre ini menjadi sangat populer ketika game berjudul Super Mario Bros diluncurkan pada 13 September 1985 oleh Nintendo. Super Mario Bros merupakan judul *game* yang sangat populer hingga saat ini.⁵¹

untuk menjual perusahaan tersebut dan pensiun. (Lebih lanjut lihat: *Welcome Message From Ken Williams*, <<http://www.sierragamers.com/m/0>>, diakses 19 Nopember 2011.)

⁵⁰ Brett Alan Weiss, *Donkey Kong*, <<http://allgame.com/game.php?id=7293>>, diakses 19 Nopember 2011.

⁵¹ Super Mario Bros tidak hanya populer, namun juga, game ini telah terjual sebanyak 40,24 juta kopi diseluruh dunia semenjak pertama kali diluncurkan. (Lebih lanjut lihat: *mario sales data*, <http://www.gamecubicle.com/features-mario-units_sold_sales.htm>, diakses 19 Nopember 2011.)

Super Mario Bros juga diyakini sebagai game dengan penjualan terbanyak ke dua di dunia, sebelum di lampau oleh game berjudul *Wii Sports* yang diluncurkan oleh perusahaan yang sama dengan yang mengembangkan Super Mario Bros, Nintendo. Sebelumnya, Super mario Bros tercatat sebagai game dengan penjualan terbanyak pertama di dunia selama dua puluh tahun. (lebih lanjut lihat: *iwata asks – Wii Sports Resort, Getting That “Resort Feel”*, <http://us.wii.com/iwata_asks/wiisportsresort/vol1_page4.jsp>, diakses 19 Nopember 2011.)

Kehadiran Super Mario Bros telah merubah bentuk permainan game dengan genre platform. Kesuksesan yang diraih oleh Super Mario Bros memicu bermunculan banyaknya game dengan permainan yang meniru Super Mario Bros. Hal inilah, yang lantas membuat game dengan genre platform menjadi sangat populer.

5. Role-Playing Games (RPG)

Jenis permainan ini dapat dikatakan versi spesial dari jenis permainan *adventure*. Ada tiga unsur utama yang membuat suatu permainan dapat digolongkan sebagai *Role-Playing Games*, yaitu:

- a) Adanya sebuah misi yang spesifik,
- b) Adanya sistem bernama *experience* yang akan di dapatkan oleh pemain setiap kali mengalahkan musuh, atau menyelesaikan suatu misi. Sistem ini akan membuat karakter yang dimiliki oleh pemain memiliki kemampuan yang lebih tangguh, guna mengalahkan lawan yang lebih tangguh pula,
- c) Sistem pengelolaan barang bawaan guna penyelesaian suatu misi.

Seperti layaknya game dengan genre *adventure*, pada awal kemunculannya, game dengan genre RPG ini hanyalah berbasiskan pada teks semata. Di yakini, game ber-genre RPG pertama kali diciptakan sekitar Tahun 1974, namun, sangatlah sulit untuk menentukan *game* yang pertama kali diciptakan.⁵²

Pada tahun 1980, diluncurkan game ber-genre *RPG* yang sangat terkenal pada saat itu berjudul *Rogue*. Tampilan grafis dari game ini masihlah sangat sederhana dan menggunakan karakter ASCII.⁵³ Pada tahun

⁵² Matt Barton, *The History of Computer Role-Playing Games Part 1: The Early Years (1980-1983)*, <http://www.gamasutra.com/view/feature/3623/the_history_of_computer_.php?page=2>, diakses 19 Nopember 2011.

⁵³ ASCII adalah singkatan dari *American Standard Code for Information Interchange*, merupakan Standar yang berlaku di seluruh dunia untuk kode berupa angka yang merepresentasikan karakter-karakter, baik huruf, angka, maupun simbol yang digunakan oleh komputer. (Lebih lanjut lihat: *What is ASCII?*, <<http://kb.iu.edu/data/afht.html>>, diakses 19 Nopember 2011.)

Setiap simbol yang ada di keyboard memiliki kode ASCII. Sebagai contoh Huruf A memiliki kode ASCII 65; huruf a memiliki kode ASCII 97. Jumlah kode ASCII adalah 255 kode. Kode ASCII 0..127 merupakan kode ASCII untuk manipulasi teks; sedangkan kode ASCII 128..255 merupakan kode ASCII untuk manipulasi grafik. (Lebih lanjut lihat: *Perlanjasira Ginting, Apa itu Kode*

1981 – 1983 diluncurkanlah berbagai game ber-genre RPG seperti Ultima dan Wizardry. *Game-game* tersebut dianggap memenuhi harapan para pemain karena melakukan peningkatan dari segi tampilan grafis. Grafis yang digunakan tidaklah lagi hanya berupa karakter ASCII saja, namun telah menggunakan grafis yang interaktif.⁵⁴

Pada dasarnya, game ber-genre RPG tidak mengalami banyak perubahan yang signifikan semenjak pertama kali di ciptakan. *Game* dengan *genre* RPG memang telah memiliki dasar permainan yang kuat, sehingga disukai oleh para pemain. Perubahan yang signifikan terjadi hanya pada segi grafis, tata suara, dan jumlah pemain yang dapat bermain secara bersamaan.

6. Puzzle

Jenis permainan ini pada dasarnya mengharuskan pemain untuk memecahkan masalah yang ada. *Game* dengan *genre puzzle* telah ada semenjak Tahun 1976, yaitu ketika game berjudul *amazing maze* diluncurkan. *Amazing maze* merupakan sebuah game yang mengharuskan pemain untuk mencari jalan keluar dari sebuah labirin. *Game* ini pada dasarnya hanyalah merupakan versi elektronik dari permainan tradisional serupa yang telah ada sebelumnya, yang bernama *The Maze*. Pada Tahun 1977-1980, diluncurkan berbagai *game* ber-*genre* puzzle dan berorientasi pada pendidikan, sebagai bagian dari pengenalan kepada masyarakat bahwa video game itu dapat juga diterapkan pada hal yang sifatnya membutuhkan pemikiran bukan hiburan semata.⁵⁵

Game ber-*genre puzzle* menjadi populer ketika pada 6 Juni 1984, Alexey Pajitnov dari Akademi Ilmu Pengetahuan Moskow menciptakan

ASCII?, <<http://prodisi.wordpress.com/category/tanya-jawab-si/pemrograman/apa-itu-kode-ascii/>>, diakses 19 Nopember 2011.)

⁵⁴ Matt Barton, The History of Computer Role-Playing Games Part 2: The Golden Age (1985-1993), <http://www.gamasutra.com/view/feature/1706/the_history_of_computer_.php>, diakses 19 Nopember 2011.

⁵⁵ Skyler Miller, The History of Puzzle Games, <http://asia.gamespot.com/features/vgs/universal/puzzle_hs/pre1.html>, diakses 19 Nopember 2011.

sebuah game yang berjudul Tetris⁵⁶. Tetris merupakan sebuah permainan yang mengharuskan pemain memutar dan menyusun balok-balok yang terdiri dari empat bagian dan berbagai bentuk. Apabila pemain mampu menyusun balok tersebut tanpa ada ruang kosong, maka deretan dari balok tersebut akan menghilang.

Saat ini, game ber-*genre puzzle* hadir dengan berbagai varian dan tidak semata berdasarkan pada permainan tradisional yang dibuatkan versi elektroniknya saja. *Game* ber-*genre puzzle* tetap populer dan diminati karena sifat permainannya yang terbilang santai dan dapat dimainkan kapanpun. Selain itu, *game* ber-*genre puzzle* juga tidak mengenal batasan usia sehingga setiap orang dapat memainkannya.

7. Simulations

Jenis permainan ini mengkondisikan pemain seolah-olah merasakan pengalaman yang sesungguhnya dari permainan yang dimainkan. *Game* dengan genre simulation ini pada umumnya terbagi menjadi dua⁵⁷, yang pertama adalah *management simulation*, dimana pemain harus melakukan pengelolaan terhadap suatu hal dengan sumber daya yang terbatas. Sebagai contohnya adalah *game* berjudul SimCity⁵⁸, SimCity merupakan simulasi membangun sebuah kota. Tidak hanya membangun kota, namun pemain juga diharuskan untuk mengelola kota tersebut. Seperti layak perencanaan, pembangunan, serta pengelolaan suatu kota pada kehidupan nyata, pemain juga akan menghadapi berbagai masalah jika apa yang dilakukan oleh pemain

⁵⁶ Alexey Pajitnov menciptakan Tetris terinspirasi dari sebuah game yang bernama pentominoes. Pentominoes yang merupakan cikal bakal dari Tetris merupakan game menyusun balok-balok yang terdiri dari lima bagian dan terdiri dari berbagai bentuk.

Penamaan Tetris sendiri berasal dari kata *tetramino* dan tennis. Balok-balok Tetris yang terdiri dari empat bagian disebut sebagai *tetramino* (berasal dari bahasa Yunani, *tetra* yang berarti empat). Sedangkan Tennis adalah olahraga favorit Alexey Pajitnov. Penggabungan dari dua kata tersebut menghasilkan kata Tetris. (Lebih lanjut lihat: Vadim Gerasimov, *Tetris Story*, <<http://vadim.oversigma.com/Tetris.htm>>, diakses 19 Nopember 2011.)

⁵⁷ Mark J. P. Wolf, *The Medium of the Video Game*, (Texas: University of Texas Press, 2001), hal. 126.

⁵⁸ SimCity diciptakan oleh Will Wright dan diluncurkan pada Tahun 1989 (Lebih lanjut lihat: *Simcity release date*, <<http://www.gamefaqs.com/pc/565064-simcity/data>>, diakses 19 Nopember 2011.)

tidak tepat. Karena keunikan permainannya, dengan cepat SimCity menjadi populer. Kepopuleran SimCity juga mempengaruhi diminatinya game dengan *genre simulation* oleh para pemain.

Puncak kepopuleran *game* dengan *genre simulation* adalah ketika diluncurkan sebuah game yang berjudul The Sims.⁵⁹ The Sims merupakan game dengan *genre simulation* terpopuler hingga saat ini.⁶⁰ Dalam The Sims, pemain membuat dan mengendalikan karakter virtual kemudian membantunya berinteraksi di dalam dunia virtual. Seperti layaknya kehidupan manusia, The Sims dapat dikatakan sebagai simulasi dari kehidupan manusia, dimana pemain diharuskan untuk memenuhi kebutuhan dasar dari karakter yang dimainkannya, seperti makan, mandi, berolahraga, hiburan, sekolah, bekerja hingga interaksi dengan lingkungan dan tetangga sekitar, juga interaksi dengan lawan jenis. Karakter di dalam The Sims pun layaknya manusia di dunia sesungguhnya, dimana karakter tersebut bisa menjadi dewasa, berkeluarga, mempunyai keturunan, menua, dan meninggal. Tidak hanya itu, The Sims juga memungkinkan pemain untuk memiliki berbagai benda virtual di dalam *game* seperti rumah, mobil, perabotan rumah tangga, binatang peliharaan, juga kemampuan untuk membangun, mendekorasi, dan menghias rumah yang ditinggali oleh karakter di dalam permainan. Singkatnya, The Sims merupakan permainan yang

⁵⁹ The Sims diluncurkan pada tanggal 31 Januari 2000 (Lebih lanjut lihat: <<http://www.gamefaqs.com/pc/193984-the-sims/data>>, diakses 19 Nopember 2011.)

⁶⁰ Walaupun merupakan game dengan *genre simulation* terpopuler hingga saat ini, namun kenyataannya tidaklah mudah untuk mengembangkan The Sims. Ide untuk mengembangkan The Sims telah ada semenjak 1993, namun ide tersebut dinilai sangatlah buruk oleh para petinggi di Maxis, selaku pengembang game dari The Sims. Sempat terlupakan, ide untuk mengembangkan The Sims kembali di kemukakan pada Tahun 1996. Pada tahun 1996, Will berhasil membentuk sebuah tim kecil untuk mengembangkan bentuk awal dari The Sims. Pada tahun yang sama pula, Will kembali mengemukakan idenya untuk mengembangkan The Sims kepada para petinggi di Maxis. Sempat terjadi perdebatan sengit, namun kemudian diputuskan bahwa The Sims tidak akan pernah dikembangkan oleh Maxis. Namun, Will tidak menyerah dan terus mengembangkan The Sims secara sembunyi-sembunyi. Usaha Will ini akhirnya membuahkan hasil dengan dirilisnya The Sims oleh Maxis pada tahun 2000. (Lebih lanjut lihat: Kieron Gillen, *Making Of: The Sims*, <<http://www.rockpapershotgun.com/2008/01/18/making-of-the-sims/>>, diakses 19 Nopember 2011.)

mensimulasikan kehidupan manusia di dunia nyata, dimana pemain bebas menentukan nasib dari karakter yang dimainkannya.⁶¹

Permainan simulasi kehidupan yang dihadirkan oleh The Sims dengan cepat meraih kepopuleran, terutama di kalangan wanita. Setidaknya, 60% dari pemain The Sims adalah dari wanita. Hal ini memberikan suatu prestasi tersendiri, dimana suatu *game* dapat menarik pemain wanita untuk memainkannya, jauh lebih banyak ketimbang kalangan pria.⁶²

Meskipun meraih kepopuleran yang luar biasa, tidak serta merta banyak perusahaan pengembang game lain yang mengembangkan permainan simulasi kehidupan layaknya The Sims. Bisa dikatakan, sangat sedikit sekali diluncurkan game yang menyerupai The Sims, kehadirannya pun tidak dapat mengalahkan kepopuleran The Sims. *Game* yang menghadirkan permainan yang bersifat simulation management lainnya pun banyak yang kurang populer, dan kehadirannya hanya dianggap sebagai penyemarak dari game ber-genre simulation. Sehingga, The Sims kerap diidentikkan dengan game ber-genre simulation.

Jenis kedua dari *game* bergenre simulation adalah Training Simulation.⁶³ Game dengan genre ini berfokus untuk melatih kemampuan seseorang dalam suatu bidang. Contoh *game* yang terkenal dari jenis ini adalah Microsoft Flight Simulator.⁶⁴ Dalam Microsoft Flight Simulator,

⁶¹ Dalam mengembangkan The Sims, Will Wright mempertahankan konsep pada saat ia mengembangkan SimCity, yaitu revolusioner dan kesederhanaan. Will Wright menyebut permainan dalam The Sims sebagai *Digital DollHouse* (rumah boneka digital). Karena, tak ubahnya seperti permainan rumah boneka yang kerap dimainkan oleh anak-anak perempuan. (Lebih lanjut lihat: *The Sims: a history in pictures*, <<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/5422378/The-Sims-a-history-in-pictures.html?image=1>>, diakses 19 Nopember 2011.)

⁶² David Hinckley, *Women really click with The Sims*, <http://articles.nydailynews.com/2008-04-16/entertainment/17895368_1_expansion-packs-sims-label-division-of-electronic-arts>, diakses 19 Nopember 2011.

⁶³ Mark J. P. Wolf, *Op. Cit.*, hal. 134.

⁶⁴ Microsoft Flight Simulator diluncurkan pertama kali pada tahun 1980. Versi awal dari Flight Simulator ini dikembangkan oleh Bruce Artwick pada tahun 1979. Pengembangan Flight Simulator ini adalah usaha dari Bruce Artwick dalam merealisasikan tesisnya yang berjudul *A versatile computer-generated dynamic flight display* pada tahun 1975. Di dalam tesisnya, Bruce mempresentasikan model penerbangan dari sebuah model pesawat dapat disajikan di layar komputer. Bruce membuktikan bahwa dengan teknologi komputer yang ada pada saat itu, sanggup

pemain dituntut untuk dapat menerbangkan berbagai jenis pesawat, mulai dari pesawat terbang latih hingga pesawat penumpang komersial. Disini pemain berperan sebagai pilot pesawat, dimana pemain harus menguasai setiap detail pengendalian pesawat. Pemain akan dihadapkan pada ruang kemudi sebuah pesawat lengkap dengan semua detilnya, pemain harus dapat menerbangkan pesawat tersebut dan mendaratkannya di tempat tujuan. Permainan seperti ini jelas sangat rumit, namun juga melatih pemain untuk dapat mengendalikan sebuah pesawat dan juga membuat pemain seolah-olah berperan sebagai pilot.

Game dengan jenis ini memang kalah populer dari *The Sims*, namun tetap digemari oleh berbagai kalangan. Karena, *game* ini dapat melatih kemampuan seseorang terhadap sesuatu. Selain itu, pemain juga dapat merasakan perasaan sesungguhnya dari peranan yang disimulasikan dalam permainan tersebut.

8. Strategy/Tactics

Jenis permainan ini mengharuskan pemain untuk berpikir secara cermat dan melakukan berbagai perencanaan guna meraih kemenangan. Dalam *game ber-genre strategy* ini pemain biasanya diharuskan mengendalikan, mengatur, serta mengembangkan suatu pasukan atau bangsa tertentu dan diharuskan mengalahkan pasukan atau bangsa lainnya.

Contoh judul Populer pada genre ini adalah seri *Civilization*. *Civilization*, diluncurkan untuk pertama kalinya pada tahun 1991.⁶⁵ Dalam *Civilization*, pemain diharuskan untuk memilih suatu bangsa dan memimpin perkembangannya, mulai dari zaman prasejarah hingga zaman modern.

Yang membuat *civilization* menjadi menarik dan populer adalah kompleksitas permainannya, dimana pemain tidak hanya sekedar memimpin suatu bangsa saja, namun juga, mengembangkan kekuatan militer, keagamaan,

untuk mewujudkan apa yang dia sebutkan di dalam tesisnya. (Lebih lanjut lihat: *The Story of Flight Simulator*, <<http://fshistory.simflight.com/fsh/versions.htm>>, diakses 19 Nopember 2011.)

⁶⁵ *Civilization* merupakan sebuah permainan yang dikembangkan oleh Sid Meier dan Bruce Shelly bagi perusahaan pengembang game yang mereka dirikan, bernama Microprose. (Lebih lanjut lihat: Benj Edwards, *The History of Civilization*, <http://www.gamasutra.com/view/feature/1523/the_history_of_civilization.php?page=1>, diakses 19 Nopember 2011.)

perekonomian, dan interaksi dengan bangsa lainnya. Di dalam permainan, pemain akan berinteraksi dengan bangsa lainnya, pemain dapat memilih untuk saling berperang dengan bangsa lain, atau justru berdamai, atau bahkan membangun aliansi militer dengan bangsa lainnya guna mengalahkan bangsa lainnya. Tujuan dari game ini adalah membawa bangsa yang dimainkannya sebagai bangsa penguasa.⁶⁶

9. Sports

Jenis permainan ini mensimulasikan suatu cabang olahraga. *Game ber-genre Sports* ini merupakan game tertua yang pernah diciptakan. Pada Tahun 1958, William Higinbotham menciptakan sebuah permainan sederhana dengan menggunakan tabung sinar katoda. Permainan yang diciptakan oleh William Higinbotham ini dinamakan Tennis for Two dan tidak ditujukan untuk tujuan komersial, hanya sebagai ujicoba ilmiah.⁶⁷

Pada masa sekarang ini, game ber-genre *Sports* tidak lagi tampil dengan tampilan sederhana seperti pada awal penciptaannya. Tampilan pada game ber-genre ini semakin kompleks dan menarik setiap kali di luncurkan judul terbaru dari suatu judul game. Beberapa olahraga populer bahkan mempunyai judul game tersendiri dan setiap tahunnya selalu diluncurkan versi terbarunya.

Contoh populer dari *game ber-genre sport* ini adalah seri dari Pro Evolution Soccer. Pro Evolution Soccer adalah satu judul permainan sepakbola. Di dalam permainan ini, pemain mengendalikan satu tim sepak bola dan berusaha memenangkan pertandingan melawan tim lainnya. Seperti layaknya cabang olahraga sepakbola sebenarnya, di dalam permainan ini, pemain dapat dengan bebas menentukan tim mana yang akan digunakan, formasi apa yang akan dipilih, dan siapa saja pemain yang diturunkan.

⁶⁶ *The Top 25 PC Games of All Time*, <<http://pc.ign.com/articles/082/082486p1.html>>, diakses 19 Nopember 2011.

⁶⁷ Kristin Kalning, *The anatomy of the first video game*, <http://www.msnbc.msn.com/id/27328345/ns/technology_and_science-games/t/anatomy-first-video-game/>, diakses 19 Nopember 2011.

10. Fighting

Jenis permainan ini mengharuskan pemain untuk melawan pemain lain, ataupun karakter lainnya di dalam permainan tersebut. Tujuan dari jenis permainan ini adalah mengalahkan pemain lainnya.

Pada tahun 1976, Sega mengembangkan sebuah game berjudul Heavyweight Champ, sebuah game tinju, yang merupakan *game* dengan genre fighting pertama.⁶⁸ Namun, *game* dengan genre fighting, baru mulai populer pada tahun 1984, ketika game berjudul Karate Champ diluncurkan.⁶⁹

Game dengan genre fighting menjadi semakin populer ketika *game* berjudul Street Fighter II diluncurkan pada tahun 1991. *Game* ini menjadi populer, karena tampilan grafis dari karakter dan arena pertarungan digambarkan secara detil. Selain itu, masing-masing karakter yang ada memiliki gerakan, jurus, dan jurus pamungkas yang tampak berbeda satu sama lainnya.⁷⁰ Kepopuleran Street Fighter II ini dengan segera membuat banyak pengembang *game* lainnya yang juga turut mengembangkan game ber-*genre fighting* yang membuat *genre* ini semakin populer.

11. Dance/Rhythm

Jenis permainan ini mengharuskan pemain untuk menyelaraskan antara alunan lagu/musik dengan permainan. Beberapa judul permainan dari jenis ini membutuhkan perangkat pengendalian khusus. *Game* dengan *genre Rhythm* telah ada semenjak tahun 1987, ketika *game* berjudul Dance Aerobics diluncurkan. Dance Aerobics membutuhkan sebuah perangkat pengendali khusus yang berbentuk karpet dengan tombol-tombol yang tercetak di atasnya. Permainan Dance Aerobics sangatlah sederhana, pemain hanya diharuskan menekan/menginjak tombol yang sesuai dengan yang muncul di layar.

⁶⁸ Brian Ashcraft, *Arcade Mania! The Turbo-Charged World of Japan's Game Centers*, (Kodansha International: 2008), hal. 94.

⁶⁹ Ryan Geddes and Daemon Hatfield, *IGN's Top 10 Most Influential Games*, <<http://games.ign.com/articles/840/840621p1.html>>, diakses 19 Nopember 2011.

⁷⁰ *The History of Street Fighter*, <<http://asia.gamespot.com/features/vgs/universal/sfhistory/history.html>> , diakses 19 Nopember 2011.

Walaupun sederhana, namun inilah dasar dari permainan game ber-*genre rhythm* yang populer dikemudian hari.⁷¹

Kepopuleran game ber-*genre rhythm* baru dimulai pada tahun 1996, ketika diluncurkan game yang berjudul *PaRappa the Rapper*. Seperti layaknya Dance Aerobic, pemain hanya perlu menekan tombol sesuai dengan yang muncul di layar. *PaRappa the Rapper* berhasil meraih kesuksesan dan tercatat sebagai game ber-*genre rhythm* modern pertama. Kesuksesan game *PaRappa the Rapper*, dengan segera diikuti oleh perusahaan pengembang game lainnya, misalnya saja Bemani. Bemani tercatat banyak meluncurkan game ber-*genre rhythm* yang menuai sukses, seperti *Beatmania*, *Dance Dance Revolution*, *GuitarFreaks*, dan *Drum Mania*. Game-game tersebut memberikan pengalaman bermain yang berbeda dari game lainnya. *Beatmania* misalnya, mengharuskan pemain mengendalikan *turntable* buatan dan berperan layaknya seorang DJ. *Dance Dance Revolution*, mengharuskan pemain mengendalikan permainan dengan menggunakan karpet yang tercetak tombol arah di atasnya, pemain diharuskan menginjak tombol tersebut sesuai dengan yang muncul di layar, gerakan yang dihasilkan pemain akan tampak seperti layaknya tarian. *GuitarFreaks* dan *Drum mania* mengharuskan pemain mengendalikan permainan dengan menggunakan perangkat gitar dan drum buatan.⁷²

Puncak kepopuleran game ber-*genre rhythm* ini adalah pada saat Red Octane, sebuah perusahaan pengembang game kecil yang bekerja sama dengan Harmonix Music Systems meluncurkan game berjudul *Guitar Hero* pada November 2005, yang terinspirasi dari *Guitarfreaks*.⁷³ *Guitar Hero* memiliki perangkat pengendalian yang berbentuk layaknya sebuah gitar yang

⁷¹ Andrew Webster, *Roots of rhythm: a brief history of the music game genre*, <<http://arstechnica.com/gaming/news/2009/03/ne-music-game-feature.ars>>, diakses 19 Nopember 2011.

⁷² *History and Future of Rhythm Action Video Games*, <<http://studio.berkeley.edu/coursework/niemeyer/courses/fs181/student/15/futurepast.html>>, diakses 19 Nopember 2011.

⁷³ Brittany Petersen, *The History Leading Up to Guitar Hero*, <<http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2338307,00.asp>>, diakses 19 Nopember 2011.

terbuat dari plastik dengan lima tombol di atasnya. Permainannya sendiri menghadirkan lagu-lagu rock dari band atau penyanyi rock terkemuka⁷⁴, dimana pemain berperan sebagai gitaris dalam suatu band dan menekan tombol sesuai dengan yang muncul di layar. Keunikan permainan dan lagu-lagu dari band atau penyanyi rock terkenal yang dihadirkan, berhasil membuat *Guitar Hero* meraih popularitas dalam waktu singkat sekaligus membuat *game* ber-*genre rhythm* kian populer.

12. Survival Horror

Jenis permainan ini merupakan *game horror* yang menampilkan konten grafis yang mengerikan dan tidak baik untuk anak-anak. Dalam game jenis ini, pemain diharuskan untuk tetap selamat hingga akhir permainan.

Genre ini merupakan genre yang masih muda. *Game* dengan *genre* ini diciptakan pertama kali pada tahun 1992, yaitu ketika game berjudul *Alone In The Dark* diluncurkan.⁷⁵ Pada awalnya, *Game* dengan *genre survival horror* merupakan varian dari game ber-*genre adventure* hanya saja ditambahkan unsur horror di dalamnya. Disini pemain hanya fokus untuk menjelajahi dunia di dalam game, dan memecahkan berbagai permasalahan yang ada sembari menghindari serangan musuh guna tetap selamat hingga akhir permainan.⁷⁶

Game dengan *genre survival horror* dengan cepat meraih kepopuleran ketika seri pertama dari *Resident Evil*⁷⁷ diluncurkan pada 30 maret 1996.⁷⁸

⁷⁴ Band-band yang dihadirkan di dalam *Guitar Hero* merupakan Band-band terkenal dari era tahun 1960 hingga sekarang. Sebagai contoh: Ozzy Osbourne, Motörhead, Judas Priest, Jimi Hendrix, Sum 41, The Donnas, Incubus. (Lebih lanjut lihat: Alex Navarro, *Top Ten rhythm Games*, <<http://uk.gamespot.com/features/tenspot-top-ten-rhythm-games-6142896/?page=10>>, diakses 19 Nopember 2011.)

⁷⁵ *Alone in the Dark series*, <<http://www.mobygames.com/game-group/alone-in-the-dark-series>>, diakses 19 Nopember 2011.

⁷⁶ Travis Fahs, *IGN Presents the History of Survival Horror*, <<http://retro.ign.com/articles/104/1040759p5.html>>, diakses 19 Nopember 2011.

⁷⁷ *Resident Evil* adalah judul yang dirilis oleh CAPCOM selaku pengembang game ini untuk wilayah di luar Asia. Di Jepang, game ini dirilis dengan judul *Biohazard*. Langkah ini ditempuh karena terkait dengan masalah hak cipta terkait penamaan *Biohazard* diluar Asia. (Lebih lanjut lihat: <http://www.jap-sai.com/Games/Biohazard/Biohazard_Series.htm>, diakses 19 Nopember 2011.)

⁷⁸ *Resident Evil*, <<http://www.giantbomb.com/resident-evil/62-397/>>, diakses 19 Nopember 2011.

Resident Evil dengan cepat meraih kepopuleran karena telah merombak unsur permainan dari game ber-genre *Survival Horror*, yaitu dengan ditambahkan unsur *Action*. Dalam Resident Evil, pemain dapat mengalahkan musuh yang ada dengan menggunakan berbagai senjata yang ditemukan sepanjang permainan, namun unsur penjelajahan dan juga pemecahan permasalahan tetap dipertahankan. Hal inilah yang membuat Resident Evil menjadi sangat populer. Kepopuleran Resident Evil dengan segera membuat genre *survival horror* menjadi populer juga, akibatnya semakin banyak perusahaan pengembang game yang meluncurkan game dengan genre *survival horror* dengan Resident Evil sebagai panutannya.

13. Hybrids

Perlu diketahui, bahwa satu permainan adakalanya tidak terbatas pada satu jenis kategori permainan saja dan merupakan gabungan dari dua atau lebih beberapa jenis genre permainan. Dua atau jenis genre permainan yang digabungkan ini biasanya tetap mempertahankan unsur dari masing-masing genre.

Sebagai contoh adalah game yang berjudul *Borderlands*. Game ini merupakan gabungan dari game ber-genre FPS dan RPG. Dalam permainan ini pemain akan mengendalikan karakter dari sudut pandang orang pertama dan diharuskan untuk menghancurkan musuh atau pemain lainnya. Dalam permainan ini, pemain juga akan mendapatkan experience setiap kali menalahkan musuh, sehingga karakter dapat berkembang menjadi lebih tangguh dan juga memiliki sistem pengelolaan barang bawaan layaknya game ber-genre RPG.

2.3.2. Berdasarkan Perangkat Permainannya

1. Arcade Video Games

Arcade Video Games adalah perangkat permainan *video game* yang dioperasikan dengan memasukkan koin dan biasanya diletakkan pada tempat-tempat umum. Perangkat permainan *video game* ini telah ada sejak tahun

1971, dengan game pertamanya yang berjudul *Galaxy Game*. *Galaxy game* adalah game komersial pertama.⁷⁹

Mesin *Arcade* yang diinstalasi *Galaxy Game* berhasil menuai kesuksesan. Semenjak dipasang untuk pertama kalinya di wilayah Tresidder Union, Universitas Stanford, berhasil menarik perhatian komunitas di Stanford, dan sanggup membuat orang rela mengantri hingga lebih dari 1 jam sebelum mendapat giliran untuk memainkannya.⁸⁰

Dengan kesuksesan *Galaxy Game* membuat *Arcade video game* semakin diminati oleh para pengembang game. Pada tahun 1972, Atari meluncurkan Pong, sebuah game tenis meja sederhana. *Game* ini dengan cepat meraih popularitas dan tercatat sebagai *game* komersial pertama yang menuai sukses.⁸¹

Arcade video game pada awalnya dikembangkan sebagai solusi agar *video game* dapat dimainkan oleh masyarakat luas, selain alasan agar dapat dikomersilkan. Hal ini dilakukan, karena awalnya *video game* dibuat untuk perangkat komputer, dimana pada tahun 1960-1970 harga perangkat komputer masih sangatlah mahal, dan sangat jarang dimiliki oleh masyarakat secara perorangan. Karena itu dikembangkanlah Mesin *Arcade* yang diinstalasi *video game* didalamnya.⁸²

Arcade Video Games tetap diminati hingga saat ini, meskipun kepopulerannya telah dikalahkan oleh perangkat permainan *video game* lainnya. Saat ini, *Arcade Video Game* tampil dengan tampilan dan permainan yang menarik. Pada masa sekarang ini, *Arcade Video Games* telah berkembang dengan tujuan memberikan pengalaman bermain yang nyata bagi pemainnya. Dimana, beberapa *game* bahkan memiliki alat pengendali khusus yang membuat pemain seolah sedang berada di dalam game tersebut.

⁷⁹ *Computer Recreations, Galaxy Game*, <<http://ed-thelen.org/comp-hist/vs-comp-rec-galaxy-game.html>>, diakses 19 Nopember 2011.

⁸⁰ *The Galaxy Game*, <<http://infolab.stanford.edu/pub/voy/museum/galaxy.html>>, diakses 19 Nopember 2011.

⁸¹ Pong, <http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=9074>, diakses 19 Nopember 2011.

⁸² Leonard Herman, *Op.Cit.*,

Berbagai jenis video game dari berbagai *genre* dihadirkan pada perangkat permainan ini dan sebagian besar adalah *game* yang sifatnya eksklusif. Artinya, tidak diluncurkan untuk perangkat permainan lain.

Game yang diluncurkan untuk Arcade ini biasanya memiliki sistem yang disebut dengan *Highest Score*, sebuah sistem yang membuat pemain dapat mencatatkan namanya pada mesin *arcade* yang bersangkutan jika sanggup mencetak nilai tertinggi. Hal ini sanggup mengundang banyak pemain untuk memainkan *game* pada mesin *arcade* tersebut, guna mengalahkan nilai tertinggi yang dicetak seseorang. Selain itu, tidak sedikit permainan yang mengedepankan unsur kompetisi atau kerjasama antar pemainnya, dimana dua atau lebih pemain berkompetisi guna menjadi pemenang, atau bahkan bekerja sama dengan pemain lainnya dalam menyelesaikan suatu permainan.

Game yang diluncurkan untuk *Arcade* juga biasanya tidak memiliki cerita yang kompleks. Penyajian cerita dilakukan secara sederhana dan singkat. Sehingga, pemain tidak perlu menunggu lama untuk dapat memainkan permainannya. *Genre* yang biasanya diluncurkan bagi *Arcade* pada umumnya adalah *Fighting, simulation, Shooting, First-Person-Shooter, Platform, dan Rythm*.

2. Video game Console

Video game console adalah perangkat permainan *video game* rumahan yang dihubungkan dengan perangkat televisi. Perangkat permainan ini pertama kali diciptakan pada tahun 1972, ketika Magnavox meluncurkan Odyssey, sebuah perangkat permainan *video game* yang dapat dihubungkan dengan televisi.⁸³

Ide dari diciptakannya *video game console* adalah agar *video game* dapat dimainkan di rumah oleh setiap anggota keluarga. Tidak perlu lagi ke pusat-pusat hiburan untuk sekedar bermain *arcade video game*. Oleh karena itu, pada awal kemunculannya *video game* yang diciptakan untuk *console*

⁸³ *Magnavox Odyssey First home video game console*, <<http://www.pong-story.com/odyssey.htm>>, diakses 19 Nopember 2011.

bersifat dapat dimainkan oleh setiap anggota keluarga, tanpa batasan umur. Pada perkembangan selanjutnya, ketika console *video game* menjadi kian populer permainan video game berubah menjadi kearah kompetisi dan kerjasama diantara para pemainnya. Kehadiran beberapa *genre* permainan juga merubah bentuk permainan menjadi lebih ke arah individual, dimana suatu permainan hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja tanpa perlu bantuan atau adanya kompetisi dengan pihak lain.

Perubahan media penyimpanan pada perangkat permainan ini juga berpengaruh terhadap bentuk permainan yang diciptakan. Pada awal diluncurkan, media yang lazim digunakan untuk memuat suatu game adalah *catridge*. *Catridge* adalah sebuah PCB (*Printed Circuit Board*) yang dibungkus dengan suatu kemasan plastik. Hingga tahun 1994, ketika Sony meluncurkan *console*-nya yang bernama Playstation.⁸⁴ Playstation menggunakan media penyimpanan baru berupa *compact-disc*, yang sanggup menampung data jauh lebih banyak dibanding media *catridge*.

Kemunculan Playstation yang menggunakan *compact-disc* telah mengubah bentuk permainan *video game* yang dihaadirkan pada perangkat *console*. Setelah digunakannya *compact-disc*, *game* yang diciptakan perlahan berubah menjadi semakin kompleks, banyak *game* yang kemudian menghadirkan FMV⁸⁵ sebagai bagian dari penceritaannya. Sebelumnya, penceritaan di dalam *game* dilakukan sederhana, dengan menggunakan gambar dan teks saja, atau dengan animasi sederhana. Hal ini yang membedakan *console* dengan perangkat permainan lainnya. Dimana

⁸⁴ Playstation diluncurkan di Jepang pada tanggal 3 Desember 1994 di Jepang, untuk pasaran Amerika Utara, baru diluncurkan pada tanggal 1 September 1995. Untuk pasaran Eropa Pada tanggal 29 September 1995, dan untuk pasaran Australia diluncurkan pada bulan November 1995. (Lebih lanjut lihat: *PlayStation 1*, <<http://www.gameconsolesedu.info/PS1.php>>, diakses 19 Nopember 2011.)

⁸⁵ FMV adalah singkatan dari Full Motion Video yaitu video yang menampilkan tampilan animasi secara real-time. Keunggulan dari FMV adalah kemampuan untuk menampilkan tampilan grafis yang tinggi secara real time, namun kelemahannya adalah membutuhkan kapasitas media penyimpanan yang besar. (Lebih lanjut lihat: <<http://www.giantbomb.com/full-motion-video/92-604/>>, diakses 19 Nopember 2011.)

penceritaan di lakukan secara detil dan merupakan bagian penting dari game itu sendiri.

Dimasa sekarang ini, permainan *video game* pada *console* mengalami perubahan dalam segi pengalaman permainan. Pada tahun 2006, Nintendo meluncurkan sebuah console baru yang bernama Nintendo Wii. Perangkat permainan ini memiliki perangkat pengendali yang dilengkapi dengan sensor gerak, bernama *Wii mote*, sehingga, pengendalian permainan dilakukan melalui gerakan dan ayunan *wii mote* yang dilakukan oleh pemainnya. Inovasi yang dilakukan oleh Nintendo ini terbilang sukses, dan diikuti oleh perusahaan lainnya, seperti Sony yang meluncurkan alat pengendali baru bagi Playstation 3 dengan nama *PlayStation Move*.⁸⁶ Alat pengendali ini seperti layaknya *Wii mote*, dimana, pemain mengendalikan permainan melalui gerakan dan ayunan dari *PlayStation move*. Microsoft juga melakukan inovasi dengan mengeluarkan perangkat pengendali baru bagi perangkat consolenya Xbox 360, yang bernama *kinect*. Berbeda dari *Wii mote* atau *PlayStation Move*, *Kinect* hanyalah berupa kamera yang dilengkapi dengan sensor gerak, sehingga pengendalian permainan dilakukan dengan hanya menggunakan gerakan tubuh pemain saja ataupun melalui perintah suara.⁸⁷

3. Handheld video game

Handheld video game adalah perangkat permainan *video game* yang dapat digenggam. Perangkat permainan ini telah ada semenjak tahun 1977,

⁸⁶ PlayStation Move diluncurkan oleh Sony pada Tahun 2010, sebagai perangkat pengendali tambahan bagi Console PlayStation 3. Keberadaan PlayStation Move tidak serta merta menghapus alat pengendali yang sebelumnya, melainkan hanya sebagai alat pengendali yang sifatnya tambahan atau alternatif saja. Sehingga, dibutuhkan game yang memang mendukung pengendalian dengan menggunakan PlayStation Move. Oleh karena itu, pada saat menjelang peluncuran PlayStation Move, Sony mengumumkan bahwa telah ada 36 perusahaan pengembang game yang mendukung keberadaan PlayStation Move. Selain itu, Sony juga mengumumkan bahwa pada tahun fiskal 2010, Sony melalui studio pengembang gamenya akan merilis lebih dari 20 judul game yang memang didekasikan atau mendukung pengendalian dengan PlayStation Move. (Lebih lanjut lihat: *PlayStation®Move Motion Controller Delivers A Whole New entertainment experience to playstation®3*, <<http://scei.co.jp/corporate/release/100311e.html>>, diakses 19 Nopember 2011.)

⁸⁷ Kinect dirilis pada tanggal 4 Nopember 2010 untuk pasaran Amerika Utara, Tanggal 10 Nopember 2010 untuk pasaran Eropa, Untuk wilayah Australia, New Zealand dan Singapura pada tanggal 18 Nopember 2010, dan untuk pasaran Jepang pada tanggal 20 Nopember 2010. (Lebih lanjut lihat: <<http://www.kinectreleasedate.net/>>, diakses 19 Nopember 2011.)

namun, baru mencapai kepopulerannya pada tahun 1989 ketika Nintendo merilis perangkat permainan genggamnya yang bernama Game Boy.⁸⁸ Dapat dikatakan bahwa game Boy merupakan miniatur dari perangkat *console*, dimana game Boy dilengkapi dengan layar LCD, tombol pengendali permainan, dan speaker terintegrasi. Berbeda dari perangkat permainan genggam sebelum dirilisnya Game Boy, dimana perangkat yang dirilis hanya terdapat satu game didalamnya dan tidak dapat diganti. Sedangkan, Game Boy memiliki *slot* untuk memasukkan cartridge yang berisi game, sebagaimana yang dimiliki oleh perangkat *console*. Kesuksesan Nintendo dengan Game Boy nya membuat perusahaan lain juga turut membuat perangkat genggam sebagai pesaing dari Game Boy.

Tidak seperti perangkat permainan lainnya, perangkat permainan ini bersifat sangat personal dan memiliki batasan dalam permainannya, karena keterbatasan yang dimiliki oleh perangkat permainannya. Hampir semua game yang diluncurkan bagi perangkat ini hanya dapat dimainkan oleh satu orang pemain saja. Sangat sedikit ditemukan *game* yang mendukung fitur multiplayer, karena dibutuhkan perangkat tambahan yang menghubungkan antar perangkat permainan. Penyajian cerita pada suatu *game* juga dilakukan secara sederhana, hanya melalui gambar dan teks saja atau melalui sebuah animasi sederhana. Grafis dan tata suara yang dihadirkan juga tidak sebaik pada perangkat *console*. *Genre game* yang populer pada perangkat permainan genggam ini pada umumnya yang ber-*genre Puzzle, RPG, dan Platform*.

Pada Tahun 2004 Nintendo meluncurkan perangkat permainan genggamnya yang bernama Nintendo DS. Perangkat permainan ini memiliki dua layar LED, dibagian atas dan bawah, dimana layar bagian bawahnya merupakan layar sentuh. Nintendo DS memiliki microphone dan koneksi *wi-fi* terintegrasi. Kehadiran Nintendo DS ini memberikan pengalaman bermain yang baru dan juga kemampuan untuk melakukan multiplayer melalui

⁸⁸ Donald Melanson, *A Brief History of Handheld Video Games*, <<http://www.engadget.com/2006/03/03/a-brief-history-of-handheld-video-games/>>, diakses 19 Nopember 2011.

jaringan *wi-fi*. Nintendo DS tetaplah memiliki kekurangan sebagaimana yang dimiliki oleh perangkat permainan genggam pendahulunya, dimana penyajian ceritanya masih dilakukan secara sederhana, yang disebabkan oleh terbatasnya media penyimpanan gamenya. Meskipun demikian, hal ini mampu ditutupi oleh pengalaman permainan yang dihadirkan dengan memanfaatkan dua layar LED secara bersamaan, layar sentuh, dan *microphone*.

Pada tahun yang sama, 2004, Sony juga meluncurkan, perangkat permainan genggamnya yang bernama PlayStation Portable. PlayStation Portable merupakan perangkat permainan genggam yang memiliki fungsi sebagai perangkat multimedia. Kehadiran PlayStation Portable telah mendobrak batasan yang ada pada perangkat permainan genggam selama ini, yaitu penyajian cerita yang dihadirkan tidak lagi sederhana namun dihadirkan dengan menggunakan FMV, layaknya di *console*. Hal ini dimungkinkan, dengan digunakannya media penyimpanan baru bernama *Universal Media Disc (UMD)*⁸⁹ yang memiliki kapasitas cukup besar. Grafis dan tata suara yang dihadirkan juga nyaris setara dengan yang dihadirkan pada perangkat *console*. PlayStation Portable juga dilengkapi dengan koneksi *wi-fi* terintegrasi, sehingga dapat melakukan multiplayer melalui jaringan *wi-fi*.

Walaupun pada perkembangannya saat ini, perangkat permainan genggam ini dapat dimainkan secara multiplayer dengan menggunakan jaringan *wi-fi*, namun permainan yang tetap berfokus pada satu orang pemain saja tetap digemari. Fungsi multiplayer pada beberapa game hanya merupakan tambahan saja, fokus permainannya tetap dengan satu orang pemain saja.

4. Personal Computer (PC)

Personal Computer atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan komputer Pribadi pada dasarnya bukanlah perangkat permainan *video game*. Perangkat ini pada dasarnya adalah perangkat komputer multi fungsi, yang

⁸⁹ *Universal Media Disc (UMD)* adalah media penyimpanan baru yang diciptakan oleh Sony untuk digunakan pada perangkat permainan PlayStation portable. Media ini memiliki kapasitas penyimpanan hingga 1,8 GB. Hingga saat ini, hanya PlayStation Portable yang mendukung format media ini, sehingga baik game ataupun movie yang diluncurkan hanya dapat dijalankan dengan menggunakan PlayStation Portable saja. (Lebih lanjut lihat: Niko Silvester, *Universal Media Disc*, <<http://psp.about.com/od/pspglossary/g/unimeddef.htm>>, diakses 19 Nopember 2011.)

dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, termasuk untuk bermain *video game*.

Berbeda dari perangkat permainan lainnya, game bagi perangkat permainan ini di dominasi oleh *game* yang sifatnya online. *Online game* adalah *game* yang memerlukan koneksi internet untuk dapat dimainkan. *Online game* begitu populer di perangkat ini, karena memang sejak awal perangkat ini memberikan kemudahan untuk terkoneksi dengan jaringan internet. Permainan dalam *online game* mengedepankan unsur kebersamaan dalam memainkan sebuah game. Disini, pemain tidak hanya bermain sendiri saja, namun dapat bermain bersama dengan beberapa hingga ribuan orang dari seluruh dunia. *Online game* berbeda dari kebanyakan game lainnya, dimana penyajian cerita bukan bagian yang penting, hanya sebagai pendukung saja, sehingga kerap ditemukan online yang penyajian ceritanya hanya secara sederhana saja. FMV tetap digunakan sebagai bagian dari penyajian cerita. Selain itu, online game juga tidak memiliki akhir permainan, artinya setiap orang yang memainkannya, dapat memainkannya hingga waktu yang tidak ditentukan, sepanjang pihak penyelenggara game online tersebut masih menyelenggarakannya.

Selain didominasi oleh *online game*, *game* yang diluncurkan untuk perangkat ini juga di dominasi dengan *game* yang pada dasarnya pengendaliannya dapat dilakukan dengan menggunakan tetikus atau *keyboard* saja, seperti game dengan genre *puzzle*, *strategy*, *adventure*, *RPG* dan *FPS*. Namun, tidak sedikit juga game yang diluncurkan untuk perangkat *console*, diluncurkan pula untuk PC. Hal ini dikarenakan, teknologi komputasi yang berkembang terus setiap tahunnya, sehingga membuat PC tidak memiliki batasan dan beberapa pengembang *game* tertarik untuk meluncurkan suatu judul game tidak hanya untuk perangkat *console*, namun juga untuk PC.

Jenis game lain yang menjadi ciri khas dari game yang diperuntukkan untuk PC adalah game yang dapat dimainkan secara bersama-sama melalui jaringan lokal (LAN). Saat ini baik perangkat *console* ataupun *handheld* telah

mendukung teknologi ini, namun tetap saja kepopulerannya kalah jika dibandingkan dengan PC.

2.3.3. Berdasarkan konektivitasnya

1. Offline Video game

Offline video game adalah *game* yang dapat dimainkan tanpa membutuhkan koneksi *internet*. *Game* dengan jenis ini biasanya dapat dimainkan secara sendiri atau bersama-sama pada perangkat permainan yang sama.

2. Online video game

Online video game atau yang disebut juga dengan *game* / permainan online adalah *game* yang memerlukan koneksi internet untuk dapat dimainkan. Jenis permainan ini pada dasarnya mengedepankan kebersamaan dan kompetisi dengan para pemain yang lain. Di dalam permainan online, ada dua komponen penting, yaitu adanya *server* dan *client*. Yang bertindak sebagai server dalam permainan *online* ini adalah penyedia jasa permainan tersebut, sedangkan yang bertindak sebagai *client* adalah para pemain permainan *online* tersebut.

