

Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan *Real Money Trading* yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan *Cyber Law* Indonesia

Febriella Martinez Sitorus, Muhamad Amirulloh, dan Ety Haryati Djukardi

Fakultas Hukum, Universitas Padjadjaran, Bandung, Indonesia

Email: febriella18001@mail.unpad.ac.id; muhamad.amirulloh@unpad.ac.id;
etty.djukardi@unpad.ac.id

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman yang didukung dengan perkembangan teknologi informasi, benda tidak hanya ada sebatas di dunia nyata namun juga di dunia virtual, atau dikenal juga dengan *virtual property*. *Virtual property* sangat marak ditemukan dalam permainan daring, di mana dalam permainan ini *virtual property* dalam bentuk *item* tersebut diciptakan selayaknya benda pada dunia nyata. Namun, para pemain kerap salah memahami bahwa *virtual property* yang pada akunnya adalah sepenuhnya miliknya, sehingga para pemain bebas untuk melakukan transaksi atas *virtual property* tersebut. Hal ini tentu berdampak pada pihak *developer* permainan daring selaku Pencipta maupun Pemegang Hak Cipta atas permainan daring termasuk segala *virtual property* di dalamnya. Hingga saat ini *Virtual property* belum memiliki aturan yang jelas dan hanya berpatokan pada *End User License Agreement (EULA)* yang dibuat oleh pengembang permainan. Oleh karena itu, penelitian ini ditujukan untuk memahami mengenai kedudukan hukum dan legalitas transaksi atas *virtual property* dalam permainan daring di Indonesia. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah yuridis normatif yang dititikberatkan pada data sekunder berupa bahan hukum primer, sekunder, dan tersier yang erat kaitannya dengan permasalahan yang dikaji, yakni KUH Perdata, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diperoleh bahwa apabila tidak diatur lain dalam EULA maka pemegang hak milik atas *virtual property* dalam permainan dari hanyalah Pencipta dan Pemegang Hak Cipta, sementara pemain hanya memiliki hak untuk menguasai *virtual property* tersebut. Selaras dengan hal tersebut, maka dalam hal transaksi atas *virtual property* antar pemain dalam permainan daring tidak dapat dibenarkan karena bertentangan dengan Pasal 1320 KUH Perdata, Undang-Undang Hak Cipta, dan Undang-Undang ITE.

Kata Kunci: *Virtual Property*, Hak Kebendaan, Hak Cipta, RMT, Hukum Perikatan.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, teknologi informasi berkembang dengan pesat, diikuti pula dengan hadirnya Hukum Siber (*Cyber Law*) yang melingkupi pemanfaatan teknologi dalam bentuk internet pada dunia maya (*cyber space*) sehingga memberikan dampak pada kehidupan masyarakat dalam berbagai aspek termasuk dalam hal kebendaan. Benda mulai mengalami perkembangan, yakni dari bentuk konvensional menjadi bentuk digital yang mana dalam bentuk ini benda tidak lagi memiliki wujud fisik yang nyata, benda tersebut umumnya dinamai dengan *Virtual Property*.

Virtual property merupakan seperangkat kode-kode yang disusun berdasarkan rumus algoritma dan ditunjang oleh teknologi sistem komputer dan internet, di mana rupanya dibuat menyerupai objek yang ada di dunia nyata dan eksistensinya berada di dunia siber, namun *virtual property* tersebut juga dapat diperlakukan sebagaimana benda yang ada di dunia nyata. (Fairfield, 2005, p. 1048). Maka, dikarenakan *virtual property* dibuat dengan program komputer maka menurut pasal 40 UU Hak Cipta, *virtual property* termasuk ciptaan yang dilindungi. Kemudian, sebagai sebuah objek hak cipta yang berbentuk informasi pada dunia siber dan tidak memiliki bentuk fisik yang konkrit dapat digolongkan sebagai benda bergerak yang tidak berwujud (*moveable and intangible goods*). Mengingat hal tersebut, dapat dipahami juga bahwa *virtual property* tergolong sebagai aset atau barang kepemilikan yang memiliki nilai ekonomi (Brown, 2006, p. 89).

Salah satu contoh *virtual property* dapat berupa *item-item* pada *game online*/permainan daring. Seiring dengan berkembangnya teknologi, permainan daring semakin banyak dimainkan menggunakan telepon genggam atau lebih dikenal dengan *smart phone*, jenis permainan ini disebut dengan *mobile games*. Salah satu *mobile games* yang banyak diminati oleh masyarakat adalah game Mobile Legends. Mobile Legends adalah sebuah permainan daring yang dikembangkan dan dirilis oleh perusahaan pengembang permainan asal Shanghai yang bernama Moonton. Dalam permainan Mobile Legends terdapat *virtual property* yang diantaranya berbentuk *Hero* dan *Skin*. *Hero* dalam permainan Mobile Legends adalah makhluk atau tokoh legendaris yang digunakan untuk berperang dalam permainan, sedangkan *Skin* adalah salah satu fitur yang memiliki fungsi untuk mengubah tampilan visual pada sebuah *Hero*.

Virtual property memiliki nilai materi di dalam suatu permainan daring dan seharusnya hanya dapat diperoleh dengan cara membelinya kepada pihak pengembang suatu permainan. Namun, muncul suatu permasalahan, yaitu dikarenakan besarnya kegunaan dari sebuah *virtual property* dalam permainan daring, mengakibatkan para pemain dalam sebuah permainan daring sering

memperdagangkan virtual property tersebut secara sepihak tanpa melalui pihak pengembang permainan tersebut. Praktik perdagangan tersebut dilakukan di dunia nyata dengan menggunakan uang yang sebenarnya sebagai alat tukar, hal ini dikenal dengan *Real Money Trading* (RMT). Salah satu penyebab terjadinya perdagangan atas virtual property tersebut adalah para pemain permainan daring tersebut mengaggap bahwa mereka memegang hak milik atas segala sesuatu yang mereka dapat, buat, maupun beli pada suatu permainan daring. Begitu pula dalam permainan *Mobile Legends*, di mana para pemain melakukan transaksi RMT dengan objek *hero* dan *skin*. Penjualan tersebut dilakukan dengan menggunakan uang yang sebenarnya di dunia nyata. Kemudian, *virtual property* tersebut dijual dengan harga yang lebih murah dari yang ditetapkan oleh pihak pengembang permainan.

Real Money Trading sesungguhnya menimbulkan kerugian kepada pihak pengembang permainan online tersebut. Kerugian yang muncul diakibatkan karena sejumlah keuntungan yang seharusnya diterima oleh pihak pengembang permainan daring atas pembayaran *virtual property* dari para pemain tidak jatuh ketangan pengembang permainan itu sendiri selaku pemegang hak cipta atas permainan daring tersebut. Maka dari itu, keuntungan atas penjualan *virtual property* dalam bentuk *Hero* dan *Skin* hanya dapat diperoleh oleh Moonton selaku pencipta dan pemegang hak cipta atas permainan *Mobile Legends*.

Hingga saat ini belum adanya pengaturan dan batasan yang jelas mengenai *virtual property* dalam hukum positif di Indonesia. Maka dari itu, regulasi terkait permainan daring beserta *virtual property* di dalamnya bergantung kepada *End User License Agreement* (EULA) yang dibuat oleh pihak pengembang permainan daring (*developer game*) selaku pemegang hak cipta atas permainan daring tersebut. EULA merupakan sebuah perjanjian sepihak dalam bentuk *Terms of Service* (ToS) yang di dalamnya terdapat uraian mengenai hak dan tanggung jawab pengembang permainan dan pemain. Selain itu, EULA juga memuat mengenai aturan yang harus diikuti oleh para pemain hingga konsekuensi apabila peraturan tersebut dilanggar (Brown, 2006, p. 94).

Pada *Terms of Service* dari permainan *Mobile Legends* sesungguhnya dimuat bahwa:

"Moonton and its licensors remain the owners of right, title, and interest, including copyrights and other intellectual property rights, in and to all materials posted on the Services by Moonton. You acknowledge that you do not acquire any ownership rights by using the Service or by accessing any materials posted on the Service by Moonton, or any derivative works thereof."

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa Moonton dan para Pemegang hak cipta atas permainan *Mobile Legends* adalah pemegang hak milik

secara penuh atas semua fasilitas yang disediakan oleh Moonton pada permainan Mobile Legends. Hal ini yang menjadi dasar bahwa para pemain harus menyadari bahwa dirinya tidak dapat memperoleh hak milik atas fasilitas apapun dalam permainan tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif yang merupakan suatu metode pendekatan yang menitikberatkan penelitian terhadap data kepustakaan yang didasari dengan penggunaan data sekunder dalam bentuk bahan hukum primer seperti Peraturan Perundang-Undangan, bahan hukum sekunder seperti buku-buku hukum, dan bahan hukum tersier seperti kamus umum maupun kamus hukum (Soekanto, 2003, p. 70). Spesifikasi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif analitis, yang mana bertujuan untuk memberikan gambaran dan analisis fakta yang sistematis, faktual, dan akurat sesuai dengan teori dan penerapan hukum pada permasalahan yang diteliti. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa bahan hukum primer berupa KUH Perdata, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, bahan hukum sekunder berupa hasil-hasil penelitian dan literatur berupa buku, jurnal, dan bahan lainnya, dan tersier berupa seperti kamus, ensiklopedia, indeks kumulatif dan sebagainya. Metode analisis data dilakukan secara yuridis kualitatif di mana data yang terkumpul dituangkan dalam bentuk uraian logis dan sistematis lalu dianalisis untuk memperoleh penyelesaian masalah yang jelas, sehingga dapat ditarik kesimpulan secara deduktif dari hubungan hal yang bersifat umum dengan uraian yang bersifat khusus