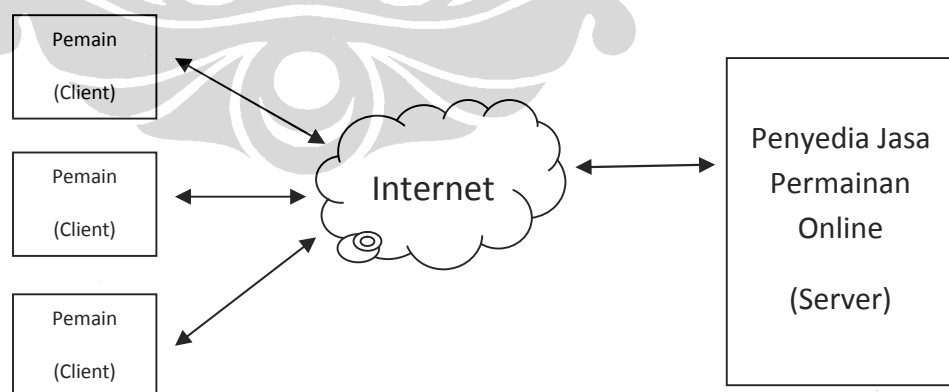
Server dan *client* dapat terhubung melalui jaringan lokal ataupun melalui jaringan internet. Namun, di dalam bahasan ini yang dimaksud adalah yang terhubung melalui jaringan *internet*. *Server* pada dasarnya bersifat menjalankan permintaan dari *client*-nya. *Server* bersifat pasif dan hanya menunggu permintaan dari *client*-nya dan kemudian menjalankannya. *Server* dan *client* ini biasanya merupakan bagian dari suatu program komputer.⁹⁰ Yang dapat bertindak sebagai *server* adalah perangkat komputer, semakin besar jumlah *client*-nya maka semakin banyak atau semakin tinggi spesifikasi dari perangkat komputer yang dibutuhkan. Satu *server* bisa saja terdiri dari beberapa perangkat komputer yang bekerja secara bersama-sama. Sedangkan, yang dapat bertindak sebagai *client* dapat berupa perangkat komputer, atau

⁹⁰ client/server, <<http://searchnetworking.techtarget.com/definition/client-server>>, diakses 19 Nopember 2011.

perangkat lainnya yang menjalankan program yang sama. Untuk dapat berlaku sebagai *client*, selain harus terpasang program yang sama dengan *server*, juga harus terdaftar pada *server* yang bersangkutan.

Dalam permainan online, pemain yang hendak memainkan permainan *online* tersebut, harus memasang permainan tersebut pada perangkat yang akan digunakannya. Perangkat yang di pasang permainan tersebut akan bertindak sebagai *client*. Melalui jaringan internet, pemain dapat berhubungan dengan *server* dari permainan tersebut. Sebelum dapat memainkan permainan tersebut, maka pemain harus terlebih dahulu melakukan pendaftaran dan membuat akun pada *server* yang bersangkutan. Satu permainan online dapat saja memiliki lebih dari satu *server* yang bekerja secara terpisah, jika seorang pemain membuat akun pada satu *server*, maka akun tersebut tidak dapat digunakan pada *server* lainnya, yang berarti pemain tersebut harus membuat akun baru untuk bermain di *server* lainnya.

Dalam permainan online, selain berfungsi menghubungkan setiap pemain, server juga berfungsi untuk menyimpan data-data permainan dari para pemainnya. Selain itu, *server* juga berfungsi untuk menyampaikan informasi seputar permainan kepada para pemainnya. Skema hubungan antara *server* dan *client* dalam permainan online dapat dilihat pada gambar 1.1 dibawah ini:



Gambar 1.1 Hubungan antara *server* dan *client* dalam permainan *online*

Jenis permainan pada *online game* dapat dibedakan lagi menjadi beberapa jenis, yaitu: *MMOG*, *MOG*, dan *online browser game*.

a. MMOG

MMOG adalah singkatan dari *Massive Multiplayer Online Games*. Merupakan permainan *online* yang dapat dimainkan secara bersama oleh pemain yang jumlahnya hingga puluhan ribu orang sekaligus. MMOG meliputi beberapa *genre*, yaitu *RPG (MMORPG)*, *RTS (MMORTS)*, *FPS (MMOFPS)*.

b. MOG

MOG adalah singkatan dari *Multiplayer Online Games*. Merupakan permainan *online* yang dapat dimainkan oleh beberapa orang saja. Jumlah pemain yang didukung biasanya hingga 36 pemain saja.

c. Online Browser Game

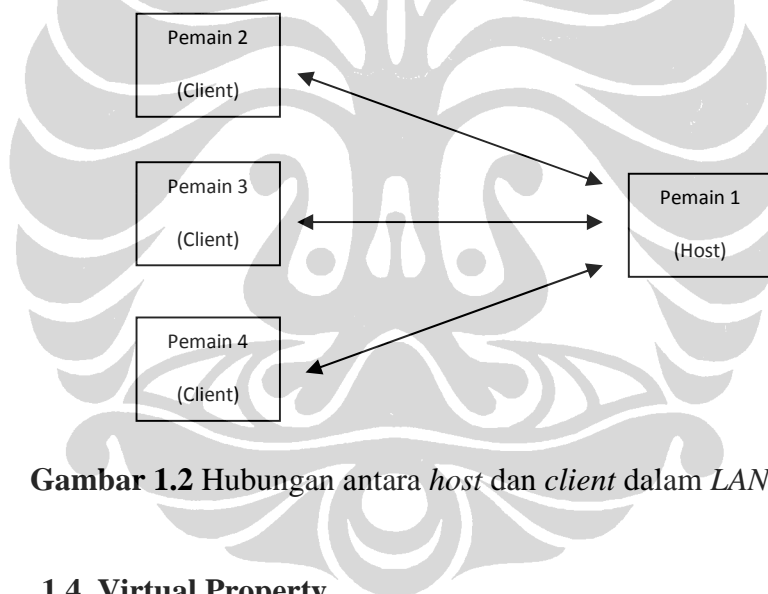
Online Browser game adalah permainan *online* yang dimainkan dengan menggunakan *browser*. Permainan *online* seperti ini biasanya menggunakan tampilan grafis dan animasi yang sederhana. Permainan seperti ini kebanyakan dimainkan melalui jaringan social facebook, ataupun langsung dari situs *web* yang menyediakan permainan *online* tersebut. Permainan *online* ini populer dan digemari, karena hanya membutuhkan *browser* dan koneksi *internet* saja untuk memainkannya, sehingga dapat dimainkan melalui perangkat apapun yang mendukung koneksi *internet* dan memiliki *browser* terintegrasi.

3. LAN Party Video Game

LAN Party Video Game adalah istilah yang digunakan, ketika sekumpulan orang berkumpul untuk bermain suatu game secara bersama-sama dengan menggunakan koneksi LAN yang saling menghubungkan perangkat permainannya. Game yang dimainkan juga *game* yang harus mendukung fitur *multiplayer* dengan menggunakan jaringan LAN. Perangkat permainan yang sering digunakan untuk melakukan *LAN Party* adalah PC atau *notebook*. Namun, perangkat console yang ada saat ini, seperti Playstation 3 dan Xbox

360, juga sanggup melakukan *LAN Party* dengan hadirnya beberapa game yang mendukung fungsi ini.

Dalam melakukan *LAN Party* ini, biasanya salah satu perangkat permainan akan berfungsi sebagai *Host* dan perangkat permainan lainnya berfungsi sebagai *client*. *Host* dan *client* disini sama pengertiannya sebagaimana *server* dan *client* dalam permainan *online*. Bedanya, disini koneksi antara *host* dan *client* dihubungkan melalui jaringan lokal tanpa melauai jaringan *internet*. *Host* berfungsi sebagai pengatur permainan dan penyedia layanan bagi *client*. Disini, perangkat komputer yang berfungsi sebagai *host* juga turut terlibat dalam permainan yang dimainkan. Secara sederhana, hubungan antara *host* dan *client* dalam *LAN Party Video Game* dapat dilihat pada gambar 1.2 dibawah.



Gambar 1.2 Hubungan antara *host* dan *client* dalam *LAN Party Video Game*

1.4. Virtual Property

Virtual secara sederhana dapat di definisikan sebagai:

a.) *Existing or resulting in essence or effect though not in actual fact, form, or name; b.) Existing in the mind, especially as a product of the imagination. Used in literary criticism of a text; c.) Computer Science Created, simulated, or carried on by means of a computer or computer network.*⁹¹

Sedangkan property secara sederhana dapat didefinisikan sebagai:

⁹¹ <<http://www.thefreedictionary.com/virtual>>, diakses 19 Nopember 2011.

a.) *Something owned; a possession.* b.) *A piece of real estate:*
 c.) *Something tangible or intangible to which its owner has legal title* d.)
*Possessions considered as a group.*⁹²

Virtual Property sering disebut juga sebagai virtual goods atau virtual objects. Virtual property atau virtual goods dapat didefinisikan sebagai suatu objek atau benda yang bersifat tidak berwujud yang diperjual belikan guna digunakan dalam komunitas online atau permainan online.⁹³ Secara sempit, dapat di definisikan sebagai sebuah benda yang hanya berada pada suatu sistem permainan.⁹⁴

Menurut David Nelmark, Virtual Property didefinisikan sebagai:⁹⁵

“any property interest that is both intangible and exclusionary.”

Jika diterjemahkan secara bebas, berarti suatu property yang bersifat tidak berwujud dan eksklusif.

Dari definisi diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa virtual property atau virtual goods merupakan suatu benda tidak berwujud, dan hanya berada pada dunia maya. Kajian, mengenai virtual property ini adalah suatu kajian baru. Kajian ini menjadi kajian yang penting seiring dengan populernya penggunaan internet. Virtual property tidak dapat dilepaskan dari keberadaan internet dan program komputer. Adanya suatu program komputer yang dapat dimiliki oleh seseorang, terhubung dengan jaringan internet, dan dapat berinteraksi dengan orang lain, melahirkan suatu konsep mengenai *virtual property* atau *virtual good*.

Virtual Property memiliki tiga sifat, yaitu: Rivalrous (eksklusif), Persistent (tetap), dan Interconnected (saling berhubungan). Sifat yang dimiliki oleh virtual

⁹² <<http://www.thefreedictionary.com/property>>, diakses 19 Nopember 2011.

⁹³ <<http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/virtual+goods>>, diakses 19 Nopember 2011.

⁹⁴ Rick Sanders, *Virtual Goods & the First-Sale Doctrine*,
 <<http://www.aaronsanderslaw.com/blog/virtual-goods-the-first-sale-doctrine>>, diakses 19 Nopember 2011.

⁹⁵ David Nelmark, *Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interests such as Domain Names*,
 <http://www.law.northwestern.edu/journals/njtip/v3/n1/1/#note*>, diakses 19 Nopember 2011.

property ini pada dasarnya, meniru sifat dari property atau benda di dunia nyata.⁹⁶

1. Rivalrous (eksklusif)

Eksklusif disini berarti bahwa virtual property itu hanya dapat dimiliki oleh satu orang saja. Jika seseorang telah memiliki suatu virtual property, maka orang lain tidak dapat memilikinya. Sebagai contoh adalah kepemilikan atas suatu alamat internet. Jika, seseorang telah memiliki alamat internet sebagai alamat websitenya, maka orang lain tidak dapat menggunakan alamat yang sama. Artinya, jika seseorang telah memiliki alamat internet, maka alamat internet tersebut adalah milik eksklusif dari si pemilik tersebut, tidak ada orang lain yang dapat memilikinya.

2. Persistent (tetap)

Tetap artinya, suatu virtual property itu akan tetap ada untuk suatu jangka waktu tertentu. Sebagai contoh, di dunia nyata, seseorang memahat sebuah patung, kemudian patung itu diletakkan di taman kota. Maka, patung tersebut akan terus berada di taman kota tersebut, tidak akan menghilang. Demikian juga halnya dengan virtual property, misalnya e-mail yang dimiliki oleh seseorang. Jika seseorang memiliki e-mail, maka seseorang itu bebas untuk mengakses emailnya tersebut darimanapun dan dengan menggunakan perangkat apapun. Apabila seseorang itu mengakses e-mail tersebut melalui perangkat laptop dan kemudian ia mematikan laptopnya, dan dikemudian hari ia mengakses e-mailnya dengan perangkat PC, maka e-mailnya tetap akan ada, tidak akan hilang. Karena, e-mailnya tersebut tetap berada di tempatnya sejak awal di server penyedia jasa e-mail tersebut.

3. Interconnected (saling berhubungan)

⁹⁶ Joshua A.T. Fairfield, *Op. Cit.*

Suatu virtual property itu dapat saling terhubung. Si pemilik dapat mengendalikan virtual property tersebut, sedangkan pihak lain juga dapat berinteraksi dengan virtual property tersebut. Sebagai contoh adalah alamat email milik seseorang. Selaku si pemilik dari alamat e-mail tersebut, maka seseorang tersebut memiliki kuasa penuh untuk mengendalikan alamat e-mail tersebut. Sedangkan, orang lain juga dapat berinteraksi dengan alamat e-mail tersebut, dimana orang tersebut dapat mengirim atau membalas kiriman dari alamat e-mail tersebut.

Virtual property menjadi suatu topik yang ramai dibicarakan diseluruh dunia karena kemampuannya untuk menghasilkan uang dalam dunia nyata. Virtual property ini pada kenyataannya dapat diperjual belikan di dunia nyata. Virtual property yang kerap diperjual belikan adalah virtual property di dalam sistem permainan online. Pada tahun 2010, konsumen membayar setidaknya US\$7,3 miliar untuk benda virtual pada permainan online. Jumlah ini naik secara drastis dari sekitar US\$2,1 miliar pada tahun 2007. Dari jumlah tersebut, 70 persen diantaranya dihasilkan dari konsumen pemain permainan online di wilayah Asia dan pasifik. 30 persen sisanya, dihasilkan dari wilayah Amerika, Eropa, Timur Tengah dan Afrika.⁹⁷ Jumlah ini tentunya jumlah yang sangat banyak sekali, disamping mengingat benda yang menjadi objek jual beli disini adalah benda virtual, suatu benda tidak berwujud, dan hanya dapat digunakan di dunia internet saja.

Karena besarnya keuntungan yang dapat dihasilkan oleh suatu benda virtual, maka diperlukan adanya suatu aturan hukum khusus yang mengatur mengenai hal ini. Selain itu pengaturan di dalam aturan hukum dapat menegaskan kedudukan suatu benda virtual terhadap subjek hukum dan penguasaannya oleh subjek hukum.

⁹⁷ Don Reisinger, *Virtual goods revenue to hit \$7.3 billion this year*, <http://news.cnet.com/8301-13506_3-20022780-17.html>, diakses 19 Nopember 2011.

2.4.1. Pengaturan Terhadap Virtual Property

Mengutip tulisan yang dibuat oleh Petteri Günther di dalam artikelnya yang berjudul *Virtual Goods and Regulatory Insights from the European Perspective*, dikatakan bahwa permasalahan terhadap pengaturan mengenai *virtual property* itu sendiri belum terpecahkan baik di Eropa, Amerika Serikat, maupun diberbagai negara lainnya.⁹⁸

Permasalahan yang dimaksud adalah *Real Money Transfer* guna membeli *virtual property* di dalam suatu game online, yang dilakukan oleh banyak player game online di berbagai belahan dunia.

Jika, memperhatikan permasalahan diatas, maka akan di dapatkan permasalahan mengenai bagaimanakah pengakuan internasional terhadap *virtual property* tersebut. Seperti yang telah dikemukakan di dalam latar belakang thesis ini bahwa banyak pemain game online yang melakukan jual beli terhadap *virtual property* tersebut. Disini, *virtual property* tersebut diperlakukan sebagai barang yang nyata. Padahal, jika diperhatikan dengan seksama *virtual property* disini hanyalah bersifat maya saja, tidak dapat disentuh, dan hanya dapat dilihat saja. *Virtual property* itu juga terikat dengan game online tempat *virtual property* tersebut berada, artinya, *virtual property* tersebut hanya memiliki nilai dan bahkan hanya dapat diakses di dalam game online yang bersangkutan.

Meskipun *virtual property* itu bersifat maya atau tidak nyata, namun ternyata di dalam prakteknya *virtual property* tersebut dapat diperdagangkan, bahkan memiliki nilai yang dapat di nilai dengan mata uang yang sesungguhnya. Perdagangan yang dilakukan pun tidak terbatas di dalam satu negara saja, melainkan banyak perdagangan yang terjadi antara pemain yang berbeda ke warganegaraan.

⁹⁸ "...while the question on property rights over digital items remains basically unresolved in Europe, although the US and the rest of the world are pretty much in the same situation." (Lebih lanjut lihat: Petteri Günther, *Virtual Goods and Regulatory Insights from the European Perspective*, http://virtual-economy.org/blog/virtual_goods_and_regulatory_i), diakses 19 Nopember 2011.

Dalam menganalisis hal ini, pertama-tama kita harus menjelaskan terlebih dahulu, apa yang dimaksud dengan game online. Game online merupakan suatu bentuk program komputer (software) yang termasuk objek yang dilindungi di dalam hak cipta. Menurut Ika Riswanti Putranti,⁹⁹ hak cipta sebuah software adalah merupakan hak hukum eksklusif untuk mengendalikan aturan untuk penggandaan, modifikasi, dan pendistribusian (pengedaran) Software hasil kerja. Individu, perusahaan, yayasan, kartel ataupun badan hukum lainnya yang memiliki hak-hak eksklusif ini disebut sebagai pemegang hak cipta. Aturan perundang-undangan melarang seseorang yang bukan pemegang hak cipta untuk menggandakan, memodifikasi, ataupun mengedarkan sebuah hasil kerja atau ciptaan yang memiliki hak cipta tanpa seijin pemegang hak cipta. Pemegang hak cipta berhak untuk memberikan ijin kepada orang lain untuk menggandakan ataupun memodifikasi Softwarena. Ijin yang diberikan tersebut disebut sebagai lisensi yang bisa secara sederhana terus menerus tanpa syarat dan bersifat sebagai ijin yang diberikan secara universal terhadap setiap tindakan eksklusif yang diberikan kepada pemegang hak cipta.

Ketentuan-ketentuan tentang program komputer sebagai ciptaan yang dilindungi oleh undang-undang telah mendapat pengaturannya dalam Pasal 12 ayat (1) huruf a Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2002 yang mana disesuaikan dengan ketentuan pada Agreement On Trade-Related Aspects Of Intellectual Property Rights Annex 1C Pasal 10 mengenai Computer Programs and Compilations of Data:¹⁰⁰

1. *Computer programs, whether in source or object code, shall be protected as literary works under the Berne Convention (1971).*
2. *Compilations of data or other material, whether in machine readable or other form, which by reason of the selection or arrangement of their contents constitute intellectual creations shall be protected as such. Such protection, which shall not extend to the data or material itself, shall be without prejudice to any copyright subsisting in the data or material itself.*

⁹⁹ Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*, (Yogyakarta, Gallery Ilmu: 2010), hal. 83.

¹⁰⁰ *Ibid.*, hal. 84.

Melihat kepada ketentuan TRIPS diatas dapat disimpulkan, bahwa perlindungan terhadap program komputer itu adalah sebagaimana layaknya perlindungan terhadap karya literatur yang diatur dalam Konvensi Berne.

Baik TRIPs maupun konvensi Berne, keduanya telah diratifikasi oleh Indonesia. TRIP'S diratifikasi dengan UU No. 7 Tahun 1994, sedangkan Konvensi Berne (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works) diratifikasi dengan KEPPRES No. 18 TAHUN 1997. Jadi, keduanya mengikat bagi Indonesia.

Meskipun dilindungi sebagaimana layaknya karya tulis yang diatur di dalam Konvensi Berne, namun *virtual property* yang terdapat di dalam game online itu belum jelas bagaimanakah pengaturannya di dalam hukum yang ada.

Seperti yang telah disebutkan di awal pembahasan, bahwa permasalahan terhadap pengaturan mengenai *virtual property* itu sendiri belum terpecahkan baik di Eropa, Amerika Serikat, maupun diberbagai negara lainnya. Artinya, belum ada pengaturan yang jelas mengenai *virtual property* ini. Sistem hukum Indonesia sendiri belum memberikan pengaturan yang jelas mengenai hal ini. Ada dua aturan hukum yang dapat digunakan untuk mengkaji mengenai permasalahan ini, yaitu UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (UUHC) dan Kitab Undang-undang Hukum Perdata. Namun, di dalam kedua undang-undang tersebut pun belum ditemukan aturan yang jelas mengenai *virtual property*.

Di dalam Pasal 3 ayat (1) UUHC dikatakan bahwa Hak Cipta adalah benda bergerak. Pasal 3 ayat (2) UUHC mengatakan bahwa Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruhnya maupun sebagian karena: Pewarisan, Hibah, Wasiat, Perjanjian tertulis, atau Sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan. Berdasarkan ketentuan Pasal 3 ini dapat ditarik suatu kesimpulan, bahwa Hak Cipta itu adalah suatu benda bergerak dikarenakan merupakan suatu benda, maka di atasnya dapat dilekati hak kepemilikan.

Mengacu pada ketentuan Pasal 3 UUHC tersebut diatas, semua yang termasuk ke dalam Hak Cipta adalah benda bergerak. Termasuk di dalamnya adalah game online yang merupakan program komputer. Mengacu pada hal ini, dapat diasumsikan bahwa *virtual property* juga merupakan benda bergerak. Dasar pemikirannya adalah, *virtual property* merupakan bagian yang tidak terpisahkan di dalam suatu game online, keberadaannya tergantung sepenuhnya pada game online tersebut. Jadi, berdasarkan hal ini dapat ditarik asumsi, bahwa bahwa *virtual property* juga merupakan benda bergerak dan diatas *virtual property* ini juga dapat dilekati suatu hak kepemilikan.

Aturan yang mengakui bahwa Hak Cipta merupakan hak milik ini juga diakui dalam peraturan Internasional. Aturan ini tercantum di dalam pembukaan TRIPs, dikatakan secara tegas bahwa “... *intellectual property rights are private rights.*” Aturan ini ditegaskan pengaturannya di dalam TRIPs dalam rangka mengurangi distorsi dan hambatan terhadap perdagangan internasional dan mengingat pentingnya untuk meningkatkan perlindungan HKI yang efektif dan memadai, juga untuk menjamin upaya-upaya serta prosedur dalam menegakkan HKI agar tidak menjadi penghambat bagi perdagangan bebas, maka *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual property Rights, Including Trade in Counterfeit Goods/TRIPs* atau Persetujuan tentang Aspek-aspek Dagang Hak Kekayaan Intelektual yang merupakan bagian dari Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia (*Agreement Establishing the World Trade Organization*).¹⁰¹

Indonesia, selaku anggota WTO dalam hal ini harus melakukan unifikasi peraturan hukum nasionalnya di bidang HaKI (termasuk di dalamnya peraturan perundang-undangan mengenai Hak Cipta) dengan Perjanjian TRIPs. Dalam unifikasi hukum, penyeragaman mencakup penghapusan dan penggantian suatu sistem hukum dengan sistem hukum yang baru. Guna menyeragamkan hukum nasionalnya dengan perjanjian TRIPs, maka Indonesia mengadakan perubahan

¹⁰¹ Cita Citrawinda Priapantja, *Hak Kekayaan Intelektual: Tantangan Masa Depan*, (Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2003), hal. 20.

atas peraturan perundang-undangan dibidang HaKI yang disesuaikan dengan perjanjian TRIPs.

Berdasarkan hal diatas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa, Hak Cipta termasuk ke dalam hak milik pribadi dan yang termasuk kedalam hak milik pribadi ini pasti secara otomatis diakui sebagai suatu benda, karena sifatnya yang dapat dialihkan. Game online selaku program komputer juga merupakan hak cipta, dan *virtual property* yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari game online tersebut juga termasuk kedalam hak cipta. Artinya, *virtual property* juga merupakan suatu benda.

2.4.2. Permasalahan yang timbul terkait dengan virtual property di dalam permainan online

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa virtual property memiliki nilai ekonomis, dimana virtual property dapat diperjualbelikan di dalam permainan online. Pada kenyataannya, banyak penyedia jasa permainan online yang menjual benda-benda virtual di dalam permainan virtual yang mereka selenggarakan. Benda-benda virtual yang mereka jual ini biasanya dijual sebagai *premium items* dan biasanya benda-benda yang sifatnya premium ini tidak dapat dialihkan kepada pemain lain selain dari yang membeli benda-benda tersebut.¹⁰²

Penjualan virtual property oleh penyelenggara jasa permainan kepada para pemain bukanlah suatu hal yang dipermasalahkan. Permasalahan timbul, ketika terjadi transaksi antara seorang pemain dengan pemain lainnya di dalam suatu permainan online yang melakukan jual beli terhadap benda virtual di dalam permainan online tersebut dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata. Ketika, terjadi transaksi ini, berarti telah terjadi suatu pasar kedua di dalam permainan online tersebut. Pasar yang kegiatannya adalah jual beli antara para pemain, tanpa melibatkan penyelenggara permainan online tersebut. Pasar kedua

¹⁰² Jas Purewal, *Virtual goods, real rights?*, <<http://www.gamerlaw.co.uk/2011/08/virtual-goods-real-rights.html>>

ini sifatnya adalah ilegal, karena pada umumnya penyelenggara permainan online menetapkan melalui EULA (End User License Agreement) atau ToS (Term of Service)¹⁰³ ketentuan yang menyatakan larangan dilakukannya jual beli benda-benda virtual di dalam permainan tersebut oleh para pemain dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata.

Penjualan benda-benda virtual di dalam dunia game ini pada kenyataannya banyak terjadi saat ini, terutama penjualan mata uang yang digunakan di dalam suatu permainan online, yang dikenal dengan nama gold farming. Gold Farming adalah istilah yang digunakan pada permainan online populer, World of Warcraft, yaitu kegiatan mengumpulkan sebanyak-banyaknya *gold* (selaku mata uang dalam permainan online tersebut) guna dijual kepada pemain lainnya dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata. Kegiatan ini marak dilakukan, karena banyaknya pemain permainan online tersebut yang tidak ingin repot dalam mengumpulkan *gold*, sehingga cukup membelinya dari pihak lain saja. Menurut suatu penelitian dari Universitas Manchester yang dipimpin oleh Professor Richard Heeks menemukan fakta bahwa ada setidaknya 400.000 orang di RRC yang melakukan pekerjaan sebagai gold farmer dan digaji perbulan rata-rata US\$145 (£77).¹⁰⁴ Kebanyakan dari mereka tidaklah bekerja sendiri, namun dipekerjakan oleh suatu perusahaan yang memang melakukan bisnis jual beli benda-benda virtual di dalam permainan online yang populer, namun kebanyakan pada permainan online World of Warcraft, karena permainan ini sangat populer di RRC.¹⁰⁵

Suatu wacana timbul dengan maraknya penjualan benda-benda virtual ini, yaitu untuk mengatur permainan online dibawah peraturan yang mengatur mengenai perjudian. Hal ini disebabkan sifat peruntungan yang dikandung oleh

¹⁰³ Pembahasan lebih lanjut mengenai EULA dan ToS akan dilakukan di BAB III.

¹⁰⁴ *Poor earning virtual gaming gold*, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7575902.stm>>, diakses 19 Nopember 2011.

¹⁰⁵ Pada Januari 2010, tercatat terdapat empat juta pemain permainan online World of Warcraft di RRC, (lebih lanjut lihat: Dean Takahashi, *World of Warcraft may finally get go-ahead in China*, <<http://venturebeat.com/2010/01/04/world-of-warcrafts-chinese-nightmare-may-be-ending/>>, diakses 19 Nopember 2011.)

perdagangan benda-benda virtual di dalam game online, dimana para pemain yang menjual benda virtual dapat memperoleh uang yang berlaku di dunia nyata. Hal ini ibarat permainan judi poker, dimana pemain yang telah berhasil mengumpulkan *chip* sebagai hadiah kemenangan, dapat menukarkannya dengan mata uang asli.

Wacana ini juga timbul, melihat maraknya permainan judi online di internet. Permainan judi online yang kerap dikenal dengan sebutan online casino adalah suatu permainan judi melalui internet. Disini, pertaruhan dilakukan dengan mata uang asli yang ditransfer kepada penyelenggara permainan judi online ini, dimana jika pemain menang, maka akan mendapatkan sejumlah uang. Permainan judi online ini pada dasarnya sama dengan permainan judi secara tradisional, hanya saja medianya melalui jaringan internet, dan orang dapat melakukan taruhan dimanapun ia berada selama memiliki perangkat yang dapat terhubung dengan jaringan internet.

Judi Online ini sendiri dilarang di Indonesia, sebagaimana disebutkan di dalam Pasal 27 ayat (2) Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Undang-undang ITE) yang menyatakan 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.

Pada hakekatnya, perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan maupun hukum, serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Ditinjau dari kepentingan nasional, penyelenggaraan perjudian mempunyai eksese yang negatif dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat, terutama terhadap generasi muda. Oleh karena itu, perjudian menjadi suatu kegiatan yang terlarang di Indonesia. perjudian merupakan salah satu tindak pidana (*delict*) yang meresahkan masyarakat. Sehubungan dengan itu, dalam Pasal 1 UU No. 7 Tahun 1974 tentang

Penertiban Perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan.¹⁰⁶

Mengenai batasan perjudian sendiri diatur dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP sebagai berikut : “Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya”.

Karena adanya larangan menyelenggarakan suatu permainan online yang bersifat perjudian, penyelenggara permainan online, terutama di Indonesia, menerapkan aturan yang melarang pemainnya untuk melakukan jual beli benda-benda virtual dengan pemain lainnya di dalam permainan online yang diselenggarakan. Larangan ini biasanya memiliki tindak lanjut, yaitu berupa sanksi *banned* terhadap pemain yang kedapatan melakukannya. Aturan ini dibuat oleh para penyelenggara permainan online sebagai EULA ataupun ToS, yang merupakan suatu perikatan antara para pemain dengan penyelenggara permainan online. Peraturan ini bersifat mengikat bagi para pemain, pemain diharuskan mematuhi peraturan yang telah disetujuinya, jika melanggar sanksi dapat dijatuhkan oleh penyelenggara permainan online kepada pemain yang melanggarnya. Aturan yang dibuat ini juga sekaligus menjadi pembeda bahwa layanan permainan online yang diselenggarakan oleh penyelenggara hanyalah bersifat permainan saja, tidak mengandung unsur-unsur perjudian, ataupun kriminalitas lainnya.

2.4.3. Cyber Crime

¹⁰⁶ Bambang Sutiyoso, *Perjudian Dalam Perspektif Hukum*, <<http://bambang.staff.uui.ac.id/2008/10/17/perjudian-dalam-perspektif-hukum/>>, diakses 19 Nopember 2011.

Cyber crime Menurut Kepolisian Inggris adalah segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal dan/atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital.¹⁰⁷ Indra Safitri mengemukakan, kejahatan dunia maya adalah jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan kepada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet.¹⁰⁸

Pada penelitian ini, yang dimaksud cyber crime pada dasarnya mengacu pada aktivitas kriminalitas pada permainan online. Meskipun terlihat sulit untuk dapat dibuktikan, karena objeknya bersifat tidak berwujud, namun kriminalitas virtual ini tetap dapat dijangkau oleh ranah hukum. Jennifer Granick, seorang ahli dalam hukum teknologi dari *Stanford Law School*, mengatakan bahwa pengadilan tidak akan kesulitan menangani benda tidak berwujud pada permainan online, karena pada dasarnya sama dengan menangani permasalahan HaKI.¹⁰⁹

Pada enam bulan pertama di tahun 2003, kepolisian Korea Selatan melaporkan telah terjadi 40.000 kejahatan di dunia maya, dimana lebih dari setengahnya, 22.000, terjadi pada permainan online.¹¹⁰ Jumlah ini tidak main-main banyaknya, dan perlu ada perhatian khusus yang menangani hal ini. Sehingga, dapat memberikan kenyamanan para pengguna internet dan para pemain permainan online dalam memainkan permainan online.

Ada beberapa bentuk cyber crime dalam permainan online, yaitu:¹¹¹

1. Pencurian terhadap benda-benda virtual.

¹⁰⁷ Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *kejahatan mayantara (cybercrime)*, (Bandung: Refika Aditama, 2005), hal. 40.

¹⁰⁸ *Ibid.*

¹⁰⁹ Mark Ward, *Does virtual crime need real justice?*, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3138456.stm>>, diakses 19 Nopember 2011.

¹¹⁰ *Ibid.*

¹¹¹ Alan Sipress, *Does Virtual Reality Need a Sheriff?*, <<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/06/01/AR2007060102671.html>>, diakses 19 Nopember 2011.

Pada umumnya kriminalitas virtual yang terjadi terkait dengan pencurian benda-benda virtual di dalam permainan online. Benda-benda virtual ini meliputi karakter, mata uang, dan benda-benda berharga lainnya di dalam sebuah permainan online. Benda-benda ini memiliki nilai ekonomis di dunia nyata, sehingga tidak mengeherankan jika diminati, dengan tujuan untuk dijual kembali. Pencurian ini dilakukan dengan berbagai cara, cara yang paling sering digunakan adalah meretas (hacking) akun milik pemain lain guna dicuri benda-benda virtual miliknya.

Cara lain yang digunakan, adalah melalui perampokan virtual. Pada tahun 2005, kepolisian Jepang menangkap seorang pria atas tuduhan perampokan berantai pada sebuah permainan online populer, Lineage II. Pria tersebut menggunakan sebuah program khusus yang memungkinkannya untuk menghajar karakter lain hingga tidak berdaya dan merampok semua barang bawaannya dengan tujuan untuk dijual dengan mata uang asli di dunia maya.

2. Pornografi dan pemerkosaan virtual.

Pada tahun 2007, pihak berwajib di Jerman menyatakan bahwa mereka menyelidiki mengenai kasus pornografi anak pada permainan online populer, Second life. Kasus ini mencuat, setelah mereka menerima gambar animasi yang menunjukkan karakter anak-anak yang melakukan hubungan sex dengan karakter pria dewasa. Walaupun gambar tersebut dibuat oleh orang dewasa, namun tetap saja melanggar ketentuan hukum Jerman tentang pornografi anak-anak.

Kasus lain yang mencuat adalah pemerkosaan virtual yang terjadi pada tahun 1993, pada permainan online LambdaMOO. Sekumpulan orang dengan menggunakan program bernama "voodoo doll" dapat membuat karakter lainnya seolah-olah diperkosa. Walaupun hanya bersifat virtual saja dan tidak nyata, namun efek yang dirasakan oleh pemain terlihat nyata. Hal

ini me,berikan efek psikologis kepada pemainnya bahwa ia benar-benar merasa diperkosa.¹¹²

3. Pencucian uang

Permainan online saat ini, selain sebagai sarana permainan dan hiburan juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pencucian uang. Amir Orad¹¹³, menyatakan bahwa ada tiga langkah dalam pencucian uang, yaitu;

- a) menemukan tempat untuk menempatkan uang “kotor” yang akan dicuci,
- b) melibatkan pekerja dan memutar uang tersebut sehingga tampak bersih,
- c) mengambil uang yang telah dicuci tersebut, membelikannya properti, saham, dan lain-lain.

Menurut Amir Oryad, Permainan online menyediakan fasilitas untuk melakukan hal ini, dimana seseorang yang ingin mencuci uang “kotor”nya akan membeli mata uang dalam permainan online atau benda-benda virtual berharga lainnya dari pemain lain atau dengan mempekerjakan pekerja dengan bayaran murah di China atau india. Kemudian, ia akan menjual kembali uang atau benda-benda virtual berharga yang di dapatkannya di dalam permainan online tersebut kepada pemain lain. Sehingga, uang yang dihasilkan dari penjualan tersebut menjadi halal.

Di permukaan, apa yang dilakukan oleh pihak yang mencuci uangnya tersebut terlihat sangatlah legal. Contoh nyata dari pencucian uang di dalam permainan online adalah yang terjadi pada permainan online, Second life. Polisi menemukan adanya transaksi uang dalam jumlah besar dari RRC ke Korea Selatan melalui mata uang virtual dalam permainan online Second Life. Pihak

¹¹² Hal ini terungkap dalam wawancara dengan Julian Dibbel, seorang pengamat dunia digital. Dalam wawancara tersebut, ia mengungkapkan:

“The woman whose character was attacked later wept -- "post-traumatic tears were streaming down her face" -- as she vented her outrage and demand for revenge in an online posting, he wrote.”

¹¹³ Hal ini terungkap dalam wawancara dengan Amir Oryad yang dimuat dalam investor’s Business Daily (lebih lanjut lihat: Doug Tsuruoka, *Cash In The Millions Circulating Via Games*, <<http://www.actimize.com/index.aspx?page=news353>>)

pengembang game Second Life sendiri telah mengembangkan sebuah program yang dapat memantau tindakan mencurigakan dalam lalu lintas peredaran uang di dalam permainan online tersebut.

Kriminalitas virtual didalam permainan online ini bukanlah sifatnya tidak tersentuh oleh hukum. Objek / benda yang menjadi aktivitas kriminalitas ini bersifat maya, tidak nyata, dan tidak berwujud. Tidak berwujud, yang dimaksudkan disini adalah, benda tersebut tidak memiliki wujud fisik nyata dalam dunia nyata, wujudnya hanya ada di dunia maya saja, tidak dapat disentuh hanya dilihat saja. Dengan sifat objek yang seperti ini, maka, banyak yang berpendapat bahwa tidak dapat diterapkan aturan hukum di dunia nyata. Karena yang diatur dalam dunia nyata, sifatnya nyata, bukanlah maya.

Dr Roger Leng, seorang pengajar Hukum kriminal dari University of Warwick, menyatakan bahwa tidak ada masalah penerapan hukum pada dunia maya. Menurutnya, hukum yang berlaku juga dapat mengatur mengenai benda-benda tidak berwujud, sehingga dapat diterapkan pada benda-benda virtual.

Apa yang disebutkan oleh Dr Roger Leng ini memberikan suatu jaminan bahwa adanya perlindungan hukum yang dapat melindungi para pemain permainan online. Pemain permainan online dapat merasa aman akan property miliknya di dunia maya, karena perlindungan hukum yang berlaku dapat diterapkan pada benda-benda maya di permainan online.

2.5. Virtual Property di Dalam Permainan Online

Dr. Richard A. Bartle mengungkapkan bahwa ada tiga kategori besar dan tiga kategori kecil dari virtual property di dalam permainan online, yaitu:¹¹⁴

Kategori besar:

1. Benda-benda

¹¹⁴ Richard A Bartle, *Pitfalls Of Virtual Property*, (The Termis Group, 2004), hal. 3

Meliputi senjata, pakaian pelindung, perhiasan, tameng, dan benda-benda sejenis lainnya yang digunakan untuk bertarung melawan musuh atau melindungi karakter di dalam permainan online tersebut. Benda-benda ini ada yang bersifat umum dan ada yang sifatnya langka. Benda-benda yang bersifat langka, umumnya di dapatkan dari hasil mengalahkan musuh yang tangguh, membeli dari penyedia jasa permainan online¹¹⁵, ataupun didapatkan secara keberuntungan. Benda-benda yang bersifat langka ini biasanya diincar oleh para pemain untuk memperkuat karakter di dalam permainannya.

2. Karakter

Karakter disini adalah karakter yang digunakan oleh seseorang dalam memainkan permainan online tersebut. Di dalam permainan online, pemain diharuskan mengendalikan suatu karakter guna dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual di dalam permainan online tersebut. Pemain, pada awal permainan akan memainkan karakter dari level/ranking terendah, dan terus akan meningkat seiring dengan berjalannya permainan online tersebut. Semakin tinggi level/ranking suatu karakter, maka makin tinggi pula kemampuan dari karakter tersebut dan semakin dihormati pula oleh pemain pemain lainnya.

3. Mata uang

Setiap permainan online memiliki mata uangnya sendiri-sendiri yang disebut dengan berbagai nama, misalnya saja: gold, platinum, pyreals, dan lain sebagainya. Walaupun penyebutan namanya berbeda, beda, namun fungsi utamanya sama, yaitu sebagai alat tukar di dalam permainan online.

¹¹⁵ Penyedia jasa permainan online yang menyediakan permainan nya secara gratis untuk dapat dimainkan oleh pemain permainan online, biasanya menyediakan fasilitas yang bernama Item Mall atau Cash Shop. Yaitu suatu fitur yang dapat dimanfaatkan oleh pemain untuk membeli suatu benda virtual yang tidak terdapat di dalam permainan untuk dapat digunakan dalam permainan online tersebut. Pembelian benda-benda di Item Mall atau Cash Shop ini menggunakan mata uang asli di dunia nyata, bukannya mata uang di dalam permainan online tersebut. Sehingga, pemain harus menyediakan sejumlah dana, jika ingin memiliki benda-benda yang di jual di Item Mall atau Cash Shop tersebut.

Kategori kecil:

1. Virtual estate

Meliputi rumah, toko, dan berbagai bangunan lainnya di dalam permainan online. Di setiap permainan online kerap ditemui ada bangunan-bangunan yang menunjang permainan online tersebut, seperti misalnya toko yang menjual berbagai keperluan karakter permainan online tersebut. Namun, tidak sedikit juga dari bangunan-bangunan tersebut yang dapat dimiliki oleh karakter dalam permainan online, misalnya saja rumah, toko, dan kastil. Pemain permainan online dapat membeli rumah bagi tempat tinggal karakternya, membangun sebuah toko sebagai sarana bagi karakternya untuk berdagang ataupun membeli atau mendapatkan sebuah kastil sebagai tempat berkumpul bagi para anggota kelompoknya. Semua virtual estate tersebut dapat di dapatkan pemain dengan memenuhi sejumlah persyaratan tertentu dan/atau membelinya dengan sejumlah uang berdasarkan mata uang yang digunakan di dalam permainan online tersebut. Namun, tidak semua permainan online menyediakan fitur untuk memiliki virtual estate di dalam permainannya.

2. Akun

Akun yang dimaksudkan disini adalah akun yang dibuat oleh pemain suatu permainan online untuk dapat masuk ke dalam permainan online tersebut. Sebelum dapat memainkan permainan online, maka pemain diharuskan untuk melakukan registrasi di situs penyedia jasa permainan online tersebut. Dengan melakukan pendaftaran, dengan memasukkan berbagai data pribadi pemain ke dalam setiap kolom yang disediakan, dan juga alamat e-mail yang akan digunakan sebagai konfirmasi atas akun yang dibuat oleh pemain, selain itu pemain juga diharuskan membuat sebuah username dan password yang akan digunakan untuk memainkan permainan online tersebut. Setiap akan masuk ke dalam permainan online, setiap pemain

harus memasukkan username dan password sebagaimana yang dibuat pada saat pendaftaran.

Fungsi dari akun ini adalah sebagai identitas pribadi dari pemain, setiap akun akan menyimpan informasi tidak saja mengenai data diri mengenai pemain, namun juga mengenai karakter yang dimainkan hingga kepada level/ranking karakter tersebut, benda-benda virtual, mata uang, dan virtual estate yang dimilikinya. Pemain dapat saja memiliki lebih dari satu akun, hanya saja dibutuhkan alamat e-mail berbeda untuk proses pendaftaran.

3. Hal-hal lainnya

Meliputi perizinan, keanggotaan, peta, dan lain sebagainya. Beberapa permainan online, memiliki fitur-fitur tertentu yang hanya dapat di akses oleh sebagian pemain saja. Fitur-fitur ini hanya dapat dinikmati oleh para pemain yang memiliki kualifikasi tertentu saja, dan untuk menikmati fitur-fitur tersebut dibutuhkan beberapa persyaratan misalnya saja perizinan, keanggotaan, maupun peta. Sebagai contoh, beberapa permainan online menghadirkan fitur clan wars, yaitu fitur pertempuran antara satu anggota kelompok dengan kelompok lainnya, untuk menikmati fitur ini seseorang harus menjadi anggota dari salah satu kelompok yang ada. Semakin dihormati suatu kelompok, maka semakin banyak pula yang ingin menjadi anggota dari kelompok tersebut, namun sebelum dapat menjadi anggota dari suatu kelompok, seorang pemain harus memenuhi kualifikasi yang ada guna mendapatkan keanggotaan dari kelompok tersebut.

Virtual property sebagaimana yang telah disebutkan diatas, pada kenyataannya memiliki nilai bukan hanya di dunia virtual di dalam permainan online tersebut berlangsung, namun juga di dunia nyata. Virtual property tersebut

diperjualbelikan di dunia nyata dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata.

2.6. Kepemilikan atas Virtual Property di dalam Permainan Online

2.6.1 Pemikiran yang melandasi kepemilikan atas Virtual Property dari sudut pandang pemain

Menurut Richard A. Bartle, ada lima pendapat dari para pemain permainan online, yang melandasi kepemilikan atas virtual property, yaitu:¹¹⁶

1. Pemain merasa memiliki suatu Virtual Property karena telah membelinya

Pendapat ini mengatakan bahwa jika seseorang membeli sesuatu dengan itikad baik, maka ia berhak untuk memilikinya. Contoh klasik dari pemikiran ini adalah berdasarkan pada aturan hukum klasik yang mengatur mengenai membeli barang hasil curian: Jika seseorang mengetahui suatu barang merupakan hasil curian dan tetap membelinya, maka orang tersebut dinyatakan bersalah karena telah membeli barang hasil curian. Lain halnya, jika orang tersebut tidak mengetahui bahwa barang yang di belinya merupakan barang hasil curian, orang tersebut membeli suatu barang dengan itikad baik, maka orang tersebut berhak memiliki barang tersebut dan tidak melepaskannya tanpa adanya imbalan yang pantas.

2. Pemain merasa memiliki suatu Virtual Property karena telah mencurinya

Hal ini didasarkan pada pemikiran yang mengatakan bahwa jika seseorang menguasai suatu benda untuk jangka waktu tertentu, maka seseorang akan menjadi pemilik dari benda tersebut. Sehingga, tidak dipermasalahkan bagaimana cara seseorang memperoleh benda tersebut,

¹¹⁶ Richard A Bartle, *Op. Cit.*, hal. 5-7.

termasuk dengan cara mencurinya, apabila telah sampai pada jangka waktu tertentu, maka otomatis benda tersebut akan menjadi miliknya.

3. Pemain merasa memiliki suatu Virtual Property karena merupakan hasil kerja kerasnya

Pemikiran ini berasal dari Filsuf John Locke , yang mengatakan bahwa jika seseorang menghasilkan atau menciptakan sesuatu dari hasil kerja kerasnya, maka orang tersebut berhak untuk memilikinya. Seorang pemain, ketika memulai suatu permainan online tidak serta merta langsung memainkan karakter yang memiliki level tinggi serta memiliki perlengkapan yang mumpuni. Pemain akan memainkan suatu karakter dari level terendah dan bertahap mendapatkan perlengkapan yang mumpuni selama ia memainkan permainan online tersebut. Hal inilah, yang kemudian membuat pemain permainan online merasa bahwa Virtual Property yang diperolehnya selama permainan adalah miliknya, karena merupakan hasil dari kerja kerasnya.

4. Pemain merasa memiliki suatu Virtual Property karena telah menjual waktunya

Pendapat ini pada awalnya digunakan oleh sebuah perusahaan yang bernama Black Snow yang kemudian di banned oleh Mythic Entertainment (selaku developer dari permainan online Dark Age of Camelot). Black Snow mempekerjakan para pekerja dengan bayaran murah di Mexico untuk bermain dan mengumpulkan benda-benda virtual di dalam permainan online tersebut yang akan dijual kembali kepada pemain lainnya. EULA yang dibuat oleh Mythic Entertainment, melarang aktivitas jual beli benda-benda virtual di dalam permainan onlinenya. Namun, pihak Black Snow berkilah dan mengatakan, bahwa apa yang dijual oleh mereka sebenarnya adalah waktu dan usaha dalam memperoleh benda-benda virtual tersebut, bukan benda virtualnya.

5. Pemain merasa memiliki suatu Virtual Property karena merasa bahwa pihak pengembang atau pengelola permainan online telah membuat mereka membeli Virtual Property tersebut

Pendapat ini mengatakan bahwa desain dari dunia virtual itu sendiri telah memaksa para pemainnya untuk melakukan jual beli terhadap benda-benda virtual di dunia nyata. Dunia virtual di dalam permainan online dirancang sedemikian rupa sehingga menguntungkan pemain yang memiliki banyak waktu untuk memainkannya. Dibutuhkan waktu yang tidak sedikit untuk mencapai suatu tingkatan tertentu dan mengumpulkan berbagai benda-benda virtual yang menunjang permainan. Bagi para pemain yang memiliki banyak waktu untuk yang memainkannya, tentulah semua itu sangat menguntungkan, lain halnya dengan pemain yang memiliki waktu terbatas. Oleh karena itu, bagi pemain yang memiliki waktu terbatas, namun memiliki uang yang banyak, tentunya bukan menjadi masalah jika mereka berpikiran untuk membeli saja benda-benda virtual di dalam permainan online yang dimainkannya guna menunjang permainannya. Jika mereka tidak membeli benda-benda virtual tersebut, maka permainan mereka akan tertinggal jauh dari para pemain yang memiliki banyak waktu.

2.6.2 Pemikiran yang melandasi kepemilikan atas Virtual Property dari sudut pandang pengembang dan penyelenggara permainan online

Menurut Ryan G. Vacca, terdapat dua model pemikiran yang melandasi kepemilikan atas Virtual Property dari sudut pandang pengembang dan penyelenggara permainan online, yaitu:¹¹⁷

¹¹⁷ Ryan G. Vacca, *Viewing Virtual Property Ownership Through the Lens of Innovation*, (New York: Cornell Law School Inter - University Graduate, 2008), hal. 10-11

1. Model Tradisional

Pemikiran dengan model tradisional mengatur bahwa pengembang permainan online adalah pemilik dari semua virtual property dan semua hak kekayaan intelektual di dalam permainan tersebut. Model ini adalah model yang paling umum diatur di dalam EULA pada permainan online.¹¹⁸ Model pemikiran ini didasari oleh tiga pendapat yang pada umumnya digunakan oleh pihak pengembang permainan online, yaitu:

a. Tanggung jawab selaku pengembang permainan online

Pihak pengembang permainan online pada dasarnya ingin membatasi tanggung jawab nya dalam hal ada pemain yang kehilangan benda-benda virtual di dalam permainan tersebut. Dengan mengatur di dalam EULA bahwa pengembang permainan online adalah pemilik dari semua virtual property dan semua hak kekayaan intelektual di dalam permainan tersebut, maka pada intinya pemain tidak berhak atas benda-benda virtual di dalam permainan tersebut, sehingga apabila terjadi kehilangan atas benda-benda virtual tersebut, yang disebabkan oleh virus, buruknya pemrograman atas permainan online tersebut, kesalahan hardware, ataupun dicurinya benda-benda virtual tersebut oleh hacker,

¹¹⁸ Contoh dari ketentuan EULA yang mengatur mengenai hal ini dapat dilihat pada ketentuan EULA dari permainan online World of Warcraft, sebagaimana yang telah dikutip sebelumnya.

Contoh lain dapat dilihat dari klausula EULA permainan online berjudul Entropia Universe yang menyatakan bahwa:

As part of Your interactions with the Entropia Universe, You may also, "construct", "craft", "compile", "design", "modify" or in any other way "create" Virtual Items. Notwithstanding any other language or context to the contrary, as used in this EULA and/or in the Entropia Universe in the context of the in-world creation of Virtual Items, You expressly acknowledge that You do not obtain any ownership right or interest in the Virtual Item You "create" but all such terms refer to the licensed right to use a certain feature of the Entropia Universe System or the Entropia Universe in accordance with the terms and conditions of this EULA. For clarity, MindArk and/or the respective MindArk's Planet Partner retains all rights, title and interest to all Virtual Items You create in-world.

Dari contoh EULA diatas dapat dilihat, bahwa hak kepemilikan atas benda-benda virtual oleh para pemain tidaklah dimungkinkan. Walaupun, pemain diizinkan untuk menciptakana, mendisain, ataupun memodifikasi benda-benda virtual yang ada, namun hak kepemilikan atas benda-benda tersebut akan jatuh kepada pengembang permainan online *Entropia Universe*.

maka pemain tidak dapat menuntut pihak pengembang permainan online tersebut. Hal ini disebabkan, pengembang permainan online adalah pemilik dari semua virtual property dan semua hak kekayaan intelektual di dalam permainan tersebut dan para pemain adalah hanya selaku pengguna atas semua itu, sehingga pemain tidak memiliki hak.

b. Kekhawatiran kehilangan kendali atas permainan online

Jika para pemain diberi hak kepemilikan atas virtual property dan hak kekayaan intelektual di dalam permainan, maka pihak pengembang permainan online khawatir tidak dapat mengubah dunia virtual dan berbagai property yang ada di dalam permainan online ciptaannya, mengusir pemain yang melanggar aturan yang telah ditetapkan, dan juga mengubah dunia virtual di dalam permainan online tersebut agar lebih menarik minat pemainnya. Pada dasarnya pihak pengembang permainan online berpendapat bahwa mereka harus membangun dan mengembangkan dunia virtual di dalam permainan online ciptaannya agar tetap menarik minat pemainnya, sehingga mereka harus dapat mengendalikan secara penuh dunia virtual tersebut, untuk itu mereka menutup kemungkinan kepemilikan atas virtual property dan hak kekayaan intelektual di dalam permainan oleh para pemainnya. Jika, pemain memiliki hak kepemilikan atas virtual property dan hak kekayaan intelektual di dalam permainan online, maka para pemain pun dapat dengan bebas juga menentukan keberlangsungan dari benda-benda virtual yang di dalam penguasaannya, pemain bebas untuk memperjualbelikan benda-benda tersebut, mengubahnya, atau bahkan memusnahkannya. Dengan demikian, maka pihak pengembang permainan online akan benar-benar kehilangan kendali bukan saja atas kepemilikan virtual property dan hak kekayaan intelektual di dalam permainan online, namun juga permainan online itu sendiri, disini pemain juga akan sangat berperan dalam menentukan kelangsungan dari permainan online tersebut. Hal inilah yang ditakutkan oleh pihak pengembang permainan online, sehingga mereka mengatur bahwa

kepemilikan atas virtual property dan hak kekayaan intelektual di dalam permainan online adalah sepenuhnya milik mereka.

- c. Kekhawatiran akan dipaksanya pengembang permainan online untuk menciptakan sesuatu yang baru

Hal ini masih terkait dengan pendapat sebelumnya, yaitu Kekhawatiran kehilangan kendali atas permainan online. Jika, pemain diberikan hak kepemilikan atas virtual property dan hak kekayaan intelektual di dalam permainan online, maka tidak saja para pemain akan terpacu untuk berinovasi dan membuat berbagai benda virtual baru di dalam permainan online tersebut, tetapi juga memaksa pihak pengembang permainan online untuk berinovasi dalam tempo yang lebih cepat guna menjaga minat para pemainnya. Dengan memiliki hak atas virtual property dan hak kekayaan intelektual di dalam permainan online, para pemain dapat dengan bebas untuk membuat berbagai benda-benda virtual baru dan melakukan jual beli atas benda-benda virtual tersebut. Dengan demikian kepuasan dari semua pemain permainan online tersebut akan dapat tercapai dengan mudah, jika para pemain telah mendapatkan kepuasan dari permainan online tersebut, maka lambat laun minat para pemain akan menurun dan pada akhirnya akan meninggalkan permainan online tersebut. Oleh karena itu, pihak pengembang permainan online harus terus menerus menciptakan fitur-fitur permainan baru dan memperbarui dunia virtual permainan online tersebut, untuk menjaga minat para pemain agar tidak meninggalkan permainan online tersebut, yang mana hal ini dianggap menyulitkan, membutuhkan biaya yang besar, serta menyita banyak waktu. Dengan berdasarkan pada alasan tersebutlah, pihak pengembang permainan online membatasi kepemilikan atas virtual property dan hak kekayaan intelektual di dalam permainan online oleh para pemain permainan online tersebut.

2. Model Baru

Pemikiran dengan model baru ini memperbolehkan kepemilikan atas benda-benda virtual di dalam permainan online. Pemikiran seperti ini memang masih sangat jarang dianut oleh para pengembang permainan online. Sebagai contoh, yang menganut pemikiran ini adalah pengembang permainan online Second Life, Linden Lab. Di dalam Second Life, pemain diperbolehkan untuk membuat content baru yang berupa benda-benda virtual untuk digunakan di dalam permainan online tersebut. Hal ini di atur di dalam Terms of Service dari permainan online Second Life, yang dinyatakan sebagai berikut:

You retain any and all Intellectual Property Rights you already hold under applicable law in Content you upload, publish, and submit to or through the Servers, Websites, and other areas of the Service, subject to the rights, licenses, and other terms of this Agreement, including any underlying rights of other users or Linden Lab in Content that you may use or modify.

In connection with Content you upload, publish, or submit to any part of the Service, you affirm, represent, and warrant that you own or have all necessary Intellectual Property Rights, licenses, consents, and permissions to use and authorize Linden Lab and users of Second Life to use the Content in the manner contemplated by the Service and these Terms of Service.

Berdasarkan ketentuan tersebut, pemain berhak atas hak kekayaan intelektual dari content yang diciptakan dan diupload ke dalam permainan online Second Life. Pendiri sekaligus CEO dari Linden lab, Philip Rosedale, mengatakan bahwa kebijakan yang diambil oleh Linden Lab yang mengizinkan pemain memiliki berbagai benda-benda virtual yang diciptakannya di dalam permainan online Second Life, adalah suatu gebrakan besar. Sebelumnya, di permainan online lain, seperti EverQuest® dan Star Wars Galaxies™, pemain diizinkan untuk membuat berbagai benda-benda virtual, namun hak kepemilikan atas benda tersebut jatuh kepada pengembang atau permainan online tersebut bukan si penciptanya. Menurut Philip Rosedale, pengakuan hak kepemilikan para pemain atas benda-benda virtual yang diciptakannya adalah karena para pemain memberikan kontribusi yang besar dalam mengembangkan dunia

virtual di dalam permainan online *Second Life*.¹¹⁹ Dengan adanya ketentuan tersebut, maka pemain berhak untuk memiliki kontrol penuh atas benda-benda virtual yang diciptakannya, yang meliputi karakter, pakaian, skrip, texture, benda-benda virtual lainnya dan desain atas benda-benda virtual.

2.7. Labor Theory of Property

Labor Theory of Property adalah teori yang diungkapkan oleh filsuf John Locke. *Labor Theory of Property* yang dikemukakan oleh John Locke pada dasarnya mengatakan bahwa hak kepemilikan atas suatu property oleh seseorang diperolehnya karena orang tersebut memang mengusahakannya. Pemikiran John Locke ini didasarkan pada Bible. Menurutny, Tuhan menciptakan bumi ini bagi seluruh umat manusia. Manusia dengan mengusahakannya dapat menguasai apa yang ada di dalamnya.

Teori John Locke ini di dasarkan pada teori hukum alam. Teori hukum alam mendasarkan teorinya pada tradisi pemikiran ajaran kristen. Disebutkan bahwa hukum itu asalnya dari Tuhan, yang diturunkan melalui nabi-nabinya, dan kemudian menginspirasi sang penulis hukum alam.¹²⁰ Demikian pula halnya ketika John Locke mengemukakan *Labor Theory of Property*. John Locke berpendapat bahwa Tuhan menciptakan bumi dengan segala isinya adalah bagi umat manusia, umat manusia masing-masing memiliki hak yang sama atas bumi dan segala isinya yang merupakan ciptaan Tuhan ini. Namun, demi untuk bertahan hidup, masing-masing manusia harus menggunakan sumber daya alam yang ada untuk mendapatkan makanan, pakaian dan tempat berlindung bagi

¹¹⁹ Hal ini disampaikan oleh Philip Rosedale dalam keterangan pers terkait dengan diperkenalkannya ketentuan baru di dalam Term of Service permainan online *Second Life*, yang memungkinkan pemain untuk memiliki hak kepemilikan atas benda-benda virtual yang diciptakannya. (Lebih lanjut lihat: *Second Life Residents To Own Digital Creations*, <http://lindenlab.com/press/releases/03_11_14>, diakses 19 Nopember 2011.).

¹²⁰ *Locke's Political Philosophy*, <<http://plato.stanford.edu/entries/locke-political/#StaNat>>, diakses 19 Nopember 2011.

mereka sendiri. Manusia diijinkan untuk membuat berbagai benda atau properti yang dapat mereka miliki guna bertahan hidup. John Locke mengemukakan sebagai berikut di dalam bukunya *Two Treatises of Government*:¹²¹

Though the earth and all inferior creatures be common to all men, yet every man has a "property" in his own "person." This nobody has any right to but himself. The "labour" of his body and the "work" of his hands, we may say, are properly his. Whatsoever, then, he removes out of the state that Nature hath provided and left it in, he hath mixed his labour with it, and joined to it something that is his own, and thereby makes it his property. It being by him removed from the common state Nature placed it in, it hath by this labour something annexed to it that excludes the common right of other men. For this "labour" being the unquestionable property of the labourer, no man but he can have a right to what that is once joined to, at least where there is enough, and as good left in common for others.

Berdasarkan pada tulisan John Locke tersebut dapat diketahui bahwa seseorang dapat memiliki suatu benda atau property melalui suatu kerja keras. Kerja keras disini dapat bermacam-macam bentuknya, mulai dari hanya menumpulkan biji-bijian yang jatuh ditanah hingga proses produksi yang sifatnya kompleks.¹²² Intinya, John Locke mengatakan bahwa seorang manusia yang ingin memiliki sesuatu, haruslah mengusahakannya, tidak peduli berapa kerasnya usahanya tersebut, namun jika orang tersebut telah mengusahakan sesuatu, maka orang tersebut berhak untuk memiliki benda atau property yang diusahakannya tersebut.

2.8. Hukum Benda

Hukum Benda adalah adalah hukum yang mengatur mengenai kebendaan dan harta kekayaan seseorang. Berdasarkan sistematika pembedangan hukum perdata (materii), Menurut KUH Perdata, hukum benda diatur dalam buku II mengenai kebendaan.

¹²¹ John Locke, *Second Treatise on Government*, <<http://libertyonline.hypermall.com/Locke/second/second-frame.html>>, diakses 19 Nopember 2011.

¹²² Karen I. Vaughn, *Op. Cit.*, hal. 313.

Sistematika pembidangan hukum perdata (materiil) dapat ditilik dari dua sudut, yaitu: pertama, menurut ilmu pengetahuan hukum (doktrin) dan kedua, menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata).

Berbeda dengan sistematika KUH Perdata, maka pembidangan hukum perdata (materiil) menurut ilmu pengetahuan hukum meliputi empat bidang, yaitu:

1. Hukum perorangan (*personenrecht*)
2. Hukum kekeluargaan (*familie recht*)
3. Hukum harta kekayaan (*Vermögensrecht*)
4. Hukum kewarisan (*erfrecht*)

Sementara itu dalam perspektif KUH Perdata, KUH Perdata membagi bidang hukum perdata (materiil) tersebut atas 4 (empat) bidang pula, yang dituangkan ke dalam empat buku, yaitu:

1. Buku I tentang Orang (*Van Personen*);
2. Buku II tentang Kebendaan (*Van Zaken*);
3. Buku III tentang Perikatan (*Van Verbintenissen*);
4. Buku IV tentang Pembuktian dan Daluwarsa (*Van Bewijs en Verjaring*).

2.8.1. Pengertian Benda dan Hukum Benda

Istilah hukum benda merupakan terjemahan dari istilah dalam bahasa Belanda, yaitu *zakenrecht* Dalam perspektif hukum perdata (*privatrecht*), hukum benda merupakan bagian dari hukum harta kekayaan (*Vermögensrecht*), yaitu hukum harta kekayaan mutlak.

Pasal 499 KUHPerdata menyatakan bahwa menurut paham Undang-undang yang dinamakan kebendaan ialah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak, yang

dapat dikuasai oleh hak milik. Cakupan benda menurut Pasal 499 KUHPerdara ini sangat luas, oleh karena disamping istilah benda (*zaak*), didalamnya terdapat istilah barang (*goed*) dan hak (*recht*). Ini berarti istilah benda pengertiannya masih bersifat abstrak karena tidak saja meliputi benda berwujud tetapi juga benda tidak berwujud. Sedangkan barang mempunyai pengertian yang lebih sempit karena bersifat konkrit dan berwujud artinya dapat dilihat dan diraba misalnya, buku, pensil, meja, kursi dan lain-lain.¹²³ Istilah *goed* (barang) mempunyai pengertian yang lebih luas dari istilah *Zaak* (benda) sebab barang adalah semua benda dan semua harta kekayaan, sedangkan benda adalah semata-mata objek yang berwujud yang dapat dikuasai manusia. Hak, menunjuk pada pengertian benda yang tidak berwujud.¹²⁴

Menurut prof. Subekti, secara luas benda (*zaak*) adalah segala sesuatu yang dapat diiliki oleh orang. Dalam arti sempit benda diartikan sebagai barang yang dapat terlihat saja. Jika yang dimaksud adalah kekayaan seseorang, dapat juga diartikan sebagai barang yang dapat dipakai, meliputi juga barang-barang yang tidak terlihat, yaitu hak-hak seseorang. Hak kebendaan (*zaakelijk recht*) adalah suatu hak yang memberikan kekuasaan langsung atas suatu benda, yang dapat dipertahankan terhadap tiap orang.¹²⁵

Titik Triwulan Tutik mengemukakan pengertian hukum benda, sebagai Hukum harta kekayaan mutlak adalah suatu ketentuan yang mengatur tentang hak-hak kebendaan dan barang-barang tak terwujud (*immaterial*). Hukum harta kekayaan mutlak disebut juga dengan hukum kebendaan, yaitu hukum yang mengatur tentang hubungan hukum antara seseorang dengan benda. Hubungan hukum ini, melahirkan hak kebendaan (*zakelijk recht*) yakni hak yang memberikan kekuasaan langsung kepada seseorang yang berhak menguasai sesuatu benda di dalam tangan siapa pun benda itu.¹²⁶

¹²³ Frieda Husni Hasbullah, *Hukum Kebendaan Perdata Hak-Hak yang memberikan kenikmatan Jilid 1*, (Jakarta, Ind-Hill, 2002), hal. 19.

¹²⁴ *Ibid.*, hal. 20.

¹²⁵ Rachmadi Usman, *Hukum Kebendaan*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2011), hal. 1.

¹²⁶ Subekti, *Op. Cit.*, hal. 60.

P.N.H. Simanjuntak memberikan rumusan pengertian hukum benda, yaitu Hukum Benda adalah peraturan-peraturan hukum yang mengatur mengenai hak-hak kebendaan yang sifatnya mutlak. Prof. Soediman Kartohadiprojo mengemukakan bahwa Hukum kebendaan ialah semua kaidah hukum yang mengatur apa yang diartikan dengan benda dan mengatur hak-hak atas benda.¹²⁷ Hal yang sama dikemukakan pula Prof. L.J. van Apeldoorn, yaitu Hukum Kebendaan adalah peraturan mengenai hak-hak kebendaan.¹²⁸

Prof. Sri Soedewi Masjchoen Sofwan juga mengemukakan ruang lingkup yang diatur dalam Hukum Benda itu, sebagai berikut Apa yang diatur dalam Hukum Benda itu? Pertama-tama hukum benda itu mengatur pengertian dari benda, kemudian pembedaan macam-macam benda, dan selanjutnya bagian yang terbesar mengatur mengenai macam-macam hak kebendaan.¹²⁹

Hukum benda atau hukum kebendaan itu adalah serangkaian ketentuan hukum yang mengatur hubungan hukum secara langsung antara seseorang (subjek hukum) dengan benda (objek dari hak milik), yang melahirkan berbagai hak kebendaan (*zakelijk recht*). Hak kebendaan memberikan kekuasaan langsung kepada seseorang dalam penguasaan dan kepemilikan atas sesuatu benda di manapun bendanya berada. Dengan kata lain hukum benda atau hukum kebendaan adalah keseluruhan kaidah-kaidah hukum yang mengatur mengenai kebendaan atau yang berkaitan dengan benda. Kebendaan di sini adalah segala sesuatu menyangkut tentang pengertian bendandaan dan hak lainnya yang menyangkut tentang benda dan hak-hak kebendaan.

2.8.2. Sifat Pengaturan Hukum Benda

¹²⁷ Soediman Kartohadiprojo, *Pengantar Tata Hukum di Indonesia*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1984) hal. 92.

¹²⁸ L.J. van Apeldoorn, *Pengantar Ilmu Hukum*, (Jakarta: Pradnya Raramita, 2009), hal. 222.

¹²⁹ Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, *Hukum Perdata: Hukum Benda*, (Yogyakarta: Liberty, 1981) hal. 12.

Hukum benda menganut sistem tertutup artinya orang tidak dapat mengadakan hak-hak kebendaan (*zaakelijk Recht*) baru selain yang telah ditetapkan dalam Buku II KUHPerdara, undang-undang lainnya, atau yurisprudensi. Jadi, seseorang hanya dapat mengadakan hak kebendaan sebagaimana yang telah ditetapkan oleh undang-undang. Ini berarti jumlah kebendaan terbatas, hanya pada apa yang telah ditetapkan oleh undang-undang atau yurisprudensi saja.

Hal ini berbeda dengan yang dianut oleh hukum perikatan. Hukum Perikatan menganut sistem terbuka, yang artinya seseorang dapat mengadakan hak-hak perseorangan yang lain selain yang diatur di dalam undang-undang. Dengan sistem yang terbuka seperti itu, berarti setiap orang bebas membuat perikatan baru yang belum atau tidak diatur dalam undang-undang, selama tidak bertentangan dengan aturan perundang-undangan, ketertiban umum, kepatutan, dan kesusilaan.

Sifat ketertutupan Hukum Kebendaan membawa pengertian bahwa orang tidak sembarangan boleh mengesampingkan ketentuan mengenai hukum benda yang diatur oleh undang-undang, hanya berdasarkan kesepakatan mereka masing-masing. Artinya, apa yang telah ditentukan oleh undang-undang sebagai benda dan karenanya membawa serta hak kebendaan di dalamnya tidak dapatlah dipal diganggu gugat, dikesampingkan oleh atau atas kehendak orang perorangan tertentu; atau orang tidaklah dapat, atas kehendaknya sendiri menciptakan suatu benda baru di luar yang telah ditentukan oleh undang-undang.¹³⁰

Oleh karena hukum kebendaan dikatakan bersifat tertutup, dan karenanya tidak boleh ditambah, diubah, dikurangi atau dimodifikasi oleh orang perorangan atas kehendak mereka sendiri.¹³¹ Dengan demikian orang tidak dapat, atas kehendaknya sendiri, meniadakan atau mengurangi atau menambah atau mengubah ketentuan yang mengatur mengenai benda ini. Penetapan mengenai

¹³⁰ Kartini Muljadi dan Gunawan Widjaja, *Kebendaan pada Umumnya*, (Jakarta: Kebendaan pada Umumnya, 2003), hal. 16.

¹³¹ *Ibid.*, hal. 21.

benda dan hak-hak kebendaan yang melekat pada suatu benda sudah pasti dan karenanya tidak dapat disimpangi.¹³² Karena itu, hukum kebendaan seringkali juga disebut sebagai hukum yang bersifat memaksa / tidak dapat disimpangi.

Berdasarkan pada ketentuan-ketentuan hukum kebendaan, dapat ditemukan asas Hukum Benda yang menjadi dasar penorma-an Hukum Kebendaan, yaitu:¹³³

1. Hukum kebendaan merupakan hukum memaksa/tidak dapat disimpangi (*dwingend recht*);
2. Hak kebendaan dapat dipindahtangankan/dialihkan;
3. Asas individualitas (*individualiteit*);
4. Asas totalitas/menyeluruh atas benda (*totaliteit*);
5. Asas tidak dapat dipisahkan (*onsplitshaarheid*);
6. Asas prioritas (*prioriteit*);
7. Asas percampuran (*vermenging*);
8. Pengaturan dan perlakuan yang berbeda terhadap benda yang berbeda;
9. Asas publisitas (*publiciteit*);
10. Sifat perjanjiannya sebagai perjanjian kebendaan (*zakelijke overeenkomst*).

2.8.3. Pembedaan Kebendaan

Menurut KUHPperdata, benda dapat dibedakan menjadi:

1. Benda-benda bertubuh/berwujud (*lichamelijke zaken*) dan benda tidak berwujud (*onlichamelijke zaken*) – Pasal 503 KUHPperdata

¹³² *Ibid.*, hal 22.

¹³³ Rachmadi Usman, *Op. Cit.*, hal. 40.

2. Benda-benda yang jika dipakai dapat habis (*Verbruikbaar*) dan benda-benda yang dipakai tidak dapat habis (*On-verbruikbaar*) - pasal 505 KUH Perdata.
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 buiten 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 yang dapat diganti (*wisseling zaken*) dan benda-benda yang tidak dapat diganti (*onwisseling zaken*).
8. benda-benda bergerak (*roerend zaken*) dan benda-benda tidak bergerak (*onroerend zaken*).

Pembedaan benda ke dalam benda bergerak dan benda tidak bergerak ini dibuat dengan tujuan untuk membedakan:

1. Cara Perolehannya (Melalui *Bezit*).
2. Cara Penyerahannya.
3. Cara Pembebanannya.
4. Mengenai Daluarsanya.

2.84. Penguasaan terhadap Benda

2.8.4.1. Bezit

Menurut Subekti, bezit adalah suatu keadaan lahir, di mana seorang menguasai suatu benda seolah-olah itu kepunyaannya sendiri, keadaan mana oleh hukum dilindungi, dengan tidak mempersoalkan hak milik atas benda itu sebenarnya ada pada siapa. Sementara itu Sri Soedewi Masjchoen Sofwan mengartikan bezit dengan mengacu kepada Pasal 529 KUH Perdata, yaitu: keadaan memegang atau menikmati sesuatu benda di mana seseorang menguasainya, baik sendiri ataupun dengan perantaraan orang lain, seolah-olah itu adalah kepunyaannya sendiri.¹³⁴

Bezit diatur dalam pasal 529 KUH Perdata. Menurut Pasal 529 KUH Perdata 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.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat diketahui bahwa bezit itu memberikan kedudukan kepada seseorang untuk menguasai suatu kebendaan, baik langsung maupun tidak langsung dengan perantaraan orang lain di mana yang bersangkutan seolah-olah bertindak sebagai pemilik dari kebendaan itu, sehingga orang menguasai suatu kebendaan mempunyai kewenangan untuk mempertahankan atau menikmati kebendaan yang dikuasainya bagaikan sebagai seorang pemilik kebendaan. Atas suatu benda yang tidak diketahui pemiliknya secara pasti, seorang pemegang kedudukan berkuasa dapat dianggap sebagai pemilik dari kebendaan tersebut. Untuk berada dalam kedudukan berkuasa, seseorang harus bertindak seolah-olah sebagai pemilik dari benda yang berada dalam kekuasaannya.¹³⁵

¹³⁴ Frieda husni hasbullah, *Op. Cit.*, hal.87

¹³⁵ Rachmadi Usman, *Op.Cit.*, hal. 141

Pada *bezit*, seseorang yang menguasai suatu benda belum tentu adalah pemiliknya yang sejati. Dalam pandangan masyarakat ia dianggap sebagai pemilik, karena secara nyata atau lahiriah tampak orang yang bersangkutan menguasai benda itu seperti seseorang pemilik tanpa memperhatikan apakah keadaan menguasai itu sesuai atau tidak dengan keadaan yuridisnya.

Dengan sendirinya seseorang yang menguasai atau menduduki suatu kebendaan, maka yang bersangkutan dianggap sebagai pemilik kebendaan yang berada dalam penguasaannya tersebut. Penguasaan atas kebendaan dimaksud bisa karena secara langsung terhadap kebendaan milik sendiri, atau karena secara tidak langsung melalui perantara orang lain. Pada prinsipnya siapa saja yang menguasai atau menduduki suatu kebendaan, maka yang bersangkutan dianggap sebagai pemiliknya. Dalam *bezit* tidak mempersoalkan siapa sesungguhnya pemilik sejati dari kebendaan itu. Artinya siapa saja yang menguasai atau menduduki suatu kebendaan, maka dianggaplah kebendaan itu miliknya sendiri. Pem-bezit-an terhadap suatu kebendaan oleh seseorang, melahirkan apa yang dinamakan dengan *bezitter*, yaitu orang yang mem-*bezit* suatu kebendaan.¹³⁶

2.8.4.2. Eigendom

Dalam hukum kebendaan perdata Barat, hak milik lebih dikenal dengan sebutan hak eigendom dan lazim disebut eigendom saja. Asal katanya *eigen*, yang berarti "diri sendiri" atau "pribadi", sedangkan *dom* berasal dari kata *domaniaal*, yang diartikan sebagai milik, dan istilah *domein* yang diartikan daerah atau wilayah atau milik negara.¹³⁷

Menurut prof. Subekti Eigendom adalah hak yang paling sempurna atas suatu benda. Seorang yang mempunyai hak eigendom (milik) atas suatu benda dapat berbuat apa saja dengan benda itu (menjual, menggadaikan, memberikan,

¹³⁶ *Ibid.* Hal. 142.

¹³⁷ *Ibid.*, hal. 183.

bahkan merusak), asal saja ia tidak melanggar undang-undang atau hak orang lain.¹³⁸

Hak milik diatur di dalam Pasal 570 KUH Perdata yang menyatakan bahwa 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 ganti rugi.

Dengan dikuasainya suatu benda berdasarkan hak milik, maka seorang pemegang hak milik diberikan kewenangan untuk menguasainya secara tenteram dan untuk mempertahankannya terhadap siapapun yang bermaksud untuk mengganggu ketentramannya dalam menguasai, memanfaatkan serta mempergunakan benda tersebut.¹³⁹

2.9. Hak Cipta

Hak Cipta diatur dalam undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Berdasarkan pasal 1 angka 1, Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut perundang-undangan yang berlaku.

Ciptaan menurut Pasal 1 angka 3, adalah hasil setiap karya Pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni atau sastra. Dilihat dari definisi tersebut, dapat diketahui bahwa di dalam ciptaan harus ada unsur keaslian. Keaslian disini berarti bahwa karya tersebut benar-benar ciptaan

¹³⁸ Subekti, *Op. Cit.*, hal. 69.

¹³⁹ Kartini Muljadi dan Gunawan Widjaya, *Op. Cit.*, hal. 191.

dari si pencipta. Tidak disyaratkan adanya kebaruan dalam suatu ciptaan, namun, hanya unsur keaslian saja. Artinya, tidak masalah, jika ternyata karya yang diciptakan oleh si pencipta itu bukan benar-benar karya yang baru, yang penting, karya tersebut benar-benar ciptaan dari si pencipta karya tersebut, bukan hasil karya pihak lain yang diakui sebagai hasil karya pencipta karya tersebut.

Pencipta menurut Pasal 1 angka 2, adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu Ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi. Secara lebih spesifik, definisi pencipta disebutkan dalam Pasal 2 sampai dengan pasal 11. Berdasarkan pasal 5 sampai dengan pasal 11, yang dimaksud dengan pencipta adalah sebagai berikut:

1. jika suatu ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh dua atau lebih, yang dianggap sebagai pencipta ialah orang yang memimpin sarena mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan itu dalam hal tidak ada orang tersebut yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang menghimpunnya dengan tidak mengurangi hak cipta masing-masing atas bagian ciptaannya itu.
2. jika suatu ciptaan yang dirancang seseorang diwujudkan dan dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, penciptanya adalah orang yang merancang ciptaan itu.
3. pemegang hak cipta adalah pihak yang untuk dan dalam dinasny ciptaan itu dikerjakan, kecuali ada perjanjian antara kedua pihak dengan tidak mengurangi hak pencipta apabila penggunaan ciptaan itu diperluas sampai keluar hubungan dinas.
4. jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan pihak yang membuat karya cipta itu dianggap sebagai pencipta dan pemegang hak cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua pihak.

5. jika suatu badan hukum mengumumkan bahwa ciptaan berasal dari padanya dengan tidak menyebutkan seseorang sebagai penciptanya, badan hukum tersebut dianggap sebagai penciptanya, kecuali jika terbukti sebaliknya.

2.9.1. Hak Di Dalam Hak Cipta

1. Hak Eksklusif

Berdasarkan pengertian hak cipta yang diatur dalam Pasal 1 angka 1, dapat diketahui bahwa hak cipta adalah hak eksklusif. Keberadaan hak eksklusif ini melekat erat kepada pemiliknya atau pemegangnya yang merupakan kekuasaan pribadi atas ciptaan yang bersangkutan.

Oleh karena itu tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak cipta kecuali atas izin pemegangnya. Hal ini dilatarbelakangi oleh pemikiran, bahwa untuk menciptakan sesuatu ciptaan merupakan pekerjaan yang tidak mudah dilakukan. Menciptakan sesuatu ciptaan diawali dengan mencari inspirasi lebih dahulu dan setelah mendapatkan inspirasi kemudian menggunakan sebuah pemikiran untuk dapat mewujudkan ciptaan tersebut. Dengan latar belakang tersebut orang lain tidak boleh langsung meniru atau menjiplak suatu ciptaan karena setiap ciptaan selalu ada penciptanya. Kalau hendak meniru sebuah ciptaan maka harus ada sopan-santunnya yaitu harus permissi atau minta izin dulu dari pemiliknya (penciptanya).¹⁴⁰

2. Hak Ekonomi

Hak ekonomi adalah hak untuk memperoleh keuntungan ekonomi atas suatu ciptaan. Hak ekonomi ini timbul sebagai konsekuensi dari hak eksklusif yang dimiliki oleh suatu hak cipta. Dengan adanya hak eksklusif ini, maka

¹⁴⁰ Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 44.

seseorang bebas untuk memberdayakan ciptaan yang dimilikinya. Pemegang hak cipta dapat dengan leluasa untuk memperbanyak, menjual, atau menyewakan ciptaannya kepada pihak lain.

Pemegang hak cipta juga memberi izin kepada pihak lain untuk memproduksi, memperbanyak dan menjual hasil salinan ciptaan adalah bukan semata-mata karena perbuatan memberi izin saja melainkan pencipta/pemegang hak cipta juga bertujuan untuk memperoleh keuntungan dari perbuatan tersebut. Hal ini memang wajar pencipta/pemegang hak cipta ikut serta mendapat bagian keuntungan, karena pihak yang diberi izin mendapatkan keuntungan dari penerimaan izin tersebut.¹⁴¹

3. Hak Moral

Berbicara tentang hak cipta tidak dapat dilepaskan dari masalah moral karena di dalam hak cipta itu sendiri melekat hak moral sepanjang jangka waktu perlindungan hak cipta masih ada. Masalah moral muncul disebabkan pada dasarnya setiap orang mempunyai keharusan untuk menghormati atau menghargai karya cipta orang lain. Orang lain tidak dapat dengan sesuka hatinya mengambil maupun mengubah karya cipta seseorang menjadi atas namanya.¹⁴² Hak moral ini sifatnya melekat pada si penciptanya dan tidak dapat dialihkan kepada siapapun juga. Meskipun pemegang hak cipta dari suatu ciptaan, bukanlah lagi si penciptanya, namun, hak moral akan terus melekat pada si pencipta ciptaan tersebut.

Ketentuan Hak moral diatur di dalam Pasal 24, 25, 26. Berdasarkan ketiga pasal tersebut, hak moral yang dimiliki oleh pemegang hak cipta adalah:

- a. Pencipta atau ahli warisnya berhak menuntut pemegang hak cipta: supaya nama pencipta tetap dicantumkan dalam ciptaannya.

¹⁴¹ *Ibid.*, hal. 45.

¹⁴² *Ibid.*, hal. 46.

- b. Suatu ciptaan tidak boleh diubah walaupun hak ciptanya telah diserahkan kepada pihak lain kecuali dengan persetujuan pencipta atau ahli warisnya.
- c. Pencipta tetap berhak mengadakan perubahan pada ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat.
- d. Dalam informasi elektronik tentang informasi manajemen hak pencipta tidak boleh ditiadakan atau diubah.
- e. Hak cipta atas suatu ciptaan tetap berada ditangan pencipta selama kepada pembeli ciptaan itu tidak diserahkan seluruh hak ciptanya oleh pencipta.
- f. Hak cipta yang dijual sebagian atau seluruhnya tidak dapat dijual lagi untuk kedua kalinya oleh penjual yang sama.

2.9.2. Sifat Hak Cipta

Hak Cipta memiliki sifat-sifat sebagai berikut:¹⁴³

1. Hak Cipta adalah hak khusus

Dari definisi Hak Cipta dalam Undang-undang Hak Cipta disebutkan bahwa Hak Cipta adalah hak khusus; diartikan sebagai hak khusus karena Hak Cipta hanya diberikan kepada pencipta atau Pemilik/Pemegang Hak, dan orang lain dilarang menggunakannya kecuali atas izin pencipta selaku Pemilik Hak, atau orang yang menerima hak dari pencipta tersebut (Pemegang Hak), dan bahwa orang lain tersebut dikecualikan dari penggunaan hak tersebut.

2. Hak Cipta berkaitan dengan kepentingan umum

¹⁴³ Suyud Margono, *Aspek Hukum Komersialisasi Aset intelektual*, (Bandung: Nuansa Aulia, 2010), hal.14

Hak Cipta merupakan hak khusus yang istimewa. Tetapi ada pembatasan-pembatasan tertentu yaitu bahwa Hak Cipta juga harus memperhatikan kepentingan masyarakat yang juga turut memanfaatkan ciptaan seseorang. Secara umum, Hak Cipta atas suatu ciptaan tertentu yang dinilai penting demi kepentingan umum dibatasi penggunaannya sehingga terdapat keseimbangan yang serasi antara kepentingan individu dan kepentingan masyarakat. Contoh: seorang mahasiswa boleh memfotokopi sebagian halaman dari sebuah buku tanpa izin pengarangnya selama perbuatan tersebut adalah untuk kegiatan belajar/pendidikan yang bersangkutan dan tidak dikomersilkan.

3. Hak Cipta dapat beralih maupun dialihkan

Pasal 3 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta menyebutkan bahwa Hak Cipta dianggap sebagai benda bergerak. Ketentuan ini membuat ketentuan hukum benda bergerak berlaku bagi hak cipta. Seperti halnya bentuk-bentuk benda bergerak lainnya, Hak Cipta juga dapat beralih atau dialihkan, baik sebagian maupun dalam keseluruhannya (Pasal 3). Pengalihan yang dimaksudkan disini, yaitu hanya terhadap hak ekonominya saja, bukan berarti hak moral dari hak cipta dapat dialihkan juga.

Pengalihan dalam Hak Cipta ini dikenal dengan dua macam cara, yaitu:

- a. *'transfer'*: merupakan pengalihan Hak Cipta yang berupa pelepasan hak kepada pihak/orang lain, misalnya karena pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian jual-beli, dan sebagainya
- b. *'assignment'*: merupakan pengalihan Hak Cipta dari suatu pihak kepada pihak lain berupa pemberian izin/persetujuan untuk pemanfaatan Hak Cipta dalam jangka waktu tertentu, misalnya perjanjian lisensi

4. Hak Cipta dapat dibagi atau diperinci (*divisibility*):

Berdasarkan praktik-praktik pelaksanaan Hak Cipta dan juga norma '*Principle of Specification*' dalam Hak Cipta, maka Hak Cipta dibatasi oleh:

- a. waktu: misalnya lama produksi suatu barang sekian tahun.
- b. jumlah: misalnya jumlah produksi barang sekian unit dalam satu tahun,
- c. geografis: contohnya sampul kaset bertuliskan "*For Sale In Indonesia Only*", atau slogan "Bandung Euy".

2.9.3. Ciptaan yang dilindungi dan jangka waktu perlindungannya

Sejalan dengan pengertian ciptaan pada Pasal 1 undang-undang Hak Cipta, ruang lingkup ciptaan berada dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Maka, berdasarkan pada hal tersebut, Pasal 12 undang-undang hak Cipta mengatur ciptaan yang dilindungi hanyalah berdasarkan pada ketiga hal tersebut, yang meliputi:

- a. buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (*lay out*) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
- g. arsitektur;

- h. peta;
- i. seni batik;
- j. fotografi;
- k. sinematografi;
- l. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, *database*, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan. Ciptaan ini dilindungi sebagai Ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan asli.

Dalam hal berlakunya hak cipta tidaklah sama antara ciptaan yang satu dengan ciptaan yang lainnya karena dipengaruhi oleh sifat dari ciptaan itu sendiri. Ada dua macam sifat ciptaan, yaitu ciptaan yang bersifat asli (*original*) dan yang bersifat turunan (*derivatif*). Ciptaan yang *original* dalam UU Hak Cipta 2002 diatur masa berlakunya lebih lama dari yang *derivatif*, sebagai berikut:

1. Ciptaan yang berifat original

Masa berlaku hak cipta untuk ciptaan yang bersifat asli berlaku selama hidup pencipta dan terus berlangsung 50 tahun setelah pencipta meninggal dunia. Apabila penciptanya terdiri lebih dari satu orang, maka masa berlaku hak cipta dihitung pada pencipta yang meninggal paling akhir dan terus berlangsung hingga 50 tahun sesudah pencipta tersebut meninggal dunia.

Adapun ciptaan yang bersifat *original* sebagaimana ditetapkan dalam Pasal 29 Ayat (1) UU Hak Cipta 2002 adalah:

- b. buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lainnya,
- c. drama atau drama musikal, tari, koreografi
- d. segala bentuk seni rupa, seperti seni lukis, seni pahat, dan seni patung,

- e. seni batik,
- f. lagu atau musik dengan atau tanpa teks,
- g. arsitektur,
- h. ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya,
- i. alat peraga,
- j. peta,
- k. terjemahan, tafsir, saduran dan bunga rampai.

2. Ciptaan yang derivatif

Masa berlaku hak cipta untuk ciptaan yang bersifat turunan selama 50 tahun sejak pertama kali diterbitkan (Pasal 30 Ayat (1) dan Ayat (2) UU Hak Cipta), yaitu :

- a. program komputer,
- b. sinematografi,
- c. fotografi,
- d. database,
- e. karya hasil pengalihwujudan, dan
- f. perwajahan karya tulis.

3. Badan hukum sebagai pemegang hak cipta

Berdasarkan Pasal 30 Ayat (3) UU Hak Cipta, semua jenis ciptaan baik ciptaan yang bersifat *original* maupun *derivatif*, apabila pemegang hak ciptanya adalah suatu badan hukum maka perlindungannya berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali ciptaan diumumkan. Badan hukum pada dasarnya tidak dapat menjadi pencipta, pencipta yang sebenarnya adalah pekerja dari

badan hukum tersebut atau pihak lain yang menyerahkan ciptaannya kepada badan hukum tersebut untuk diumumkan. Badan hukum hanya dianggap sebagai pencipta apabila ada ciptaan yang diumumkannya dan ciptaan itu merupakan hasil karyanya (Pasal 9 UU Hak Cipta).

2.10. Lisensi

2.10.1. Lisensi di dalam Hak Cipta

Di dalam Hak Cipta terdapat hak eksklusif dan hak ekonomi. Sejalan dengan pemikiran tersebut, pihak pencipta/ pemegang hak cipta mempunyai hak untuk memberi izin kepada pihak lain untuk mengumumkan atau menggandakan ciptaan dan pemberian izin tersebut tidak dapat dilepaskan dari masalah keuntungan dari penggunaan hak cipta. Pemberian izin dari pencipta/pemegang hak cipta kepada orang lain itulah yang disebut lisensi.

Secara umum lisensi dapat diartikan sebagai memberi kuasa untuk menggunakan karya cipta, memberi ijin untuk melakukan atau menggunakan sesuatu; sanksi resmi, memberi ijin, atau memberi kuasa untuk melakukan, menggunakan atau menjual sesuatu. Atau secara singkat lisensi dapat didefinisikan sebagai pemberian hak atas kepemilikan (property) tanpa mengalihkannya.¹⁴⁴

Dalam *Black's Law Dictionary* lisensi ini diartikan sebagai:¹⁴⁵

A personal privilege to do some particular act or series of acts....

atau

The permission by competent authority to do an act which, without such permission would be illegal, a trespass, a tort, or otherwise would not allowable.

Ini berarti lisensi selalu dikaitkan dengan kewenangan dalam bentuk privilege untuk melakukan sesuatu oleh seseorang atau suatu pihak tertentu.

¹⁴⁴ Ika Riswanti Putranti, *Op. Cit.*, hal. 103

¹⁴⁵ Bryan A. Gardner, *Op. Cit.*, hal. 931.

Black's Law Dictionary, mengatakan bahwa pengertian *Licensing* adalah:

The sale of a license permitting the use of patents, trademarks, or the technology to another firm.

Dapat kita tarik suatu kesimpulan bahwa makna lisensi secara tidak langsung sudah bergeser ke arah “penjualan” izin (*privilege*) untuk mempergunakan paten, hak atas merek (khususnya merek dagang) atau teknologi (di luar perlindungan paten = rahasia dagang) kepada pihak lain. Sampai sejauh inipun sesungguhnya lisensi masih dikaitkan dengan kewenangan dalam bentuk *privilege* tersebut yang diberikan oleh negara untuk menggunakan dan memanfaatkan paten, rahasia dagang maupun teknologi tertentu. Dengan rumusan tersebutpun dapat kita tarik suatu kesimpulan bahwa lisensi merupakan hak *privilege* yang bersifat komersial, dalam arti kata memberikan hak dan kewenangan untuk memanfaatkan paten maupun merek dagang atau teknologi yang dilindungi secara ekonomis.

Pasal 1 angka 14 Undang-undang Hak Cipta menyebutkan bahwa Lisensi adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu.

Gunawan Widjaja mengatakan bahwa lisensi merupakan suatu bentuk pemberian izin untuk memanfaatkan suatu Hak atas Kekayaan Intelektual, yang dapat diberikan oleh pemberi lisensi kepada penerima lisensi agar penerima lisensi dapat melakukan suatu bentuk kegiatan usaha, baik dalam bentuk teknologi atau pengetahuan (*knowhow*) yang dapat dipergunakan untuk memproduksi menghasilkan, menjual, atau memasarkan barang (berwujud) tertentu, maupun yang akan dipergunakan untuk melaksanakan kegiatan jasa tertentu, dengan mempergunakan Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan tersebut. Untuk keperluan tersebut penerima lisensi diwajibkan untuk memberikan kontra prestasi dalam bentuk pembayaran royalti yang dikenal juga dengan *license fee*.¹⁴⁶

¹⁴⁶ Gunawan Widjaja, *Lisensi*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2003), hal. 11.

Bagi pencipta yang mampu memproduksi hasil karya ciptanya dalam jumlah banyak, kemungkinan tidak akan memberikan lisensi kepada pihak lain. Sebaliknya, apabila kemampuan produksi atas hasil ciptaannya terbatas, namun, peminat akan hasil ciptaannya banyak serta ada pihak lain yang bersedia untuk memperbanyak ciptaannya tersebut, maka akan terbuka kemungkinan untuk memberikan lisensi kepada pihak yang bersedia memperbanyak ciptaannya tersebut. Karena pencipta tidak mungkin mampu dapat mengelola sendiri mulai dari mencari bahan baku, memproduksi, memasarkan, penagihan, sampai masalah administrasinya.

Menurut Nicolas S. Gikkas dalam *International Licensing of Intellectual Property: The Promise and The Peril* sebagaimana yang dikutip oleh Gunawan Widjaja, bahwa ada beberapa pertimbangan mengapa seorang pengusaha memilih pemberian lisensi dalam upaya pengembangan usahanya yaitu:¹⁴⁷

1. lisensi menambah sumber daya pengusaha pemberi lisensi secara tidak langsung.
2. lisensi memungkinkan perluasan wilayah usaha secara tidak terbatas;
3. lisensi memperluas pasar dari produk hingga dapat menjangkau pasar yang semula berada di luar pangsa pasar pemberi lisensi;
4. lisensi mempercepat proses pengembangan usaha bagi industri- industri padat modal dengan menyerahkan sebagian proses produksi melalui teknologi yang dilisensikan;
5. melalui lisensi, penyebaran produk juga menjadi lebih mudah dan terfokus pada pasar.
6. melalui lisensi sesungguhnya pemberi lisensi dapat mengurangi tingkat kompetisi hingga pada suatu batas tertentu.

¹⁴⁷ *Ibid.*, hal. 15-16.

7. melalui lisensi, pihak pemberi lisensi maupun pihak penerima lisensi dapat melakukan *trade off* (atau barter) teknologi. Ini berarti para pihak mempunyai kesempatan untuk mengurangi biaya yang diperlukan untuk memperoleh suatu teknologi yang diperlukan.
8. lisensi memberikan keuntungan dalam bentuk nama besar dan *goodwill* dari pemberi lisensi.
9. pemberian lisensi memungkinkan pemberi lisensi untuk sampai pada batas tertentu melakukan kontrol atas pengelolaan jalannya kegiatan usaha yang dilisensikan tanpa harus mengeluarkan biaya yang besar.

2.10.2. Lisensi sebagai Perjanjian

Pasal 45 ayat (1) Undang-undang Hak Cipta mengatakan bahwa Pemegang Hak Cipta berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2. Pasal ini mengesakan bahwa lisensi diberikan kepada pihak lain selaku penerima lisensi dengan melalui perjanjian. Karena bentuknya perjanjian, maka untuk syarat sahnya wajib memenuhi syarat-syarat sahnya perjanjian yang ditetapkan oleh Pasal 1320 KUH Perdata, yaitu:

- a. adanya kata sepakat
- b. memiliki kecakapan
- c. hal tertentu
- d. sebab yang halal

Karena bersifat perjanjian, maka dalam lisensi sifatnya berlawanan dari hukum kebendaan yaitu bersifat terbuka. Hukum perjanjian dikatakan bersifat terbuka, karena dalam hukum perjanjian dikenal adanya asas konsensualitas dan asas kebebasan berkontrak. Asas konsensualitas mewakili kewenangan subjektif,

yang berhubungan dengan pihak- pihak yang berhak dan berwenang untuk membuat perjanjian; dan asas kebebasan berkontrak mewakili bentuk atau isi dari perjanjian yang dibuat. Asas konsensualitas menemukan dasarnya pada rumusan Pasal 1320 angka 1 Kitab Undang-undang Hukum Perdata. Dengan adanya asas konsensualitas, pada dasarnya suatu perjanjian yang dibuat antara dua orang atau lebih telah mengikat, dan karenanya telah melahirkan kewajiban bagi salah satu atau lebih pihak dalam perjanjian tersebut, segera setelah orang-orang tersebut mencapai kesepakatan atau konsensus, meskipun kesepakatan tersebut telah dicapai secara lisan semata-mata. Ini berarti pada prinsipnya perjanjian yang mengikat dan berlaku sebagai perikatan bagi para pihak yang berjanji tidak memerlukan formalitas, walau demikian, dalam hal-hal tertentu, untuk menjaga kepentingan pihak debitor (atau yang berkewajiban untuk memenuhi prestasi) diadakanlah bentuk-bentuk formalitas, atau dipersyaratkan adanya suatu tindakan nyata tertentu.¹⁴⁸

Maka asas kebebasan berkontrak mendapatkan dasar eksistensinya dalam rumusan Pasal 1320 angka 4 Kitab Undang-undang Hukum Perdata. 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. Ketentuan Pasal 1337 Kitab Undang-undang Hukum Perdata yang menyatakan bahwa, suatu sebab adalah terlarang, apabila dilarang oleh undang-undang, atau apabila berlawanan dengan kesusilaan baik atau ketertiban umum, memberikan gambaran umum kepada kita semua, bahwa pada dasarnya semua perjanjian dapat dibuat dan diselenggarakan oleh setiap orang. Hanya perjanjian yang mengandung prestasi atau kewajiban pada salah satu pihak yang melanggar undang-undang kesusilaan dan ketertiban umum saja yang dilarang.¹⁴⁹

¹⁴⁸ Kartini muljadi dan Gunawan Widjaja, *Op. Cit.*, hal. 18.