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kedudukan Hukum atas Aset Virtual dalam Permainan Mobile Legends di Indonesia

Perkembangan teknologi telah melahirkan benda yang tidak hanya berbentuk fisik, tetapi juga dapat berbentuk virtual yang disebut *virtual property*. Merujuk pada pemaparan di atas, *virtual property* sebagai sebuah objek yang berbentuk informasi pada dunia siber dan tidak memiliki bentuk fisik yang konkrit dapat digolongkan sebagai benda bergerak yang tidak berwujud (*moveable and intangible goods*) (Simanjutak, 2015, p. 305). Hal ini dikarenakan sebuah *virtual property* yang dibuat menggunakan bantuan program komputer yang juga dapat berbentuk sebuah dokumen elektronik adalah ciptaan yang dilindungi sesuai dengan Pasal 40

UU Hak Cipta dan Pasal 25 UU ITE. Maka dari itu, dikarenakan Hak Cipta sendiri adalah benda bergerak yang tidak berwujud (*moveable and intangible goods*) sesuai dengan Pasal 16 ayat (1) UU Hak Cipta, dan juga *virtual property* hanya memiliki eksistensi di dunia siber serta tidak dapat diraba namun dapat dilihat, jelaslah bahwa *virtual property* termasuk dalam golongan benda bergerak yang tidak berwujud (*moveable and intangible goods*).

Permainan Mobile Legends diciptakan oleh Moonton, hal ini yang menjadikan Moonton sebagai pemilik dan pemegang hak cipta atas permainan Mobile Legends tersebut. Kepemilikan atas permainan Mobile Legends dan segala sesuatu di dalamnya termasuk *virtual property* ditegaskan dalam *End User License Agreement (EULA)* yang juga berfungsi sebagai *Terms of Service (ToS)*. Pada umumnya pemain harus menyetujui EULA agar dapat menggunakan layanan permainan, begitu pula dalam permainan Mobile Legends. EULA termasuk dalam jenis kontrak elektronik yang merupakan perkembangan dari asas kebebasan berkontrak. Pasal 18 ayat (1) UU ITE memuat bahwa kontrak elektronik merupakan perjanjian yang dibuat melalui sistem elektronik biasanya dibubuhkan dengan sebuah tanda tangan elektronik yang terdiri atas informasi elektronik sebagai alat autentifikasi dan verifikasi, yang mana kontrak elektronik tersebut mengikat para pihaknya seperti perjanjian dalam dunia nyata.

EULA sebagai perjanjian antara pemain dan pihak pengembang permainan berlaku antara satu sama lain selayaknya undang-undang, sesuai dengan Pasal 1338 KUH Perdata. Maka, dari itu apabila pemain telah menyetujui EULA, pemain dianggap telah setuju dan wajib untuk menaati klausa di dalamnya, serta bersedia menanggung konsekuensi apabila melanggar EULA tersebut. EULA maupun *Terms of Service* memuat aturan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan *virtual property* yang ada pada permainan daring, seperti yang pada pokoknya dimuat pada poin perjanjian 2 (dua) *Terms of Service* permainan Mobile Legend yang memuat mengenai Hak Cipta/Kepemilikan. Pada *Terms of Service* permainan Mobile Legends Klausa 2.1, yang tertulis bahwa:

"All materials that are part of the Service (including, but not limited to, designs, text, graphics, pictures, video, information, applications, software, music, sound, and other files, and their selection and arrangement) are protected by law from unauthorized use. The entire contents of the Service are copyrighted under the Copyright Law of the People's Republic of China and/or similar laws of other jurisdictions."

Berdasarkan kutipan aturan di atas, diperoleh bahwa semua konten Layanan dalam bentuk desain, video, informasi, aplikasi teks, grafik, gambar, perangkat lunak, musik, suara, dan file lainnya, serta pilihannya dan pengaturan, dan bentuk lainnya yang tidak terbatas dilindungi oleh hak cipta berdasarkan peraturan

perundang-undangan Republik Rakyat Tiongkok dan/atau hukum serupa di yurisdiksi lain, dalam hal ini adalah negara Indonesia. Oleh karena itu, permainan Mobile Legends dan *virtual property* di dalamnya, begitu pula Moonton selaku pencipta dan pemegang hak cipta dilindungi senantiasa oleh Undang-Undang Hak Cipta.

Kemudian, melalui *Terms of Service* permainan Mobile Legends Klausula 2.3, Moonton sebagai pemegang hak cipta telah menegaskan mengenai hak milik terhadap permainan tersebut. Ketentuan tersebut berbunyi:

"Moonton and its licensors remain the owners of right, title, and interest, including copyrights and other intellectual property rights, in and to all materials posted on the Services by Moonton. You acknowledge that you do not acquire any ownership rights by using the Service or by accessing any materials posted on the Service by Moonton, or any derivative works thereof."

Apabila diterjemahkan secara bebas, dapat dipahami bahwa Moonton dan segenap pemegang lisensinya tetap memegang hak milik dan kepentingan atas segala hak kekayaan intelektual khususnya hak cipta atas semua materi yang ada dalam layanan Moonton (Mobile Legends). Hak milik sendiri hanya diperoleh dengan cara pemilikan, perlekkatan, lampau waktu, pewarisan, dan penyerahan (*levering*). Maka dengan tidak adanya klausul yang menyangkut hal-hal mengenai perolehan hak milik oleh pemain dalam *Terms of Service* permainan Mobile Legends tersebut dan telah ditegaskan kembali oleh kalusa perjanjian di atas, genaplah bahwa pemain sama sekali tidak memperoleh hak milik atas apapun dalam permainan Mobile Legends.

Selaras dengan pengertian hak milik yang dikandung dalam Pasal 570 KUH Perdata, Moonton sebagai pemegang hak milik memegang kebebasan yang mutlak dan tidak terbatas untuk menguasai dan menikmati hasil dari permainan tersebut dan dapat dipertahankan terhadap siapapun, asalkan pelaksanaannya sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Artinya, Moonton sebagai pemegang hak milik yang merupakan hak kebendaan yang sifatnya paling sempurna dan utama maka selain menikmati, ia juga berhak menjual, menyewakan, bahkan memusnahkan permainan Mobile Legends beserta *virtual property* di dalamnya. Hal tersebut adalah wujud dari hak kebendaan yang tidak dapat diganggu gugat oleh siapapun (*droit inviolable et sacre*).

Jika seorang pemain, telah menyetujui EULA permainan Mobile Legends, maka ia dianggap telah paham dan setuju dengan segala klausulnya termasuk menyetujui bahwa dirinya sebagai pemain sama sekali tidak berhak atas hak milik terhadap segala sesuatu dalam permainan Mobile Legends tersebut yang mana didalamnya tentu termasuk *Heroes* dan *Skin* sebagai *virtual property* permainan

tersebut. Namun, bukan artinya pemain tidak memiliki hak apapun dalam permainan Mobile Legends.

Hak pemain dimuat pada *Terms of Service* permainan Mobile Legends Klausula 2.4, yakni:

"Moonton grants you a personal, non-exclusive, non-transferable, revocable, limited scope license to use the Service solely for the purpose of viewing and using the applicable Services and for no other purpose whatsoever. Your license to use the Services is limited by these Terms."

Berdasarkan aturan di atas, Moonton memberikan izin terbatas pribadi yang bersifat non-eksklusif, tidak dapat dipindahtangankan namun dapat dialihkan, untuk menggunakan Layanan dan bukan untuk tujuan lain. Jika seorang pemain telah menyetujui EULA di mana secara langsung, telah menyetujui Klausula di dalamnya, terutama dalam hal ini adalah Klausula 2.1, 2.2, dan 2.4, maka pemain telah setuju bahwa hak milik atas *Heroe* dan *Skin* pada permainan Mobile Legend ada di tangan Moonton. Namun, walaupun pemain bukan pemegang hak milik atas *Hero* dan *Skin* tersebut, para pemain dapat menguasai dan menggunakan *Hero* dan *Skin* dalam permainan Mobile Legends.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dilihat bahwa izin terbatas yang dimaksud dalam *Terms of Service* permainan Mobile Legends Klausula 2.4 tersebut berupa hak untuk menguasai *virtual property* berupa *Hero* dan *Skin* tersebut. Hak untuk menguasai (*bezit*) diatur oleh Pasal 529 KUH Perdata, yang mana di dalamnya memuat bahwa yang dinamakan kedudukan berkuasa adalah kedudukan seseorang yang menguasai suatu kebendaan, baik dengan diri sendiri, ataupun dengan perantara orang lain, dan yang mempertahankan atau menikmatinya seperti orang yang memegang hak milik atas benda tersebut. Definisi tersebut dapat memberikan gambaran bahwa hak menguasai atau kedudukan berkuasa menimbulkan wewenang kepada pemegang hak menguasai untuk mempertahankan juga menikmati benda yang ada dalam kekuasaannya seperti seorang pemilik (Widjaja, 2005, p. 185).