¹⁴⁹ *Ibid.*, hal. 19.

Dengan demikian berdasarkan pada sifat dari kedua asas konsensualitas dan asas kebebasan berkontrak, maka hukum perjanjian bersifat terbuka. Demikian pula halnya dengan pemberian lisensi yang berdasarkan pada perjanjian, dimana para pihak pemberi lisensi berhak memberikan lisensi atas ciptaannya kepada pihak manapun dan kedua belah pihak ini berhak untuk menentukan isi perjanjiannya selama sesuai dengan ketentuan undang-undang.

Selain itu, mengacu pada Pasal 45 ayat (1) Undang-undang hak Cipta, Perjanjian lisensi juga harus dibuat dalam bentuk perjanjian tertulis. Hal ini untuk memudahkan pembuktian adanya perjanjian lisensi hak cipta. Meskipun menurut Pasal 1332 KUHPdata tidak ada ketentuan yang mengharuskan perjanjian dibuat dalam bentuk tertulis, namun pada dasarnya perjanjian yang berbentuk tulisan sengaja dibuat oleh mereka memang untuk kepentingan pembuktian apabila di kemudian hari timbul sengketa, akan lebih mudah membuktikan peristiwanya. Dengan menunjukkan surat perjanjian akan diketahui tentang peristiwa yang telah terjadi pada waktu yang lalu. Mudahnya pembuktian dengan surat tersebut apabila dibandingkan dengan perjanjian yang dibuat secara lisan, karena pembuktiannya dengan saksi bukan hal yang mudah dilakukan.

2.10.3. End User License Agreement (EULA) dan Term of Service (ToS)

End User License Agreement atau yang biasa disingkat dengan EULA adalah perjanjian hukum antara pembuat atau penjual program komputer dengan pembeli/pemakai program komputer tersebut. Walaupun pada dasarnya berbeda-beda antara EULA suatu program komputer, namun ada persamaan mendasar, terutama pada pengaturan mengenai definisi, lisensi, batasan penggunaan, hak cipta, dan garansi.¹⁵⁰ EULA pada dasarnya hanya melisensikan suatu program komputer kepada pembeli. Pembeli tidak memiliki program tersebut, hanya melisensi saja.

EULA pada awalnya bersifat sangat sederhana, hanya mengatur mengenai garansi dan peringatan untuk tidak membuat salinan atau mendistribusikan

¹⁵⁰ *EULA Definition*, <<http://www.linfo.org/eula.html>>, diakses 19 Nopember 2011.

kembali program komputer tersebut. Namun, pada saat ini, apa yang diatur di dalam EULA jauh lebih luas. EULA pada saat ini dapat berisikan peraturan yang menguntungkan atau melindungi kepentingan dari si pembuat program komputer tersebut. Misalnya, pihak pengembang program komputer diperbolehkan untuk mengakses data pribadi dari pengguna program komputer tanpa adanya pemberitahuan terlebih dahulu, atau bahkan melarang pengguna untuk mengeluh kepada publik apabila merasa tidak puas terhadap program komputer yang digunakannya.¹⁵¹

Sedangkan term of Services atau yang biasa disingkat ToS adalah suatu peraturan yang mengatur mengenai syarat-syarat seseorang dalam menggunakan suatu layanan. Jika, EULA mengatur mengenai kewenangan yang dimiliki oleh pembuat program komputer terhadap penggunanya, maka ToS mengatur mengenai syarat-syarat penggunaan suatu layanan yang disediakan oleh penyelenggara layanan. Jika dikaitkan dengan permainan online, maka EULA mengatur mengenai apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh pemain permainan online terkait dengan lisensi terhadap program permainan online tersebut. Sedangkan ToS mengacu kepada aturan dalam menggunakan layanan permainan online tersebut.

Di dalam sebuah permainan online terdapat EULA dan ToS. Baik EULA atau ToS merupakan perjanjian tertulis yang harus disetujui oleh pengguna program komputer atau pemain permainan online sebelum mereka dapat memainkan permainan tersebut. EULA atau ToS ini pada umumnya dibuat dan ditentukan secara sepihak oleh pembuat atau penyedia layanan permainan online, klausula yang dibuat pada umumnya juga bersifat melindungi kepentingan dari pembuat atau penyedia layanan permainan online tersebut. Klausula di dalam EULA atau ToS pada umumnya tidak dapat di negosiasikan dan pemain hanya dapat memilih untuk menyetujui atau tidak klausula di dalam EULA atau ToS tersebut. Pemain permainan online harus menyetujui dan mematuhi ketentuan yang ada di dalam EULA atau ToS jika ingin memasang dan memainkan permainan online tersebut pada perangkat mainannya. Jika pemain tidak

¹⁵¹ *Ibid.*

menyetujui, maka pemain tidak dapat memasang dan memainkan permainan online tersebut pada perangkat permainannya.

EULA pada umumnya berupa clickwrap agreement, yaitu suatu bentuk perjanjian yang mengharuskan pengguna program komputer melakukan klik pada tombol atau ikon yang menyatakan persetujuan atas perjanjian tersebut. Clickwrap agreement ini umumnya dapat ditemukan pada saat pemasangan suatu program komputer. Tanpa melakukan klik pada tombol atau ikon yang menyatakan persetujuan, maka pengguna program komputer tersebut tidak dapat melanjutkan pemasangan program komputer tersebut. Dengan melakukan klik pada tombol atau ikon yang menyatakan persetujuan, maka pengguna program komputer tersebut dianggap telah membaca dan menyetujui apa yang tercantum di dalam EULA. Persetujuan pengguna program komputer ini sifatnya mengikat, karena EULA pada dasarnya sama dengan perjanjian tertulis dalam bentuk digital, dimana persetujuan yang dilakukan oleh pengguna komputer dengan melakukan klik pada tombol atau ikon yang menyatakan persetujuan berfungsi sebagaimana layaknya tandatangan digital.¹⁵²

Keberadaan EULA sendiri kerap menimbulkan kontroversi. Sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa EULA atau ToS pada umumnya dibuat secara sepihak dibuat dan ditentukan secara sepihak oleh pembuat atau penyedia layanan permainan online. Dengan demikian, pembuat atau penyedia layanan permainan online dapat dengan bebas menentukan apa saja yang diperjanjikan dalam perjanjian lisensi tersebut. Pada umumnya yang diperjanjikan adalah hal-hal yang melindungi kepentingan pembuat atau penyedia layanan permainan online atas permainan online tersebut. Namun, tidak jarang berisikan perjanjian yang merugikan pemain permainan online tersebut. Misalnya, perjanjian yang mengizinkan penyedia layanan permainan online untuk mengumpulkan informasi dan data pribadi para pemainnya atau memasang *spyware* (program mata-mata)¹⁵³ tanpa perlu adanya persetujuan dari penggunanya.

¹⁵² Alex Eckelberry, *Who's Afraid of the Big Bad Eula?*, <<http://www.gfi.com/blog/whos-afraid-of-the-big-bad-eula/>>

¹⁵³ Spyware adalah program yang secara rahasia merekam kegiatan seorang pengguna komputer. Hasil rekaman kegiatan ini, akan dikirimkan kembali secara otomatis ke komputer pihak yang

Sebagai contoh adalah masalah yang menyangkut perjanjian EULA pada program komputer bernama Origin yang diciptakan oleh EA. Origin merupakan sebuah program komputer yang memungkinkan seseorang membeli dan mengunduh suatu judul video game, yang dikembangkan oleh EA, kedalam perangkat komputernya. Program ini juga memungkinkan pemain untuk, terhubung dengan sesama pemain, melihat apa yang sedang dimainkan oleh pemain lain, menciptakan komunitas dan memfasilitasi modus permainan online antar pemain, pada permainan yang dikembangkan oleh EA.¹⁵⁴ Misalnya pada permainan Battlefield 3. Battlefield 3 adalah permainan populer¹⁵⁵ untuk perangkat PC, XBOX360, dan PlayStation 3, yang memiliki fitur multyplayer online. Fitur multyplayer online ini sangat digemari, sehingga tercatat jutaan orang dari seluruh dunia memainkan permainan Battlefield 3 dengan modus online. Guna memainkan permainan ini dengan modus Online, Pemain harus memasang Origin.

Permasalahan timbul ketika di dalam EULA dari program origin terdapat klausula yang membolehkan EA untuk mengumpulkan, menyimpan, menggunakan, dan mentransmisikan data-data pribadi pemain. EA berhak menggunakan data tersebut untuk kepentingan pemasaran dan meningkatkan pelayanan atas produk dan jasa yang ditawarkan. EA juga berhak membagi data tersebut kepada penyedia jasa pihak ketiga yang memiliki hubungan dengan

menyediakan/memasang spyware tersebut ketika si pengguna komputer terhubung dengan jaringan internet. Spyware pada umumnya digunakan untuk kegiatan yang melanggar hukum, seperti mencuri nama pengguna dan password, serta mengambil informasi bank dan data kartu kredit si pengguna komputer. Namun, tidak jarang juga spyware digunakan untuk kegiatan promosi dan sebagai program pengawas penggunaan dari suatu lisensi. (Lebih lanjut lihat: Mike Barwise, *What is spyware?*, <<http://www.bbc.co.uk/webwise/guides/about-spyware>>)

¹⁵⁴ Andy Katkin, *Electronic Arts Launches Origin*, <<http://www.ea.com/news/electronic-arts-launches-origin>>

¹⁵⁵ Battlefield 3 diluncurkan pada Oktober 2011, dimana pada minggu pertama penjualannya tercatat lima juta kopi laku terjual. Pada bulan November 2011, diumumkan bahwa delapan juta kopi telah terjual. Hal ini disampaikan oleh Eric Brown, selaku *chief financial officer* dari EA selaku pengembang dari battlefield 3. Jumlah ini, masih akan terus bertambah kedepannya, dimana EA telah mengirimkan dua belas juta kopi kepada para *retailer* di seluruh dunia. (Lebih lanjut lihat: Jake Denton, *Battlefield 3 ships 12 million copies Huge sales for EA's shooter*, <<http://www.computerandvideogames.com/327893/battlefield-3-ships-12-million-copies/>>, diakses 19 Nopember 2011.)

EA.¹⁵⁶ Lebih lanjut, EULA dari program Origin ini juga membolehkan EA untuk memonitor komunikasi yang terjadi antar pemain dan juga membuka semua informasi pengguna yang dirasakan perlu dalam kaitannya untuk menjaga perjanjian lisensi, terpenuhinya aturan hukum, menjaga hak dan kepentingan dari EA.¹⁵⁷ Dengan adanya klausula tersebut banyak pemain yang merasa keberatan karena merasa privasinya telah dilanggar oleh EA. Para pemain merasa bahwa EA bisa melakukan apapun untuk mendapatkan data pribadi mereka, termasuk dengan menggunakan atau memasang spyware pada perangkat komputer mereka dan bebas melakukan apapun terhadap data pribadi mereka, termasuk menjualnya kepada pihak ketiga. Hal inilah yang lantas memicu kemarahan dan protes keras dari para pemain.¹⁵⁸ EA sendiri menyatakan di dalam EULA tersebut, apabila pemain tidak ingin EA untuk mengumpulkan, menyimpan, menggunakan, dan mentransmisikan data-data pribadi pemain, maka pemain disarankan untuk tidak memasang program Origin ini. Namun, hal ini tentunya akan menjadi dilema bagi

¹⁵⁶ Hal ini terdapat didalam bagian dua yang mengatur mengenai Consent to Collection and Use of Data, yang dinyatakan sebagai berikut:

You agree that EA may collect, use, store and transmit technical and related information that identifies your computer (including the Internet Protocol Address), operating system, Application us age (including but not limited to successful installation and/or removal), software, software usage and peripheral hardware, that may be gathered periodically to facilitate the provision of software updates, dynamically served content, product support and other services to you, including online services. EA may also use this information combined with personal information for marketing purposes and to improve our products and services. We may also share that data wit h our third party service providers in a form that does not personally identify you. IF YOU DO NOT WANT EA TO COLLECT, USE, STORE, TRANSMIT OR DISPLAY THE DATA DESCRIBED IN THIS SECTION, PLEASE DO NOT INSTALL OR USE THE APPLICATION. This and all other data provided to EA and/ or collected by EA in connection with your installation and use of this App lication is collected, used, stored and transmitted in accordance with EA's Privacy Policy located at www.ea.com. To the extent that anything in this secti on conflicts with the terms of EA's Privacy Policy, the terms of the Privacy Policy shall control.

¹⁵⁷ Hal ini terdapat didalam bagian tiga yang mengatur mengenai Application Communications and Conduct/Privacy Settings, yang dinyatakan sebagai berikut:

EA reserves the right to monitor communications on the Application and disclose any information EA deems necessary to (i) ensure your compliance with this License; (ii) satisfy any applicable law, r egulation or legal process; (iii) protect the rights, property and interests of EA, its employees or the public. EA also reserves the right to edit, refuse to transfer and/or to remove any information or materials, in whole or in part, in EA's sole discretion.

¹⁵⁸ EA Origin "Spyware" Issue: Silently boycotting will fail as it always has. Instead: Raise awareness that this is unacceptable, <http://www.reddit.com/r/gaming/comments/js51f/ea_origin_spyware_issue_silently_boycotting_will/, diakses 19 Nopember 2011.> , diakses 19 Nopember 2011.

para pemain, dimana pemain tentunya tidak akan dapat memainkan modus permainan online dari permainan yang dimainkannya.

Beberapa permainan dari EA mengandalkan fitur Online Multyplayer, seperti halnya Battlefield 3. Tanpa melakukan pemasangan program Origin, tentunya mustahil bagi para pemain untuk dapat menikmati fitur tersebut. Selaku permainan yang populer, tentunya banyak yang memainkan Battlefield 3 dan merasa keberatan dengan klausula di dalam EULA program Origin. Hal ini kemudian mengundang protes keras dari para pemain dari seluruh dunia, namun yang paling keras menentang mengenai kebijakan EA ini datang dari para pemain di Jerman.¹⁵⁹ Atas protes keras yang dilancarkan oleh para pemain dari seluruh dunia, EA akhirnya merevisi klausula EULA atas program Origin mereka, dengan menyatakan bahwa EA tidak akan menjual data pribadi para pemainnya kepada pihak ketiga dan juga tidak akan pernah menggunakan atau memasang spyware pada perangkat komputer para pemainnya. EA juga tidak akan membagikan data pribadi para pemainnya dengan pihak lain tanpa seizin dari pemain yang bersangkutan, kecuali pada keadaan mendesak sebagaimana yang diatur menurut hukum yang berlaku atau untuk menjaga hak-hak atas hukum dari EA.¹⁶⁰ EA juga

¹⁵⁹ Di Jerman, pelanggaran privasi yang dilakukan oleh EA terhadap pemainnya ini menjadi masalah serius. Dimana protes tidak hanya dilakukan oleh para pemain melalui forum-forum Internet saja, namun juga telah diberitakan secara luas oleh berbagai media di Jerman, baik media online ataupun media cetak. Retailer di Jerman juga menerima pengembalian permainan Battlefield 3 dari para pemain yang telah membeli dan merasa keberatan dengan klausula EULA di dalam program Origin. (Lebih lanjut lihat: <<http://www.overclock.net/t/1155275/various-battlefield-3-outrage-in-germany>>, diakses 19 Nopember 2011.)

¹⁶⁰ Hal ini tercantum pada bagian dua mengenai *Consent to Collection and Use of Data*, yang telah direvisi sehingga berbunyi sebagai berikut:

EA knows that you care how information about you is collected, used and shared, and we appreciate your trust that we will do so carefully and sensibly. Information about our customers is an important part of our business, and EA would never sell your personally identifiable information to anyone, nor would it ever use spyware or install spyware on users' machines. We and agents acting on our behalf do not share information that personally identifies you without your consent, except in rare instances where disclosure is required by law or to enforce EA's legal rights.

In addition to information that you give EA directly, EA collects non-personally identifiable (or anonymous) information for purposes of improving our products and services, providing services to you, facilitating the provision of software updates, dynamically served content and product support as well as communicating with you. The non-personally identifiable information that EA collects includes technical and related information that identifies your computer (including the Internet Protocol Address) and operating system, as well as information about your Application

menghilangkan klausula yang membolehkan EA untuk memonitor komunikasi yang terjadi antar pemain dan juga membuka semua informasi pengguna yang dirasakan perlu. Selain itu EA juga menghilangkan klausula yang mengatakan jika pemain tidak setuju dengan klausula di dalam EULA, pemain disarankan untuk tidak memasang program Origin.¹⁶¹

Permasalahan lain yang terkait dengan EULA adalah penempatan EULA yang berada di dalam program komputer atau di dalam suatu permainan itu sendiri. EULA biasanya baru dapat dibaca oleh pemain, ketika pemain hendak memasang program komputer atau permainan tersebut pada perangkat komputernya. Dengan ditematkannya EULA didalam suatu program komputer atau permainan, berarti seorang pemain harus terlebih dahulu memiliki program komputer atau permainan yang hendak dipasang pada perangkat komputernya, dengan membeli atau mengunduhnya. Artinya, seseorang telah mengeluarkan biaya terlebih dahulu untuk memiliki program komputer atau permainan tersebut, terlepas apakah akan menyetujui atau tidak klausula di dalam EULA. Namun, saat ini banyak pengembang program komputer atau permainan yang mencantumkan EULA di websitenya untuk dapat dibaca terlebih dahulu, sebelum seseorang memutuskan untuk membeli suatu program komputer atau permainan.

2.10.4. Lisensi dan Fair Use

Doktrin Fair Use adalah doktrin yang pada dasarnya memberikan kesempatan kepada publik untuk menyalin suatu karya dari pemegang hak cipta dengan tujuan kritisasi, parodi ataupun kegunaan lainnya di bidang pendidikan tanpa harus meminta izin dari sang pemilik. Fair Use seringkali didefinisikan

usage (including but not limited to successful installation and/or removal), software, software usage and peripheral hardware. As noted above, this information is gathered periodically for purposes such as improving our products and services, troubleshooting bugs, and otherwise enhancing your user experience.

This and all other data provided to EA and/or collected by EA in connection with your installation and use of this Application is collected, used, stored and transmitted in accordance with EA's Privacy Policy located at www.ea.com. To the extent that anything in this section conflicts or is inconsistent with the terms of EA's Privacy Policy, the terms of the Privacy Policy shall control.

¹⁶¹ Brendan Sinclair, *EA changes Origin EULA*, <<http://asia.gamespot.com/news/ea-changes-origin-eula-6331203?tag=other-user-related-content%3B1>>, diakses 19 Nopember 2011.

sebagai keistimewaan yang dimiliki oleh orang lain dibandingkan dengan pemegang hak cipta untuk menggunakan benda atau karya yang telah memiliki hak cipta dalam lingkup tindakan yang layak tanpa harus adanya persetujuan sang pemilik, meskipun hak monopoli diberikan pada pemegang hak cipta tersebut.¹⁶²

Menurut Black Law Dictionary, Fair Use adalah:

A reasonable and limited use of a copyrighted work without the author's permission such as quoting from a book in a book review or using part of it in a parody.

Richard Stim mengatakan bahwa Fair Use adalah

In its most general sense, a fair use is any copying of copyrighted material done for a limited and "transformative" purpose, such as to comment upon, criticize, or parody a copyrighted work. Such uses can be done without permission from the copyright owner. In other words, fair use is a defense against a claim of copyright infringement. If your use qualifies as a fair use, then it would not be considered an illegal infringement.

Berdasarkan pada definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa doktrin fair Use adalah doktrin yang memperbolehkan pihak yang bukan pencipta atau pemegang hak cipta untuk melakukan penyalinan atas suatu karya cipta tanpa perlu adanya izin dari pencipta atau pemegang hak cipta, untuk suatu tujuan tertentu.

Doktrin Fair Use lahir dari perlindungan yang diberikan oleh Hak Cipta kepada pencipta atau pemegang hak cipta tersebut. Hak Cipta memberikan suatu perlindungan dan jaminan kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk dapat mengambil manfaat dari hasil ciptaannya. Tidak semua orang dapat memanfaatkan suatu hasil ciptaan tanpa adanya izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Dengan kata lain, hak cipta memberikan keuntungan kepada pencipta atau pemegang hak cipta dalam meraih manfaat yang sebesar-besarnya terhadap hasil ciptaannya.

Keuntungan yang dinikmati oleh pencipta melalui perlindungan akan hak cipta merupakan hal yang problematik. Hak penuh yang berada pada pemilik terhadap siapapun yang ingin menyalin hasil karyanya terkadang sangat berlawanan dengan kepentingan publik, seperti misalnya pada peran dan

¹⁶² Pan Mohamad Faiz, *Fair Dealing dan Fair Use pada UU Hak Cipta*, <<http://panmohamadfaiz.com/category/hak-cipta/>>, diakses 19 Nopember 2011.

kepentingan di bidang sosial, politik, pendidikan dan kebudayaan. Sebagian mengatakan bahwa informasi dan hasil karya seharusnya dipertimbangkan sebagai benda umum, oleh karena tidak perlu dilindungi lagi oleh UU Hak Cipta. Hak untuk mengontrol akses bagi hasil karya seseorang sebelum dipublikasikan tidak akan menimbulkan permasalahan dalam kebebasan berbicara, akan tetapi penerbit dapat mengontrol akses tersebut setelah terjadinya publikasi. Hal ini menjelaskan kenapa secara historis hak cipta dianggap sebagai suatu bentuk monopoli yang seharusnya secara tegas ditafsirkan untuk melayani kepentingan publik di atas pemegang hak cipta.¹⁶³

Di Amerika Serikat doktrin *fair use* juga dikenal. Doktrin ini dikembangkan oleh lembaga peradilan dan sekarang ditetapkan dalam statuta yang menyeimbangkan hak dari pencipta dan kepentingan publik.¹⁶⁴ Doktrin *fair use* di Amerika Serikat diatur di dalam sections 107 sampai dengan 118 copyright law. Section 107 menyatakan sebagai berikut:

Notwithstanding the provisions of sections 106 and 106A, the fair use of a copyrighted work, including such use by reproduction in copies or phonorecords or by any other means specified by that section, for purposes such as criticism, comment, news reporting, teaching (including multiple copies for classroom use), scholarship, or research, is not an infringement of copyright. In determining whether the use made of a work in any particular case is a fair use the factors to be considered shall include—

- 1) *the purpose and character of the use, including whether such use is of a commercial nature or is for nonprofit educational purposes;*
- 2) *the nature of the copyrighted work;*
- 3) *the amount and substantiality of the portion used in relation to the copy -righted work as a whole; and*
- 4) *the effect of the use upon the potential market for or value of the copy-righted work. The fact that a work is unpublished shall not itself bar a finding of fair use if such finding is made upon consideration of all the above factors.*

Di sini dapat dikemukakan bahwa *fair use* di Amerika Serikat dapat dimaksudkan untuk kritik, komentar, laporan berita, pengajaran, dan penelitian. Dalam penentuannya akan mempertimbangkan pada maksud dan karakter

¹⁶³ *Ibid.*

¹⁶⁴ Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta Di Internet Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*, (Yogyakarta: FH UII Press), hal. 133.

pengguna, meliputi apakah digunakan untuk kepentingan komersial atau untuk kepentingan pendidikan yang bersifat non profit, sifat dari karya cipta itu sendiri; porsi substansi yang digunakan dalam hubungan dengan karya cipta secara keseluruhan; dampak dari pengguna di atas nilai pasar secara potensial atau nilai karya cipta.

Konsep *Fair use* dalam konteks hukum hak cipta di Indonesia adalah apabila ada seseorang mengambil karya milik orang lain dalam kerangka kepentingan pendidikan, penelitian, dan karya ilmiah asalkan tidak untuk kepentingan komersial dan juga etikanya mencantumkan sumber karya tersebut, maka hal ini dianggap bukan sebagai pelanggaran terhadap hak cipta.¹⁶⁵

Konvensi internasional pertama yang mengatur mengenai hak cipta dan fair use adalah Konvensi Berne. Konvensi Berne mengatur mengenai Doktrin Fair Use pada Pasal 9 Ayat (2) yang menyebutkan:

It shall be a matter for legislation in the countries of the Union to permit the reproduction of such works in certain special cases, provided that such reproduction does not conflict with a normal exploitation of the work and does not unreasonably prejudice the legitimate interests of the author.

Pasal 9 ayat (2) Konvensi Berne memberikan kewenangan terhadap legislasi nasional untuk mengizinkan perlindungan suatu reproduksi dalam hal-hal tertentu, selama terpenuhinya dua kondisi khusus, yaitu: (a) reproduksi tidak menyebabkan konflik dengan pemanfaatan dari suatu hasil ciptaan; dan (b) setiap reproduksi tidak menyebabkan hilangnya legitimasi sang pencipta secara wajar.¹⁶⁶

Selain itu, Doktrin Fair Use juga diatur di dalam Pasal 13 TRIP's Agreement yang menyebutkan:

Members shall confine limitations or exceptions to exclusive rights to certain special cases which do not conflict with a normal exploitation of the work and do not unreasonably prejudice the legitimate interests of the right holder.

Sebagaimana yang telah di jelaskan sebelumnya, bahwa baik TRIP's maupun konvensi Berne, keduanya telah diratifikasi oleh Indonesia. TRIP'S diratifikasi dengan UU No. 7 Tahun 1994, sedangkan Konvensi Berne (Berne

¹⁶⁵ *Loc. Cit.*

¹⁶⁶ *Ibid.*

Convention for the Protection of Literary and Artistic Works) diratifikasi dengan KEPPRES No. 18 TAHUN 1997. Jadi, keduanya mengikat bagi Indonesia.

Undang-undang Hak Cipta Indonesia juga mengatur mengenai Doktrin Fair Use ini, yaitu pada Pasal 14-18. Berdasarkan Pasal 14 Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 menggunakan kreasi tertentu tidak dinyatakan sebagai sebuah pelanggaran terhadap hak cipta selama sumber kreasi tersebut disebutkan secara jelas dan hal tersebut hanya digunakan terbatas untuk tujuan yang tidak menghasilkan profit atau komersial, termasuk kegiatan sosial, seperti pendidikan dan pengetahuan, penelitian dan pengembangan.

Undang-undang Hak Cipta juga mengatur mengenai pembatasan dari penggunaan doktrin fair use. Pasal 15 Undang-undang Hak Cipta menyatakan bahwa tindakan fair use diperbolehkan selama tidak merugikan kepentingan wajar dari pencipta. Kepentingan wajar dari pencipta berarti keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu ciptaan. Termasuk dalam pengertian ini adalah mengambil kreasi dari pertunjukan drama yang tidak komersial.

Tindakan pengguna karya cipta dapat dikategorikan sebagai fair use jika bersifat non-profit, edukatif, penelitian dan kepentingan pengembangan. Untuk tujuan pendidikan dan penelitian yang berkaitan dengan literatur, sumber asli harus dicantumkan dengan jelas diikuti dengan kutipan lengkap. Dengan kata lain, kita paling tidak harus menyebutkan nama pencipta, judul nama dari karya cipta dan nama penerbit. Selain hal tersebut, pemilik program komputer diperbolehkan untuk membuat *copy* atau salinan *copy* orisinal dari program komputer miliknya dengan tujuan sebagai duplikat *back up*.

2.10.5. EULA dan Fair Use

Permasalahan lain yang terkait dengan keberadaan EULA adalah kemampuan EULA untuk menganulir keberadaan dari doktrin Fair Use. Kemampuan EULA yang mampu menganulir keberadaan doktrin fair use ini telah menjadi perdebatan berbagai kalangan, apakah dapat diterapkan apabila terjadi sengketa atau tidak. Putusan Nomor 03-56559 dari *United States Court Of Appeals For The Ninth Circuit* atas perkara Wall Data Incorporated melawan Los

Angeles County Sheriff's Department membuktikan bahwa EULA mampu menganulir keberadaan doktrin Fair Use.

Dalam perkara tersebut, Wall Data Incorporated menggugat Los Angeles County Sheriff's Department karena dianggap telah melanggar ketentuan EULA atas program komputer RUMBA. RUMBA merupakan suatu program komputer yang diciptakan oleh Wall Data Incorporated. Pada tahun 1996 hingga 1999, pihak Los Angeles County Sheriff's Department telah membeli lisensi program RUMBA sebanyak 3663. Pada awalnya pihak Los Angeles County Sheriff's Department memasang satu program ke satu komputer, namun, ketika ingin meresmikan fasilitas baru, mereka merasa akan memakan waktu lama untuk memasang pada tiap tiap komputer yang ada di fasilitas tersebut dan dikhawatirkan akan menghambat waktu peresmiannya. Sehingga, untuk mempercepat waktu, dilakukanlah penyalinan keseluruhan isi harddisk dari satu komputer, dimana di dalamnya terdapat program RUMBA, ke tiap-tiap komputer yang ada di fasilitas baru tersebut. Totalnya, pihak Los Angeles County Sheriff's Department telah menyalin sebanyak 6.007 pada komputer di fasilitas baru tersebut. Hal inilah yang kemudian dipermasalahkan oleh Wall Data Incorporated, karena ketentuan lisensi pada EULA menyatakan dengan tegas bahwa setiap satu lisensi hanya dapat dipasang pada satu komputer saja. Pihak Los Angeles County Sheriff's Department mengatakan bahwa apa yang dilakukannya tersebut hanya seperti membuat back up saja seperti yang diatur dalam doktrin fair use, mereka menambahkan bahwa program RUMBA yang disalin tersebut tidak dapat digunakan, karena sistem pengamanan yang ada pada program tersebut. Sehingga, apa yang dilakukan murni seperti membuat back up atas program yang mereka miliki. Namun, Wall Data Incorporated tetap mempermasalahkan hal ini, karena ada ketentuan lain di dalam EULA yang menyatakan dengan tegas larangan membuat salinan atas program tersebut, meskipun salinan tersebut tidak pernah diaktifkan atau digunakan sekalipun. Singkatnya, terdapat larangan untuk membuat salinan atas program komputer RUMBA dalam bentuk apapun.

Juri lantas menyatakan bahwa Pihak Los Angeles County Sheriff's Department beralah telah melanggar ketentuan di dalam EULA. US Court of

Appeals for the Ninth Circuit kemudian di dalam putusannya mengatakan bahwa apa yang dilakukan oleh Los Angeles County Sheriff's Department tidak memenuhi ketentuan sebagaimana yang diatur dalam Section 107 Copyright Act. Kasus ini seolah menjadi bukti bahwa ketentuan di dalam EULA dapat menganulir keberadaan dari doktrin Fair Use. Hal ini tentunya memberikan kebebasan kepada pencipta atau pemegang hak cipta atas suatu program komputer untuk dengan bebas menentukan klausula-klausula perjanjian di dalam EULA meskipun klausula tersebut menganulir keberadaan dari doktrin Fair Use. Sehingga, dianggap telah mengurangi hak dari pengguna program komputer tersebut.

2.10.6. EULA sebagai klausula baku

EULA pada umumnya adalah suatu klausula baku, dimana klausula perjanjian di dalamnya dibuat dan ditentukan secara sepihak oleh para pengembang permainan online. Hal ini lantas kerap menimbulkan perdebatan, karena EULA kerap menguntungkan dan juga bersifat membatasi tanggung jawab bagi pengembang permainan online tersebut. Hal ini lah yang kemudian banyak di protes oleh para pemain.

Ditinjau dari hukum Indonesia, EULA sebagai klausula baku dapat ditinjau berdasarkan ketentuan Pasal 1320 KUH Perdata dan Pasal 18 Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Pasal 1320 KUH Perdata perjanjian itu akan sah jika memenuhi syarat-syarat sebagai berikut ini:

1. kesepakatan yang bebas;
2. dilakukan oleh pihak yang demi hukum dianggap cakap untuk bertindak;
3. untuk melakukan suatu prestasi tertentu;
4. prestasi tersebut haruslah suatu prestasi yang diperkenankan oleh hukum, kepatutan, kesusilaan, ketertiban umum dan kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat luas (atau biasa disebut dengan suatu klausa yang halal).

Undang-undang memberikan hak kepada setiap orang untuk secara bebas membuat dan melaksanakan perjanjian, selama keempat unsur di atas terpenuhi.

Pihak-pihak dalam perjanjian adalah bebas menentukan aturan main yang mereka kehendaki dalam perjanjian tersebut, dan selanjutnya untuk melaksanakannya sesuai dengan kesepakatan yang telah tercapai di antara mereka, selama dan sepanjang para pihak tidak melanggar ketentuan mengenai klausa yang halal. Artinya, ketentuan yang diatur dalam perjanjian tersebut tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, ketertiban umum, kesusilaan, kepatutan, dan kebiasaan yang berlaku umum di dalam masyarakat.¹⁶⁷

Namun, adakalanya "kedudukan" dari kedua belah pihak dalam suatu negosiasi tidak seimbang, yang pada akhirnya melahirkan suatu perjanjian yang "tidak terlalu menguntungkan" bagi salah satu pihak. Dalam praktek dunia usaha juga menunjukkan bahwa "keuntungan" kedudukan tersebut sering diterjemahkan dengan pembuatan perjanjian baku dan/atau klausula baku dalam setiap dokumen atau perjanjian yang dibuat oleh salah satu pihak yang "lebih dominan" dari pihak lainnya. Dikatakan bersifat "baku" karena, baik perjanjian maupun klausula tersebut, tidak dapat dan tidak mungkin dinegosiasikan atau ditawarkan oleh pihak lainnya. *Take it or leave it*. Tidak adanya pilihan bagi salah satu pihak dalam perjanjian ini, cenderung merugikan pihak yang "kurang dominan" tersebut. Terlebih lagi dengan sistem pembuktian yang berlaku di negara Indonesia saat ini, jelas tidaklah mudah bagi pihak yang cenderung dirugikan tersebut untuk membuktikan tidak adanya kesepakatan pada saat dibuatnya perjanjian baku tersebut, atau atas klausula baku yang termuat dalam perjanjian yang ada.¹⁶⁸

Berdasarkan pada hal tersebut, dapat dilihat bahwa tidak ada suatu keharusan bahwa kedua belah pihak yang melakukan perjanjian harus merumuskan isi klausula dari suatu perjanjian. Demikian juga halnya dengan klausula-klausula di dalam EULA yang dibuat secara sepihak oleh pengembang permainan online. Para calon pemain permainan online tersebut dapat memilih untuk tidak menyepakati isi dari klausula di dalam EULA tersebut, dengan konsekuensi mereka tidak dapat memainkan permainan online tersebut. Jika

¹⁶⁷ Gunawan Widjaja dan Ahmad Yani, *Hukum tentang Perlindungan Konsumen*, (Jakarta, Gramedia Pustaka Utama: 2000), hal. 52.

¹⁶⁸ *Ibid.*, hal. 53.

ditinjau berdasarkan ketentuan Pasal 1320 KUH Perdata, tidak ada suatu kewajiban bahwa isi dari klausula perjanjian harus dibuat oleh kedua belah pihak. Jadi, selama memenuhi ketentuan di dalam Pasal 1320 KUH Perdata, maka perjanjian tersebut sah.

Jika ditinjau dari Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, ketentuan mengenai pencantuman klausula baku ini diatur dalam Pasal 18. Pasal 18 ini pada dasarnya mengatur mengenai larangan apa saja bagi para pelaku usaha dalam membuat suatu klausula baku. Pasal 18 ayat (1) mengatur hal-hal yang dilarang dicantumkan pada klausula baku, dan Pasal 18 ayat (2) mengatur larangan bentuk dari klausula baku.

Pasal 18 ayat (1) menyatakan bahwa Pelaku usaha dalam menawarkan barang dan/atau jasa yang ditujukan untuk diperdagangkan dilarang membuat atau mencantumkan klausula baku pada setiap dokumen dan/atau perjanjian apabila:

- a. menyatakan pengalihan tanggungjawab 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.

Pasal 18 ayat (2) menyatakan bahwa Pelaku usaha dilarang mencantumkan klausula baku yang letak atau bentuknya sulit terlihat atau tidak dapat dibaca secara jelas, atau yang pengungkapannya sulit dimengerti.

Berdasarkan ketentuan di dalam Pasal 18 ayat (1) dan ayat (2) tersebut, pada prinsipnya, Undang-undang tentang Perlindungan Konsumen tidak melarang pelaku usaha untuk membuat perjanjian baku yang memuat klausula baku atas setiap dokumen dan/atau perjanjian transaksi usaha perdagangan barang dan/atau jasa, selama dan sepanjang perjanjian baku dan/atau klausula baku tersebut tidak mencantumkan ketentuan sebagaimana dilarang dalam pasal 18 ayat (1), serta tidak "berbentuk" sebagaimana dilarang dalam pasal 18 ayat (2) Undang-undang tentang Perlindungan Konsumen tersebut.¹⁶⁹ Sehingga, tidak ada larangan pula bagi pengembang permainan online untuk menetapkan klausula-klausula di dalam EULA selama tidak bertentangan dengan ketentuan Pasal 18 Undang-undang Perlindungan Konsumen.

2.10.7 EULA Sebagai Suatu Perikatan

Lisensi pada dasarnya merupakan suatu perjanjian antara si pemegang hak cipta dan si penerima lisensi. Menurut Pasal 45 ayat (1) UU Hak Cipta, lisensi haruslah dibuat dalam suatu perjanjian tertulis antara pemberi lisensi dan penerima lisensi. Berdasarkan pada hal tersebut, maka atas suatu lisensi berlaku ketentuan di dalam Pasal 1320 KUH Perdata. Pasal 1320 KUH Perdata dinyatakan bahwa, suatu perjanjian adalah sah apabila memenuhi empat syarat, yaitu:

1. Adanya kesepakatan untuk mengikatkan dirinya,
2. Cakap untuk membuat suatu perjanjian
3. Mengenai suatu hal tertentu
4. Suatu sebab yang halal.

¹⁶⁹ Ibid., hal. 57.

EULA maupun Term of Service pada permainan online, pada dasarnya juga merupakan suatu perjanjian lisensi antara pengembang / penyedia jasa permainan online dengan para pemainnya. Dengan demikian, keberadaan EULA atau Term of Service ini dapat ditinjau dari Pasal 1320 KUH Perdata.

Syarat pertama pada pasal 1320 KUH Perdata menyatakan adanya kesepakatan untuk mengikatkan dirinya. EULA atau Term of Service adalah suatu kesepakatan antara kedua belah pihak untuk mengikatkan dirinya. Jika dikaitkan dengan pembahasan sebelumnya mengenai klausula baku, maka dapat disimpulkan bahwa suatu EULA atau Term of Service dapat saja berupa suatu klausula baku yang ditentukan oleh salah satu pihak. Dalam hal ini, yang menentukan isi perjanjian di dalam EULA atau Term of Service adalah pihak pengembang / penyedia jasa permainan online. Sepanjang klausula baku itu tidak melanggar ketentuan di dalam Pasal 18 UU Perlindungan Konsumen, maka klausula baku tersebut dapat diterapkan. Dengan adanya kesepakatan antara para calon pemain dengan pengembang / penyedia jasa permainan online, maka EULA atau Term of Service akan mengikat kedua belah pihak.

Perlu di perhatikan juga bahwasanya, di dalam mencapai kesepakatan diantara kedua belah pihak, haruslah dilakukan secara bebas. Artinya, tidak ada paksaan, kekhilafan dan penipuan yang melandasi terjadinya kesepakatan tersebut.¹⁷⁰ kedua belah pihak memang ingin melakukan perikatan tersebut berdasarkan pada kemauannya masing-masing. EULA atau Term of Service suatu permainan online pada dasarnya bersifat *take it or leave it*, dimana pengembang / penyedia jasa permainan online tersebut memberikan pilihan kepada para calon pemainnya, jika tidak menyetujui klausula yang telah ditetapkan dapat meninggalkan permainan tersebut. Konsekuensi yang diderita oleh para calon pemain, tentunya adalah mereka tidak akan dapat memainkan permainan online tersebut. Hal ini bukanlah suatu bentuk paksaan, dimana calon pemain diharuskan untuk menyetujui EULA atau Term of Service guna dapat memainkan suatu permainan online. Karena, pada dasarnya, seseorang itu memiliki pilihan lain, jika tidak menyetujui EULA atau Term of Service suatu permainan online.

¹⁷⁰ Subekti, Hukum perjanjian, (Jakarta: Intermasa, 2002), hal. 23.

Syarat kedua, menyatakan cakap untuk membuat suatu perjanjian. Orang-orang yang tidak cakap membuat suatu perjanjian adalah sebagaimana yang diatur dalam pasal 1330 KUH Perdata, yaitu:

1. Orang-orang yang belum dewasa;
2. Mereka yang ditauh dibawah pengampuan;
3. Orang-orang perempuan, dalam hal-hal yang ditetapkan oleh undang-undang, dan pada umumnya semua orang kepada siapa undang-undang telah melarang membuat perjanjian-perjanjian tertentu.

Di dalam KUH Perdata, Pasal 330, yang dimaksud dengan dewasa adalah mereka yang telah mencapai usia 21 tahun, atau telah menikah sebelum mencapai usia 21 tahun. Jika, mengikuti ketentuan dalam Pasal 330 KUH Perdata tersebut, maka para calon pemain yang masih dibawah umur, haruslah terlebih dahulu mendapatkan persetujuan atau diwakilkan oleh orang tua atau ditentuwalnya dalam menyetujui EULA atau Term of Service suatu permainan online. Namun, dalam suatu permainan online, kerap kita temui pemain yang masih dibawah umur telah memainkan suatu permainan online, tanpa melalui persetujuan dari orang tua atau walinya. Tentunya menjadi pertanyaan, apakah mereka yang masih dibawah umur tersebut telah dianggap cakap untuk menyetujui EULA atau Term of Service suatu perjanjian dan apakah EULA atau Term of Service tersebut mengikat bagi pemain yang dibawah umur tersebut. Jika mengacu pada ketentuan di dalam pasal 1331 KUH Perdata, maka sesungguhnya perjanjian lisensi yang ditentukan di dalam EULA atau Term of Service suatu permainan online tetap mengikat bagi para pemain yang dibawah umur tersebut. Walaupun demikian, para pemain yang dibawah umur ini bisa meminta dibatalkannya perjanjian di dalam EULA atau Term of Service, yang berakibat bahwa pemain tersebut dibatalkan pula haknya untuk dapat memainkan permainan tersebut.

Syarat ketiga menyatakan mengenai suatu hal tertentu. Artinya, objek yang diperjanjikan haruslah jelas. Dalam EULA atau Term of Service suatu permainan online, yang menjadi objek yang diperjanjikan adalah permainan online itu sendiri beserta dengan seluruh hal yang terkait di dalamnya, seperti virtual property dalam permainan online itu sendiri. Sebagai contoh adalah

klausula yang melarang jual beli terhadap akun milik pemain dan benda-benda virtual lainnya antara para pemain dengan menggunakan mata uang asli pada permainan online Dragon Nest SEA. Dari klausula tersebut, dapat diketahui, bahwa objek yang diperjanjikan adalah virtual property di dalam permainan online itu sendiri, sehingga objek yang diperjanjikan adalah jelas.

Syarat terakhir adalah suatu sebab yang halal. Artinya, dalam suatu perjanjian klausula yang diperjanjikan adalah yang diperkenankan oleh hukum, kepatutan, kesusilaan, ketertiban umum dan kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat luas. Dalam suatu permainan online umumnya klausula perjanjian yang diatur di dalam EULA atau Term of Service adalah yang menyangkut mengenai permainan online itu sendiri dan batasan-batasan yang dapat dilakukan oleh para pemain, selama memainkan permainan online tersebut. Termasuk larangan tindakan-tindakan para pemain yang dianggap merugikan, seperti larangan menggunakan cheat atau program komputer yang dapat mengakses akun milik pemain lain tanpa hak yang sah. Ketentuan ini jelas sesuai dengan peraturan perundang-undangan terutama Pasal 30 Undang-undang nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selain itu ketentuan dalam klausula tersebut juga demi menciptakan *fair play* diantara para pemain.

Berdasarkan pada hal tersebut jelas bahwa ketentuan di dalam EULA atau Term of Service suatu permainan online memenuhi ketentuan di dalam Pasal 1320 KUH Perdata.

2.11. Video Games dan perlindungannya menurut hukum Indonesia

Industri *Video Games* adalah salah satu industri terbesar dibidang hiburan. Industri ini bisa dikatakan masih sangat muda dibandingkan dengan industri lainnya dibidang hiburan, namun, pertumbuhan industri ini sangatlah pesat. Pertumbuhan tahunan industri ini mencapai 10,3 persen pertahunnya. Penjualan dalam industri ini secara global, diperkirakan akan menyentuh \$68,4 miliar pada tahun 2014. Pertumbuhan terbesar terjadi pada *console video game* dengan pertumbuhan sebesar 6,9 persen dan diperkirakan akan mencapai \$34,7 miliar pada tahun 2012. Diikuti oleh *online game* yang diperkirakan akan mencapai

\$14,4 miliar pada Tahun 2012. Dengan pertumbuhan sebesar ini, diperkirakan bahwa industri video game akan melampaui industri hiburan lainnya, seperti film dan musik.¹⁷¹

Sebagai suatu industri besar jelas, bahwa diperlukan perlindungan hukum baik terhadap Industri *video game* nya maupun terhadap para pemainnya. Di Indonesia perlindungan hukum terhadap video game dapat dilihat berdasarkan undang-undang Hak Cipta, undang-undang ITE, dan undang-undang perlindungan konsumen.

2.11.1. Perlindungan Hukum Terhadap Video Game Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta

Sebelum membahas mengenai perlindungan yang diberikan oleh undang-undang Hak Cipta terhadap *video game*, sebelumnya perlu dibahas terlebih dahulu kaitan antara video game dan program komputer. *Video game*, pada dasarnya adalah merupakan suatu program komputer. Program komputer sendiri dapat dibedakan menjadi dua, yaitu program komputer sistem operasi dan program komputer aplikasi. program komputer sistem operasi merupakan program yang ditulis untuk mengendalikan dan mengoordinasikan kegiatan sistem komputer.¹⁷²

Sedangkan Program Aplikasi, dapat dibedakan lagi menjadi dua, berdasarkan pada pembuatannya, yaitu program paket yang telah ditulis sebelumnya (*prewritten packages*) dan program yang dibuat secara khusus berdasarkan pesanan pengguna (*custom-made programs*).

Program Paket Aplikasi Umum (*Prewritten Packages*) terbagi lagi menjadi perangkat:

a.) Applications Packages

Paket aplikasi ini dapat dibagi lagi berdasarkan fungsinya yaitu:

¹⁷¹ Frank Caron, Gaming expected to be a \$68 billion business by 2012, <<http://arstechnica.com/gaming/news/2008/06/gaming-expected-to-be-a-68-billion-business-by-2012.ars>>, diakses 19 Nopember 2011.

¹⁷² Edmon Makarim, *Pengantar Hukum Telematika suatu kajian kompilasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2005), hal. 83.

- (1) *Single function application*, yaitu paket yang hanya mempunyai satu paket fungsi aplikasi terbagi lagi menjadi sebagai berikut,
- (a.) *Special-purpose packages*, yaitu aplikasi yang mempunyai satu tujuan khusus seperti *games*, aplikasi pendidikan, dan lain sebagainya.
 - (b.) *General purpose packages* yang dibuat berdasarkan kebutuhan umum, contoh dari aplikasi ini antara lain seperti *word processor*, *database management*, program untuk berkomunikasi, program untuk manajemen proyek, *spreadsheet*, dan lain sebagainya
- (2) *Integrated function (multifunction) purpose packages* yang merupakan aplikasi kombinasi dari *general purpose packages* dalam satu produk. Contohnya adalah program aplikasi perkantoran (*office*) yang merupakan gabungan dari aplikasi pengolah kata (*word processor*), presentasi grafis, *spreadsheet*, dan lain-lain.

b.) *System Software Packages*

Paket sistem *software* ini terdiri dari sistem operasi yang juga menyediakan program utilitas (*utility*) dan program translasi (*translating program*). Sistem paket *software* ini ditujukan untuk mendukung aplikasi-aplikasi dari *prewritten packages* dan *custom made programs*.¹⁷³

Berdasarkan uraian diatas, jelas bahwasanya permainan video game termasuk kedalam program komputer. Di dalam undang-undang Hak Cipta, disebutkan bahwa program komputer termasuk ke dalam ciptaan yang dilindungi dalam Undang-undang Hak Cipta, sesuai dengan Pasal 12 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

Perlindungan terhadap *video game* ini meliputi terjaminnya terlaksananya pelaksanaan hak ekonomi dan hak moral oleh pemegang hak cipta video game tersebut selama 50 tahun semenjak pertama kali diumumkan.¹⁷⁴

Hak Ekonomi (*Economy Right*) adalah hak yang mempunyai nilai uang. biasanya dapat dialihkan dan dieksploitasikan secara ekonomis. Jadi, Hak Ekonomi merupakan hak memperbanyak dan mengumumkan, yang berlaku

¹⁷³ *Ibid.*, hal. 84.

¹⁷⁴ Pasal 30 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

secara baku di dunia (tetapi tidak sama di tiap negara) mencakup misalnya hak mempertunjukkan / menyiarkan di depan umum, hak membuat reproduksi / terjemahan / adaptasi / aransemen / transformasi. dan sebagainya. Secara umum Hak Ekonomi adalah hak berupa:

- a. hak memperbanyak; dan
- b. hak mengumumkan.¹⁷⁵

Hak Moral (*Moral Right*): adalah hak yang timbul sebagai akibat sifat manunggal antara ciptaan dengan diri si pencipta atau dapat berupa integritas dari si pencipta. Dalam ilmu hukum Hak Moral merupakan hak yang tidak dapat dialihkan. Hak Moral mempunyai dua asas, yaitu:

- a. *droit de paternite*: pencipta berhak untuk mencantumkan namanya pada ciptaannya.
- b. *droit au respect*: pencipta berhak mengubah judul maupun isi ciptaannya, jadi dia berhak mengajukan keberatan atas penyimpangan, perusakan, atau tindakan lainnya atas karyanya.

Jadi, secara umum Hak Moral adalah hak berupa:

- a. hak mencantumkan nama;
- b. hak mengubah judul dan/atau isi.¹⁷⁶

Dengan adanya hak ekonomi, pengembang *game* dapat menarik keuntungan dari *game* ciptaannya. Pengembang *game* bebas untuk memberdayakan *game* ciptaannya dengan cara apapun selama tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Selain itu, dengan adanya hak moral, maka pengembang *game* juga berhak untuk dikenal. Dimana pengembang *game*, berhak untuk mencantumkan namanya pada *game* yang diciptakannya. Hal ini dapat menguntungkan, jika ternyata *game* yang dikembangkannya tersebut meraih popularitas diantara pemain, maka otomatis nama pengembang *game* nya juga akan menjadi terkenal.

¹⁷⁵ Suyud Margono, *Aspek Hukum Komersialisasi Aspek Intelektual*, (Jakarta, Nuansa Aulia: 2010), hal. 14

¹⁷⁶ *Ibid.*

2.11.2. Perlindungan Hukum Terhadap Penyelenggaraan Permainan Online Berdasarkan Undang-Undang ITE

Dalam kaitannya dengan permainan *online*, ada pihak yang berperan sebagai penyelenggara permainan online tersebut, dan ada yang berperan sebagai pengguna (pemain). Penyelenggara permainan *online* ini bertanggung jawab atas permainan online yang diselenggarakannya,¹⁷⁷ dimana penyelenggaraan permainan *online* ini harus dilaksanakan secara andal dan aman serta bertanggung jawab terhadap beroperasinya permainan *online* sebagaimana mestinya.¹⁷⁸ Hal ini dilakukan sebagai bentuk perlindungan bagi para pemain permainan *online* tersebut.

Terkait dengan unsur 'aman' maka penyelenggara harus menjaga sistem pengamanannya agar dapat dikatakan terjaga dengan baik. Dengan kata lain, perlu diketahui sejauh mana sistem pengamanannya (*security system*) karena secara teknis keutuhan informasi dan/atau sistem itu sendiri sangatlah rentan untuk tidak bekerja sebagaimana mestinya (*malfunction*), dapat diubah-ubah ataupun diterobos oleh pihak lain, baik oleh orang-orang yang tidak bermaksud jahat (*unintentional threats*) maupun orang-orang yang bermaksud jahat (*intentional threats*).¹⁷⁹

Secara naturalia, paling tidak ada tiga kerentanan dalam sistem komputer, yakni: (i) kerahasiaan (*secrecy*), (ii) keutuhan data dari sistem (*integrity*), dan (iii) ketersediaan data/sistem pada saat diakses (*availability/accessibility*).¹⁸⁰

Sedangkan, perlindungan bagi penyelenggara permainan *online* adalah adanya kewajiban para pemain memiliki untuk tidak mengakses komputer/sistem elektronik milik pemain lain, memperoleh informasi / dokumen elektronik, serta tidak menerobos sistem keamanan tanpa adanya hak untuk melakukan perbuatan tersebut.¹⁸¹

¹⁷⁷ *Op. Cit.*, Pasal 15 ayat (2)

¹⁷⁸ *Op. Cit.*, Pasal 15 ayat (1)

¹⁷⁹ Edmon Makarim, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*, (Jakarta, Rajawali Pers, 2010), hal. 134.

¹⁸⁰ *Ibid.*

¹⁸¹ Pasal 30 Undang-undang nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

2.11.3. Perlindungan Hukum Terhadap Video Game Berdasarkan Undang-Undang Perlindungan Konsumen

Di dalam perlindungan konsumen, dikenal yang namanya *product liability* (tanggung jawab produk). Agnes M. Toar mendefinisikan *product liability* sebagai tanggung jawab para produsen untuk produk yang dibawanya ke dalam peredaran, yang menimbulkan atau menyebabkan kerugian karena cacat¹⁸² yang melekat pada produk tersebut. Ia memberikan istilah "*product*" sebagai barang, baik yang bergerak maupun tidak bergerak. Tanggung jawab di sini dapat diartikan sebagai tanggung jawab akibat dari adanya hubungan kontraktual (perjanjian) atau tanggung jawab menurut undang-undang (dengan prinsip perbuatan melawan hukum).¹⁸³

Dalam *Convention on the Law Applicable to Products Liability (The Hague Convention)*, article 3 menyatakan:

"This convention shall apply to the liability of the following persons:

1. *manufacturers of a finished product or of a component part;*
2. *producers of a natural product;*
3. *suppliers of a product;*

¹⁸² Untuk mengetahui kapan suatu produk mengalami cacat, dapat dibedakan atas tiga kemungkinan, yaitu: kesalahan produksi, cacat desain, dan informasi yang tidak memadai, yang selanjutnya dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Kesalahan produksi

Kesalahan produksi ini dapat dibedakan atas dua bagian, yaitu pertama, kesalahan yang meliputi kegagalan proses produksi, pemasangan produk, kegagalan pada sarana inspeksi, apakah karena kelalaian manusia atau ketidakterbacaan pada mesin dan yang serupa dengan itu. Dan kedua, produk-produk yang telah sesuai dengan rancangan dan spesifikasi yang dimaksudkan oleh pembuat, namun terbukti tidak aman dalam pemakaian normal.

b. Cacat desain

Pada cacat desain ini, cacat terjadi pada tingkat persiapan produk. Hal ini terdiri atas desain, komposisi; atau konstruksi.

c. Informasi yang tidak memadai

Informasi yang tidak memadai ini berhubungan dengan pemasaran suatu produk, di mana keamanan suatu produk ditentukan oleh informasi yang diberikan kepada pemakai yang berupa pemberian label produk, cara penggunaan, peringatan atas risiko tertentu atau hal lainnya, sehingga produsen pembuat dan penyuplai dapat memberikan jaminan bahwa produk-produk mereka itu dapat dipergunakan sebagaimana dimaksudkan. Dengan demikian, produsen berkewajiban untuk memerhatikan keamanan produknya. Hal ini tidak berakhir hanya sampai pada penempatan produk dalam sirkulasi. (Lebih lanjut lihat: Ahmadi Miru, Prinsip-prinsip Perlindungan hukum Bagi Konsumen di Indonesia, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), hal. 26-27).

¹⁸³ Adrian Sutedi, *Tanggung Jawab Produk dalam hukum perlindungan konsumen*, (Jakarta, Ghalia Indonesia, 2008), hal. 65.

4. *other persons, including repairers, and warehousemen, in the commercial chain of preparation or distribution of a product. It shall also apply to the liability of the agents or employees of the persons specified above*"

Dalam Black's Law Dictionary, product liability dirumuskan dengan¹⁸⁴

"A manufacturer's or seller tort liability for any damages or injuries suffered by a buyer, user, or bystander as a result of defective product".

Adrian Sutedi menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *product liability* adalah suatu tanggung jawab secara hukum dari orang atau badan yang menghasilkan suatu produk (*producer, manufacture*) atau dari orang atau badan yang bergerak dalam suatu proses untuk menghasilkan suatu produk (*processor, assembler*) atau orang atau badan yang menjual atau mendistribusikan produk tersebut.¹⁸⁵

Adanya prinsip *product liability* ini akan melahirkan prinsip kehati-hatian bagi para pelaku usaha sekaligus memberikan perlindungan kepada konsumen terhadap kecacatan produk yang dibelinya. Dikaitkan dengan industri *video game*, maka *product liability* memberikan perlindungan kepada para pemain terhadap game yang telah mereka beli, jika ditemukan kecacatan produk. Disini, pemain dapat menuntut pihak pengembang / penyelenggara game apabila merasa dirugikan dengan kecacatan di dalam game yang dibelinya.

Berdasarkan pada prinsip *product liability*, pihak konsumen yang akan menuntut kompensasi pada dasarnya hanya diharuskan menunjukkan tiga hal: *pertama*, bahwa produk tersebut telah cacat pada waktu diserahkan oleh produsen; *kedua*, bahwa cacat tersebut telah menyebabkan atau turut menyebabkan kerugian/kecelakaan; *ketiga*, adanya kerugian. Namun, juga diakui secara umum bahwa pihak korban/konsumen harus menunjukkan bahwa pada waktu terjadinya kerugian, produk tersebut pada prinsipnya berada dalam keadaan seperti waktu diserahkan oleh produsen (artinya tidak ada modifikasi-modifikasi).¹⁸⁶

Prinsip ini juga memberikan perlindungan bagi pelaku usaha, karena pengguna mempunyai kewajiban untuk melaksanakan semua tindakannya dengan itikad baik dan mematuhi prosedur sistem sebagaimana yang telah ditentukan.

¹⁸⁴ Bryan A. Gardner, *Op. Cit.*, hal. 1225.

¹⁸⁵ *Op. Cit.*

¹⁸⁶ *Ibid.*, hal. 69.

Jika tidak diperjanjikan lain, maka pengguna umumnya diminta untuk tidak melakukan upaya modifikasi terhadap sistem, karena dapat menyebabkan sistem tidak berjalan sebagaimana mestinya.¹⁸⁷

Modifikasi sistem merupakan hal yang umum dilakukan di dalam *game*. Namun, tidak semua *game* boleh dimodifikasi, Memang ada beberapa *game* yang memperbolehkan dilakukan modifikasi guna meningkatkan pengalaman permainan dan menambah kepopuleran *game* tersebut diantara para pemain, tapi tidak semua *game* memperbolehkan hal ini. Jika seorang pemain melakukan modifikasi atas suatu *game*, dan ternyata *game* tersebut termasuk yang tidak boleh dimodifikasi, maka, jika dikemudian hari timbul kerusakan sistem, pemain tidak dapat menuntut kompensasi kepada pihak pengembang / penyelenggara *game* tersebut. Pemain dianggap tidak mematuhi prosedur yang telah ditentukan.

¹⁸⁷ Edmon Makarim, *Op.Cit.*, hal. 319.



BAB III

ANALISIS HUKUM MENGENAI VIRTUAL PROPERTY

3.1. Ketentuan hukum yang mengatur mengenai virtual property

3.1.1. Virtual Property sebagai suatu benda

Sebelum melangkah lebih jauh ke dalam pembahasan mengenai virtual property di dalam permainan online, perlu kiranya dilakukan pembahasan mengenai virtual property di dalam permainan online sebagai suatu benda.

Pengertian mengenai benda dapat dilihat berdasarkan perumusan beberapa sarjana berikut ini:

a. H.F.A. Vollmar.

Menurut Vollmar benda dalam arti dapat diraba atau berwujud adalah yang di dalamnya termasuk segala sesuatu yang mempunyai harga, yang dapat ditundukkan di bawah penguasaan manusia dan yang merupakan suatu keseluruhan. Vollmar menambahkan, bahkan sesuatu yang mempunyai harga perasaan (*affektif*), itupun sudah cukup merupakan salah satu unsur untuk disebut benda.

b. Paul Scholten

Menurut Paul Scholten "*zaak is ieder deel der stoffelijke natuur, dat voor uitsluitende heerschappij van den mensch vatbaar en voor hem van waarde is en dat door het recht als een geheel wordt beschouwd*".

Terjemahan bebasnya kira-kira adalah :

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

c. Prof, H.R. Sardjono

Prof, H.R. Sardjono, berpendapat bahwa benda ialah sesuatu yang dapat dinilai dengan uang setidaknya-tidaknya mempunyai nilai affektif, berdiri sendiri dan merupakan satu keseluruhan, bukan merupakan bagian-bagian yang terlepas satu sama lainnya.

d. Soediman Kartohadiprodjo

Menurut Soediman Kartohadiprodjo, yang dimaksudkan dengan benda ialah "semua barang yang berwujud dan hak (kecuali hak milik)".

e. Sri Soedewi Masjchoen Sofwan

Sri Soedewi Masjchoen Sofwan mengartikan "benda pertama-tama ialah barang yang berwujud yang dapat ditangkap dengan pancaindera, tetapi barang yang tak terwujud termasuk benda juga".

f. Subekti

Subekti mengartikan benda menjadi tiga macam, yaitu: (1) benda (*zaak*) dalam arti luas adalah segala sesuatu yang dapat dihaki oleh orang, di sini benda berarti objek sebagai lawan dari subjek atau "orang" dalam hukum; (2) benda dalam arti sempit adalah sebagai barang yang dapat terlihat saja; dan (3) benda yang berarti kekayaan seseorang, yang meliputi pula barang-barang yang tak dapat terlihat, yaitu hak-hak.

g. L. J. van Apeldoorn

L. J. van Apeldoorn memberikan pengertian benda dalam arti yuridis ialah sesuatu yang merupakan objek hukum, yaitu sesuatu yang hakikatnya diberikan oleh hukum objektif.

Atas dasar pendapat dari para ahli hukum tersebut, maka "sesuatu" dapat disebut benda jika dapat memenuhi unsur-unsur sebagai berikut, yaitu:

- a. Dapat dikuasai manusia,
- b. dapat diraba maupun tidak,
- c. dapat dinilai dengan uang atau setidaknya tidaknya berharga untuknya, dan
- d. merupakan satu kesatuan serta bersifat mandiri.

Keempat unsur di ataslah yang akan penulis gunakan untuk menentukan apakah suatu virtual property di dalam permainan online sebagai suatu benda atau bukan.

3.1.1.1. Dapat Dikuasai Manusia

Unsur pertama dari suatu benda adalah dapat dikuasai oleh manusia. Dalam permainan online seseorang dapat saja menguasai suatu benda-benda virtual, walaupun bukan dalam artian memiliki benda tersebut. Beberapa

permainan online, berdasarkan klausula di dalam EULA atau Term of Services, dengan tegas meniadakan kepemilikan atas benda-benda virtual di dalam permainan online. Sebagai contoh nyata dapat dilihat pada Term of Service dari permainan online Dragon Nest USA¹⁸⁸ yang menyatakan:

Except for the personal information and content submitted by users of the Service, the Service and Software and all content included therein (including without limitation graphics, artwork, music, choreography, characters, character IDs, Forum IDs, account IDs, Cash Items and/or other items acquired or created in the Service, including through the Cash Shop) are owned by Nexon America or its licensors, and are protected by United States and other international intellectual property laws. You may not use our trademarks and trade dress in connection with any product or service that is not ours, in any manner that is likely to cause confusion among customers or subscribers, or in any manner that disparages us. Except as expressly provided herein, we and our licensors do not grant you any express or implied rights, and all rights, title and interest that we have in and to the Service that are not expressly granted by us to you are retained by us.

Dari ketentuan Term of Services di atas dapat dilihat bahwa kepemilikan atas virtual property oleh pemain hanya terbatas pada content yang diajukan oleh pemain saja, sedangkan virtual property lainnya tetap menjadi milik dari penyedia jasa permainan online tersebut. Meskipun demikian, pemain permainan online tetap menguasai benda-benda virtual tersebut dan dapat menggunakan benda-benda virtual tersebut seolah-olah adalah miliknya sendiri. Dilihat berdasarkan hukum Indonesia, pemain memiliki hak menguasai (bezit) atas suatu virtual property di dalam permainan online tersebut, sebagaimana yang diatur dalam

¹⁸⁸ Dragon Nest adalah sebuah permainan online yang diciptakan oleh pengembang permainan online bernama Eyedentity Games, dan diterbitkan oleh Shanda Games. Dragon Nest selanjutnya di lisensi oleh beberapa penyedia jasa permainan online untuk dihadirkan pada beberapa negara di dunia. Untuk wilayah Amerika Serikat, Kanada dan Australia, penyedia jasa permainan online Dragon Nest diselenggarakan oleh Nexon, dimana pemain diluar wilayah Amerika Serikat, Kanada dan Australia tidak dapat menikmati layanan permainan online ini. Untuk selanjutnya, permainan online yang diselenggarakan oleh Nexon ini disebut dengan Dragon Nest USA. Untuk wilayah Asia tenggara, dan beberapa negara lainnya di dunia, kecuali Amerika Serikat, Kanada dan Australia, permainan online Dragon Nest diselenggarakan oleh Cherry Credits, yang memiliki server di Singapura. Untuk selanjutnya, disebut dengan Dragon Nest SEA. Antara Dragon Nest USA dan Dragon Nest SEA pada dasarnya adalah permainan yang sama, hanya saja penyelenggaraannya dilakukan oleh dua perusahaan yang berbeda. Sehingga terdapat perbedaan dalam pengadaan *event-event* khusus, maupun pengaturan permainan. Namun dari segi permainan dan virtual property nyaris tidak ada perbedaan.

Dalam tulisan ini, penulis menggunakan permainan online Dragon Nest USA dan Dragon Nest SEA sebagai contoh dari pembahasan yang penulis lakukan di bab keempat ini.

Pasal 529 KUH Perdata. Sedangkan, hak milik (eigendom) atas virtual property di dalam permainan online tersebut tetap dipegang oleh

Para pemain permainan online, dapat memperoleh berbagai virtual property yang dikuasainya di dalam permainan online yang dimainkannya dengan empat cara, yaitu:¹⁸⁹

1. Melalui berbagai aktivitas di dalam permainan online yang dimainkan.
Sebagai contoh, seorang pemain menyelesaikan suatu misi di dalam permainan online yang mainkannya atau mengalahkan musuh tertentu, sebagai hadiahnya, pemain tersebut mendapatkan suatu virtual property yang dapat digunakannya di dalam permainan online tersebut.
2. Dengan membeli suatu virtual property tersebut dari non-player characters¹⁹⁰ di dalam permainan tersebut.
Di dalam permainan online dapat ditemui beberapa non-player characters, yang bertugas sebagai penjual berbagai virtual property. Dengan menggunakan mata uang virtual yang berlaku di dalam permainan online tersebut, seorang pemain dapat membeli berbagai virtual property.
3. Dengan membeli suatu virtual property dari pemain lainnya dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata.
Selain membeli dari non-player characters di dalam permainan online tersebut, para pemain juga dapat membeli berbagai virtual property dari pemain lainnya dengan menggunakan mata uang asli yang berlaku di dunia nyata, melalui situs lelang atau situs-situs lainnya yang memfasilitasi penjualan virtual property.
4. Dengan cara menciptakan suatu virtual property melalui program yang disediakan di dalam permainan online tersebut.

Beberapa permainan online memberikan kebebasan kepada pemainnya untuk menciptakan berbagai virtual property yang dapat digunakan oleh para pemain.

¹⁸⁹ Ryan G. Vacca, *Op. Cit.*

¹⁹⁰ Non-player characters adalah karakter di dalam permainan online yang tidak dikendalikan oleh para pemain. Karakter ini diprogram sedemikian rupa berdasarkan pada tugas dan fungsinya masing-masing, sehingga dapat berinteraksi dengan para pemain.

Penguasaan pemain terhadap virtual property bersifat mutlak, artinya, pemain dapat mempertahankan penguasaan atas suatu virtual property tersebut terhadap pihak lain. Jika, seorang pemain telah menguasai suatu virtual property, pemain lain tidak dapat begitu saja menguasai virtual property yang telah dikuasai oleh pemain lain, harus ada pengalihan penguasaan atas virtual property tersebut sebelumnya, baik secara sukarela maupun dengan adanya paksaan dari pihak lain. Untuk dapat menggunakan suatu virtual property, seorang pemain permainan online harus melakukan log in ke dalam permainan online tersebut dengan menggunakan username dan password yang telah dibuat sebelumnya. Username dan password ini merupakan akun bagi pemain permainan online tersebut yang berfungsi juga sebagai identitas diri pemain di dalam permainan online tersebut. Baik username dan password pada umumnya bersifat rahasia bagi setiap pemain, walaupun tidak menutup kemungkinan ada yang menggunakan satu akun untuk digunakan secara bersama-sama dengan pemain lain. Tanpa mengetahui username dan password yang digunakan oleh seorang pemain, pemain lainnya tidak akan dapat menggunakan atau menguasai suatu virtual property yang berada dalam penguasaan suatu pemain.

Suatu contoh kasus atas penguasaan terhadap virtual property ini dapat dilihat pada kasus yang terjadi di Belanda.¹⁹¹ Pada Tahun 2008, pengadilan Leeuwarden, di Belanda memutus bersalah seorang remaja berusia 16 Tahun yang melakukan pencurian atas suatu virtual property. Pada tanggal 6 September tahun 2007, remaja tersebut memaksa si korban, seorang remaja berusia 13 tahun, untuk log in kedalam akun permainan RuneScape dan mentransfer semua uang dan benda-benda virtual yang dikuasai oleh remaja 13 tahun tersebut ke akun milik remaja 16 tahun tersebut. Pada awalnya korban bertahan dan tidak mau melakukan keinginan si pelaku yang kemudian berujung pada perkelahian antara keduanya dengan seorang temannya yang lain yang kebetulan sedang berada di tempat yang sama. Pelaku menendang kepala korban dan mengancam akan

¹⁹¹ Edwin Feldmann, *Netherlands Teen Sentenced for Stealing Virtual Goods*, <http://www.pcworld.com/businesscenter/article/152673/netherlands_teen_sentenced_for_stealing_virtual_goods.html>, diakses 31 Desember 2011.

membunuh korban dengan sebilah pisau, apabila tidak menuruti keinginan si pelaku.

Setelah perkelahian tersebut, pelaku mentransfer uang virtual dan benda-benda virtual milik korban ke dalam akunnya. Di dalam tuntutan, pelaku hanya dituntut atas pencurian terhadap pencurian atas benda-benda virtual yang berupa sebuah amulet dan topeng virtual di dalam permainan online RuneScape. Ini adalah pertama kalinya, hakim di Belanda memutuskan bahwa pencurian atas suatu benda virtual merupakan suatu pelanggaran hukum dan harus diperlakukan sebagaimana layaknya pencurian benda-benda di dunia nyata. Hal ini jelas bahwa, benda-benda virtual tersebut adalah milik dari korban dan berada di bawah penguasaan korban, hingga akhirnya penguasaan atas benda tersebut beralih kepada pelaku. Hakim mengatakan bahwa menurut hukum suatu benda tidak perlu berwujud untuk menyatakan bahwa suatu benda telah dicuri. Penuntut umum menuntut agar pelaku di hukum 190 hari kerja sosial atau 90 hari kurungan, walaupun pelaku menolak semua tuduhan yang diajukan kepadanya, hakim memutuskan pelaku 160 hari kerja sosial atau 80 hari kurungan.

Dari contoh kasus diatas, jelas membuktikan bahwa suatu virtual property yang berada di bawah penguasaan seorang pemain dapat dipertahankan dari pemain lainnya. Tanpa adanya pengalihan penguasaan, baik secara sukarela maupun secara paksaan, virtual property tersebut tetap akan berada dibawah penguasaan dari pemain tersebut. Berdasarkan pada hal ini, maka virtual property dari suatu permainan online memenuhi unsur pertama dari suatu benda, yaitu dapat dikuasai oleh manusia.

3.1.1.2. Dapat diraba maupun tidak

Unsur kedua dari suatu benda adalah dapat diraba maupun tidak. Suatu benda, dapat berupa benda berwujud maupun benda tidak berwujud, sebagaimana yang diatur dalam Pasal 503 KUHPerdara, yang menyatakan:

Virtual property di dalam permainan online merupakan benda yang tidak dapat diraba atau sering disebut dengan istilah benda tidak berwujud. Virtual property di dalam permainan online adalah suatu benda yang hanya berada dalam

lingkungan virtual suatu permainan online saja. Pemain hanya dapat memanfaatkan atau berinteraksi dengan suatu virtual property hanya di dalam permainan online itu saja, artinya pemain tidak dapat membawa virtual property tersebut ke dunia nyata. Pemain hanya dapat melihat wujud dari virtual property tersebut, tidak merabanya, sehingga virtual property dalam permainan online merupakan suatu benda tidak berwujud.

Sebagai contoh, sebagaimana telah disebutkan di bab sebelumnya, suatu virtual property itu terbagi menjadi dua kategori, yaitu kategori besar yang terdiri dari: benda-benda, karakter, dan mata uang virtual; dan kategori kecil yang terdiri dari: virtual estate, akun, dan hal-hal lainnya seperti: perizinan, keanggotaan, dan peta. Dari kategori tersebut, dapat diambil contoh benda-benda virtual dan mata uang virtual pada permainan online, Dragon Nest SEA. Di dalam permainan online Dragon Nest SEA terdapat beberapa benda-benda virtual seperti: pedang, pakaian pelindung, dan perhiasan, serta mata uang virtual yang berlaku di dalam permainan tersebut yang disebut dengan gold. Benda-benda virtual tersebut hanya berada pada permainan virtual Dragon Nest SEA itu saja, pemain tidak dapat menyentuhnya dan hanya dapat dimanfaatkan dan berinteraksi dengan benda-benda virtual tersebut di dalam permainan online tersebut saja.

Sebagai contoh, dalam permainan Dragon Nest SEA terdapat benda virtual berupa pedang. Pedang yang bernama *Prelude Sword*.¹⁹² Pedang ini dapat digunakan oleh karakter dalam permainan online Dragon Nest SEA, wujud dari pedangnya sendiri juga terlihat jelas, pemain juga dapat menggunakannya sebagaimana layaknya sebuah pedang di dunia nyata, seperti untuk mengalahkan musuh yang ada di permainan online tersebut. Selain itu pemain juga dapat membuang, menjual, memberikan pada pemain lain, menempanya agar menjadi lebih kuat, dan menghancurkan pedang tersebut. Berdasarkan pada hal tersebut, pedang pada permainan online Dragon Nest SEA memiliki sifat selayaknya pedang di dunia nyata. Hanya saja, pemain tidak dapat berinteraksi dengan pedang tersebut secara langsung, pemain hanya dapat berinteraksi dengan pedang

¹⁹² Untuk lebih jelasnya lihat gambar pada lampiran.

tersebut hanya melalui karakter dalam permainan online tersebut, karena wujud dari pedang tersebut yang tidak nyata.

Dari contoh diatas, jelas bahwa virtual property di dalam permainan online termasuk ke dalam benda yang tidak dapat diraba, dan merupakan benda tidak berwujud. Sehingga, virtual property di dalam permainan online memenuhi unsur kedua dari suatu benda yaitu dapat diraba maupun tidak.

3.1.1.3. Dapat dinilai dengan uang atau setidaknya-tidaknya berharga untuknya

Unsur ketiga dari suatu benda adalah dapat dinilai dengan uang atau setidaknya-tidaknya berharga untuknya. Dalam permainan online, dapat dengan mudah ditemukan beberapa virtual property yang memang di jual secara khusus oleh penyedia jasa permainan online tersebut. Virtual Property yang dijual secara khusus ini biasanya berupa virtual property yang memiliki keunikan atau kemampuan khusus yang berbeda dari virtual property yang ada di dalam permainan online tersebut. Sebagai contoh dapat dilihat pada permainan online Dragon Nest SEA. Di dalam permainan online Dragon Nest SEA, sebagaimana pada permainan online lainnya, menawarkan sejumlah virtual property yang dijual secara khusus. Untuk membeli virtual property ini pemain terlebih dahulu harus membeli cherry credits terlebih dahulu. Cherry Credits adalah mata uang virtual yang digunakan pada penyedia jasa permainan online Dragon Nest SEA guna membeli sejumlah virtual property yang dijual oleh penyedia jasa tersebut. Cherry Credits ini dapat digunakan untuk membeli virtual property tidak hanya pada permainan online Dragon nest SEA saja, namun juga berbagai virtual property dari permainan online lainnya yang juga di lisensi oleh penyedia jasa. Pada permainan online Dragon Nest SEA, berlaku dua mata uang virtual. Pertama, mata uang yang bernama Cherry Credits (biasa disingkat dengan CC), merupakan mata uang virtual yang digunakan untuk membeli berbagai virtual property yang dijual secara khusus oleh penyedia jasa permainan online Dragon Nest SEA. Untuk mendapatkan CC ini, pemain terlebih dahulu harus melakukan top up atau pengisian kredit pada akun pemain, dengan menggunakan berbagai alat pembayaran seperti melalui credit card, e-banking, e-wallet, pay pal, premium

sms, e-pin, ataupun melalui Physical Scratch Card.¹⁹³ CC dijual seharga US\$ 0,80 untuk setiap 1.000 CC.

Mata uang virtual lain yang digunakan dalam permainan online Dragon Nest SEA adalah mata uang virtual yang disebut dengan gold, silver, dan chopper. Mata uang virtual ini digunakan oleh pemain untuk membeli berbagai virtual property di dalam permainan online Dragon Nest SEA. Virtual property yang dapat dibeli dengan menggunakan mata uang virtual ini adalah virtual property yang dapat dengan mudah ditemukan sepanjang permainan online Dragon Nest SEA. Artinya, bukan merupakan virtual property yang bersifat unik, langka, ataupun memiliki kemampuan khusus tertentu. Virtual property seperti ini umumnya merupakan virtual property yang bersifat umum dan banyak jumlahnya serta dapat dengan mudah ditemukan oleh pemain dengan mengalahkan musuh yang ada atau membelinya dari NPC di dalam permainan. Karena sifatnya yang umum inilah, pihak penyedia jasa permainan online Dragon Nest SEA tidak menjualnya dengan menggunakan CC.

Disamping kedua hal di atas, ada beberapa virtual property yang diperjualbelikan oleh para pemain dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata. Sebagai contoh nyata, dapat dilihat dari banyaknya yang menawarkan pembelian berbagai virtual property pada permainan online Dragon Nest SEA di berbagai situs maupun forum internet. Virtual property yang banyak diperjualbelikan adalah mata uang virtual gold yang digunakan di dalam permainan online Dragon Nest SEA. Banyaknya permintaan atas gold, membuat banyak pemain yang menjual gold yang dikuasainya dengan mata uang asli di dunia nyata.

Gold merupakan mata uang virtual yang digunakan di dalam permainan online Dragon Nest. Ada tiga mata uang yang digunakan, yaitu Gold, Silver, dan Chopper. Gold merupakan satuan mata uang yang tertinggi nilainya, dengan

¹⁹³ Physical Scratch Card biasa disebut dengan voucher di Indonesia. Voucher ini seperti layaknya voucher pada voucher pulsa pada telepon seluler. Tak ubahnya seperti voucher pulsa pada telepon seluler, voucher pada permainan online juga berwujud seperti kartu dengan beberapa kode yang tercetak di bagian belakangnya. Voucher seperti ini merupakan alat pembayaran yang populer di Indonesia. Berdasarkan pengalaman penulis, di setiap warung internet yang menyediakan permainan online selalu menjual voucher dari permainan online yang tersedia di warung internet tersebut.

perhitungan: Setiap 100 chopper setara dengan 1 silver, setiap 100 silver setara dengan 1 Gold. Untuk mendapatkan gold bukanlah sesuatu yang mudah, pemain harus mengumpulkan beberapa chopper atau silver hingga setara nilainya dengan 1 gold. Chopper ataupun silver dapat pemain dapatkan dengan mengalahkan musuh yang ada di dalam permainan. Beberapa musuh akan menjatuhkan chopper ataupun silver ketika dikalahkan.¹⁹⁴ Namun, hal ini tidaklah mudah, karena pemain harus terus menerus mengalahkan sejumlah musuh yang ada guna mendapatkan chopper ataupun silver. Pemain juga dapat memperoleh chopper ataupun silver dari penjualan benda-benda virtual yang pemain pungut dari hasil mengalahkan musuh di dalam permainan.

Fungsi utama dari mata uang virtual adalah untuk membeli berbagai benda virtual yang di jual di dalam permainan online. Semakin baik kemampuan suatu benda virtual, semakin mahal pula harganya. Oleh karena itu, keberadaan mata uang virtual sangatlah penting di dalam permainan online. Berdasarkan pada hal ini, maka tidaklah mengherankan jika mata uang virtual menjadi bagian penting dalam setiap permainan online, termasuk di dalam permainan online Dragon Nest SEA. Hal inilah yang kemudian menjadi faktor pemicu banyaknya pemain yang menawarkan pembelian mata uang virtual di dalam permainan online Dragon Nest SEA dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata. Beberapa situs bahkan didirikan guna memfasilitasi pembelian gold pada permainan online Dragon Nest SEA dengan menggunakan mata uang asli, sebagai contoh situs: www.buyaoegold.com, www.seagm.com, dan www.dragonnestseagold.net. Beberapa pemain ada yang menjual secara pribadi, yaitu melalui forum-forum di

¹⁹⁴ Sistem ini dikenal dengan nama Drop Items, yaitu dimana musuh yang dikalahkan oleh pemain di dalam permainan akan menjatuhkan sejumlah benda ataupun mata uang virtual. Pemain dapat memungut benda maupun mata uang virtual yang dijatuhkan oleh musuh tersebut dan kemudian menggunakannya, memberikannya kepada pemain lain, ataupun menjualnya guna mengumpulkan mata uang virtual untuk membeli benda-benda virtual lainnya. Semakin tinggi level musuh yang dikalahkan, biasanya semakin besar pula mata uang virtual yang dijatuhkan atau semakin baik pula benda-benda virtual yang dijatuhkan oleh musuh tersebut. Beberapa musuh bahkan akan menjatuhkan benda-benda virtual yang sifatnya langka ataupun mata uang virtual dalam satuan gold, namun hal ini sangat jarang terjadi, dan hal inilah yang dapat memacu pemain untuk terus memainkan permainan online tersebut. Drop Items pada dasarnya adalah suatu sistem penghargaan yang diberikan kepada pemain dalam memainkan permainan online tersebut, dengan mendapatkan berbagai virtual property, terutama yang bersifat langka, tentunya akan menimbulkan kebanggaan tersendiri bagi para pemain, dan selanjutnya dapat membuat seorang pemain merasa betah untuk terus memainkan permainan online tersebut.

internet. Sebagai contoh, adalah seorang pemain yang menjual gold melalui forum internet di Indonesia, kaskus. Pemain tersebut memakai username bernama asusTop pada forum internet kaskus dan membuka sebuah thread penjualan dengan alamat www.kaskus.us/showthread.php?p=535291574 guna menjual gold, pada permainan online Dragon Nest SEA. Gold tersebut dijual dengan harga Rp 75.000,00 untuk setiap 1000 gold. Setelah membuka thread penjualan tersebut, asusTop berhasil menjual gold kepada sejumlah pemain.

Virtual property lain yang kerap diperjual belikan dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata adalah senjata dan karakter pada permainan online. Pada permainan online Dragon Nest SEA, virtual property tersebut juga kerap diperdagangkan oleh para pemain. Sebagai contoh, dapat kita lihat pada sebuah thread di forum internet kaskus, yang beralamat di <http://www.kaskus.us/showthread.php?p=535291574>, yang memfasilitasi para pemain yang ingin melakukan jual beli virtual property pada permainan online Dragon Nest SEA. Diantara sekian banyak pemain yang menawarkan penjualan virtual property pada thread tersebut dapat kita ambil contoh dua orang pemain yang memakai username kaskus, pingpondong dan BckL. Pingpondong menjual karakter pada permainan online Dragon Nest SEA dengan level 40 seharga Rp 1.000.000,00 dan BckL menjual satu set benda-benda virtual yang terdiri dari beberapa pakaian pelindung seharga Rp. 650.000,00.

Dari contoh diatas dapat dilihat, bahwa harga yang ditawarkan guna mendapatkan virtual property tersebut tidaklah sedikit dan cenderung mahal untuk sesuatu yang tidak berwujud. Contoh lain yang menunjukkan bahwa suatu virtual property dapat bernilai sangat mahal, dapat ditemukan pada lelang virtual item pada permainan Age of Wulin yang diadakan malam natal Desember 2011 di China. Lelang ini diadakan guna merayakan pembukaan masa test dari permainan Age of Wulin, oleh pengembang permainan online tersebut yang bernama Snail Games. Selama dalam waktu lelang, Snail Games berhasil menjual sebuah virtual property bernama *Sheath for Hook of Departure* yang hanya ada 10 buah seharga US \$ 1.600, kemudian sebuah virtual property bernama *Lordly Spear Sheath* yang hanya ada 5 buah seharga US \$ 2.500, dan sebuah virtual property berupa pedang

virtual bernama *Unique Dragon Slaying Sabre Scabbard* yang memang hanya ada 1 buah seharga RMB 100,000 atau seharga hampir US \$ 16.000.¹⁹⁵

Berdasarkan contoh diatas, jelas bahwasanya virtual property pada permainan online dapat dinilai dengan uang, setidaknya oleh para pemainnya. Sebuah kasus menarik, yang menegaskan berharganya suatu virtual property pada permainan online, terjadi di China pada tahun 2005. Pada tahun 2005, Qiu Chengwei menusuk Zhu Caoyuan di dada hingga tewas, ketika ia menemukan bahwa pedang virtualnya pada permainan online populer Legend of Mir 3, telah dijual oleh Zhu Caoyuan seharga 7,200 Yuan atau setara dengan Rp. 10.374.048,00. Pada awalnya Qiu Chengwei meminjamkan pedang tersebut pada Zhu Caoyuan, namun lantas Zhu Caoyuan menjual pedang virtual tersebut. Qiu Chengwei telah melaporkan Zhu Caoyuan ke polisi, namun laporan ini tidak dapat diterima, karena belum ada hukum di China yang melindungi virtual property. Setelah itu, Zhu Caoyuan sebenarnya telah menawarkan uang hasil penjualan pedang virtual tersebut kepada Qiu Chengwei, namun Qiu Chengwei telah kehilangan kesabaran, hingga akhirnya menusuk Zhu Caoyuan hingga tewas.¹⁹⁶ Kasus ini membuktikan bahwa suatu virtual property dalam permainan online dapat menjadi sangat berharga bagi seorang pemain. Ketika seorang pemain merasa haknya atas suatu virtual property di dalam permainan online dilanggar, oleh pemain lain, hingga pemain tersebut melakukan kekerasan terhadap pemain yang melanggar haknya, tentunya hal ini membuktikan bahwa virtual property tersebut sangatlah berharga.

Contoh dan Kasus diatas menegaskan bahwa suatu virtual property di dalam permainan online berharga bagi seorang pemain dan juga dapat dinilai dengan uang. Berdasarkan pada hal ini, jelas bahwasanya virtual property pada permainan online memenuhi unsur ketiga sebagai benda, yaitu dapat dinilai dengan uang atau setidaknya berharga untuknya.

3.1.1.4. Merupakan satu kesatuan serta bersifat mandiri

¹⁹⁵ David Gerges, *More money than sense: Chinese man spends \$16,000 on sword for virtual martial arts game*, <<http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2079095/Chinese-man-spends-16-000-sword-virtual-martial-arts-game.html>>, diakses 31 Desember 2011.

¹⁹⁶ *Chinese gamer sentenced to life*, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>>, diakses 31 Desember 2011.

Unsur keempat sekaligus unsur terakhir dari suatu benda adalah merupakan satu kesatuan serta bersifat mandiri. Suatu virtual property dalam permainan online, sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya adalah merupakan bagian dari suatu permainan online. Virtual property hanya dapat digunakan pada permainan online yang bersangkutan, di luar permainan online tersebut, virtual property tidak dapat digunakan. Artinya, antara virtual property dengan permainan online tidaklah dapat dipisahkan, dan merupakan satu kesatuan. Walaupun, terikat dengan permainan online, suatu virtual property tetap memiliki suatu sifat mandiri. Sebagaimana yang telah dicontohkan diatas, pemain yang menguasai suatu virtual property bebas untuk memanfaatkan virtual property tersebut sekehendak hatinya, termasuk untuk memberikan dan menjualnya kepada pemain lain. Dengan memberikan atau menjualnya kepada pemain lain, pemain tersebut pada dasarnya hanya memberikan atau menjual virtual property yang ada pada penguasaannya kepada pemain lain, bukan berarti pemain menjual permainan online tersebut kepada pemain lain. Pada dasarnya pemain hanya mengalihkan hak penguasaan atas virtual property tersebut kepada pihak lain, terlepas dari siapa pemilik benda virtual tersebut berdasarkan EULA. Dilihat dari hal tersebut, jelas bahwa virtual property bersifat mandiri dan dapat dimanfaatkan sesuai dengan keinginan dari pemain yang menguasainya.

Sejumlah kalangan mengatakan bahwa virtual property hanyalah kode pemrograman di dalam permainan online yang dibuat guna menyerupai benda asli di dunia nyata.¹⁹⁷ Namun, beberapa kalangan menyatakan bahwa virtual property merupakan suatu property sebagaimana layaknya property yang ada di dunia nyata, hanya saja tidak berwujud. Prof. Greg Latowska mengatakan bahwa jika seseorang memiliki suatu virtual property menguasai suatu virtual property dalam permainan online, dan pihak penyedia jasa permainan online tersebut hendak menghentikan aktivitas mereka dan mematikan server permainan online tersebut, maka pemain berhak untuk menerima kompensasi atas virtual property yang

¹⁹⁷ Susan H. Abramovitch dan David L. Cummings, *Virtual Property, Real Law: The Regulation of Property in Video Games*, <<http://www.gowlings.com/KnowledgeCentre/article.asp?pubID=1629&lang=0&bp=f>>, diakses 31 Desember 2011.

dikuasainya. Penyedia jasa permainan online memang berhak atas segala sesuatu terhadap permainan online tersebut. Karena pada dasarnya, merekalah yang menyediakan server yang secara fisik memuat permainan online tersebut. Namun, tidak serta merta mereka dapat begitu saja menghilangkan nilai dari suatu virtual property yang dikuasai oleh para pemain.¹⁹⁸

Prof. Greg Latowska menambahkan bahwa nama domain dari suatu situs internet merupakan suatu property menurut hukum di Amerika Serikat, padahal nama domain hanyalah terdiri dari serangkaian kode. Akun bank yang kita miliki juga berupa deretan kode, namun tetap dianggap sebagai suatu property. Demikian juga halnya dengan virtual property dalam permainan online.¹⁹⁹

Prof. Joshua Fairfield sebagaimana telah disebutkan pada bab sebelumnya mengatakan bahwa suatu virtual property memiliki tiga sifat sebagaimana property pada dunia nyata, yaitu: rivalrousness, persistence, and interconnectivity. Rivalrousness adalah kemampuan untuk menggunakan suatu virtual property terpisah dari lainnya. Sebagai contoh, jika seorang pemain memiliki pedang di dalam permainan online, maka pemain tersebut dapat menggunakan pedang tersebut secara eksklusif tanpa perlu melibatkan virtual property lainnya. Persistence adalah kemampuan suatu benda untuk terus ada. Dalam permainan online, pedang tersebut akan terus ada dan berada di dalam permainan online tersebut, walaupun pemain telah melakukan *log off*. Ketika pemain *log in* kembali, maka pedang tersebut akan tetap ada dalam permainan online tersebut. Interconnectivity, adalah kemampuan suatu virtual property untuk diserahkan kepada pemain lain. Pedang yang dikuasai oleh seorang pemain dapat dengan bebas untuk diberikan ataupun dijual kepada pemain lain yang menginginkannya.

Dengan melihat, pada sifat virtual property yang disampaikan oleh Prof. Joshua Fairfield tersebut, dapat ditarik kesimpulan, bahwasanya suatu virtual property harus dilihat sebagai suatu property tersendiri yang terpisah dari permainan online. Virtual property dalam permainan online memenuhi sifat

¹⁹⁸ *Do You Actually Own Your Virtual Property in Your Favorite Online Game?*, <<http://gamepolitics.com/2011/10/25/do-you-actually-own-your-virtual-property-your-favorite-online-game>>, diakses 31 Desember 2011.

¹⁹⁹ Greg Latowska, *Virtual Justice, The New Laws of Online Worlds*, (Yale University Press, 2010), hal. 126-127.

sebagaimana property pada dunia nyata, oleh karena itu virtual property dalam permainan online bersifat mandiri.

Wang Zongyu, Professor pada Universitas Renmin Beijing di China, mengatakan:

“The armour and swords in games should be deemed as private property as players have to spend money and time for them”²⁰⁰

Yang jika diterjemahkan berarti, pakainya pelindung dan pedang di dalam permainan harus dianggap sebagai property pribadi, karena pemain telah menghabiskan waktu dan uangnya untuk mereka. Pernyataan ini disampaikan oleh beliau, terkait dengan kasus pembunuhan yang dilakukan oleh Zhu Caoyuan terhadap Qiu Chengwei, sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya. Menilik pada pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya, virtual property dalam suatu permainan online meskipun terikat dengan permainan online tersebut, namun bersifat mandiri dan dapat diperlakukan secara tersendiri terlepas dari permainan online nya.

Contoh kasus yang menegaskan bahwa virtual property dianggap sebagai suatu property tersendiri yang terpisah dari permainan onlinenya, dapat dilihat pada kasus yang terjadi di Belanda, sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada Tahun 2008, pengadilan Leeuwarden, di Belanda memutus bersalah seorang remaja berusia 16 Tahun yang melakukan pencurian atas suatu virtual property. Yang menarik dalam kasus ini adalah, pertama kalinya hakim di Belanda memutus bahwa pencurian atas suatu benda virtual merupakan suatu pelanggaran hukum dan harus diperlakukan sebagaimana layaknya pencurian benda-benda di dunia nyata.

Kasus lain, adalah kasus yang terjadi di China antara Li Hongchen melawan Beijing Arctic Ice Technology Development Co. Dalam kasus ini, hacker membobol akun milik Li dalam permainan red Moon dan mencuri virtual property miliknya. Li lantas mengajukan tuntutan ke pengadilan atas Beijing Arctic Ice Technology Development Co, karena dianggap tidak memberikan

²⁰⁰ Amalie Finlayson, *Online gamer killed for selling virtual weapon*, <<http://www.smh.com.au/news/World/Online-gamer-killed-for-selling-virtual-weapon/2005/03/30/1111862440188.html>>, diakses 31 Desember 2011.

perlindungan terhadap dirinya selaku pemain, sehingga menjadi korban pencurian oleh pihak luar. Pengadilan mengabulkan tuntutan Li dan memerintahkan Li Hongchen melawan Beijing Arctic Ice Technology Development Co untuk membayar kerugian yang di derita Li setara dengan yang telah dikeluarkan oleh Li sepanjang memainkan permainan tersebut. Putusan ini berdampak besar, karena melihat suatu virtual property sebagai suatu property tersendiri yang dapat dikuasai oleh seorang pemain dan terpisah dari permainan online nya serta dapat dilindungi oleh hukum.

Kasus lain yang terjadi di China adalah kasus yang terjadi di Guangzhou, China. Dimana Pengadilan Guangzhou, pada tahun 2006, menghukum Yan Yifan, yang pada saat itu berusia 20 tahun, karena terbukti melakukan penjualan terhadap password curian dan benda-benda virtual lainnya milik dari 30 orang pemain permainan online Da Xihua Xiyou pada tahun 2005. Yan Yifan dihukum denda sebesar 5.000 yuan atau setara dengan Rp. 7.204.200,00. Pengadilan berpendapat bahwa pemain permainan online telah menghabiskan waktu, tenaga, dan uangnya untuk mendapatkan benda-benda virtual di dalam permainan online tersebut dan menambahkan nilai pada benda-benda virtual tersebut.²⁰¹ Putusan ini kembali menegaskan bahwa suatu virtual property dapat bersifat mandiri dan terlepas dari permainan onlinenya. Karena bersifat mandiri, maka virtual property tersebut dapat diberi perlindungan hukum terlepas dari permainan onlinenya secara keseluruhan.