Adanya dua syarat dalam hal hak memperoleh hak untuk menguasai, pertama harus adanya hubungan antara orang yang bersangkutan dan bendanya (*corpus*), kedua hubungan tersebut harus dikehendaki oleh orang tersebut (*animus*). Pada pemaparan sebelumnya diketahui bahwa dalam permainan Mobile Legends, *Hero* dan *Skin* ada pada kekuasaan pemain karena pemain yang bersangkutan menukarkan sejumlah *Diamonds* maupun *Battle Points* demi memperoleh item-item tersebut pada akun permainannya. Hal tersebut adalah mekanisme dari sewa menyewa yang diatur oleh Pasal 1548 KUH Perdata di mana salah satu pihak memberikan suatu barang kepada orang lain dalam waktu tertentu, dengan pembayaran yang telah disepakati. Berdasarkan perbuatan penukaran

Diamonds atau *Battle Points* dalam rangka sewa menyewa tersebut dapat dilihat bahwa adanya hubungan (*corpus*) antara *Hero* dan *Skin* dengan pemain.

Kemudian dari perbuatan dan usaha pemain untuk memperoleh *Diamonds* maupun *Battle Points*, terlihat jelas bahwa hubungan antara pemain dengan tersebut dikehendaki sepenuhnya (*animus*) oleh pemain yang bersangkutan. Adanya perbuatan penukaran *Diamonds* atau *Battle Points* dalam rangka memperoleh *Hero* dan *Skin* dalam permainan Mobile Legends telah memenuhi kedua syarat hadirnya *bezit*.

Terpenuhinya kedua syarat tersebut juga sesuai dengan cara memperoleh *bezit* yang diatur pada Pasal 538 KUH Perdata yang menegaskan bahwa kedudukan berkuasa atas suatu benda (*bezit*) diperoleh dengan suatu tindakan untuk menempatkan suatu benda yang dikehendaki di dalam kekuasaannya dengan tujuan untuk tetap mempertahankannya bagi dirinya sendiri. Secara lebih rinci *bezit* dapat diperoleh dengan dua metode, yakni melalui pengambilan benda (*occupatio*) yang perolehannya dilakukan tanpa bantuan orang lain dan dengan cara penyerahan dari orang lain (*traditio*).

Perlu diingat kembali bahwa perolehan dalam permainan Mobile Legends dilakukan dengan penukaran *Diamonds* atau *Battle Points*. Pada proses tersebut, Moonton selaku pemegang hak milik atas seperangkat *Hero* dan *Skin* telah memberikan item-item tersebut ke tangan pemain dengan prosedur sewa menyewa, di mana *Diamonds* maupun *Battle Points* berfungsi sebagai alat pembayaran sewa. Melalui hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemain memperoleh penguasaan atas *Hero* dan *Skin* dengan cara penyerahan (*traditio*) dari Moonton selaku pemegang hak milik.

Bezit terbagi menjadi dua macam, pertama adalah *burgelijk bezit/bezit* yang mana orang yang membezit (*bezitter*) memiliki keinginan untuk mempunyai barang tersebut bagi dirinya sendiri. Kedua adalah *detentie* di mana *bezitter* tidak memiliki kehendak untuk memiliki barang tersebut bagi dirinya sendiri, dan biasanya disari oleh hubungan hukum tertentu, seperti halnya sewa menyewa (Sofwan, 1981, p. 85). Oleh karena itu, dalam hal penguasaan *Hero* dan *Skin* oleh pemain pada permainan Mobile Legends tergolong *bezit* berupa *detentie*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa pemain dapat menguasai *virtual property* berupa *Hero* dan *Skin* tersebut dengan salah satunya cara menukarkan *Diamonds* atau *Battle Points* dalam permainan Mobile Legends. Lebih lanjut, apabila pemain dalam permainan Mobile Legend menguasai *Hero* dan *Skin* dengan cara yang sah maka dirinya dapat disebut sebagai *bezitter* yang beritikad baik. Oleh karena itu, pemain sebagai pemegang hak untuk menguasai *Hero* dan *Skin* dapat bertindak selayaknya pemegang hak milik dari *virtual property* tersebut. Para pemain tersebut dapat memakai dan menikmati *Hero* dan *Skin* tersebut secara

utuh seperti pemegang hak milik, selain itu pemain juga dapat mempertahankan *virtual property* tersebut dari pemain lain.

Bentuk mempertahankan atas *Hero* dan *Skin* oleh pemain pada permainan *Mobile Legends*, yaitu di mana para pemain tidak dapat mengambil *Hero* dan *Skin* yang dikuasai oleh pemain lain. Hal itu dikarenakan *Hero* dan *Skin* yang ada pada penguasaan pemain yang berada di akunnya, untuk mengakses akun tersebut perlu diketahui *username* serta *password* dari akun pemain yang dikehendaki. Pada umumnya *username* serta *password* memiliki rahasia dan dapat diakses secara terbatas, sehingga akun milik seorang pemain tidak dapat diakses dengan sembarangan, hal tersebut adalah salah satu upaya bagi seorang pemain untuk mempertahankan *Hero* dan *Skin* yang ada pada kekuasaannya.

Legalitas Transaksi atas Aset Virtual dalam Permainan *Mobile Legends* di Indonesia

Menurut pasal 4 UU Hak Cipta, Moonton selaku pemegang hak cipta memiliki kedudukan yang sah untuk memperoleh hak-hak eksklusif yang digolongkan menjadi hak moral dan hak ekonomi. Oleh karena itu, Moonton sebagai pencipta dan pemegang hak cipta atas permainan *Mobile Legend* beserta *virtual property* di dalamnya, yakni *Hero* atau *Skin* adalah satu-satunya pihak yang berhak untuk memperoleh manfaat ekonomi atas penjualan *Hero* atau *Skin* tersebut.

Namun, para pemain mencari cara lain untuk memperoleh item-item tersebut, selain membelinya secara langsung kepada Moonton selaku pengembang permainan. Salah satu cara yang dilakukan oleh sejumlah pemain adalah dengan melakukan praktik jual beli antar sesama pemain dengan menggunakan mata uang yang sesungguhnya sebagai alat tukar di dunia nyata, praktik ini dikenal dengan *Real Money Trading* (RMT). Jual beli dalam bentuk RMT ini yang menjadi masalah bagi pihak pengembang permainan, seperti halnya Moonton dalam permainan *Mobile Legends*.

Mekanisme *Real Money Trading* berawal pada saat salah satu pemain memperoleh *Hero* atau *Skin* dari pihak pengembang permainan *Mobile Legends*, yakni Moonton yang dilakukan melalui transaksi yang sah dengan menukarkan *Diamonds* atau *Battle Points*. Pembelian tersebut dapat berlangsung melalui tatap muka antar pemain, media sosial (seperti: *instagram*), *platform e-commerce* (seperti: *Lazada*). Kemudian, pemain yang telah membeli *Hero* atau *Skin* dari pihak Moonton, menjual *item-item* tersebut dengan harga cenderung lebih murah kepada pemain yang lain dengan menggunakan uang yang sebenarnya dalam dunia nyata. Maka dari itu, para pemain tidak perlu melakukan transaksi kepada Moonton untuk memperoleh *Hero* atau *Skin* yang mereka inginkan, tetapi dengan cara membayarkan sejumlah uang kepada pemain lainnya.

Mengacu pada pasal 1 angka 1 (7) UU Hak Cipta, RMT tersebut dapat digolongkan sebagai tindakan pendistribusian objek hak cipta tanpa izin. Hal ini dikarenakan menurut UU Hak Cipta, pendistribusian ialah tindakan yang berupa penjualan, pengedaran, dan/atau penyebaran ciptaan dan/atau produk Hak Terkait. Maka dalam hal RMT, pemain telah melakukan pendistribusian tanpa izin ciptaan dalam bentuk *virtual property* dalam bentuk *Hero* atau *Skin* dalam permainan Mobile legend, di mana perbuatan tersebut telah bertentangan dengan EULA yang telah disepakati dan berlaku selayaknya Undang-Undang.

Maka dari itu RMT yang bertentangan dengan EULA tersebut merupakan suatu kausa yang tidak halal. Tidak hanya bertentangan dengan EULA, menurut Pasal 113 ayat (e) UU Hak Cipta tindakan pendistribusian tanpa izin atas program komputer dikenakan sanksi pidana paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Transaksi RMT sebagai bentuk distribusi tanpa izin atas *virtual property* yang dikenal juga sebagai bentuk dari kode kode pada program komputer, dapat dikenakan ancaman sesuai dengan ketentuan di atas.

Lebih lanjut, apabila ditinjau secara perdata, perlu ingat bahwa *Real Money Trading* (RMT) tersebut adalah salah satu peristiwa perdata, yakni jual beli. Menurut Pasal 1457 KUH Perdata, jual beli adalah suatu perjanjian timbal balik di mana adanya satu pihak yang mengikatkan dirinya kepada pihak lain untuk menyerahkan suatu barang dan pihak lain tersebut wajib membayar harga yang telah disepakati. Berdasarkan definisi tersebut maka RMT adalah sah apabila mekanismenya sesuai dengan Pasal 1320 KUH Perdata yang memuat mengenai syarat sahnya suatu perjanjian. Syarat sahnya suatu perjanjian, yaitu: adanya sepakat antara mereka yang mengikatkan dirinya, adanya kecakapan untuk membuat suatu perikatan, adanya suatu hal tertentu, dan adanya suatu sebab yang halal.