Sebagai contoh terakhir, adalah kasus yang cukup terkenal, yaitu kasus antara Marc Bragg melawan Linden Research Inc dan Philip Rosedale, yang terjadi pada tahun 2007. Marc Bragg menggugat ke pengadilan bahwa Linden lab selaku pengembang dan penyedia jasa dari permainan online Second Life telah menutup akunnya secara sepihak pada permainan online tersebut dan menuntut ganti rugi sebesar US\$ 8.000. Pihak Linden lab sendiri berkilah, bahwa Marc Bragg telah melakukan URL hacking yang memungkinkannya membeli sim, sebidang lahan yang luas di dalam permainan dengan harga yang sangat murah,

²⁰¹ *China stands by verdict on virtual thief*, <http://news.cnet.com/2100-1043_3-6056849.html>, diakses 31 Desember 2011.

jauh di bawah harga resmi yang ditawarkan. Harga resmi yang ditawarkan untuk sebuah sim adalah minimal US\$ 1.000, namun Marc Bragg membelinya dengan harga hanya US\$ 300. Marc Bragg mengatakan bahwa apa yang dilakukannya tidaklah menyalahi aturan. Marc Bragg membeli sim tersebut melalui proses lelang online yang memang diadakan oleh Linden Lab selaku pengembang dari permainan online Second Life. Dikatakan oleh Bragg, bahwa lelang online tersebut diadakan oleh Linden Lab, oleh karena itu Linden Lab lah yang bertanggung jawab atas segala kesalahan yang terjadi pada lelang tersebut, termasuk ketika Bragg membeli sim tersebut dengan harga yang sangat murah. Sehingga, Linden Lab tidak dapat begitu saja menutup akun miliknya.²⁰²

Second Life adalah permainan online yang mengizinkan pemainnya untuk memiliki virtual property yang diciptakan oleh para pemainnya. Virtual property ini meliputi bebrbagai benda-benda virtual seperti pakaian hingga kepada real-estate dan kendaraan yang dapat pemain gunakan dalam permainan tersebut. Kebijakan ini membuat Second Life memiliki kegiatan ekonomi sebagaimana layaknya di dunia nyata. Dengan menutup akunnya, Bragg mengatakan bahwa pihak Linden Lab telah menghancurkan aset virtual miliknya, dan diperkirakan kerugian yang di deritanya antara US\$ 4.000 hingga US\$ 6.000.²⁰³

Kasus ini berakhir dengan perdamaian diantara ke duanya dan dicabutnya gugatan Bragg terhadap Linden Lab dan Philip Rosedale. Perdamaian tersebut menghasilkan kesepakatan yang mengatakan bahwa telah terjadi ketidaksetujuan dan kesalahpahaman antara kedua belah pihak dan selanjutnya Linden Lab bersedia untuk mengembalikan akun milik Marc Bragg dalam permainan online Second Life, beserta dengan semua yang menjadi hak-hak dan tanggung jawabnya.²⁰⁴

Kasus ini menjadi bukti bahwa atas suatu virtual property di dalam permainan online dapat diperlakukan terpisah dari permainan onlinenya. Kasus ini

²⁰² Kathleen Craig, *Second Life Land Deal Goes Sour*, <<http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/news/2006/05/70909>>, diakses 31 Desember 2011.

²⁰³ *Bragg vs Linden Lab - the story so far*, <<http://www.secondlifeinsider.com/2007/01/27/bragg-vs-linden-lab-the-story-so-far/>>, diakses 31 Desember 2011.

²⁰⁴ Benjamin Duranske, *Bragg v. Linden Lab – Confidential Settlement Reached; ‘Marc Woebegone’ Back in Second Life* Benjamin Duranske, <<http://virtuallyblind.com/2007/10/04/bragg-linden-lab-settlement/>>, diakses 31 Desember 2011.

juga menjadi contoh pendukung dari pendapat yang dikemukakan Prof. Greg Latowska, dimana penyedia jasa permainan online tidak dapat serta merta menghilangkan nilai dari suatu virtual property yang dikuasai oleh pemainnya, tanpa memberikan suatu kompensasi. Dengan adanya kasus ini semakin menegaskan bahwa suatu virtual property adalah suatu kesatuan dengan permainan onlinenya, namun juga memiliki sifat mandiri, dimana atas suatu virtual property yang dimiliki ataupun dikuasai oleh pemain tidak dapat begitu saja dihilangkan nilainya oleh penyedia jasa permainan online. Walaupun, permainan online tersebut adalah milik dari penyedia jasa ataupun pengembang permainan online. Di dalam virtual property yang dikuasai oleh pemain terdapat hak-hak dari pemain, sehingga atas virtual property di dalam permainan online dapat dilakukan hal-hal sebagaimana layaknya pada properti pribadi.

Berdasarkan penjelasan dan contoh-contoh kasus diatas, jelas bahwasanya virtual property dalam permainan online memenuhi unsur yang keempat, yaitu Merupakan satu kesatuan serta bersifat mandiri.

Dengan memenuhi keempat unsur benda, maka virtual Property di dalam permainan online adalah suatu benda. Karena merupakan suatu benda, maka atas virtual property tersebut berlaku hukum yang mengatur mengenai kebendaan.

3.1.2. Hukum yang mengatur mengenai virtual property di dalam suatu permainan online

Indonesia belum memiliki hukum yang mengatur secara khusus mengenai permainan online maupun mengenai virtual property di dalam permainan online. Guna mengetahui pengaturan mengenai virtual property di dalam permainan online di Indonesia, ada tiga hukum yang dapat digunakan yaitu hukum hak cipta, hukum perikatan, dan hukum benda. Ketiga hukum tersebut tercantum di dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan KUH Perdata.

3.1.2.1 Hukum Hak Cipta

Dalam membicarakan mengenai virtual property di dalam permainan online, perlu terlebih dahulu diperhatikan mengenai hukum hak cipta. Hal ini tidak terlepas dari kenyataan bahwa virtual property didalam permainan online merupakan bagian dari suatu permainan online itu sendiri. Permainan online sendiri selaku suatu program komputer dilindungi oleh hukum hak cipta. Di Indonesia, hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Menurut Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta, Hak Cipta adalah 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. Dikaitkan dengan permainan online, maka permainan online selaku ciptaan, memiliki hak eksklusif yang dipegang oleh penciptanya atau penerima hak untuk diumumkan atau diperbanyak atau diberikan izin yang tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pencipta atau pemegang hak cipta atas suatu permainan online adalah pengembang permainan online tersebut.

Dalam menyelenggarakan suatu ciptaan, pencipta atau pemegang hak atas ciptaan tersebut dapat menyelenggarakan sendiri, atau dapat menyerahkannya pada pihak lain. Hal ini dikenal dengan pemberian lisensi. Menurut Pasal 1 angka 14 UU Hak Cipta, Lisensi adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu. UU hak Cipta mengatur mengenai lisensi pada Pasal 45 hingga pasal 47 UU Hak Cipta. Dalam penyelenggaraan suatu permainan online, pengembang permainan online selaku pemegang hak cipta biasanya tidak menyelenggarakan sendiri suatu ciptaan tersebut, melainkan melisensikan kepada pihak lain.

Sebagai contoh adalah pada permainan online Dragon Nest. Dragon Nest adalah permainan online yang dikembangkan oleh perusahaan bernama Eyedentity Games, ini berarti hak cipta atas permainan tersebut dipegang oleh perusahaan tersebut. Namun, untuk melaksanakan permainan online tersebut di

beberapa negara, Eyedentity Games memeberikan lisensi kepada sejumlah perusahaan seperti kepada Nexon America Inc untuk menyelenggarakan permainan online Dragon Nest (yang disebut dengan Dragon Nest USA), di Amerika Serikat, Kanada, dan Australia. Dan, kepada Cherry Credits Pte Ltd, sebuah perusahaan yang berbasis di Singapura untuk menyelenggarakan permainan online Dragon Nest (yang dikenal dengan Dragon Nest SEA), di wilayah Asia Tenggara dan beberapa wilayah lainnya di dunia.

3.1.2.2 Hukum Perikatan

Dalam permainan online, hubungan hukum antara pemain dengan penyedia jasa permainan ditentukan oleh EULA (End User License Agreement) atau Term of Services yang disepakati oleh kedua belah pihak. Seperti yang telah dijelaskan pada Bab sebelumnya, bahwa seorang pemain sebelum dapat memainkan permainan online harus menyetujui EULA ataupun Term of Services yang dibuat oleh penyedia jasa permainan online tersebut.

EULA pada dasarnya berbeda dari Term of Service. EULA sifatnya mengatur mengenai lisensi atas suatu program komputer terhadap penggunaannya, dalam hal ini maka mengatur mengenai lisensi permainan online terhadap pemainnya. Sebelum melakukan pemasangan pada perangkat komputer, pemain akan mendapatkan tampilan EULA yang akan muncul disertai dengan tombol persetujuan dan tidak persetujuan. Dengan memilih tombol persetujuan, berarti pemain menyetujui segala hal yang tercantum di dalam EULA tersebut dan dapat melanjutkan proses pemasangan permainan online tersebut. Jika pemain tidak menyetujui, maka proses pemasangan tidak dapat dilanjutkan, yang berarti pemain tidak akan dapat memainkan permainan online tersebut. EULA ini pada umumnya dibuat oleh pengembang permainan online tersebut, karena mengatur mengenai apa saja yang dilisensikan, berapa komputer yang dapat di pasang permainan online tersebut, dan lain sebagainya. Sedangkan Term of Service pada dasarnya mengatur mengenai aturan-aturan dalam memainkan suatu permainan online. Term of Service umumnya dibuat oleh penyedia jasa permainan online

tersebut. Sebagaimana yang telah disebutkan diatas, bahwa pada umumnya antara pengembang dan penyedia jasa permainan online adalah pihak yang berbeda.

EULA ataupun Term of Services merupakan suatu perjanjian yang mengikat baik pemain maupun pengembang / penyedia jasa permainan online tersebut dan berisikan peraturan yang mengatur mengenai apa saja yang menjadi hak dan kewajiban dari para pemain dan juga dari pengembang / penyedia jasa permainan online itu sendiri. Selain itu, juga mengatur mengenai berbagai aspek di dalam permainan online, termasuk aspek mengenai virtual property di dalam permainan online tersebut.

Virtual Property merupakan pada dasarnya merupakan bagian dari permainan online tersebut. Virtual Property ada yang memang dibuat oleh pengembang permainan online tersebut dan ada juga yang dibuat atau dimodifikasi oleh pemain permainan online tersebut. Pengaturan mengenai segala hal yang terkait dengan virtual property di dalam permainan online ini diatur di dalam EULA atau Term of Service. Pengaturan di setiap permainan online mengenai virtual property ini pada dasarnya berbeda satu dengan yang lainnya, tergantung dari kebijakan pengembang / penyedia jasa permainan online tersebut.

Jika dikaitkan dengan KUH Perdata, maka EULA maupun Term of Services ini berlaku sebagai undang-undang bagi para pemain dan penyedia jasa permainan (sebagaimana yang dinyatakan dalam pasal 1338 KUH Perdata). Sistem pengaturan pada hukum perikatan bersifat terbuka, artinya isi dari perikatan tersebut dapat dengan bebas ditentukan oleh pembuatnya. Demikian juga pada EULA ataupun Term of Services, dapat dengan bebas ditentukan apa saja yang menjadi kesepakatan antara kedua belah pihak. Walaupun pada kenyataannya, klausula EULA dan Term of Services ditentukan secara sepihak oleh pihak penyedia jasa permainan online, namun, dengan disepakatinya EULA ataupun Term of Services tersebut oleh para pemain maka klausula-klausula di dalamnya akan mengikat dan berlaku layaknya Undang-undang bagi kedua belah pihak.

Walaupun bersifat ditentukan secara sepihak, namun bukan berarti ketentuan di dalam EULA ataupun Term of Service permainan online tidak dapat

berubah mengikuti keinginan dari para pemainnya. Melihat dari contoh pada bab sebelumnya, dapat dilihat bahwa EULA dari program Origin yang dikeluarkan oleh EA guna memainkan sejumlah permainan online nya telah menimbulkan reaksi keras dari para pemainnya, karena dianggap memiliki klausula yang merugikan para pemain. Untuk mengatasi hal tersebut, maka EA mengubah ketentuan di dalam EULA sesuai dengan keinginan para pemainnya. Hal ini menunjukkan, bahwa jika ada tuntutan dari para pemainnya, maka pihak pengembang / penyedia jasa permainan online tersebut akan mengubah klausula di dalam permainan online tersebut.

3.1.2.3. Hukum benda

Virtual Property sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya memenuhi unsur-unsur benda, sehingga dapat diberlakukan ketentuan dalam hukum benda. Di dalam KUH Perdata, apa yang disebut dengan benda diatur dalam Pasal 499 KUH Perdata, yang dinyatakan: “menurut paham Undang-undang yang dinamakan kebendaan ialah, tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik.”

Berdasarkan ketentuan tersebut, pengertian benda tersebut meliputi segala sesuatu yang dapat dimiliki oleh subjek hukum, baik itu berupa barang (*goed*) maupun hak (*recht*), sepanjang objek dari hak milik itu dapat dikuasai oleh subjek hukum. Artinya istilah benda pengertiannya bersifat abstrak, karena tidak hanya terbatas pada benda yang berwujud saja yang dinamakan dengan barang, melainkan termasuk pula benda yang tidak berwujud atau bertubuh, yang dapat berupa hak. Pengertian benda yang demikian ini merupakan pengertian dalam arti luas, yang meliputi benda berwujud dan benda tidak berwujud, sedangkan pengertian dalam arti sempit, benda itu hanyalah barang-barang yang berwujud atau bertubuh saja. Dengan demikian, dalam perspektif hukum perdata berdasarkan KUH Perdata, selain mengenal barang-barang yang berwujud (*sache*), juga mengenal barang-barang yang tidak berwujud yang merupakan

bagian dari harta kekayaan (*Vermögens bestanddeel*) seseorang, yang juga bernilai ekonomi.²⁰⁵

Sebagai suatu benda, virtual property termasuk kedalam kategori benda tidak berwujud, sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 503 KUH Perdata yang menyatakan bahwa tiap-tiap kebendaan adalah bertubuh dan tidak bertubuh. Virtual property disebut sebagai benda tidak berwujud karena pada dasarnya suatu virtual property dalam permainan online adalah suatu benda yang tidak dapat diraba, hanya dapat dilihat saja. Sebagai contoh adalah sebuah pedang yang bernama Prelude Sword dalam permainan online Dragon Nest SEA, dimana pedang tersebut hanya terdapat di dalam permainan online tersebut saja. Pedang tersebut, walaupun tidak dapat disentuh oleh pemain, namun dapat diperlakukan sebagaimana layaknya benda di dunia nyata. Pemain dapat memanfaatkan pedang tersebut sebagaimana fungsinya, memberikannya kepada pemain lain, membuangnya dan bahkan menjualnya.

Berdasarkan pada Pasal 499 KUH Perdata hak milik menjadi hal yang penting dalam menetapkan apakah sesuatu termasuk ke dalam pengertian benda. Hak milik disebut juga dengan *eigendom* merupakan hak untuk menikmati kegunaan sesuatu kebendaan dengan leluasa, dan untuk berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya, asalkan tidak bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum, dan tidak mengganggu hak orang lain (sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 570 KUH Perdata).

Dengan kata lain hak milik merupakan hak yang paling sempurna atau utama atas sesuatu kebendaan. Karenanya pemegang hak milik diberikan keleluasaan dan berbuat bebas sepenuhnya terhadap kebendaannya itu sesuai dengan hak yang dipunyainya, misalnya menikmati, menjual, menyewakan, menggadaikan, menghibahkan, bahkan merusak sekalipun, asai saja hal itu dilakukan dengan tanpa melanggar hukum atau hak orang lain.' Hal ini mengandung arti, bahwa pemegang hak milik dapat menguasai sesuatu kebendaan secara mutlak tanpa dapat diganggu gugat (*droit inviolable et sacre*) oleh orang lain, termasuk penguasa sekalipun. Dengan demikian dalam perspektif KUH

²⁰⁵ Rachmadi Usman, *Op. Cit.*. Hal 48-49.

Perdata, hak milik mempunyai isi dan sifat yang tidak terbatas, mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.²⁰⁶

Hak milik virtual property di dalam permainan online, pada umumnya dipegang oleh penyedia jasa permainan online tersebut. Hal ini dapat dilihat dari EULA atau Term of Services beberapa permainan online yang meniadakan kepemilikan dari virtual property oleh para pemainnya. Sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya, dimana pada umumnya klausula di dalam EULA atau Term of Services suatu permainan online, ditentukan secara sepihak oleh penyedia jasa permainan online tersebut. Seperti pada permainan online Dragon Nest USA, sebagai contohnya, sebagaimana bunyi klausulanya telah disebutkan sebelumnya pada bagian awal pembahasan bab ini.

Sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya, virtual property adalah bagian dari suatu permainan online sehingga pada umumnya virtual property adalah ciptaan dari pengembang / penyedia jasa permainan online yang bersangkutan. Selaku ciptaan dari pengembang / penyedia jasa permainan online, maka pengembang / penyedia jasa permainan online tersebut berhak atas hak cipta dan juga hak milik atas virtual property tersebut.

Namun, tidak menutup kemungkinan juga suatu virtual property di dalam permainan online itu dapat dimiliki oleh para pemain. Sebagaimana yang diatur di dalam klausula Term of Service dari permainan online Second Life yang menyatakan di dalam klausulanya bahwa setiap pemain dapat memiliki virtual property yang diciptakan oleh pemain. Lebih lengkapnya, Term of Service dari permainan online Second Life pada klausula 7.1 menyatakan sebagai berikut:

You retain any and all Intellectual Property Rights you already hold under applicable law in Content you upload, publish, and submit to or through the Servers, Websites, and other areas of the Service, subject to the rights, licenses, and other terms of this Agreement, including any underlying rights of other users or Linden Lab in Content that you may use or modify. In connection with Content you upload, publish, or submit to any part of the Service, you affirm, represent, and warrant that you own or have all necessary Intellectual Property Rights, licenses, consents, and permissions to use and authorize Linden Lab and users of Second Life to use the

²⁰⁶ *Ibid.*, hal. 185

Content in the manner contemplated by the Service and these Terms of Service.

Berdasarkan pada klausula Term of Service tersebut, pemain permainan online Second Life berhak atas hak cipta atas setiap content yang diupload oleh pemain ke dalam server penyedia jasa permainan online Second Life. Content yang dimaksudkan disini adalah virtual property yang diciptakan oleh pemain, yang dapat pemain gunakan di dalam permainan tersebut. Selaku pencipta dari virtual property, tentunya pemain yang menciptakan tersebut berhak atas virtual property yang diciptakannya. Hal inilah yang diakomodir oleh Term of Service dalam permainan online Second Life tersebut. Jika dikaitkan dengan UU Hak Cipta, maka berdasarkan Pasal 2 ayat (1) UU Hak Cipta, Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hak cipta merupakan bagian dari Hak kekayaan intelektual (HaKI). HaKI sendiri merupakan hak milik perorangan yang sifatnya tidak berwujud (*Intangible*).²⁰⁷

Berdasarkan pada hal tersebut, tentunya pemain yang menciptakan suatu virtual property, berhak atas ciptaannya tersebut. Pasal 3 ayat (1) UU hak Cipta mengatakan bahwa Hak Cipta dianggap sebagai benda bergerak, berarti hak cipta itu dapat diperlakukan sebagaimana benda bergerak lainnya, termasuk dapat dilekatkan hak milik. Dengan memegang hak cipta, atas suatu ciptaan, tentunya seorang pencipta juga menjadi pemilik dari ciptaannya tersebut.

Walaupun demikian, tidak semua permainan online menganut kebijakan yang sama dengan second Life. Beberapa permainan online memang mengizinkan pemainnya untuk menciptakan berbagai virtual property, namun hak kepemilikan atas virtual property tersebut menjadi milik dari penyedia jasa permainan online tersebut. Seperti pada permainan online Entropia Universe yang dinyatakan dalam klausulanya sebagai berikut:

As part of Your interactions with the Entropia Universe, You may also, “construct”, “craft”, “compile”, “design”, “modify” or in any other way

²⁰⁷ Diktat HaKI, <gatot_sby.staff.gunadarma.ac.id>, diakses 31 Desember 2011.

“create” Virtual Items. Notwithstanding any other language or context to the contrary, as used in this EULA and/or in the Entropia Universe in the context of the in-world creation of Virtual Items, You expressly acknowledge that You do not obtain any ownership right or interest in the Virtual Item You “create” but all such terms refer to the licensed right to use a certain feature of the Entropia Universe System or the Entropia Universe in accordance with the terms and conditions of this EULA. For clarity, MindArk and/or the respective MindArk’s Planet Partner retains all rights, title and interest to all Virtual Items You create in-world.

Dengan menyetujui EULA dari permainan online Entropia Universe tersebut, maka pemain setuju untuk mengalihkan hak kepemilikannya atas virtual property tersebut kepada pihak penyelenggara permainan online tersebut. Walaupun, pada kenyataannya pencipta dari virtual property tersebut adalah pemain yang bersangkutan. Selaku pencipta, dari virtual property tersebut tentunya pemain akan bertidak sebagai pemegang hak cipta dan juga pemilik atas virtual property tersebut. Namun

Dengan disetujuinya klausula di dalam EULA yang menyatakan bahwa hak milik atas suatu virtual property di dalam permainan online adalah milik dari penyedia jasa permainan online, maka otomatis pemain tidak memiliki hak milik atas virtual property tersebut. Hal ini sesuai dengan ketentuan, di dalam Pasal 3 ayat (1) dan (2) UU Hak Cipta, Hak Cipta selaku benda bergerak dapat dialihkan kepada pihak lain sesuai dengan peralihan sebagaimana layaknya benda bergerak, termasuk peralihan dengan perjanjian tertulis. EULA merupakan perjanjian tertulis, dengan disetujuinya EULA maka klausula di dalam EULA tersebut akan otomatis mengikat para pihak yang terlibat.

Meskipun tidak memiliki hak milik atas suatu virtual property, namun para pemain dalam suatu permainan online tetap dapat menguasai dan berinteraksi dengan virtual property tersebut. Oleh karena itu, atas suatu virtual property berlaku hak menguasai (bezit). Hak menguasai ini diatur dalam Pasal 529 KUH Perdata yang menyatakan bahwa 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.

Dari rumusan pasal 529 KUH perdata tersebut dapat diketahui bahwa pada dasarnya kedudukan berkuasa atau hak menguasai memberikan kepada pemegang kedudukan berkuasa tersebut kewenangan untuk mempertahankan atau menikmati benda yang dikuasakan tersebut sebagaimana layaknya seorang pemilik.²⁰⁸ Berdasarkan hal ini, maka pemain dapat menguasai berbagai virtual property di dalam permainan online yang dimainkannya. Dengan menguasai virtual property, maka pemain dapat bertindak seolah-olah pemilik dari virtual property tersebut. Dengan demikian, pemain dapat menggunakan virtual property tersebut dengan bebas seolah miliknya, mempertahankan virtual property tersebut dari pemain / pihak lain serta menikmati segala hal yang dihasilkan oleh virtual property tersebut.

Pemain / pihak lain lain tidak dapat begitu saja mengambil suatu virtual property yang dikuasai oleh pemain lain, walaupun virtual property tersebut bukan milik dari pemain yang menguasainya. Namun, sebagai pihak yang menguasainya, pemain tersebut berhak untuk mempertahankan virtual property yang dikuasainya tersebut seolah-olah miliknya sendiri. Untuk mengakses akun milik seorang pemain, maka pemain / pihak lain harus mengetahui terlebih dahulu username dan password yang dimiliki oleh pemain tersebut. Username maupun password yang digunakan oleh seorang pemain sifatnya adalah rahasia, oleh karena itu, tidak sembarang orang dapat mengakses akun milik orang lain, hal ini termasuk bentuk seorang pemain mempertahankan virtual property yang dikuasainya dari pemain / pihak lain.

3.2. Pengalihan Virtual Property

Salah satu fitur di dalam permainan online adalah dimungkinkannya jual beli atas virtual property di dalam permainan online. Jual beli virtual property di dalam permainan online, dapat dilakukan di dalam permainan online tersebut maupun di lakukan di dunia nyata dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata. Jual beli virtual property dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata inilah yang kerap dipermasalahkan karena dianggap sebagai tindakan ilegal.

²⁰⁸ Kartini Muljadi dan Gunawan Widjaja, *Op.Cit.*,hal. 185.

Sebelum membahas mengenai masalah ini, sebelumnya perlu diketahui dahulu bahwa yang termasuk dengan virtual property menurut Dr. Richard A. Bartle adalah benda-benda virtual, karakter, mata uang virtual, virtual estate, akun dan hal-hal lainnya yang meliputi: perizinan, keanggotaan, peta, dan lain sebagainya.²⁰⁹

Dalam suatu permainan online virtual property tersebut kerap diperjual belikan. Suatu permainan online memiliki sistem ekonominya tersendiri, yaitu dengan memungkinkan seorang pemain melakukan jual beli atau pertukaran terhadap suatu virtual property di dalam permainan online tersebut dengan menggunakan mata uang virtual pada permainan online tersebut. Jual beli di dalam permainan online adalah fitur yang menunjang permainan itu sendiri. Dengan hadirnya fitur jual beli, maka pemain dapat mendapatkan berbagai virtual property yang dapat digunakannya untuk menyelesaikan berbagai misi selama memainkan permainan online tersebut. Fitur jual beli juga dapat memaksa seorang pemain untuk menghabiskan waktunya lebih lama dalam memainkan permainan online tersebut.

Selain fitur jual beli di dalam permainan online dengan menggunakan mata uang virtual, fitur jual beli lainnya adalah jual beli virtual property dengan menggunakan Mata uang asli atau suatu kredit yang harus diperoleh dengan membelinya dengan mata uang asli di dunia nyata. Fitur ini kerap dihadirkan oleh para penyedia jasa permainan online, yang menyediakan jasa permainan online nya secara gratis. Fitur ini sengaja dihadirkan oleh penyedia jasa permainan online guna meraih keuntungan. Salah satu penyedia jasa permainan online yang menghadirkan fitur ini adalah Cherry Credits, penyedia jasa permainan online Dragon Nest SEA. Di dalam general FAQnya dinyatakan sebagai berikut:

Is Dragon Nest Free to Play? Will it stay free to play?

Yes! Dragon Nest is a free-to-play game. Dragon Nest makes money through selling Cash items in the game's Cash Shop. Players are not obligated to buy these items but many opt to do so as they add another element of fun to the game.

²⁰⁹ Richard A. Bartle. *Op.Cit.*

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penyedia jasa permainan online Dragon Nest SEA menghadirkan permainan online tersebut secara gratis, dimana setiap orang dapat memainkannya tanpa dipungut biaya. Sebagai gantinya, mereka menjual berbagai virtual property kepada para pemainnya, namun, para pemainnya ini tidak diwajibkan untuk membeli virtual property yang diperdagangkan tersebut. Dengan membeli virtual property yang dijual oleh penyedia jasa permainan online ini, maka pemain akan mendapatkan suatu kesenangan tambahan dalam memainkan permainan online tersebut. Pada umumnya, virtual property yang dijual oleh penyedia jasa permainan online ini adalah virtual property yang bersifat unik, memiliki kemampuan khusus, ataupun tematik.²¹⁰

Selain jual beli yang telah disebutkan diatas, terdapat jual beli virtual property yang dilakukan antar pemain dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata. Jual beli seperti inilah yang kerap dipermasalahkan dan dianggap ilegal oleh penyedia jasa permainan online yang bersangkutan. Virtual property yang kerap diperjual belikan adalah benda-benda virtual, akun, dan mata uang virtual.

Alasan dari dilarangnya jual beli *virtual property* oleh penyedia jasa permainan online adalah karena dapat mengacaukan sistem ekonomi di dalam permainan tersebut dan dirasa tidak adil bagi para pemain.²¹¹ Pemain yang memiliki banyak uang tentunya akan dengan mudah membeli *virtual property* yang diinginkannya. Pemain tersebut, tentunya akan memilih untuk membelajakannya uangnya demi mendapatkan berbagai virtual property guna mendukung permainannya, ketimbang harus menghabiskan waktunya hingga berjam-jam demi mendapatkan virtual property yang diinginkannya. Berbeda tentunya dengan pemain yang memiliki dana terbatas, guna mendapatkan suatu *virtual property* haruslah melalui suatu usaha. Pemain seperti ini harus rela

²¹⁰ Tematik disini maksudnya adalah sesuai dengan musim atau event yang diselenggarakan. Sebagai contohnya, pada Desember 2011 hingga Januari 2012, Cherry Credits selaku penyelenggara permainan online Dragon Nest SEA menjual pakaian virtual dengan tema natal, sehubungan dengan perayaan natal.

²¹¹ Gene K. Landy, *The IT/Digital Companion A Comprehensive Business Guide to Software, Internet, and IP Law Includes Contract and Web Forms*, (Amerika Serikat: Syngress publishing, 2008), hal. 630.

menghabiskan waktunya demi mendapatkan virtual property yang diinginkannya. Hal inilah yang lantas dianggap tidak adil bagi para pemain, karena yang diuntungkan hanyalah pemain yang memiliki banyak dana saja. Selain itu, dengan banyaknya pemain yang melakukan jual beli virtual property akan memicu para pemainnya untuk melakukan hal yang sama juga, sehingga tujuan utama bermain permainan online sebagai sarana hiburan akan menjadi hilang. Karena lebih banyak pemain yang memainkan permainan online tersebut dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan bukan untuk memperoleh hiburan dan interaksi dengan pemain lainnya. Oleh karena itu, jual beli seperti ini dianggap ilegal dan dilarang menurut ketentuan di dalam EULA atau Term of Service.

Beberapa permainan online, menyatakan dengan tegas dengan klausula di dalam EULA atau term of Service yang melarang jual beli virtual property dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata. Sebagai contoh dapat dilihat pada Term of service permainan online Dragon Nest SEA , yang menyatakan sebagai berikut:

Shanda Games does not endorse selling or trading of accounts. Players engaged in such activities responsible for any risk involved. All emails to Game Masters concerning Account and Item Sharing / Trading will be disregarded.

Violation	Offense	
	1st	2nd
Account and Item Sharing/Trading		
Intention to execute cash transactions for items and similar trades.	<i>Fourteen (14) days Game Account Ban</i>	<i>Permanent Game Account Ban</i>
Intention to conduct illegal trading and transfer of account/s. Advertisement of intent to or commission of the act of buying, selling, trading or sharing, or transferring any access to your account, character/s or item/s.	<i>Mandatory Inventory Wipe for all characters.</i>	<i>Mandatory Inventory Wipe for all characters.</i>

Berdasarkan pada ketentuan diatas, dapat dilihat bahwa klausula di dalam Term of Service permainan online Dragon Nest SEA secara tegas melarang

dilakukannya jual beli terhadap beberapa virtual property yang dianggap ilegal, yaitu jual beli virtual property antar para pemain dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata. Untuk setiap jual beli yang dianggap ilegal, akan dikenai sanksi yang berat, termasuk sanksi ban secara permanen terhadap akun pemain tersebut. Sanksi ban, adalah sanksi larangan bermain bagi seorang pemain permainan online. Bila seorang pemain mendapat sanksi ban, maka pemain tersebut tidak akan dapat mengakses akunnya yang berarti semua virtual property yang dikuasai oleh pemain tersebut menjadi hilang.

Walaupun ada klausula yang melarang secara tegas dilakukannya jual beli terhadap virtual property yang dilakukan oleh para pemain dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata, namun tidak mengurangi jumlah pemain yang melakukan jual beli seperti ini. Pertumbuhan dari permainan online yang semakin pesat menjadi alasan semakin maraknya dilakukannya jual beli seperti ini. Kepopuleran suatu permainan online juga menjadi alasan maraknya dilakukannya jual beli terhadap virtual property yang dilakukan oleh para pemain dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata. Semakin populer suatu permainan online, semakin banyak pula pemain yang melakukan jual beli seperti ini.

Kehadiran dari permainan online telah mengaburkan batasan antara video game sebagai sarana hiburan murni dengan video game sebagai sarana hiburan untuk menghasilkan keuntungan. Pada awalnya, video game diciptakan sebagai sarana hiburan, yang kemudian bertumbuh sebagai suatu industri tersendiri, dimana perusahaan pengembang game berlomba-lomba menciptakan suatu permainan video game yang diminati oleh para pemain, sehingga penjualan atas video game tersebut dapat menarik keuntungan yang besar bagi perusahaan tersebut. Pada perkembangannya sekarang ini, dengan hadirnya permainan online, suatu video game justru dapat menciptakan sistem ekonominya tersendiri dengan penjualan berbagai virtual property di dalam permainan online tersebut. Hal inilah yang mengaburkan batasan antara video game selaku sarana hiburan dan sebagai sarana penghasil keuntungan.

Hal inilah yang lantas diatur dalam klausula EULA atau Term of Service suatu permainan online yang melarang dilakukannya jual beli virtual property

pada suatu permainan online. Karena, dapat dianggap mengganggu kesenangan dalam memainkan permainan online. Disamping itu juga dengan alasan, dimana dalam klausula di dalam EULA atau Term of Service pada sebagian besar permainan online dinyatakan bahwa semua aspek di dalam permainan online tersebut adalah milik dari pengembang / penyedia jasa permainan online tersebut. Dengan membeli atau memasang permainan online tersebut pada perangkat komputer pemain, tidak lantas membuat pemain menjadi pemilik dari permainan online tersebut, pemain hanya melisensinya saja.

Pada bulan Januari hingga April tahun 2005, dilaporkan bahwa penjualan gold (mata uang virtual) pada permainan online World of Warcraft di eBay mencapai angka US\$ 2 juta. Angka ini sangatlah fantastis, karena hanya merupakan penjualan dari satu virtual property dari satu permainan online saja dan terjadi dalam kurun waktu empat bulan saja.²¹² Tidak mengherankan jika semakin banyak pemain yang tertarik melakukan bisnis jual beli virtual property dalam suatu permainan online.

Walaupun melanggar klausula yang telah di sepakati di dalam EULA atau Term of Service, namun pada kenyataannya, sangatlah sulit untuk menghukum pemain yang melakukan jual beli virtual property, karena tingginya volume perdagangan dan juga sangat sulit untuk melacak akun pemain yang melakukan jual beli virtual property. Selain itu, argumen yang digunakan oleh pemain dalam menjual virtual property adalah, mereka tidak menjual virtual property, yang dijual oleh mereka adalah waktu yang mereka habiskan dalam memperoleh virtual property tersebut. Namun argumen seperti ini sulit diterima oleh pihak pengembang / penyedia jasa permainan online yang bersangkutan.²¹³

Salah satu upaya, yang dilakukan oleh pihak penyedia jasa permainan online guna membatasi praktek jual beli virtual property adalah dengan meminta pihak ketiga yang menyediakan website sebagai tempat jual beli untuk

²¹² Tom Leupold, *With the value of the US dollar plummeting on real world exchanges, secondary markets that thrive on virtual bucks crank up the volume. Time to invest in a little gold?* <<http://asia.gamespot.com/news/spot-on-virtual-economies-break-out-of-cyberspace-6123701>>, diakses 31 Desember 2011.

²¹³ Mark Methenitis, *Internet Gambling Regulation Present and Future Technology Outpaces Legislation as the MMORPG Problem Emerges*, <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=987056>, diakses 31 Desember 2011.

membatalkan semua penjualan atas virtual property dari permainan online mereka. Sebagai contoh, adalah sebagaimana yang dilakukan oleh Sony pada tahun 2000, selaku penyedia jasa dari permainan online Everquest, meminta eBay dan Yahoo! Auction untuk membatalkan semua transaksi jual beli virtual property atas permainan online Everquest. Tidakan yang dilakukan Sony ini memancing kemarahan dari para pemainnya dan menimbulkan suatu ajakan kepada setiap pemain yang melakukan jual beli virtual property dan terkena pembatalan untuk melakukan gugatan class action.²¹⁴ Namun, gugatan ini tidak pernah terlaksana.

Alasan dari EBay dan Yahoo! Auction mengabulkan permintaan dari Sony adalah sesuai dengan kebijakan mereka, dimana mereka akan menutup setiap penjualan yang diyakini melanggar hak cipta pihak lain. Disini, mereka melihat bahwa virtual property yang dijual oleh para pemain, bukanlah milik mereka, melainkan milik Sony selaku penyedia jasa permainan online tersebut. Akibatnya, setiap penjualan yang menjual virtual property dari permainan online Everquest harus di tutup.²¹⁵

Upaya seperti yang dilakukan oleh Sony ini tidaklah memberi efek jera kepada pemain yang melakukan jual beli virtual property. Angka penjualan atas virtual property masih tetap tinggi dan terus naik setiap tahunnya. Melihat hal ini, membuat Sony selaku penyedia jasa dari permainan online Everquest II, menyediakan suatu fitur khusus di dalam permainan online yang memungkinkan pemain melakukan jual beli virtual property dengan menggunakan mata uang asli. Langkah ini ditempuh oleh Sony guna memonitor lalu lintas perdagangan virtual property dan mencegah tindakan curang yang dilakukan oleh para pemainnya.²¹⁶

Namun, tidak semua penyedia jasa permainan online melakukan seperti apa yang dilakukan oleh Sony. Sebagian besar dari mereka tetap memilih untuk melarang dilakukannya jual beli virtual property dengan menggunakan mata uang asli. Pemain yang melakukan jual beli atas suatu virtual property di dalam

²¹⁴ Andrew Smith, *Whatever happened to the Everquest auction suit? This one won't run and run*, <http://www.theregister.co.uk/2001/02/12/whatever_happened_to_the_everquest/>, diakses 31 Desember 2011.

²¹⁵ Greg Sandoval, *eBay, Yahoo crack down on fantasy sales*, <http://news.cnet.com/eBay%2C-Yahoo-crack-down-on-fantasy-sales/2100-1017_3-251654.html>

²¹⁶ *Sony Finally Realizes That People Want To Sell And Buy EverQuest Characters*, <<http://www.techdirt.com/articles/20050420/0951221.shtml>>, diakses 31 Desember 2011.

permainan online sendiri, berdalih bahwa apa yang mereka lakukan tidak bertentangan dengan klausula perjanjian di dalam EULA atau Term of Service, karena pada dasarnya mereka tidak menjual *virtual property*nya, melainkan menjual waktu yang telah mereka habiskan guna mendapatkan dan mengumpulkan *virtual property* tersebut.

Apa yang dilakukan oleh para pemain yang melakukan jual beli virtual property dengan terlebih dahulu mengumpulkan virtual property yang akan dijualnya merupakan suatu upaya untuk mendapatkan *bezit* (kedudukan berkuasa) atas suatu benda. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, bahwa meskipun seorang pemain tidak berhak atas hak milik (*eigendom*) atas suatu virtual property di dalam permainan online, namun pemain tersebut tetap berhak atas penguasaan atas suatu virtual property tersebut.

Pasal 538 KUH Perdata menyatakan bahwa Kedudukan berkuasa atas sesuatu kebendaan diperoleh dengan cara melakukan perbuatan menarik kebendaan itu dalam kekuasaannya, dengan maksud mempertahankannya untuk diri sendiri. Jadi, berdasarkan ketentuan dalam Pasal 538 KUH Perdata, pada dasarnya *bezit* atas sesuatu kebendaan itu diperoleh dengan cara aktif, yaitu dengan melakukan suatu perbuatan yang dapat menarik suatu benda itu kedalam kekuasaannya dengan keinginan menguasai benda itu untuk dirinya sendiri.

Rahmadi Usman mengatakan bahwa menurut ketentuan dalam Pasal 538 KUH Perdata, *bezit* atas sesuatu benda terjadi dengan cara:²¹⁷

- a. melakukan "suatu perbuatan menarik atau menempatkan", artinya adanya tindakan aktif yang dapat dilakukan oleh diri sendiri maupun dilakukan dengan perantaraan orang lain untuk dan atas nama;
- b. yang ditempatkan itu adalah "suatu kebendaan", yang dapat meliputi kebendaan bergerak dan kebendaan tidak bergerak. Kebendaan bergerak dimaksud meliputi benda yang sudah ada pemiliknya atau benda yang belum ada pemiliknya;

²¹⁷ Rahmadi Usman, *Op. Cit.*, hal. 152-153.

- c. kebendaan yang ditarik tersebut haruslah "berada dalam kekuasaan" daripada *bezitter*, artinya menunjukkan keharusan adanya hubungan langsung antara orang yang menguasai dengan benda yang dikuasai;
- d. terdapatnya niat untuk "menguasai atau mempertahankan untuk diri sendiri", yang menunjukkan adanya animus, yaitu kehendak menguasai kebendaan itu untuk memilikinya sendiri.

Jika dikaitkan dengan usaha seorang pemain dalam mengumpulkan virtual property yang akan dijualnya, maka usaha pemain tersebut adalah sesuai dengan yang dinyatakan dalam Pasal 538 KUH Perdata. Seorang pemain yang berusaha mengumpulkan virtual property yang akan dijualnya, akan memainkan suatu permainan online dalam waktu yang tidak sebentar, bisa berjam-jam lamanya dihabiskan guna mengumpulkan atau memperoleh berbagai virtual property yang dikehendaknya. Artinya, pemain tersebut melakukan suatu tindakan aktif dalam memperoleh virtual property tersebut. Virtual property yang dikumpulkan oleh pemain tersebut merupakan benda bergerak yang hak miliknya dipegang oleh pengembang / penyedia jasa permainan online tersebut. Virtual property yang dikuasai oleh pemain tersebut memiliki hubungan langsung dengan pemainnya, dimana pemain dapat memanfaatkan virtual property tersebut melalui karakter yang pemain mainkan dalam permainan online tersebut. Dalam mengumpulkan virtual property tersebut, niat awal seorang pemain tentunya adalah menguasai benda tersebut guna dimilikinya sendiri, dengan demikian, pemain tersebut dapat mempertahankan virtual property tersebut dari pihak lain yang ingin menguasainya juga dan bebas untuk memperlakukan virtual property tersebut, termasuk dengan menjualnya kepada pemain lain. Meskipun pada suatu saat pemain tersebut akan menjual virtual property yang dikumpulkannya tersebut, bukan berarti pemain tersebut tidak mempunyai kehendak menguasai virtual property itu untuk memilikinya sendiri. Dengan menguasai virtual property tersebut, tentunya akan mempertahankan virtual property tersebut untuk tetap berada di bawah kekuasannya. Lain halnya jika pemain tersebut tidak mempunyai kehendak menguasai virtual property itu untuk memilikinya sendiri, maka ia tidak akan perlu mengkhawatirkan apalagi mempertahankan virtual property tersebut

untuk tetap berada di bawah kekuasannya, apabila ada pihak lain yang ingin menguasainya.

Berdasarkan pada hal-hal diatas, jelas terbukti bahwa usaha yang dilakukan oleh para pemain tersebut termasuk suatu upaya untuk mendapatkan *bezit* (kedudukan berkuasa) atas suatu benda.

Seorang pemain yang memperoleh dan menguasai suatu virtual property secara jujur dengan cara memainkan permainan online tersebut, dapat disebut sebagai bezitter yang beritikad baik. Pasal 548 KUH Perdata menyatakan bahwa atas bezitter yang beritikad baik memiliki hak-hak sebagai berikut:

1. Bahwa ia sampai pada saat kebendaan itu dituntut kembali di muka Hakim, sementara harus dianggap sebagai pemilik kebendaan;
2. Bahwa ia karena daluwarsa dapat memperoleh hak milik atas kebendaan itu;
3. Bahwa ia sampai pada saat penuntutan kembali akan kebendaan itu di muka Hakim, berhak menikmati segala hasilnya;
4. Bahwa ia harus dipertahankan dalam kedudukannya, bilamana diganggu untuk memangkunya ataupun dipulihkan kembali dalam itu, bilamana kehilangan kedudukannya.

Berdasarkan pada ketentuan pasal 548 KUH Perdata tersebut, jelas bahwa seorang pemain yang menguasai suatu virtual property dengan itikad baik memiliki hak untuk menikmati hasilnya. Termasuk untuk memperoleh keuntungan dari hasil penjualan virtual property tersebut. Penjualan atas virtual property ini pada dasarnya hanyalah suatu peralihan penguasaan atas suatu virtual property dari satu pemain kepada pemain lainnya. Hak kepemilikan atas virtual property tersebut tidak mengalami perubahan, tetap dipegang oleh pengembang / penyedia jasa permainan online tersebut.

Usaha yang dilakukan oleh pemain tersebut adalah sah, karena dilakukan dengan itikad baik dan seperti layaknya orang bekerja. Berbeda halnya jika pemain tersebut mengumpulkan virtual property dengan cara curang, melalui pencurian misalnya. Seorang pemain yang menguasai suatu virtual property secara tidak sah juga berhak atas sejumlah hak, sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 549 KUH Perdata, yaitu:

1. Bahwa ia sampai saat kebendaan itu dituntut kembali di muka hakim, sementara harus dianggap pemilik kebendaan;
2. Bahwa ia menikmati segala hasil kebendaan, namun dengan kewajiban akan mengembalikannya kepada yang berhak;
3. Bahwa ia harus dipertahankan dan dipulihkan dalam kedudukannya seperti telah dikatakan dalam ayat keempat pasal yang lalu.

Pemain yang menguasai suatu virtual property tersebut dengan itikad buruk, misalnya melalui pencurian, tetap memiliki hak untuk menikmati hasil dari virtual property tersebut. Namun demikian, usaha yang dilakukannya tidaklah sah dan dapat dituntut di pengadilan.

Sebagai contoh adalah kasus pencurian atas 400 miliar Zynga Chips senilai US\$ 12 Juta. Zynga Chips adalah suatu mata uang virtual yang digunakan dalam berbagai permainan online yang dikembangkan oleh Zynga. Pencurian ini dilakukan oleh Ashley Mitchell, yang berusia 29 tahun pada bulan Juni dan September 2009, dengan cara melakukan *hacking* kedalam beberapa akun milik pemain pada permainan online yang dikembangkan oleh Zynga.²¹⁸ Dari pencurian tersebut, Ashley Mitchell telah berhasil mendapatkan £53.000 dari hasil penjualan sejumlah Zynga Chips. Ashley Mitchell di dakwa telah melanggar ketentuan dalam tindakan penyalahgunaan komputer dan tindakan kriminal.²¹⁹

Kasus ini memberikan suatu contoh, bahwa seorang pemain dapat saja menguasai suatu virtual property melalui tindakan yang sah (dimana pemain seperti ini dianggap pemain yang beritikad tidak baik), dan atas virtual property yang dikuasainya tersebut dapat dinikmati hasilnya. Usaha penguasaan seperti ini dianggap tidak sah menurut hukum dan dapat diminta pengembaliannya kepada yang berhak. Menurut kasus diatas, yang berhak atas Zynga Chips yang dicuri oleh Ashley Mitchell adalah Zynga, selaku pemilik dari virtual property tersebut dan selaku pengembang dari berbagai permainan online tempat dimana virtual property tersebut berada.

²¹⁸ Athima Chansanchai, *Hacker steals \$12 million worth of Zynga poker chips*, <<http://technolog.msnbc.msn.com/news/2011/02/03/5981061-hacker-steals-12-million-worth-of-zynga-poker-chips>>, diakses 31 Desember 2011.

²¹⁹ *Hacker faces jail over poker chip theft*, <<http://www.bbc.co.uk/news/technology-12357005>>, diakses 31 Desember 2011.

Selain itu, kasus ini memiliki arti penting bagi pengakuan virtual property sebagai suatu benda. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Jas Purewal, bahwa dengan adanya kasus ini, pengadilan di Inggris mengakui bahwa suatu virtual property di dalam permainan online adalah sama dengan property di dunia nyata bukannya hanya sekedar suatu fitur yang ditawarkan dalam permainan online. Dimana atas virtual property tersebut dapat diberikan perlindungan secara hukum.²²⁰

Pendapat dari para pemain yang melakukan jual beli atas suatu *virtual property* di dalam permainan online juga dapat ditinjau dengan menggunakan *Labor Theory of Property* yang dikemukakan oleh John Locke. *Labor Theory of Property* pada dasarnya mengatakan bahwa hak kepemilikan atas suatu property oleh seseorang diperolehnya karena orang tersebut memang mengusahakannya. Pemikiran John Locke ini didasarkan pada Bible, Menurutnya, Tuhan menciptakan bumi ini bagi seluruh umat manusia. Manusia dengan mengusahakannya dapat menguasai apa yang ada di dalamnya.²²¹

Kunci mengenai penguasaan atas suatu benda menurut John Locke adalah adanya pengusahaan oleh seseorang untuk mendapatkan benda tersebut. Maka, berdasarkan teori ini, jual beli atas suatu virtual property di dalam permainan online yang dilakukan oleh para pemainnya adalah sah. Karena, pemain telah menghabiskan waktu, tenaga, dan kemampuannya guna memperoleh dan menguasai virtual property tersebut.