Syarat pertama dari sahnya suatu perjanjian adalah adanya sepakat antara para pihak yang bersangkutan, di mana para pihak yang mengadakan suatu perjanjian wajib bersepakat dan setuju terhadap hal-hal pokok yang dikehendaki oleh satu sama lain pihak dalam perjanjian. Pada praktik RMT hal-hal pokok yang dikehendaki adalah jual beli atas *Hero* atau *Skin* permainan Mobile Legends. Jika RMT telah terjadi maka teranglah bahwa para pemain telah sepakat akan hal pokok berupa jual beli *Hero* atau *Skin* tersebut.

Kemudian, syarat kedua adalah adanya kecakapan para pihak untuk membuat suatu perikatan. Namun, mengingat RMT adalah suatu transaksi elektronik, dikarenakan RMT tergolong sebagai perbuatan hukum yang dapat dilakukan dengan media komputer, jaringan komputer, dan yang paling umum adalah media elektronik berupa *smartphone*, maka pihak yang berwenang tidak sebatas hanya yang dimuat dalam pasal 1330 KUH Perdata tersebut. Penjelasan Pasal 17 ayat (1)

UU ITE menekankan bahwa UU ITE membuka peluang kepada penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat untuk melakukan pemanfaatan teknologi informasi termasuk transaksi elektronik, asalkan pihak-pihak tersebut beritikad baik. Maka dapat disimpulkan siapa pun yang beritikad baik dapat melakukan RMT yang merupakan salah satu contoh dari transaksi elektronik.

Syarat ketiga dari sahnya suatu perjanjian adalah adanya suatu hal tertentu, maksudnya adalah objek dari suatu perjanjian harus tertentu, setidaknya harus dapat ditentukan dan bersifat nyata (Meliala, 2015, p. 71). Pada praktik RMT, terjadi jual beli atas *virtual property* dalam permainan Mobile Legends yang berupa *Hero* atau *Skin*. Maka dari itu, objek dari RMT adalah *Hero* atau *Skin* sebagai objek jual beli dan harga dari *Hero* atau *Skin* sebagai objek jual beli. Kemudian, syarat keempat dari sahnya suatu perjanjian adalah adanya sebuah kausa yang halal, di mana hal ini diatur oleh Pasal 1337 KUH Perdata. Kausa yang halal tersebut berhubungan dengan isi dari perjanjian itu sendiri, artinya isi perjanjian tidak boleh bertentangan dengan undang-undang, kesusilaan, maupun ketertiban umum. Isi dari perjanjian RMT adalah mengenai serah terima atas *Hero* maupun *Skin*. Maka terlebih dahulu perlu dilihat kembali mengenai regulasi terhadap *Hero* dan *Skin* tersebut. Pertama-tama sesuai dengan pembahasan sebelumnya telah disepakati bahwa Moonton adalah pemegang hak milik atas *Hero* maupun *Skin* dalam permainan Mobile Legends tersebut dan pemain adalah pemegang *bezit*.

RMT dapat dikategorikan sebagai tindakan pendistribusian objek hak cipta tanpa izin dan dapat dikenakan sanksi sesuai dengan Pasal 113 ayat (e) UU Hak Cipta. Perlu diketahui menurut Pasal 1336 KUH Perdata kausa yang tidak halal adalah kausa yang dilarang oleh undang-undang dan bertentangan dengan norma yang ada. Oleh karena itu, syarat sahnya perjanjian berupa adanya kausa yang halal tidak terpenuhi dalam kegiatan RMT. Maka, RMT sendiri tidak memenuhi syarat keempat dari sahnya suatu perjanjian, yakni adalah kausa yang halal, sehingga jual beli *Hero* dan *Skin* pada permainan Mobile Legend dengan metode RMT dapat dinyatakan batal demi hukum atau dianggap tidak pernah terjadi.

Hak kebendaan merupakan suatu hak yang bersifat mengikuti (*droit de suit*), artinya hak kebendaan akan selalu mengikuti bendanya di manapun dan di tangan siapa pun benda itu berada. Prinsip tersebut tentu berlaku terhadap hak milik, yang mana hak milik atas suatu benda akan selalu mengikuti bendanya di manapun dan di tangan siapapun benda itu berada. Seturut dengan hal tersebut, hak milik atas *Hero* dan *Skin* pada permainan Mobile Legends ada pada tangan Moonton sebagai pencipta dan pemegang hak cipta, maka dari itu di tangan siapapun *Hero* dan *Skin* tersebut berada tidak akan menghilangkan kedudukan Moonton sebagai pemegang hak milik atas item-item tersebut.

Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa pemain yang menguasai *Hero* dan *Skin* tidak dapat menggantikan kedudukan Moonton selaku pemegang hak milik atas *Hero* dan *Skin* tersebut. Sesuai dengan Pasal 584 dan 612 KUH Perdata yang telah diuraikan sebelumnya telah menunjukkan bahwa pihak yang berwenang untuk melakukan jual beli atas *virtual property* dalam permainan Mobile Legends hanyalah pemegang hak milik atasnya, yang mana dalam hal ini adalah Moonton sebagai pengembang permainan yang merupakan pencipta dan pemegang hak cipta atas permainan Mobile Legends beserta *virtual property* di dalamnya.