Apa yang dilakukan oleh para pemain tersebut demi mendapatkan virtual property bisa disebut sebagai bekerja. Karena, jika dilihat secara lebih jauh, para pemain mengusahakan suatu virtual property yang kemudian akan dijualnya dengan menggunakan mata uang asli di dunia nyata adalah dengan menggunakan waktu, tenaga dan kemampuannya. Di China, bahkan para pemain ini memainkan permainan tersebut hingga 10 sampai 12 jam setiap harinya, demi mendapatkan

²²⁰ Jas Purewal, *The first virtual currency crime: hacker jailed after \$12m Zynga theft*, <<http://www.gamerlaw.co.uk/2011/02/first-virtual-currency-crime-hacker.html>>, diakses 31 Desember 2011.

²²¹ Karen I. Vaughn, *John Locke And The Labor Theory Of Value*, dimuat dalam *Journal of Libertarian Studies* Vol. 2. No. 4, (Great Britain, Pergamon Press: 1978), hal. 312.)

dan mengumpulkan virtual property yang akan dijualnya.²²² Dalam mendapatkan virtual property di dalam permainan online juga harus menggunakan kemampuan khusus. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa di dalam permainan online, salah satu cara mendapatkan virtual property adalah dengan mengalahkan berbagai musuh, semakin kuat musuh yang dikalahkan tentunya semakin besar virtual property yang di dapatkan. Guna mengalahkan musuh yang kuat, tentunya pemain harus memiliki kemampuan khusus dalam mengendalikan karakternya di dalam permainan. Berdasarkan pada hal inilah, dapat disimpulkan bahwa usaha pemain dalam mengumpulkan virtual property yang akan dijualnya tak ubahnya seperti orang yang bekerja. Usaha yang mereka lakukan benar-benar suatu usaha murni dengan menghabiskan segenap waktu, tenaga, dan kemampuannya, bukan lah bersifat untung-untungan sebagaimana dalam perjudian.²²³ Sehingga, penjualan atas virtual property yang dilakukan oleh para pemain adalah sah.

²²² Caroline Bailey, *China's full-time computer gamers*, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/business/5151916.stm>>, diakses 31 Desember 2011.

²²³ Di Amerika Serikat, pada tahun 2006 dikeluarkan suatu hukum federal baru yang melarang perjudian melalui internet, dengan nama Unlawful Internet Gambling Enforcement Act of 2006. Berdasarkan hukum ini, maka setiap permainan online yang diselenggarakan di Amerika Serikat akan menjadi ilegal, jika di dalam permainan online tersebut menawarkan suatu fitur perjudian dimana mata uang virtual atau hadiah virtual yang di dapatkan dari hasil perjudian itu bisa ditukarkan dengan mata uang asli atau sesuatu yang berharga. (Lebih lanjut lihat: *Gene K. Landy, Op. Cit.*)

Lain halnya dengan di Inggris, dimana perjudian adalah legal sesuai dengan: Gaming and Lotteries Act 1963, Gaming Act 1968, dan Lotteries and Amusement Act 1976. Undang-undang ini mengatur perjudian melalui pertarungan, mesin judi, dan lotere. Ketiga undang-undang tersebut juga dapat dibelakakan dalam perjudian di Internet. Mesin virtual pada perjudian melalui internet juga termasuk kedalam pengaturan undang-undang ini, karena inti dari mesin judi adalah keterlibatan secara aktif dari pemainnya. Berdasarkan pada undang-undang tersebut, di Inggris di mungkinkan untuk ditawarkan suatu fitur perjudian pada permainan online yang diselenggarakan di sana. (Lebih lanjut lihat: Simon Stokes dan Rob Carolina, *Encyclopedia of E-commerce law*, (London: Sweet & Maxwell, 2003) hal. 16-3)

Di Indonesia sendiri, segala bentuk perjudian adalah dilarang, sesuai dengan ketentuan di dalam pasal 303 KUHP dan ketentuan di dalam Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian. Dari ketentuan Pasal tersebut jelas bahwasanya segala bentuk perjudian adalah dilarang, demikian pula halnya dengan perjudian melalui Internet. Pasal 303 ayat (3) KUHP menyatakan bahwa yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya. Jadi, yang dimaksud dengan perjudian menurut hukum Indonesia adalah segala sesuatu yang mengandung unsur untung-untungan dalam pelaksanaannya. Selanjutnya, Di dalam pasal 1 Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. Sehingga tidak memungkinkan untuk dihidirkannya fitur perjudian pada permainan online yang diselenggarakan di Indonesia.

Dapat ditarik kesimpulan, bahwa usaha para pemain yang beritikad baik guna mengumpulkan virtual property yang akan dijualnya dengan cara jujur, yaitu benar-benar dengan memainkan permainan tersebut adalah sah. Maka jual beli yang dilakukan oleh pemain tersebut atas virtual property yang dikuasai juga sah dan *enforcable* namun hanya diantara mereka saja. Dasarnya adalah perjanjian jual beli diantara pemain yang melakukan transaksi suatu virtual property. Transaksi tersebut barulah akan berlangsung jika kedua belah pihak telah menyepakati dilakukannya suatu transaksi virtual property.

Meskipun demikian, jual beli tersebut tidaklah *enforcable* jika dikaitkan dengan pihak penyedia jasa permainan online tersebut. Karena pemain telah menyetujui perjanjian di dalam EULA atau Term of Service dengan pengembang / penyedia jasa permainan online sebelum memainkan permainan online tersebut. Apabila di dalamnya terdapat klausula yang melarang dilakukannya jual beli atas virtual property. Jika, dikaitkan dengan undang-undang Indonesia, menurut Pasal 1338 KUH Perdata yang menyatakan bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya, maka klausula di dalam EULA atau Term of Services itu mengikat bagi kedua belah pihak, yaitu bagi para pemain dan bagi penyedia jasa permainan online tersebut. Sehingga, pemain dapat saja melakukan transaksi jual beli atas suatu virtual property dengan pemain lainnya, namun sebagai akibatnya jual beli tersebut tidaklah *enforcable* terhadap penyedia jasa permainan online tersebut. Jika dikemudian hari, penyedia jasa permainan online menemukan bahwa telah terjadi transaksi virtual property diantara para pemainnya dan kemudian mengenakan sanksi, maka para pemain yang melakukan transaksi virtual property tersebut tidak dapat menuntut pihak penyedia jasa permainan online tersebut.

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan pada hal-hal yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Virtual property di dalam suatu permainan online termasuk ke dalam kategori benda. Hal ini, dikarenakan virtual property memenuhi unsur-unsur kebendaan, yaitu:
 - a. Dapat dikuasai manusia,
 - b. dapat diraba maupun tidak,
 - c. dapat dinilai dengan uang atau setidaknya tidaknya berharga untuknya, dan
 - d. merupakan satu kesatuan serta bersifat mandiri.

Unsur pertama terpenuhi karena suatu benda adalah dapat dikuasai oleh manusia. Dalam permainan online seseorang dapat saja menguasai suatu benda-benda virtual, walaupun bukan dalam artian memiliki benda tersebut. Suatu virtual property yang berada di bawah penguasaan seorang pemain dapat dipertahankan dari pemain lainnya. Tanpa adanya pengalihan penguasaan, baik secara sukarela maupun secara paksaan, virtual property tersebut tetap akan berada dibawah penguasaan dari pemain tersebut.

Unsur kedua terpenuhi karena virtual property di dalam permainan online termasuk ke dalam benda yang tidak dapat diraba, dan merupakan benda tidak berwujud. Virtual property pada dasarnya adalah benda virtual yang hanya ada dan dapat dilihat wujudnya di dalam suatu permainan online, virtual property tersebut juga dapat dimanfaatkan sebagaimana layaknya benda pada dunia nyata.

Unsur ketiga terpenuhi karena suatu virtual property di dalam permainan online, memang ada yang dijual secara khusus oleh penyedia jasa permainan online. Umumnya, virtual property yang dijual oleh penyedia jasa permainan online adalah virtual property yang unik atau mempunyai kemampuan khusus. Selain itu berbagai virtual property lain di dalam

permainan online seperti benda-benda virtual, karakter, dan mata uang virtual juga kerap diperjual belikan oleh para pemain.

Unsur keempat terpenuhi karena suatu virtual property di dalam permainan online pada dasarnya adalah satu kesatuan dengan permainan online. Namun, atas suatu virtual property itu harus dilihat sebagai suatu property tersendiri yang terpisah dari permainan onlinenya. Karena, jika terjadi kasus yang menyangkut suatu virtual property di dalam permainan online, maka yang dilihat hanyalah virtual property yang dipermasalahkan saja, tidak keseluruhan permainan online tersebut harus dipermasalahkan.

Dengan memenuhi unsur-unsur dari suatu benda, maka virtual Property di dalam permainan online adalah termasuk suatu benda. Karena merupakan suatu benda, maka atas virtual property tersebut berlaku hukum yang mengatur mengenai kebendaan.

Atas suatu virtual property dapat diberlakukan hukum hak cipta, hukum perikatan, dan hukum benda. Ketiga hukum tersebut tercantum di dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan KUH Perdata.

Hukum Hak cipta memberikan pengaturan atas permainan online itu sebagai suatu hak cipta sebagai suatu keseluruhan. Virtual property merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan dengan permainan online. Tanpa adanya permainan online yang menaunginya, virtual property tersebut tidak akan ada. Permainan online sendiri selaku suatu program komputer dilindungi oleh hukum hak cipta. Berdasarkan Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta, Pencipta atau pemegang hak cipta atas suatu permainan online adalah pengembang permainan online tersebut. Dalam menyelenggarakan suatu ciptaan, pencipta atau pemegang hak atas ciptaan tersebut dapat menyelenggarakan sendiri, atau dapat menyerahkannya pada pihak lain. Hal ini dikenal dengan pemberian lisensi sesuai dengan ketentuan Pasal 1 angka 14 UU Hak Cipta.

Dalam permainan online, hubungan hukum antara pemain dengan penyedia jasa permainan ditentukan oleh EULA (End User License

Agreement) atau Term of Services yang disepakati oleh kedua belah pihak. Virtual Property pada dasarnya merupakan bagian dari permainan online tersebut. Virtual Property ada yang memang dibuat oleh pengembang permainan online tersebut dan ada juga yang dibuat atau dimodifikasi oleh pemain permainan online tersebut. Pengaturan mengenai segala hal yang terkait dengan virtual property di dalam permainan online ini diatur di dalam EULA atau Term of Service. Pengaturan di setiap permainan online mengenai virtual property ini pada dasarnya berbeda satu dengan yang lainnya, tergantung dari kebijakan pengembang / penyedia jasa permainan online tersebut. EULA maupun Term of Services ini berlaku sebagai undang-undang bagi para pemain dan penyedia jasa permainan, sebagaimana yang dinyatakan dalam Pasal 1338 KUH Perdata.

Sebagai suatu benda, atas suatu virtual property berlaku ketentuan di dalam Pasal 499 KUH Perdata. Virtual property termasuk kedalam kategori benda tidak berwujud, sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 503 KUH Perdata. Sebagai suatu benda atas virtual property tersebut dapat dilekatkan hak milik (*eigendom*) dan hak menguasai (*bezit*) sebagaimana yang diatur dalam Pasal 570 KUH Perdata dan pasal 529 KUH Perdata.

Pada umumnya, hak milik atas suatu virtual property di dalam permainan online dipegang oleh pengembang / penyedia jasa permainan online berdasarkan pada klausula di dalam EULA / *Term of Service* yang telah disepakati. Namun, ada permainan online yang memperbolehkan pemain untuk memiliki virtual property yang diciptakannya. Dengan adanya perjanjian di dalam klausula EULA / *Term of Service* yang menyatakan bahwa virtual property di dalam permainan online adalah milik dari pengembang / penyedia jasa permainan online tersebut, maka otomatis pemain tidak memiliki hak milik atas virtual property tersebut.

Meskipun tidak memiliki hak milik atas suatu virtual property, namun para pemain dalam suatu permainan online tetap dapat menguasai dan berinteraksi dengan virtual property tersebut. Hal ini didasarkan Pasal 529 KUH Perdata mengenai hak penguasaan atas suatu benda. Dimana,

berdasarkan pada pasal ini, pemain yang menguasai suatu benda dapat bertindak seolah-olah adalah pemilik. Berdasarkan hal ini, maka pemain dapat menguasai berbagai virtual property di dalam permainan online yang dimainkannya. Dengan menguasai virtual property, maka pemain dapat bertindak seolah-olah pemilik dari virtual property tersebut. Dengan demikian, pemain dapat menggunakan virtual property tersebut dengan bebas seolah miliknya, mempertahankan virtual property tersebut dari pemain / pihak lain serta menikmati segala hal yang dihasilkan oleh virtual property tersebut.

2. Upaya yang dilakukan oleh para pemain yang melakukan jual beli virtual property dengan terlebih dahulu mengumpulkan virtual property yang akan dijualnya, merupakan suatu bentuk usaha untuk mendapatkan bezit (kedudukan berkuasa) atas suatu benda. Berdasarkan ketentuan dalam Pasal 538 KUH Perdata, pada dasarnya bezit atas sesuatu kebendaan itu diperoleh dengan cara aktif, yaitu dengan melakukan suatu perbuatan yang dapat menarik suatu benda itu kedalam kekuasaannya dengan keinginan menguasai benda itu untuk dirinya sendiri.

Seorang pemain yang berusaha mengumpulkan virtual property yang akan dijualnya, akan memainkan suatu permainan online dalam waktu yang tidak sebentar, bisa berjam-jam lamanya dihabiskan guna mengumpulkan atau memperoleh berbagai virtual property yang dikehendaknya. Artinya, pemain tersebut melakukan suatu tindakan aktif dalam memperoleh virtual property tersebut. Dalam mengumpulkan virtual property tersebut, niat awal seorang pemain tentunya adalah menguasai benda tersebut guna dimilikinya sendiri, dengan demikian, pemain tersebut dapat mempertahankan virtual property tersebut dari pihak lain yang ingin menguasainya juga dan bebas untuk memperlakukan virtual property tersebut, termasuk dengan menjualnya kepada pemain lain. Meskipun pada suatu saat pemain tersebut akan menjual virtual property yang dikumpulkannya tersebut, bukan berarti pemain tersebut tidak mempunyai kehendak menguasai virtual property itu untuk memilikinya sendiri. Dengan menguasai virtual property tersebut, tentunya akan

mempertahankan virtual property tersebut untuk tetap berada di bawah kekuasaannya.

Upaya dari para pemain yang melakukan jual beli atas suatu virtual property di dalam permainan online juga dapat ditinjau dengan menggunakan *Labor Theory of Property* yang dikemukakan oleh John Locke. Kunci mengenai penguasaan atas suatu benda menurut John Locke adalah adanya pengusahaan oleh seseorang untuk mendapatkan benda tersebut. Maka, berdasarkan teori ini, jual beli atas suatu virtual property di dalam permainan online yang dilakukan oleh para pemainnya adalah sah. Karena, pemain telah menghabiskan waktu, tenaga, dan kemampuannya guna memperoleh dan menguasai virtual property tersebut.

Apa yang dilakukan oleh para pemain tersebut demi mendapatkan virtual property bisa disebut sebagai bekerja. Karena, jika dilihat secara lebih jauh, para pemain mengusahakan suatu virtual property yang kemudian akan dijualnya kembali di dunia nyata adalah dengan menggunakan waktu, tenaga dan kemampuannya.

Usaha para pemain yang beritikad baik guna mengumpulkan virtual property yang akan dijualnya dengan cara jujur, yaitu benar-benar dengan memainkan permainan tersebut adalah sah. Maka jual beli yang dilakukan oleh pemain tersebut atas virtual property yang dikuasai juga sah dan *enforcable* namun hanya diantara mereka saja. Dasarnya adalah perjanjian jual beli diantara pemain yang melakukan transaksi suatu virtual property. Transaksi tersebut barulah akan berlangsung jika kedua belah pihak telah menyetujui dilakukannya suatu transaksi virtual property.

Meskipun demikian, jual beli tersebut tidaklah *enforcable* jika dikaitkan dengan pihak penyedia jasa permainan online tersebut. Karena pemain telah menyetujui perjanjian di dalam EULA atau Term of Service dengan pengembang / penyedia jasa permainan online sebelum memainkan permainan online tersebut. Apabila di dalamnya terdapat klausula yang melarang dilakukannya jual beli atas virtual property. Jika, dikaitkan dengan undang-undang Indonesia, menurut Pasal 1338 KUH Perdata yang

menyatakan bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya, maka klausula di dalam EULA atau Term of Services itu mengikat bagi kedua belah pihak, yaitu bagi para pemain dan bagi penyedia jasa permainan online tersebut. Sehingga, pemain dapat saja melakukan transaksi jual beli atas suatu virtual property dengan pemain lainnya, namun sebagai akibatnya jual beli tersebut tidaklah enforceable terhadap penyedia jasa permainan online tersebut. Jika dikemudian hari, penyedia jasa permainan online menemukan bahwa telah terjadi transaksi virtual property diantara para pemainnya dan kemudian mengenakan sanksi, maka para pemain yang melakukan transaksi virtual property tersebut tidak dapat menuntut pihak penyedia jasa permainan online tersebut.

4.2. Saran

Permainan online saat ini telah tumbuh menjadi suatu bisnis tersendiri yang menjanjikan. Banyaknya perusahaan pengembang permainan online yang memproduksi berbagai permainan online membuat jumlah permainan online yang dapat dimainkan oleh pemain menjadi banyak pilihannya. Hadirnya berbagai macam permainan online ini turut pula menghadirkan masalah hukum baru, yaitu terkait dengan virtual property yang terdapat di dalam permainan online tersebut.

Virtual property dalam suatu permainan online pada dasarnya merupakan bagian tak terpisahkan dari permainan online tersebut. Virtual property merupakan suatu fitur penunjang yang sangat penting di dalam suatu permainan online, yang memiliki sifat-sifat layaknya suatu property di dunia nyata. Virtual property ini bersifat tidak berwujud, namun pemain dapat memanfaatkannya selayaknya suatu property di dunia nyata. Kehadiran virtual property di dalam permainan sangatlah dibutuhkan oleh pemain, sehingga banyak pemain yang berusaha keras untuk mengumpulkan dan menguasainya guna menambah kesenangan dalam memainkan permainan online.

Sayangnya, pengaturan di dalam suatu virtual property belum jelas. Belum ada suatu hukum yang mengatur secara khusus mengenai virtual property,

sehingga virtual property masuk kedalam wilayah hukum yang abu-abu. Karena belum ada peraturan yang mengatur dengan jelas mengenai uatu virtual property di dalam permainan online, maka pihak pengembang / penyedia jasa permainan online umumnya mengatur mengenai virtual property tersebut di dalam EULA atau Term of Service yang mereka buat secara sepihak dan berlaku sebagai perjanjian tertulis bagi pengembang / penyedia jasa permainan online tersebut dengan para pemainnya. Pada umumnya klausula di dalam EULA atau Term of Service itu bersifat menguntungkan pengembang / penyedia jasa permainan online.

Ketidak jelasan pengaturan hukum terhadap virtual property tersebut juga membuat para pemain merasa memiliki suatu virtual property tersebut dan melakukan praktek jual beli atas suatu virtual property di dalam permainan online yang dimainkannya. Jual beli terhadap virtual property merupakan fenomena baru yang muncul dan marak seiring dengan tumbuhnya industri permainan online. Di Indonesia sebagai negara dengan pemain permainan online yang cukup banyak, juga kerap ditemukan pemain yang melakukan jual beli terhadap virtual property di dalam permainan online. Hal ini terjadi karena tidak ada aturan hukum yang dengan tegas mengatur mengenai praktek jual beli tersebut. Tidak semua penyedia jasa permainan online, menyatakan dengan tegas di dalam klausula EULA atau Term of Service yang mereka buat, ketentuan yang melarang pemain menjual belikan virtual property yang mereka kuasai.

Oleh karena itu, pemerintah Indonesia perlu membuat suatu peraturan perundang-undangan khusus yang mengatur mengenai virtual property di dalam suatu permainan online. Peraturan perundang-undangan ini haruslah mengatur dengan jelas hal-hal di dalam virtual property yang selama ini masih diperdebatkan oleh berbagai kalangan, seperti:

1. Apakah virtual property merupakan property, sebagaimana layaknya property di dunia nyata? Ataukah virtual property tersebut hanyalah merupakan bagian dari fitur di dalam permainan online yang di sediakan oleh pengembang / penyedia jasa permainan online?

2. Jika virtual property merupakan suatu property, apakah pemain memiliki hak atas property tersebut?
3. Hak-hak apa sajakah yang dimiliki oleh pemain terhadap suatu virtual property?
4. Apakah pemain dapat mempertahankan suatu virtual property di hadapan hukum, layaknya mempertahankan property yang mereka miliki di dunia nyata, seperti mobil, rumah, dan lain sebagainya?
5. Jika virtual property dianggap sebagai property di dunia nyata dapatkah virtual property tersebut dikenakan pajak?
6. Jika virtual property merupakan property sebagaimana property di dunia nyata, bagaimana perusahaan pengembang / penyedia jasa permainan online harus mengaturnya sesuai dengan peraturan hukum yang berlaku?

Dengan mengeluarkan peraturan perundang-undangan terhadap virtual property, diharapkan terjadi kejelasan mengenai status virtual property itu di kalangan para pemain dan juga pengembang / penyedia jasa permainan online tersebut. Dengan adanya kejelasan tersebut, maka tarik menarik kepentingan atas virtual property antara pemain dengan pengembang / penyedia jasa permainan online dapat dihindarkan.

Selain itu, dengan adanya suatu peraturan yang mengatur khusus mengenai virtual property, pemerintah juga dapat mengambil keuntungan atas virtual property tersebut, seperti dengan menerapkan suatu intensif perpajakan atas virtual property.

DAFTAR REFERENSI

I. Buku:

- Andasasmita, Komar. *Notaris II*. Bandung: Sumur Bandung, 1982.
- Ashcraft, Brian. *Arcade Mania! The Turbo-Charged World of Japan's Game Centers*. Kodansha International: 2008.
- Berger, Arthur Asa. *Popular culture genres: theories and texts*. United States of America: Sage Publications, 1992.
- Bryan A. Gardner, ed. *Black's Law Dictionary*, seventh edition, ST. Paul: West Publishing, 1999
- Hasbullah, Frieda Husni. *Hukum Kebendaan Perdata Hak-Hak yang memberikan kenikmatan Jilid 1*. Jakarta: Ind-Hill, 2002.
- Kartohadiprojo, Soediman. *Pengantar Tata Hukum di Indonesia*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1984.
- Landy, Gene K. *The IT/Digital Companion A Comprehensive Business Guide to Software, Internet, and IP Law Includes Contract and Web Forms*. Amerika Serikat: Syngress publishing, 2008.
- Latowska, Greg. *Virtual Justice. The New Laws of Online Worlds*. Amerika Serikat: Yale University Press, 2010.
- Margono, Suyud. *Aspek Hukum Komersialisasi Aset intelektual*. Bandung: Nuansa Aulia, 2010.
- Makarim, Edmon. *Pengantar Hukum Telematika suatu kajian kompilasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2005.
- Makarim, Edmon. *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik*. Jakarta, Rajawali Pers, 2010.

- Miru, Ahmadi. *Prinsip-prinsip Perlindungan hukum Bagi Konsumen di Indonesia*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011.
- Muljadi, Kartini dan Gunawan Widjaja, *Kebendaan pada Umumnya*. Jakarta: Kebendaan pada Umumnya, 2003.
- Putranti, Ika Riswanti. *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*. Yogyakarta, Gallery Ilmu: 2010.
- Priapantja, Cita Citrawinda. *Hak Kekayaan Intelektual: Tantangan Masa Depan*. Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2003.
- Riswandi, Budi Agus. *Hak Cipta Di Internet Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*. Yogyakarta: FH UII Press, 2003.
- Stokes, Simon dan Rob Carolina, *Encyclopedia of E-commerce law*. London: Sweet & Maxwell, 2003.
- Sofwan, Sri Soedewi Masjchoen. *Hukum Perdata: Hukum Benda*. Yogyakarta: Liberty, 1981.
- Subekti. *Pokok-Pokok Hukum Perdata*. Jakarta: Intermedia, 2001.
- Subekti. *Hukum Perjanjian*. Jakarta: Intermedia, 2002.
- Supramono, Gatot. *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Suryo Utomo, Tomi. *Hak Kekayaan Intelektual di Era Global: Sebuah Kajian Kontemporer*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010
- Sutedi, Adrian. *Tanggung Jawab Produk dalam hukum perlindungan konsumen*. Jakarta, Ghalia Indonesia, 2008.
- Usman, Rachmadi. *Hukum Kebendaan*. Jakarta: Sinar Grafika, 2011.

Vacca, Ryan G. *Viewing Virtual Property Ownership Through the Lens of Innovation*. New York: Cornell Law School Inter - University Graduate, 2008.

Van Apeldoorn, L.J. *Pengantar Ilmu Hukum*, diterjemahkan oleh: Oetarid Sadino. Jakarta: Pradnya Paramita, 2009.

Wahid, Abdul dan Mohammad Labib. *kejahatan mayantara (cybercrime)*. Bandung: Refika Aditama, 2005.

Widjaja, Gunawan. dan Ahmad Yani, *Hukum tentang Perlindungan Konsumen*. Jakarta, Gramedia Pustaka Utama: 2000.

Widjaja, Gunawan. *Lisensi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2003.

Wolf, Mark J. P. *The Medium of the Video Game*. Texas: University of Texas Press, 2001.

Wolf, Mark J. P. *The video game explosion : a history from Pong to Playstation and beyond*. Greenwood Press, 2008.

II. Makalah

MacInnes, Ian. YJ Park, Sang-Min Whang, *Virtual World Governance: Digital Item Trade and its Consequences in Korea*. (Makalah disampaikan pada Telecommunications Policy Research Conference Tahun 2004, Arlington, 2004).

III. Penelitian

Bartle, Richard A. *Pitfalls Of Virtual Property*. The Termis Group, 2004.

Fairfield, Joshua A.T. *Virtual Property*. Bloomington: Indiana University School Of Law, 2005.

IV. Jurnal

Vaughn, Karen I. *John Locke And The Labor Theory Of Value*, dimuat dalam
Journal of Libertarian Studies Vol. 2. No. 4. Great Britain: Pergamon
Press, 1978

V. Publikasi Elektronik:

Abramovitch, Susan H. dan David L. Cummings. *Virtual Property, Real Law: The Regulation of Property in Video Games*.

<<http://www.gowlings.com/KnowledgeCentre/article.asp?pubID=1629&lang=0&bp=f>>. Diakses 31 Desember 2011.

Barton, Matt *The History of Computer Role-Playing Games Part 1: The Early Years (1980-1983)*.

<http://www.gamasutra.com/view/feature/3623/the_history_of_computer_.php?page=2>. diakses 19 Nopember 2011.

Barton, Matt. *The History of Computer Role-Playing Games Part 2: The Golden Age (1985-1993)*.

<http://www.gamasutra.com/view/feature/1706/the_history_of_computer_.php>. diakses 19 Nopember 2011.

Barwise, Mike. *What is spyware?*. <<http://www.bbc.co.uk/webwise/guides/about-spyware>>. diakses 19 Nopember 2011.)

Bailey, Caroline. *China's full-time computer gamers*.

<<http://news.bbc.co.uk/2/hi/business/5151916.stm>>. Diakses 31 Desember 2011.

Caron, Frank. *Gaming expected to be a \$68 billion business by 2012*.

<<http://arstechnica.com/gaming/news/2008/06/gaming-expected-to-be-a-68-billion-business-by-2012.ars>>. diakses 19 Nopember 2011.

Craig, Kathleen. *Second Life Land Deal Goes Sour*.

<<http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/news/2006/05/70909>>. Diakses 31 Desember 2011.

Candra, Robby. *Konsep Jaringan Komputer*.

<<http://robby.c.staff.gunadarma.ac.id/>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Chansanchai, Athima. *Hacker steals \$12 million worth of Zynga poker chips*.

<<http://technolog.msnbc.msn.com/news/2011/02/03/5981061-hacker-steals-12-million-worth-of-zynga-poker-chips>>. Diakses 31 Desember 2011.

David Hinckley, *Women really click with The Sims*.

<http://articles.nydailynews.com/2008-04-16/entertainment/17895368_1_expansion-packs-sims-label-division-of-electronic-arts>. diakses 19 Nopember 2011.

Denton, Jake. *Battlefield 3 ships 12 million copies Huge sales for EA's shooter*.

<<http://www.computerandvideogames.com/327893/battlefield-3-ships-12-million-copies/>>. diakses 19 Nopember 2011.

Duranske, Benjamin. *Bragg v. Linden Lab – Confidential Settlement Reached; ‘Marc Woebegone’ Back in Second Life Benjamin Duranske*.

<<http://virtuallyblind.com/2007/10/04/bragg-linden-lab-settlement/>>. Diakses 31 Desember 2011.

Edwards, Benj. *The History of Civilization*.

<http://www.gamasutra.com/view/feature/1523/the_history_of_civilization.php?page=1>. Diakses 19 Nopember 2011.

Eckelberry, Alex. *Who's Afraid of the Big Bad Eula?*.

<<http://www.gfi.com/blog/whos-afraid-of-the-big-bad-eula/>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Faiz, Pan Mohamad. *Fair Dealing dan Fair Use pada UU Hak Cipta*.

<<http://panmohamadfaiz.com/category/hak-cipta/>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Fahs, Travis. *IGN Presents the History of Survival Horror*.

<<http://retro.ign.com/articles/104/1040759p5.html>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Feldmann, Edwin. *Netherlands Teen Sentenced for Stealing Virtual Goods*.

<http://www.pcworld.com/businesscenter/article/152673/netherlands_teen_sentenced_for_stealing_virtual_goods.html>. Diakses 31 Desember 2011.

Finlayson, Amalie. *Online gamer killed for selling virtual weapon*.

<<http://www.smh.com.au/news/World/Online-gamer-killed-for-selling-virtual-weapon/2005/03/30/1111862440188.html>> . Diakses 31 Desember 2011.

Gerasimov, Vadim. *Tetris Story*. <<http://vadim.oversigma.com/Tetris.htm>>.

Diakses 19 Nopember 2011.

Gerges, David. *More money than sense: Chinese man spends \$16,000 on sword for virtual martial arts game*. <<http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2079095/Chinese-man-spends-16-000-sword-virtual-martial-arts-game.html>>.

Diakses 31 Desember 2011.

Gillen, Kieron. *Making Of: The Sims*.

<<http://www.rockpapershotgun.com/2008/01/18/making-of-the-sims/>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Ginting, Perlanjasira. *Apa itu Kode ASCII?*.

<<http://prodisi.wordpress.com/category/tanya-jawab-si/pemrograman/apa-itu-kode-ascii/>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Geddes, Ryan dan Daemon Hatfield. *IGN's Top 10 Most Influential Games*.

<<http://games.ign.com/articles/840/840621p1.html>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Günther, Petteri. *Virtual Goods and Regulatory Insights from the European*

Perspective. <http://virtual-economy.org/blog/virtual_goods_and_regulatory_i>.

Diakses 19 Nopember 2011.

Kalning, Kristin. *The anatomy of the first video game.*

<http://www.msnbc.msn.com/id/27328345/ns/technology_and_science-games/t/anatomy-first-video-game/>. Diakses 19 Nopember 2011.

Herman, Leonard., Jer Horwitz, Steve Kent, and Skyler Miller, *The History of Video Games.* <<http://gamespot.com/gamespot/features/video/hov/index.html>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Katkin, Andy. *Electronic Arts Launches Origin.*

<<http://www.ea.com/news/electronic-arts-launches-origin>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Lowood, Henry E. *Doom.*

<<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/932958/Doom>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Leupold, Tom. *With the value of the US dollar plummeting on real world exchanges. secondary markets that thrive on virtual bucks crank up the volume. Time to invest in a little gold?* <<http://asia.gamespot.com/news/spot-on-virtual-economies-break-out-of-cyberspace-6123701>>. Diakses 31 Desember 2011.

Methenitis , Mark. *Internet Gambling Regulation Present and Future Technology Outpaces Legislation as the MMORPG Problem Emerges.*

<http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=987056>. Diakses 31 Desember 2011.

Bronstring, Marek. *What are adventure games?.*

<<http://adventuregamers.com/article/id,149>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Miller, Skyler. *The History of Puzzle Games.*

<http://asia.gamespot.com/features/vgs/universal/puzzle_hs/pre1.html>. Diakses 19 Nopember 2011.

Melanson, Donald. *A Brief History of Handheld Video Games.*

<<http://www.engadget.com/2006/03/03/a-brief-history-of-handheld-video-games/>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Navarro, Alex. *Top Ten rhythm Games*. <<http://uk.gamespot.com/features/tenspot-top-ten-rhythm-games-6142896/?page=10>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Nelmark, David. *Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interests such as Domain Names*. <http://www.law.northwestern.edu/journals/njtip/v3/n1/1/#note*>. Diakses 19 Nopember 2011.

Purewal, Jas. *Virtual goods, real rights?*. <<http://www.gamerlaw.co.uk/2011/08/virtual-goods-real-rights.html>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Purewal, Jas. *The first virtual currency crime: hacker jailed after \$12m Zynga theft*. <<http://www.gamerlaw.co.uk/2011/02/first-virtual-currency-crime-hacker.html>>. Diakses 31 Desember 2011.

Petersen, Brittany. *The History Leading Up to Guitar Hero*. <<http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2338307,00.asp>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Reisinger, Don. *Virtual goods revenue to hit \$7.3 billion this year*. <http://news.cnet.com/8301-13506_3-20022780-17.html>. Diakses 19 Nopember 2011.

Shahrani, Sam. *Educational Feature: A History and Analysis of Level Design in 3D Computer Games - Pt. 1*. <http://www.gamasutra.com/view/feature/2674/educational_feature_a_history_and_.php?page=1>. Diakses 19 Nopember 2011.

Sanders, Rick. *Virtual Goods & the First-Sale Doctrine*. <<http://www.aaronsanderslaw.com/blog/virtual-goods-the-first-sale-doctrine>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Sandoval, Greg. *eBay, Yahoo crack down on fantasy sales.*

<http://news.cnet.com/eBay%2C-Yahoo-crack-down-on-fantasy-sales/2100-1017_3-251654.html>. Diakses 31 Desember 2011.

Silvester, Niko. *Universal Media Disc.*

<<http://psp.about.com/od/pspglossary/g/unimeddef.htm>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Stahl, Tom. *Video Game Genres.*

<<http://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Sipress, Alan. *Does Virtual Reality Need a Sheriff?.*

<<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/06/01/AR2007060102671.html>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Sinclair, Brendan. *EA changes Origin EULA.* <<http://asia.gamespot.com/news/ea-changes-origin-eula-6331203?tag=other-user-related-content%3B1>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Smith, Andrew. *Whatever happened to the Everquest auction suit? This one won't run and run.*

<http://www.theregister.co.uk/2001/02/12/whatever_happened_to_the_everquest/>. Diakses 31 Desember 2011.

Sutiyoso, Bambang. *Perjudian Dalam Perspektif Hukum.*

<<http://bambang.staff.uui.ac.id/2008/10/17/perjudian-dalam-perspektif-hukum/>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Takahashi, Dean. *Fifty years later, video game pioneer Steve Russell shows off*

Spacewar!. <<http://venturebeat.com/2011/01/12/fifty-years-later-video-game-pioneer-steve-russell-demos-spacewar-video-interview/>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Weiss, Brett Alan. *Donkey Kong*. <<http://allgame.com/game.php?id=7293>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Webster, Andrew. *Roots of rhythm: a brief history of the music game genre*. <<http://arstechnica.com/gaming/news/2009/03/ne-music-game-feature.ars>> , diakses 19 Nopember 2011.

Takahashi, Dean. *World of Warcraft may finally get go-ahead in China*. <<http://venturebeat.com/2010/01/04/world-of-warcrafts-chinese-nightmare-may-be-ending/>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Tsuruoka, Doug. *Cash In The Millions Circulating Via Games*. <<http://www.actimize.com/index.aspx?page=news353>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Ward, Mark. *Does cyber crime need real justice?*. <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3138456.stm>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Alone in the Dark series. <<http://www.mobygames.com/game-group/alone-in-the-dark-series>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Bragg vs Linden Lab - the story so far. <<http://www.secondlifeinsider.com/2007/01/27/bragg-vs-linden-lab-the-story-so-far/>>. Diakses 31 Desember 2011.

China stands by verdict on virtual thief. <http://news.cnet.com/2100-1043_3-6056849.html>. Diakses 31 Desember 2011.

Chinese gamer sentenced to life. <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm>>. Diakses 31 Desember 2011.

Client/server. <<http://searchnetworking.techtarget.com/definition/client-server>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Computer Recreations, Galaxy Game. <<http://ed-thelen.org/comp-hist/vs-comp-rec-galaxy-game.html>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Copyright. <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/copyright>>. Diakses, Senin 12 April 2010.

Diktat HaKI. <gatot_sby.staff.gunadarma.ac.id>. Diakses 31 Desember 2011.

Do You Actually Own Your Virtual Property in Your Favorite Online Game?. <<http://gamepolitics.com/2011/10/25/do-you-actually-own-your-virtual-property-your-favorite-online-game>>. Diakses 31 Desember 2011.

Doom Press Release. <http://www.rome.ro/lee_killough/history/doompr3.shtml>. Diakses 19 Nopember 2011.

EA Origin "Spyware" Issue: Silently boycotting will fail as it always has. Instead: Raise awareness that this is unacceptable. <http://www.reddit.com/r/gaming/comments/js51f/ea_origin_spyware_issue_silently_boycotting_will/>. Diakses 19 Nopember 2011.

EULA Definition. <<http://www.linfo.org/eula.html>>. Diakses 19 Nopember 2011.

GENRE. <<http://www.museum.tv/eotvsection.php?entrycode=genre>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Hacker faces jail over poker chip theft. <<http://www.bbc.co.uk/news/technology-12357005>>. Diakses 31 Desember 2011.

History of First Person Shooter (FPS) Games. <<http://www.freeinfosociety.com/article.php?id=128>>. Diakses 19 Nopember 2011.

History and Future of Rhythm Action Video Games. <http://studio.berkeley.edu/coursework/niemeyer/courses/fs181/student/15/future_past.html>. Diakses 19 Nopember 2011.

iwata asks – Wii Sports Resort, Getting That “Resort Feel”.

<http://us.wii.com/iwata_asks/wiisportsresort/vol1_page4.jsp>. Diakses 19 Nopember 2011

John Locke, Second Treatise on Government.

<<http://libertyonline.hypermall.com/Locke/second/second-frame.html>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Locke's Political Philosophy. <<http://plato.stanford.edu/entries/locke-political/#StaNat>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Magnavox Odyssey First home video game console. <<http://www.pong-story.com/odyssey.htm>>. Diakses 19 Nopember 2011.

mario sales data. <http://www.gamecubicle.com/features-mario-units_sold_sales.htm>. Diakses 19 Nopember 2011.

Resident Evil. <<http://www.giantbomb.com/resident-evil/62-397/>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Roberta Williams Developer BIO.

<<http://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,60/>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Pong. <http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=9074>. Diakses 19 Nopember 2011.

PlayStation 1. <<http://www.gameconsolesedu.info/PS1.php>>. Diakses 19 Nopember 2011.

PlayStation®Move Motion Controller Delivers A Whole New entertainment experience to playstation®3. <<http://scei.co.jp/corporate/release/100311e.html>>.

Diakses 19 Nopember 2011.

Poor earning virtual gaming gold.

<<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7575902.stm>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Second Life Residents To Own Digital Creations.

<http://lindenlab.com/press/releases/03_11_14>. Diakses 19 Nopember 2011.

Sejarah game online Indonesia.

<http://ligagame.com/index.php?option=com_content&task=view&id=87&Itemid=1> , diakses 22 Oktober 2011.

Simcity release date. <<http://www.gamefaqs.com/pc/565064-simcity/data>>.

Diakses 19 Nopember 2011.

Sony Finally Realizes That People Want To Sell And Buy EverQuest Characters.

<<http://www.techdirt.com/articles/20050420/0951221.shtml>>. Diakses 31

Desember 2011.

The Casual Gaming Market Update.

<http://www.parksassociates.com/research/reports/tocs/pdfs/parks-Casual-Gaming_TOC.pdf>. Diakses 22 Oktober 2011.

The First Video Game? Before 'Pong,' There Was 'Tennis for Two'.

<<http://www.bnl.gov/bnlweb/history/higinbotham.asp>>. Diakses 19 Nopember

2011.

The Sims: a history in pictures. <<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/5422378/The-Sims-a-history-in-pictures.html?image=1>>. Diakses 19

Nopember 2011.

Nopember 2011.

The Galaxy Game. <<http://infolab.stanford.edu/pub/voy/museum/galaxy.html>>.

Diakses 19 Nopember 2011.

The Story of Flight Simulator. <<http://fshistory.simflight.com/fsh/versions.htm>>.

Diakses 19 Nopember 2011.

The Top 25 PC Games of All Time.

<<http://pc.ign.com/articles/082/082486p1.html>>. Diakses 19 Nopember 2011.

The History of Street Fighter.

<<http://asia.gamespot.com/features/vgs/universal/sfhistory/history.html>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Video Games – Did They Begin at Brookhaven?.

<<http://www.osti.gov/accomplishments/videogame.html>>. Diakses 19 Nopember 2011.

What is ASCII?. <<http://kb.iu.edu/data/afht.html>>. Diakses 19 Nopember 2011.

Welcome Message From Ken Williams. <<http://www.sierragamers.com/m/0>>.

Diakses 19 Nopember 2011.

<<http://www.thefreedictionary.com/virtual>>. Diakses 19 Nopember 2011.

<<http://www.thefreedictionary.com/property>>. Diakses 19 Nopember 2011.

<<http://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>>. Diakses 19 Nopember 2011.

<<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/american-english/video-game?q=video+game>>. Diakses 19 Nopember 2011.

<http://www.jap-sai.com/Games/Biohazard/Biohazard_Series.htm>. Diakses 19 Nopember 2011.

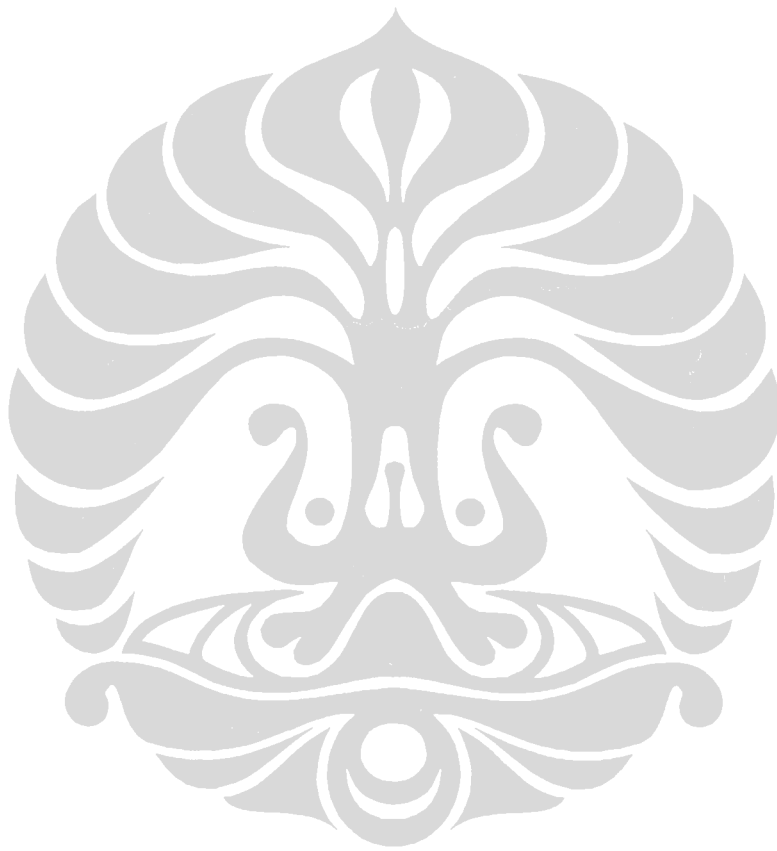
<<http://www.giantbomb.com/full-motion-video/92-604/>>. Diakses 19 Nopember 2011.

<<http://www.kinectreleasedate.net/>>. Diakses 19 Nopember 2011.

<<http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/virtual+goods>>. Diakses 19 Nopember 2011.

<<http://www.overclock.net/t/1155275/various-battlefield-3-outrage-in-germany>>. Diakses 19 Nopember 2011.

<<http://www.gamefaqs.com/pc/193984-the-sims/data>>), diakses 19 Nopember 2011.



LAMPIRAN 1

Tampilan permainan Online Dragon Nest SEA, beserta dengan penguasaan virtual property pada karakter yang dimainkan.



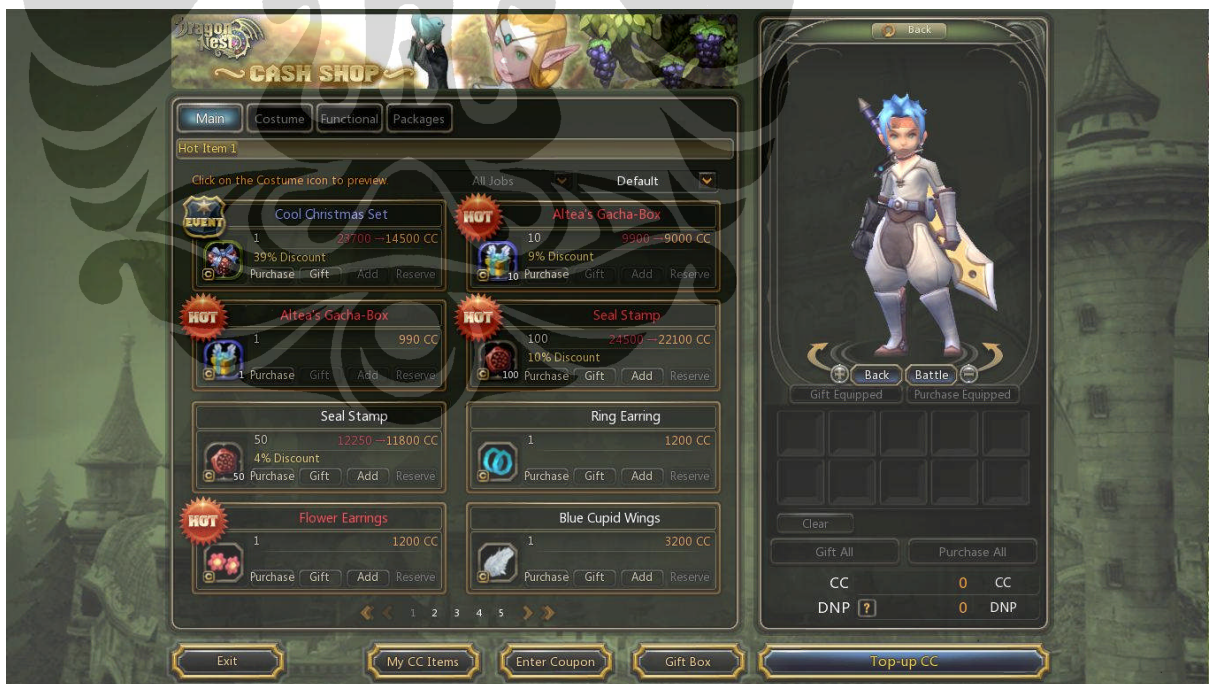
Gambar 1. Tampilan Karakter



Gambar 2. Tampilan Jual beli Virtual Property dengan NPC



Gambar 3. Penguasaan Virtual Property oleh karakter



Gambar 4. Tampilan Cash Shop,

Cash Shop adalah tempat dimana penyedia permainan online menjual berbagai virtual property kepada pemain dengan menggunakan mata uang asli.



Gambar 5. Tampilan beberapa orang pemain yang mengendalikan karakter dalam permainan online



Gambar 6. Tampilan Drop Items

Drop Items ini dapat pemain kumpulkan guna digunakan sendiri, maupun dijual kepada NPC demi mendapatkan mata uang virtual, atau dapat dijual kembali kepada pemain lainnya dengan menggunakan mata uang asli.

The image shows two panels from a game interface. The left panel, titled 'JANUARY EVENTS', lists various events and bonuses for the month of January, including 'NEST RESET' and '300 ABP BONUS EVENT' on several dates, along with '2X EXP RATE' and '2X DROP RATE' bonuses. The right panel is a 'CASH SHOP' advertisement for a 'PERMANENT LIMITED EDITION "CHRISTMAS FAIRY" TITLE'. It features a character in a red and white Christmas costume and lists the following permanent stats: +10 STR, +10 AGI, +10 INT, +10 MT, +20 Attack Power, and +20 Magic Attack. The ad also includes the text 'With purchase of Christmas Costume Package' and 'VISIT CASH SHOP NOW! WHILE SANTA STOCKS LAST'. At the bottom of the entire screenshot, there is a link: 'VISIT DN.CHERRYCREDITS.COM FOR MORE INFORMATION'.

Gambar 7. Premium Item

Premium Items adalah Virtual Property yang dijual oleh penyedia jasa permainan online dengan menggunakan mata uang asli.

LAMPIRAN 2

I. Term Of Service Pada Permainan Online dragon Nest SEA

Game Abuse Policy

The Game Abuse Policy is effective as of **16th August 2011**.

Users found violating the policies will be penalised in accordance to the violation.

All penalties stated are the possible actions taken upon your account and characters based on the intention of your actions if you are caught performing or attempting to perform the following offences.

All reports and observations will be thoroughly investigated by a Game Master.

Definitions and Disclaimers

1. When an account is banned, players will not be able to access his/her Dragon Nest Game Account. Players will still be able to access his/her Cherry Account and other CC supported games.
2. Permanent Account Ban refers to an indefinite suspension of the player's account. Player will not be able to access his/her account. Permanent Account Ban may be imposed at the Game Master's discretion depending on the severity of the offence committed.
3. Mandatory Inventory Wipe refers to wiping of all characters' items, in game currency and storage within the same Dragon Nest Game Account across all servers unless stated otherwise.
4. All GM decisions are final in the game.
5. Appeals will not be entertained.
6. Items and in game currencies once removed will not be reinstated or refunded under any circumstances.
7. All Cash Items with expiry duration will not be refunded when the game account is banned for violating the game abuse policy.

Duping and Exploiting Bugs

Violation	Offense	
	1st	2nd
Duping/Exploiting Bugs		
Duplicating an Item by exploiting in-game bugs.		
Related account (Duped/bugged item passed through account)		
Exploiting any bug in Dragon Nest to gain unfair advantage in the game. Communicating the existence of any such bug (either directly or through the public posting) to any other user of the Service.	Seven (7) days Game Account Ban & Mandatory Inventory Wipe	Permanent Game Account Ban along with all accounts related to that I.P.
Communicating the existence of any such bug (either directly or through the public posting) to any other user of the Service.		

Hack/Cheat

Violation	Offense	
	1st	2nd
Hack/Cheat		
Engage in or promote or encourage any illegal activity including hacking, cracking or distribution of counterfeit software.	<i>Fourteen (14) days Game Account Ban</i>	<i>Permanent Game Account Ban</i>
Use or distribute 'auto' software programs, 'macro' software programs or other 'cheat utility' software program or applications.		
Partying with characters using or distributing hack/cheat programs		
Advertising websites that contain hacking/cheating programs and procedures, Sending an email falsely claiming to come from a legitimate source in order to steal confidential information to commit fraud and/or theft		
Violating the privacy of any account, performing account abuses and hosting of hacked items		

Account and Item Sharing/Trading

Shanda Games does not endorse selling or trading of accounts. Players engaged in such activities responsible for any risk involved. All emails to Game Masters concerning Account and Item Sharing / Trading will be disregarded.

Violation	Offense	
	1st	2nd
Account and Item Sharing/Trading		
Intention to execute cash transactions for items and similar trades.	<i>Fourteen (14) days Game Account Ban</i>	<i>Permanent Game Account Ban</i>
Intention to conduct illegal trading and transfer of account/s. Advertisement of intent to or commission of the act of buying, selling, trading or sharing, or transferring any access to your account, character/s or item/s.	<i>Mandatory Inventory Wipe for all characters.</i>	<i>Mandatory Inventory Wipe for all characters.</i>

Chat/Communication

Violation	Offense	
	1st	2nd
Chat / Communication		
Flooding/Spamming - Disrupt the flow of chat in chat rooms with vulgar language, abusiveness, hitting the return key repeatedly or inputting large images so the screen goes by too fast to read, use of excessive shouting [all caps] in an attempt to disturb other users, spamming or flooding [posting repetitive text].	<i>1 (One) In game warning/Removed/ disconnected from Game</i>	<i>Two (2) day Game account ban</i>
Causing disruption of Official In-Game Events by harassing participants and event facilitators		
Attempting to go around the profanity filter by using special characters and alternating letter types.		
Harassing GM's or other Staff of Shanda Games.		<i>Five (5) day Game account ban</i>
Communicating with in-game GM using rude language or spam messages.		
Transmit or facilitate distribution of Content that is harmful, abusive, racially or ethnically offensive, vulgar, sexually explicit, defamatory, infringing, invasive of personal privacy or publicity rights, or in a reasonable person's view, objectionable.		<i>Five (5) day Game account ban</i>

Harassment

Violation	Offense	
	1st	2nd
Harassment		
Spreading of false rumors about the Game, the Company and other players (Subject to Interpretation)	1 (One) In game warning/ Removed/ disconnected from Game	1 (One) In game warning/ Removed/ disconnected from Game
Improper use of game support or make false reports to Shanda Games.		Three (3) day Game account ban
Guilds are created with racist, sexist, anti-religion, anti-ethnic, or other hate mongering philosophies or purpose	Guild Name will be changed at GMs discretion. Guild may be disbanded.	
Harass, threaten abuse, disparage libel, slander, embarrass, or do anything else to another Member, guest or Shanda Game employee.	Permanent Game Account Ban Player will be reported to local legal authorities.	
Impersonation of a well-known or popular player/guild for malicious purpose.	Permanent Game Account Ban Player will be reported to local legal authorities.	

Inappropriate Names

Violation	Offense	
	1st	2nd
Inappropriate Names		
Sexually explicit, harmful, threatening, abusive, defamatory, obscene, hateful, racially or ethnically offensive language vulgarity	Fourteen (14) days Game Account Ban	If player continues to create multiple accounts with inappropriate Names, the player's game account will be banned for an indefinite period.
Impersonate Game Master, indicate that you are a Shanda Games employee or a representative of Shanda Games, or attempt to mislead Members or guests by indicating that you represent Shanda Games or any of Shanda Games licensors or affiliates.	Fourteen (14) days Game Account Ban	
Names in violation of intellectual property rights Names that associate with trademark, copyright or any propriety rights	Nickname of the player's character will be changed at the GM's discretion.	
Use of special characters in name		

* Users with inappropriate nicknames may not be able to receive in-game event rewards subjected to Game Master's discretion.

Other Offenses

Violation	Offense	
	1st	2nd
Chat / Communication		
In-game advertising of unapproved marketing purposes. Post messages for any purpose other than personal communication, including, without limitation, advertising, promotional materials, chain letters, pyramid schemes, or make any commercial use of our Service. <i>Example: Gold Selling and Item selling for real currency.</i>	1 (One) In game warning/Removed/ disconnected from Game	Three (3) day Account Ban
Fraudulent purchases of in-game items using CC. If player is found to have fraudulently purchase CC and spend it on Dragon Nest.	Permanent Game Account Ban. Mandatory Game Account inventory wipe. Player will be reported to local legal authorities.	

General

1. What is Dragon Nest SEA all about?

Hailed as the next-gen action RPG (known as MO Action in Korea), Dragon Nest is designed to keep you at the edge of your seat with its dynamic game play and visually arresting graphics. But hey, don't just take our word for it. [Try it now](#) and experience it for yourself!

2. How do I create a Dragon Nest account?

Existing Cherry Credits account holders may simply login to the game with their Default Game ID and Cherry Exchange password.

If you are not an existing Cherry Credits account holder, [please sign up an account for free!](#)

3. I tried running the game, but why do I keep seeing the "Unable to connect to server" message?

If you are encountering this problem, the game service may be under maintenance. Please stay tuned to our website for the latest maintenance notices and patch timings.

4. I am certain that my login ID and password are correct, but why am I receiving "Character not allowed" error message?

Your Game ID or password probably contains special characters or symbols such as '@', '#', '\$' etc. You will need to change your password in Cherry Exchange to exclude the special characters.

If you are unable to login using your Game ID, please use your registered Cherry Account email address.

5. How do I identify GMs (Game Masters) in the game?

GMs can be identified by the "GM" prefix in their names and their trademark winged headgear. There is also an [official Dragon Nest SEA Game Master List](#).

6. Is Dragon Nest Free to Play? Will it stay free to play?

Yes! Dragon Nest is a free-to-play game. Dragon Nest makes money through selling Cash items in the game's Cash Shop. Players are not obligated to buy these items but many opt to do so as they add another element of fun to the game.

7. Can everyone access and play Dragon Nest SEA?

Yes, everyone can access and play Dragon Nest SEA as long as you have a Cherry Credits account.

Unfortunately, if you happen to be living in a country which is out of our service region, you will not be able to access our service.

There are several versions of Dragon Nest. Besides our service in Singapore and Malaysia, the developer, EYEDENTITY Games, has also licensed out Dragon Nest in South Korea, China, Taiwan, Japan, Canada, North America, Australia, and Thailand. To protect the licensees' interests, users from the aforementioned licensed regions are blocked from playing our Dragon Nest service.

8. Where can I download the game?

You may download the Dragon Nest full client from the [download page](#).

Game Play

1. Where and how can I get a job?

Players choose their class (i.e. Warrior, Archer, Sorceress or Cleric) when creating character. At level 15, you will be able to do your job advancement for the class you have selected.

2. How do I delete my character?

To delete a character, select the character you wish to delete in the character selection page after login.

3. How do I take a screenshot?

Press "Print Screen" key on the keyboard to take screenshot in game. The image will be saved in the default folder: "My Documents/DragonNest /Screenshot". The capture folder will not be created until you take your first image.

4. Why do I receive a warning message "Recipient unable to receive item in your gift card. Continue gifting"?

Players will receive this message when they try to gift an Adventurer Bag (30-slot) / Storage Expansion (30-slot) to another player. Players without a minimum of 30 locked slots in their inventory or storage will not be able to use the gift which they received. The same goes for Adventurer Bag (5-slot) / Storage Expansion (5-slot). Players looking to gift such items are strongly advised to double-check with their intended recipients first, prior to actual gifting.

Account / Personal Info

1. Why do I have to completely fill in my account info?

A completed account will entitle you to our full customer service support and account support tools when you encounter problems with your account. A completed account would also allow you to fund your account with Cherry Credits (CC) which will be required if you would like to use the in-game Cash Shop to purchase items.

2. How do I know if my account is a completed account?

You would have entered information such as your full name, your date of birth, a 6-digit security PIN, a default game login ID and a set of secret question and answer if your account is completed.

To check, you may login to <https://exchange.cherrycredits.com>. If your account is not completed, you will be prompted to input the above mentioned information.

3. How do I protect my ID and password?

Do NOT share your account information with anyone. Do NOT download any illegal software, or play on a computer that might already have illegal software installed. Do NOT give away your account information to ANYONE who claimed as GM or admin, our GM and administrators will NEVER ask for your password. DO check your computer for keyloggers/viruses with anti-virus software regularly.

4. I have forgotten the secondary password which I have set in-game. How can I reset or retrieve it?

If you have forgotten your secondary password created in-game, you can only reset it by contacting [Cherry Messenger](#). Please provide your login User ID, email address and one of your character's nickname. The Cherry Admins will take 2-3 business working days to respond.

Do not share your account. The Cherry Admins will not ask for your password!

II. Term Of Use pada permainan online Dragon Nest USA

Nexon America Inc. - Terms of Use

Please read this terms of use agreement carefully before using the service.

Nexon America, Inc. ("Nexon America," the "Company," "we," "us") provides this web site, www.nexon.net (the "Site") and all Site-related services and products, including, without limitation, social networking, massively multiplayer online role-playing and multiplayer online casual games (collectively, the "Service") subject to your compliance with the terms and conditions set forth in this agreement (the "Agreement"). This Agreement governs the relationship between the Company and you, the Site visitor and/or Service member ("you") with respect to your use of the Service. It is important that you read carefully and understand the terms and conditions of this Agreement.

We reserve the right at any time to:

- Change the terms and conditions of this Agreement;
- Change the Service, including terminating, eliminating, supplementing, modifying, adding to or discontinuing any content or data on or feature of the Service or the hours that the Service is available;
- Change any fees or charges, if any, related to your use of the Service; and
- Change the equipment, hardware or software required to use and access the Service.

Any changes we make will be effective immediately upon notice, which we may provide by any means including, without limitation, posting on the Site. Your continued use of the Site or Service after such notice will be deemed acceptance of such changes. Be sure to return to this page periodically to ensure familiarity with the most current version of this

Agreement. Upon our request, you agree to sign a non-electronic version of this Agreement.

1. Service Registration.

1.1 Acceptance of Agreement/Age Requirements.

In order to access and use the Service for any purpose, you must first sign up for an account ("Account") with us. Prior to completing the signup process for your Account, you will be required to provide us with a valid e-mail address (which will be encrypted until you complete the registration process) and indicate your acceptance of all of the terms and conditions of this Agreement and our Privacy Policy. If you do not provide us with a valid e-mail address and/or do not agree to all of the terms and conditions of this Agreement and the Privacy Policy, you will not be able to sign up for an Account and you shall not have the right to use the Service, which includes the right use the Site's social networking features or the right to play any games. Upon providing us with a valid e-mail address and your acceptance of this Agreement and our Privacy Policy, you will receive an automated verification e-mail asking you to click on the verification link contained therein to continue the registration process. Once you click on the verification link, you will be asked to verify your age by either entering your date of birth or verifying through your Facebook account. Once we verify your age, your registration is complete. By signing up for an Account and using the Service, you represent and warrant that you are 18 years of age or over and have the right, authority and capacity to enter into this Agreement, or you are the legal age required to form a binding contract in your jurisdiction if that age is greater than 18. Without limiting your consent to or the scope of this Agreement or the licenses granted herein, or any future grant of rights, consent, agreements, assignments, and waivers you make with respect thereto, you hereby ratify any prior grant of rights, consents, agreements, assignments and waivers made by you. Your Account may be used only by you, except that if you are a parent or guardian, you may permit one (1) of your minor children who is 13 years of age or older to use the Account instead of you. You agree that you are entirely liable for all activities conducted through the Account, and are responsible for ensuring that you are and/or your child is aware of, understands, and complies with the terms of this Agreement and any and all other Company rules, policies, notices and/or agreements. Notwithstanding the foregoing, you shall at all times be responsible and liable for all activities conducted and items obtained through the Account, including, without limitation, all activities which may be conducted and/or items which may be obtained by your child. Only "natural persons" who follow the directions for registration as opposed to any kinds of legal entities (e.g., corporations, limited liability companies, and/or partnerships), shall have the right to establish an Account. We hereby disclaim any and all responsibility and liability for any unauthorized use of your Account.

1.2 Registration Process/Information.

Once you register your Account, you will be required to provide us with certain information about yourself, including, without limitation your birthday. You have the option to provide us with your Facebook information, (which will consist of your name, date of birth, e-mail address and gender) to verify your age and date of birth. All of the information you provide

to us will be kept on your account settings page where you can update your information. You may add your Facebook information at the time of Registration or when updating your account settings page. We will also ask you to pick a security question and answer (or security questions and answers) and may collect your IP address and computer's hardware and operating system specifications. The information you provide to us and that we collect will be used by us for a variety of internal purposes, including without limitation to verify your rights to and maintain the Account, to ensure that your Account is unique, to deal with security, debugging and technical support issues, for billing and payment-related issues and to protect ourselves and others from abuse. All of the information you provide to us or that we collect from you will be governed by the terms and conditions of this Agreement and our [Privacy Policy](#), which is hereby incorporated by reference. You agree at all times to (i) provide accurate, current and complete information about yourself as prompted by our registration form or otherwise; and (ii) maintain and update your information (including your e-mail address) to keep it accurate, current and complete. You acknowledge that, if any information provided by you is untrue, inaccurate, not current or incomplete, we reserve the right to terminate this Agreement and your use of the Service and, in our sole discretion, to report you to the appropriate government authorities. We are not responsible or liable if your Account is "hacked" or if your Account (or the information contained therein) is otherwise deleted.

1.3 Username/Password.

As part of the registration process, you will also be asked to select a password for your Account which you will use each time you access the Service. In addition, to be able to use certain features of the Service, you will be required to create a username. For those with existing accounts, you have the option of either using your current username or your e-mail account as your username that you provide us upon registration. For those who are currently going through the registration process for the first time, you may only use your e-mail as your username. We reserve the right to be able to refuse to grant you or be able to terminate a username that: (i) impersonates someone else, including, without limitation, another user, Non Playing Character or Game Master ("GM"), (ii) is or may be illegal or is or may be protected by trademark or other proprietary rights laws, or may cause confusion, (iii) is or may be considered vulgar, defamatory, obscene, hateful, racially, ethnically or otherwise offensive, including any usernames which are sexual in nature, (iv) is comprised of or includes the name of a popular culture icon, persona or media personality (e.g., "SpiderMan" or "TigerWoods") or religious deity or figure or your real name or surname, (v) is comprised of or includes the names (including "street" names) of any drug, narcotic or other criminal activity, (vi) includes or is comprised of partial or complete sentences (e.g., "Youwillnotsurvive"), (vii) is comprised of or includes gibberish (e.g., "Akdnvprq"), (viii) is comprised of or includes "Leet" or "Dudespeak" (e.g., OMGnewb, xLOLx, AFKbotman), (ix) is comprised of or includes any rank and/or fantasy titles (e.g., "MajorMark" or "QueenQiana"), (x) includes any special characters (i.e., ASCII codes) and/or (xi) is otherwise inappropriate, regardless of our software's ability to disallow such usernames. You agree that you will not use misspellings or alternative spellings or take any other actions for the purpose of circumventing the foregoing restrictions. You understand and agree that, in addition to the foregoing restrictions, we reserve the right to change,

remove, alter or delete any username at any time and for any reason in our sole discretion. You will be responsible for the confidentiality and use of your username and password and agree not to transfer your right to use or access the Service via your username or password to any third person (except if you are a parent or guardian to one (1) of your minor children). If you have reason to believe that your Account with us is no longer secure, you must promptly change your password by visiting the Site and immediately notify us of the problem by submitting a ticket to our Customer Support department by using the ticketing system on the Site. YOU ARE ENTIRELY RESPONSIBLE FOR MAINTAINING THE CONFIDENTIALITY OF YOUR USERNAME AND PASSWORD AND FOR ANY AND ALL ACTIVITIES (INCLUDING PURCHASES AND CHARGES, AS APPLICABLE) THAT ARE CONDUCTED THROUGH YOUR ACCOUNT.

2. Service Use & Restrictions.

2.1 Basic Use.

You may use the Service solely subject to the terms and conditions set forth in this Agreement. You may use the Software (as defined in the End User License Agreement) to access the Service solely subject to the terms and conditions of the End User License Agreement as well as this Agreement. You understand and agree, however, that you are solely responsible for obtaining and maintaining all telephone, cable, wireless, computer hardware and other equipment needed to access and use the Service and that you shall be solely responsible for all charges and fees related thereto.

2.2 Code of Conduct.

While using the Service and Software, you agree to comply with all applicable laws, rules and regulations. We reserve the right, in our sole discretion, to take any actions we deem necessary and appropriate to preserve the integrity of the Service and Software. We further reserve the right to determine what conduct is outside the "spirit" of the Service and games provided therein. While using the Service, you agree not to:

- Restrict or inhibit any other individual from using the Service, a Cash Item (as defined below) or the Software, including, without limitation, by means of "hacking" or defacing any portion of the Service or Software;
- Institute an attack upon any server used in connection with the Service or otherwise attempt to disrupt such servers;
- Use the Service, Cash Items or Software for any unlawful purpose or in any manner not intended by the Company as contemplated herein and/or on the Site;
- Engage in rude, unlawful, harassing, vulgar, obscene, hateful, threatening, abusive or otherwise objectionable behavior, including, without limitation, looting, kill stealing, making sexual comments and/or cursing;
- Express or imply that any statements you make or actions you take are endorsed by us;

- Impersonate another person (including celebrities), indicate that you are a Nexon America employee, representative of Nexon America (including a GM) or attempt to mislead users by indicating that you represent Nexon America or any of Nexon America's partners or affiliates;
- Transmit: (i) any content that is unlawful, harassing, vulgar, obscene, hateful, fraudulent, threatening, abusive, libelous, defamatory, obscene, sexually explicit, or racially, ethnically or otherwise objectionable, or that could be deemed to be stalking or constitute an invasion of a right of privacy of another person; (ii) any content that infringes our or any third party's intellectual property or other rights, or that you otherwise do not have permission to transmit; (iii) any software or other materials that contain any viruses, worms, trojan horses, defects, date bombs, time bombs or other items of a destructive nature; (iv) any material, non-public information about companies without the authorization to do so; (v) any trade secret of any third party; or (vi) any advertisements, solicitations, chain letters, pyramid schemes, investment opportunities or other unsolicited commercial communication (except as otherwise expressly permitted by us);
- Engage in spamming or flooding;
- Remove, alter or conceal any copyright, trademark, patent or other proprietary rights notices contained in the Service, Cash Items or Software;
- "Frame" or "mirror" any part of the Service without our prior written authorization;
- Link to any page of or content on the Site other than the URL located at www.nexon.net;
- Provide a link to any web sites that promote any product or any service;
- Use any robot, spider, site search/retrieval application or other manual or automatic device or process to retrieve, index, "data mine" or in any way reproduce or circumvent the navigational structure or presentation of the Service or its contents, including, but not limited to, Cash Items;
- Harvest or collect information about the Service, visitors to the Site or users of the Service without their express consent;
- Download, copy, reproduce, republish, upload, post, transmit, modify, distribute or publicly display any of the content or information contained in the Service except as expressly authorized by this Agreement;
- Host, provide matchmaking services for, or emulate or redirect the communications protocols used by us (or our designees) as part of the Service, including, without limitation, by protocol emulation, tunneling, reverse engineering, packet sniffing, re-routing, looping, modifying the Software or using a utility program to host the Software;

- Sell, advertise, or post information on hack, private servers (including sources thereto) or gold farming for the Software, Cash Items or Service and/or advertising, posting information on or selling hacks for any other software or web sites;
- Exploit the Software, Cash Items or the Service for any commercial purpose, including the provision of "power leveling" services;
- Exploit errors in design, features which are not documented and/or bugs to gain access that would otherwise not be available or to obtain any competitive advantage;
- Modify the Software, Cash Items or the Service to change "game play," including, without limitation, creating cheats and/or hacks or using third-party software to access files in the Software or Service;
- Reverse engineer, packet sniff, decompile or disassemble all or any portion of the Service, Cash Items or Software;
- Use tools which hack, reroute or alter the Software, Cash Items or the Service or that allow you to connect to the Software's private binary interface or utilize user or other interfaces other than those provided by us to you;
- Engage in using macros (i.e., "macroing"), auto-looting or robot play (i.e., "botting") or any other behavior that allows you (or any character you are controlling) to automatically function or effect any action in a game with or without your presence;
- Use "packet sniffing," scripting and/or macroing software for any purpose whatsoever, or otherwise monitor the Service, the Cash Items or the Software;
- Attempt to obtain a password or other private account information from any other person or user of the Service; and/or
- Disclose your personally identifiable information or any other person's or user's personally identifiable information (e.g., name, e-mail address, telephone number, age, address, etc.) on the Site or through the Service, or web sites or forums related to the Site or Service, including without limitation the Forums discussed in Section 2.3.

2.3 Playing Games.

At all times you shall comply with the terms and conditions of this Agreement and the terms and conditions of all Game Rules and Policies provided on the Service, which are hereby incorporated herein by this reference. By playing any of the games provided on the Service, you agree to the Game Rules and Policies applicable to each game, respectively.

2.3.1 Social Networking Features and Game Forums.

While using the Service, you may create your own homepage of the Social Networking features where you can communicate with others. In addition, while playing the games, you may display the information generated from your participation in the games on your personal homepage. You may also take advantage of all the other Social Networking features on the Site such as joining the existing forums as part of the Service (the "Forums") for the purpose of communicating with other players about topics such as game strategy. You will be required to select a Forum name, such name to be subject to the restrictions applicable to usernames and group names as set forth in Section 1.3 above. While participating in the Social Networking features or in a Forum, in addition to adhering to the rules of conduct set forth in Section 2.2 above, you agree not to:

- Disrupt the normal course and pace of postings or chat, including through: (i) use of a macro with large amounts of text; (ii) use of mechanisms causing the Social Networking Features, the Forum or chat screen to scroll faster than other users are able to read; (iii) hitting the return key repeatedly; (iv) excessive shouting through the use of the "all caps" key; (v) posting "Spam" messages; and/or (vi) sending repeated unsolicited or unwelcome messages to a single user or repeatedly posting similar messages in the Social Networking features, a Forum or chat area;
- Harass, threaten, stalk, embarrass or cause distress, unwanted attention or discomfort to any other person or player; and
- Participate in any action that, in the sole discretion of the Company, "scams" or otherwise defrauds any other player, including with respect to any items that a player has earned or otherwise obtained (e.g., Cash Items).

You understand that much of the information included in the Social Networking features and the Forums is from other players who are not employed by or under the control of the Company. You further acknowledge that a large volume of information is available in the Social Networking features and the Forums and that people participating in such Social Networking features and Forums occasionally post messages or make statements, whether intentionally or unintentionally, that are inaccurate, misleading, deceptive, abusive or even unlawful. We neither endorse nor are responsible for such messages or statements, or for any opinion, advice, information or other utterance made or displayed in the Forums by you or the other players. The opinions expressed in the Social Networking features and the Forums reflect solely the opinion(s) of you and the other players and may not reflect the opinion(s) of the Company. We are not responsible for any errors or omissions in postings, for hyperlinks embedded in messages or for any results obtained from the use of the information contained in the Forums. Under no circumstances will we or our affiliates, suppliers or agents be liable for any loss or damage caused by your reliance on the information in the Social Networking features and the Forums or your use of the Social Networking features and the Forums. You should be aware that, when you disclose information about yourself in a Social Networking features or the Forum while using the Service, the information is being made publicly available and may be collected and used by other users. When you disclose any information in a Social Networking features or the Forum, you do so at your own risk. We have no obligation to monitor the Social Networking

features or the Forums, or any postings or other materials that you or other players transmit or post on the Social Networking features or the Forums. However, you acknowledge and agree that we have the right (but not the obligation) to monitor the Social Networking features and the Forums and the postings and other materials you and the other players transmit and post; to alter or remove any such materials (including, without limitation, any posting to any of the Social Networking features or a Forum); and to disclose such materials and the circumstances surrounding their transmission to any third party in order to operate the Service properly, to protect ourselves, our sponsors and our members and visitors and/or to comply with legal obligations or governmental requests.

2.3.2 Cash Shop / Cash Items.

While playing our games, you will have the opportunity to visit our online store ("Cash Shop") and use online "cash" ("Nexon Cash") to license a variety of virtual items ("Cash Items") that can be used while playing various games. In order to obtain Nexon Cash, you may be required to provide us or another payment service designated by us (e.g., PayPal) with your credit card information and other information related to your credit card transaction (e.g., your billing and shipping address on record with the applicable credit card company, your credit card expiration date, etc.). For each "real world" U.S. Dollar that you authorize us to charge to your credit card, you will be awarded one thousand (1000) units of Nexon Cash; provided, however, that we reserve the right in our sole discretion at any time to change the number of units you will be entitled to for each "real world" U.S. Dollar. YOU UNDERSTAND AND AGREE THAT ONCE YOU AUTHORIZE US OR OTHER DESIGNATED PAYMENT SERVICE TO CHARGE YOUR CREDIT CARD FOR A CERTAIN AMOUNT, SUCH AMOUNT SHALL UNDER NO CIRCUMSTANCES BE REFUNDABLE, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, UPON TERMINATION OF YOUR ACCOUNT FOR ANY REASON, TERMINATION OF THIS AGREEMENT, TERMINATION OF THE CASH SHOP AND/OR THE DISCONTINUATION OF THE SERVICE. You may also be awarded points ("Game Points") for use in the Cash Shop or through certain of our promoted events. These Game Points have no "real world" value, but may be exchanged by you for designated Cash Items in the Cash Shop. Certain Cash Items have an expiration date, while others have no expiration date ("Lifetime Items"). Each Cash Item that you obtain using Nexon Cash or Game Points will be included in your Account until the earlier of that Cash Item's expiration date (if it is not a Lifetime Item), your Account's expiration or termination date, or such date when the Service ends. REGARDLESS OF THE CONSIDERATION OFFERED OR PAID IN EXCHANGE FOR CASH ITEMS, YOU DO NOT HAVE ANY OWNERSHIP RIGHTS IN THE CASH ITEMS. We have no liability for "hacking" or loss of your Cash Items from your Account, provided we will use reasonable efforts to replace such items under certain circumstances in our reasonable discretion. We have no obligation or responsibility to and will not reimburse you for any Cash Item or any experience lost due to your violations of this and any other Company rules, policies, notices and/or agreements. You understand that any credit card transaction-related information will be treated by the Company in the manner described herein and in our [Privacy Policy](#), and, as applicable, in the manner described in the privacy policy of any third-party payment service that we choose to use. You agree that all information that you provide to the Company or a designated third-party payment service will be accurate, current and complete. You hereby agree to pay all charges incurred by you (or your child, if applicable)

resulting from your use of the Service at the price(s) in effect when such charges are incurred. You will also be responsible for paying any applicable taxes relating to such transactions. You understand that we may suspend or terminate your Account if for any reason a charge you authorize us to make to your credit card cannot be processed or is returned to us unpaid and, if such event occurs, you shall immediately remit to us payment for such charge through the use of another credit card or other payment mechanism. We shall not be responsible or liable for any credit card or bank-related charges or fees related to any of your transactions. We reserve the right, without prior notification, to limit the order quantity on any Cash Item and/or to refuse to provide you with any Cash Item. Verification of certain information applicable to a transaction involving a Cash Item may be required prior to our acceptance thereof. Price and availability of the Cash Items are subject to change without notice. You agree that you cannot and have no right to sell or otherwise transfer any of the Cash Items, Nexon currency or any other content or information included in the Service, in whole or in part, to any third person or entity whatsoever, including, without limitation, on Internet auction sites (e.g., eBay, IGE), hack sites, private server sites, gold farming sites or in return for anything of value (including "real" money) or otherwise.

2.4 Hardware and Software Access.

You hereby acknowledge that:

2.4.1

The Company has the right to obtain, without notification to you, certain information about your computer or software, including, but not limited to, your operating system, identification of your hard drives, central processing unit, IP address, MAC address and Internet browser for purposes of identification and for diagnostic testing.

2.4.2

The Company has the right to obtain, without notification to you, non-personal information from your connection to the Service or Site for demographic purposes.

2.4.3

The Company has the right to obtain, without notification to you, information from your computer, software, and parts or portions thereof, including, without limitation, your computer's random access memory, video card, central processing unit, hard drive(s) and any other storage devices to assist our efforts in policing users who may develop and/or use "hacks" and/or "cheats" to gain advantage over other users. The information obtained in this Section will only be used for the purpose of identifying persons or entities not in compliance or believed by the Company to not be in compliance with this Agreement and any and all other Company rules, policies, notices and/or agreements.

3. Company Materials.

The Software and Service are intended solely for playing purposes and for your personal use. You may print a single copy of any textual material available for downloading through the Service. Although the Company strives to provide content through its Service that is both useful and accurate, data and other information change frequently and are subject to varying interpretations. Accordingly, although the Company endeavors to use reasonable care in assembling such content, it may not be up-to-date, accurate or complete. In addition, portions of such content may have been contributed by various third parties and/or service providers. The inclusion of such information does not indicate any approval or endorsement of such third parties or providers and the Company expressly disclaims any liability with respect to the foregoing. Descriptions or images of, or references to, products or services available on the Service do not imply the Company's endorsement of such products or services. If you believe that certain content is incomplete or inaccurate, please contact our Customer Support department using the ticketing system located on the Site with, if possible, a description of the content to be checked and the location (URL) where such content may be found.

4. Links.

The Site may contain links to other Internet web sites, including affiliated web sites, which may or may not be owned or operated by the Company. The Company has not reviewed all of the web sites that are linked to the Site, and the Company has no control over such sites. The Company is not responsible for the content of such web sites, any updates or changes to such sites, or the privacy or other practices of such sites, and the fact that the Company offers such links does not indicate any approval or endorsement of any material contained on any linked site. The Company is providing these links to you only as a convenience. Accordingly, we strongly encourage you to become familiar with the terms of use and practices of any linked site. Further, it is up to you to take precautions to ensure that whatever links you select or software you download from such web sites is free of such items as viruses, worms, Trojan horses, defects, date bombs, time bombs and other items of a destructive nature.

5. Claims of Copyright Infringement.

The Digital Millennium Copyright Act of 1998 (the "DMCA") provides recourse for copyright owners who believe that material appearing on the Internet infringes their rights under U.S. copyright law. If you believe in good faith that materials hosted by the Company infringe your copyright (for example, materials posted on one of our Forums), you (or your agent) may send us a notice requesting that the material be removed or access to it blocked. The notice must include the following information: (i) a physical or electronic signature of a person authorized to act on behalf of the owner of an exclusive right that is allegedly infringed; (ii) identification of the copyrighted work claimed to have been infringed (or if multiple copyrighted works located on the Site are covered by a single notification, a representative list of such works); (iii) identification of the material that is claimed to be infringing or the subject of infringing activity, and information reasonably sufficient to allow the Company to locate the material on the Site; (iv) the name, address,

telephone number and email address (if available) of the complaining party; (v) a statement that the complaining party has a good faith belief that use of the material in the manner complained of is not authorized by the copyright owner, its agent or the law; and (vi) a statement that the information in the notification is accurate and, under penalty of perjury, that the complaining party is authorized to act on behalf of the owner of an exclusive right that is allegedly infringed. If you believe in good faith that a notice of copyright infringement has been wrongly filed by the Company against you, the DMCA permits you to send the Company a counter-notice. Notices and counter-notices must meet the then-current statutory requirements imposed by the DMCA; see www.loc.gov/copyright for details. Notices and counter-notices with respect to the Site should be sent to Nexon America's Copyright Agent for Notice of claims of copyright infringement as follows:

Nexon America, Inc.
222 N. Sepulveda Blvd., Suite 300
El Segundo, CA 90245

By email: pr@nexon.net

The Nexon America copyright agent should be contacted only if you believe that your work has been used or copied in a way that constitutes copyright infringement and such infringement is occurring through use of the Service or Site. Please note that these notifications and counter-notifications are legal notices. Nexon America may provide copies of such notices to the participants in the dispute or third parties, at our discretion and as required by law. Our Privacy Policy does not protect information provided in these notices and counter-notices. ALL OTHER INQUIRIES DIRECTED TO THE NEXON AMERICA COPYRIGHT AGENT WILL NOT BE ANSWERED.

6. Ownership, Licensing and Restrictions on Use.

6.1 Ownership.

Except for the personal information and content submitted by users of the Service, the Service and Software and all content included therein (including without limitation graphics, artwork, music, choreography, characters, character IDs, Forum IDs, account IDs, Cash Items and/or other items acquired or created in the Service, including through the Cash Shop) are owned by Nexon America or its licensors, and are protected by United States and other international intellectual property laws. You may not use our trademarks and trade dress in connection with any product or service that is not ours, in any manner that is likely to cause confusion among customers or subscribers, or in any manner that disparages us. Except as expressly provided herein, we and our licensors do not grant you any express or implied rights, and all rights, title and interest that we have in and to the Service that are not expressly granted by us to you are retained by us.

6.2 Your License from Nexon America.

Subject to and conditioned upon your compliance with this Agreement, Nexon America grants you a non-exclusive, limited, fully revocable license to use the Service, and the

content contained therein in conjunction with the Service, provided that you do not modify, publish, transmit, transfer, sell, reproduce, upload, post, distribute, emulate, perform, display, create derivative works from, or in any way exploit such content, except as Nexon America expressly permits in this Agreement or the Service. Your use of such content for any purpose other than as expressly permitted in this Agreement or the Service is a violation of the intellectual property rights and other proprietary rights of Nexon America and may subject you to civil liability and/or criminal prosecution under applicable laws.

6.3 Your License to Nexon America.

When you provide content to or create content using the Service, you grant us a non-exclusive, worldwide, perpetual, irrevocable, royalty-free, fully paid-up, sublicensable right throughout the world to exercise all copyright, publicity, and other rights you have in the content in any media known now or in the future. Such rights include, without limitation, all rights you have in use, distribution, reproduction, modification, adaptation, creation of derivative works, translation, public performance and public display of the content. You also hereby waive any moral rights you may have in such content under the laws of any jurisdiction. You hereby appoint us as your agent with full power to enter into and execute any document and/or do any act we may consider appropriate to confirm the grant of rights, consents, agreements, assignments and waivers set forth in these Terms of Use. We reserve the right to remove or modify any content you provide to us or otherwise post on the Site at our sole discretion and without prior notice or any liability to you. You represent, warrant and agree that none of the content you provide to or create using the Service violates any third party's intellectual property or other rights or is subject to any obligation, whether of confidentiality, attribution or otherwise, on our part and we will not be liable for any use or disclosure thereof.

6.4 Software.

Use or downloading of the Software is conditioned on your acceptance of the terms and conditions of our End User License Agreement and any license agreements relating to such Software, including all third party agreements. By using the Software, you agree to all of the terms and conditions set forth in such agreements.

7. Access & Use by Minors.

Pursuant to 47 U.S.C. Section 230(d), as amended, we hereby notify you that parental control protections (such as computer hardware, software or filtering services) are commercially available that may assist you in limiting access to material that is harmful to minors. Information identifying current providers of protections is available from America Links Up: www.netparents.org/parentstips/browsers.html.

8. Privacy/Security.

You understand that any information provided by you or collected by us in connection with your use of the Service will be used in the manner described herein and pursuant to the terms and conditions of our Privacy Policy, such Privacy Policy being incorporated into and

made a part of this Agreement by this reference. If you do not agree to the terms of the Privacy Policy, you may not use the Service. Without limiting the terms of the Privacy Policy, you understand that we do not guarantee that your use of the Service and/or the information contained in your Account will be private or secure, and we are not responsible or liable to you for any lack of privacy or security you may experience. You are fully responsible for taking precautions and providing security measures best suited for your situation and intended use of the Service.

9. Jurisdiction Issues/Service Interruptions.

The Service is not available or accessible in countries or territories where we are operating a localized version of the Service through a licensed operator, such as China, Japan, Taiwan, Singapore, Malaysia and Thailand. We make no representation that materials available on or through the Service, including, without limitation, the Software and the games, are appropriate or available for use in all locations. Those who choose to access and/or use the Service do so on their own initiative and at their own risk, and are responsible for compliance with local laws, if and to the extent local laws are applicable. The Software is subject to United States export controls as set forth in the End User License Agreement. We reserve the right to limit, suspend, interrupt or terminate the availability of the Service, in whole or in part, to you and any other user or person, geographic area or jurisdiction, at any time and in our sole discretion. You acknowledge and agree that interruptions, delays and disruptions of the Service may occur and that the Company has no control over third party servers, systems and/or networks which may be utilized in connection with the functioning of the Service. The Company hereby disclaims all liabilities with respect to all interruptions, delays and disruptions of the Service.

10. Termination and Discontinuation.

10.1 Termination.

This Agreement shall remain effective until terminated. If you wish to terminate your Account, you may do so by contacting our Customer Support department by using the ticketing system or by terminating your account by following the instructions on the Site. Upon our acceptance of your request, your Account will be terminated. We reserve the right, with or without notice to you, to suspend or terminate your Account and this Agreement if you violate the terms and conditions of: (i) this Agreement, (ii) the End User License Agreement, and/or (iii) any of the Game Rules and Policies. We also reserve the right, with or without notice to you, to suspend or terminate your Account and this Agreement in our reasonable discretion.

10.2 Discontinuation.

You understand that the Service is provided via the Internet by the Company through the use of servers, networks and other technology. Notwithstanding anything to the contrary in this Agreement (including without limitation Section 10.1), the Company reserves the right to permanently discontinue the Service at any time. Upon such discontinuation, your Account and this Agreement shall terminate.

10.3 Effect of Termination.

Upon termination of this Agreement for any reason, your right to use the Service shall immediately cease, and you shall destroy all Software and other content obtained through your use of the Service and all copies thereof. YOU ACKNOWLEDGE AND AGREE THAT WE SHALL HAVE NO OBLIGATION WHATSOEVER TO YOU AFTER THE TERMINATION OF YOUR ACCOUNT OR THIS AGREEMENT, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, TO PROVIDE YOU WITH A REFUND OF ANY CHARGES YOU AUTHORIZED US OR ANY DESIGNATED PAYMENT SERVICE TO CHARGE TO YOUR CREDIT CARD(S) IN CONNECTION WITH YOUR PURCHASE OF NEXON CASH, WHETHER OR NOT YOU ACTUALLY USED THE NEXON CASH TO OBTAIN CASH ITEMS.

10.4 Survival.

Sections 6.1, 6.3, 10.3, 10.4, 11, 12, 13, and 16 (as well as the definitions applicable to such sections) shall survive any termination of this Agreement or discontinuance of the Service.

11. Disclaimers.

THE SERVICE (INCLUDING THE SITE, THE GAMES, THE CASH ITEMS, THE SOFTWARE AND ALL OTHER CONTENT CONTAINED THEREIN) AND ANY PRODUCT OR SERVICE OBTAINED THROUGH THE SERVICE ARE PROVIDED ON AN "AS IS" AND "AS AVAILABLE" BASIS AND WITHOUT WARRANTIES OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED. TO THE FULLEST EXTENT PERMISSIBLE PURSUANT TO APPLICABLE LAW, THE COMPANY AND ITS PARENTS, SUBSIDIARIES, AFFILIATES, LICENSORS, SUPPLIERS, ADVERTISERS, PARTNERS, SPONSORS AND AGENTS DISCLAIM ALL WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, WHICH MIGHT APPLY TO THE SERVICE, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, IMPLIED WARRANTIES OF TITLE, NON-INFRINGEMENT, ACCURACY, MERCHANTABILITY, AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, AND ANY WARRANTIES THAT MAY ARISE FROM COURSE OF DEALING, COURSE OF PERFORMANCE OR USAGE OF TRADE. THE COMPANY AND ITS AFFILIATES, LICENSORS, SUPPLIERS, ADVERTISERS, SPONSORS, PARTNERS AND AGENTS DO NOT WARRANT THAT YOUR USE OF THE SERVICE WILL BE UNINTERRUPTED, ERROR-FREE OR SECURE, THAT DEFECTS WILL BE CORRECTED, OR THAT THE SERVICE, AND THE SERVER(S), SYSTEM(S) AND NETWORK(S) ON WHICH THE SERVICE IS HOSTED AND/OR OPERATES, ARE FREE OF VIRUSES OR OTHER HARMFUL COMPONENTS. YOU ACKNOWLEDGE THAT YOU ARE RESPONSIBLE FOR OBTAINING AND MAINTAINING ALL TELEPHONE, COMPUTER HARDWARE AND OTHER EQUIPMENT NEEDED TO ACCESS AND USE THE SERVICE AND ALL CHARGES AND FEES RELATED THERETO. YOU ASSUME ALL RESPONSIBILITY AND RISK FOR YOUR USE OF THE SERVICE AND YOUR RELIANCE THEREON. NO OPINION, ADVICE OR STATEMENT OF THE COMPANY OR ITS PARENTS, SUBSIDIARIES, AFFILIATES, LICENSORS, SUPPLIERS, ADVERTISERS, SPONSORS, PARTNERS, AGENTS OR THIRD PARTY USERS, WHETHER MADE ON THE SERVICE OR OTHERWISE, SHALL CREATE ANY WARRANTY. YOUR USE OF THE SERVICE, THE SOCIAL NETWORKING FEATURES, THE CASH SHOP, ANY CASH ITEMS, THE SOFTWARE AND ALL OTHER CONTENT CONTAINED THEREIN IS ENTIRELY AT YOUR OWN RISK.

12. Limitation of Liability.

NEITHER THE COMPANY NOR ANY OF OUR PARENTS, SUBSIDIARIES, AFFILIATES, LICENSORS, SUPPLIERS, ADVERTISERS, SPONSORS OR PARTNERS, NOR OUR OR THEIR DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, CONSULTANTS, AGENTS, ATTORNEYS OR OTHER REPRESENTATIVES, ARE RESPONSIBLE OR LIABLE FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR PUNITIVE DAMAGES OF ANY KIND (INCLUDING, WITHOUT LIMITATION DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS, LOSS OF DATA, LOSS OF GOOD WILL OR LOST PROFITS), UNDER ANY CONTRACT, NEGLIGENCE, STRICT LIABILITY OR OTHER THEORY ARISING OUT OF OR RELATING IN ANY WAY TO THE SERVICE (INCLUDING, WITHOUT LIMITATION THE SITE, THE GAMES, THE SOFTWARE AND ALL OTHER CONTENT CONTAINED THEREIN), YOUR ACCOUNT (INCLUDING, WITHOUT LIMITATION YOUR CASH ITEMS OR NEXON CASH), ANY LINKED SITE OR ANY PRODUCT OR SERVICE PURCHASED THROUGH YOUR USE OF THE SERVICE, EVEN IF THE COMPANY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. YOUR SOLE AND EXCLUSIVE REMEDY FOR DISSATISFACTION WITH THE SERVICE, OR ANY PART THEREOF, IS TO STOP USING THE SERVICE. THE MAXIMUM AGGREGATE LIABILITY OF THE COMPANY FOR ALL DAMAGES, LOSSES AND CAUSES OF ACTION, WHETHER IN CONTRACT, TORT (INCLUDING, WITHOUT LIMITATION NEGLIGENCE), STRICT LIABILITY OR OTHERWISE, SHALL BE THE LESSER OF TWENTY U.S. DOLLARS OR THE TOTAL CUMULATIVE AMOUNT PAID BY YOU TO OBTAIN CASH ITEMS.

13. Indemnification.

As a condition of your access to and use of the Service and/or Site, you agree to indemnify, defend and hold the Company, our parents, affiliates, subsidiaries, independent contractors, licensors, suppliers, advertisers, partners, sublicensees and sponsors, and our and their directors, officers, employees, consultants, agents, attorneys and other representatives, harmless from and against any and all claims, damages, losses, liabilities, costs (including reasonable attorneys' fees) and other expenses that arise directly or indirectly out of or from (i) your access to and use of the Service and/or Site and the content therein, including, without limitation, any allegations that any content you submit or transmit while using the Service infringes or otherwise violates the copyright, trademark, trade secret or other intellectual property rights, privacy or publicity rights or other rights of any third person or party; (ii) your violation of this Agreement, the Privacy Policy, any applicable law or the rights of any other person; (iii) any dispute you have or claim to have with one or more users of the Service and/or Site; (iv) the Company's resolution (if any) of any dispute you have or claim to have with one or more users of the Service and/or Site; (v) your improper authorization for the Company to collect, use or disclose any data or content provided by you; and (vi) any disclosures made with your permission (including, without limitation, your consent that the Company disclose your personal information and other information collected as set forth in our Privacy Policy).

14. Questions/Comments.

The Service is provided by Nexon America, Inc. If you have any questions, comments or complaints regarding this Agreement or the Service, please contact our Customer Support department by using the ticketing system on our Site, www.nexon.net. For inquiries related to business matters such as licensing or merchandising, please contact us at bizdev@nexon.net. For inquiries related to marketing, advertising, press, etc., please contact our marketing department at pr@nexon.net.

15. Notice for California Users.

Under California Civil Code Section 1789.3, users of the Service from California are entitled to the following specific consumer rights notice: The Complaint Assistance Unit of the Division of Consumer Services of the California Department of Consumer Affairs may be contacted in writing at 400 R Street, Suite 1080, Sacramento, California 95814, or by telephone at (916) 445-1254 or (800) 952-5210.

16. MISCELLANEOUS.

This Agreement is governed by and construed in accordance with the laws of the State of California, United States of America, without regard to principles of conflicts of laws that would result in the application of the law of a different jurisdiction. You agree to submit to the exclusive jurisdiction of any State or Federal court located in the County of Los Angeles, United States of America, and waive any jurisdictional, venue or inconvenient forum objections to such courts. If any provision of this Agreement is found to be unlawful, void or for any reason unenforceable, then that provision shall be deemed severable from this Agreement and shall not affect the validity and enforceability of any remaining provisions. Except as otherwise specifically provided herein, this is the entire Agreement between us relating to the subject matter herein and supersedes any and all prior or contemporaneous written or oral Agreements between us with respect to such subject matter. This Agreement is not assignable, transferable or sublicenseable by you except with the Company's prior written consent. The failure of the Company to exercise or enforce any right or provision of this Agreement shall not constitute a waiver of such right or provision. Any heading, caption or section title contained in this Agreement is inserted only as a matter of convenience and in no way defines or explains any section or provision hereof. The United Nations Convention on the International Sale of Goods is explicitly excluded from this Agreement.

BY CLICKING ON THE "I ACCEPT" BUTTON BELOW, YOU ACKNOWLEDGE THAT (1) YOU HAVE READ AND REVIEWED THIS AGREEMENT IN ITS ENTIRETY, INCLUDING THE END USER LICENSE AGREEMENT, PRIVACY POLICY AND THE APPLICABLE GAME RULES AND POLICIES, (2) YOU AGREE TO THE TERMS AND CONDITIONS OF THIS AGREEMENT AND (3) YOU HAVE THE POWER, AUTHORITY AND LEGAL RIGHT TO ENTER INTO THIS AGREEMENT.

© 2011 Nexon America, Inc. All Rights Reserved.

Updated: May 25, 2011