Lebih lanjut, mengingat permainan daring adalah bagian dari sistem elektronik, maka pemain dalam permainan daring, seperti halnya pemain Mobile Legends wajib menjalankan permainan daring sesuai dengan asas pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik. Pasal 32 ayat (2) UU ITE memuat bahwa salah satu wujud penyalahgunaan dari penyelenggaraan sistem elektronik maupun teknologi informasi adalah perbuatan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik pihak lain yang tidak berhak yang mana sesuai dengan Pasal 48 ayat (2) UU ITE perbuatan tersebut dapat dikenakan ancaman pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun dan/atau denda paling banyak 3.000.000.000,00 (tiga miliar rupiah). *Virtual property* yang berasal dari kode-kode program komputer termasuk ke dalam jenis informasi elektronik. Maka dari itu pada transaksi RMT di mana *virtual property* dalam bentuk *Hero* dan *Skin* tersebut berpindah kekuasaannya kepada pemain lain yang sebenarnya tidak memiliki hak maka pemain yang memindahkan tersebut dapat diancam pidana sesuai dengan ketentuan Pasal 48 ayat (2) UU ITE.

Pada *Terms of Service* permainan Mobile Legends Klausula 4.4, Moonton dengan tegas memuat demikian:

" Moonton reserves the right to immediately terminate or suspend any or all accounts you have created using the Service, with or without the notice, if we reasonably determine, that: a. you violate the Terms; b. we are required to do so by law, legal process, or a reasonable request from law enforcement authorities or other government officials; c. it is necessary to protect the vital interests of us and any of its users (such as to prevent death, bodily harm, or serious damage to property), public security and public interests; d. you have not been using the Service for a significant period of time. You agree that Moonton need not provide you notice before terminating or suspending your account(s), but it may do so."

Berdasarkan kutipan di atas, Moonton mengatakan bahwa pihaknya memiliki hak untuk menghentikan atau menangguhkan setiap atau semua akun pemain, dengan atau tanpa pemberitahuan. Penghentian tersebut dapat terjadi apabila

Moonton menemukan bahwa pemain melanggar EULA atau *Terms of Service*. Maka dalam hal transaksi RMT, apabila Moonton menemukan bahwa seorang pemain telah melakukan RMT yang juga adalah perbuatan yang bertentangan dengan EULA atau *Terms of Service*, maka salah satu yang dapat dilakukan oleh Moonton adalah penghentian atau pemblokiran akun pemain yang melakukan transaksi RMT tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kedudukan *virtual property* dalam Permainan Mobile Legends adalah sebagai objek hukum berupa benda bergerak yang tidak berwujud (*moveable and intangible goods*), yaitu berupa program komputer yang merupakan objek hak cipta atau ciptaan yang dilindungi sebagaimana diatur dalam Pasal 40 ayat (1) dan Pasal 16 UU Hak Cipta, serta Pasal 25 UU ITE. Dengan demikian, kepemilikan penggunaannya atau status hak kebendaan terhadap *virtual property* dalam permainan Mobile Legends hanya berupa hak untuk menguasai/menggunakan (*besit*) yang diatur dalam Pasal 529 KUH Perdata dan Perjanjian Pengguna Terakhir (EULA) yang sah dan mengikat para pihak berdasarkan Pasal 18 UU ITE.
2. Transaksi *Real Money Trading* (RMT) atas *virtual property* berupa *Hero* dan *Skin* antar para pemain dalam permainan Mobile Legends, merupakan suatu praktik yang melanggar hak ekonomi pemegang hak cipta yang diatur dalam Pasal 4 UU Hak Cipta dan dapat dikenakan pidana sesuai dengan Pasal 113 huruf (e) UU Hak Cipta. RMT juga tidak memenuhi salah satu syarat sahnya suatu perjanjian yang diatur oleh Pasal 1320 KUH Perdata, yakni kausa yang halal sehingga transaksi tersebut dapat dinyatakan batal demi hukum. Kemudian, dikarenakan pemain hanya berkedudukan sebagai *besit* dan tidak memegang hak milik atas *virtual property* tersebut, maka pemain tidak memiliki hak untuk melakukan transaksi elektronik atas *virtual property* tersebut dalam bentuk RMT, sehingga pemain melanggar Pasal 32 ayat (2) UU ITE dan dapat dikenakan pidana sesuai dengan pasal 48 ayat (2) UU ITE.

Saran

1. Setiap pengguna (*user*) pada permainan Mobile Legends sebaiknya membaca dan memahami keseluruhan perjanjian pengguna terakhir (EULA) agar para pemain memahami dengan baik setiap hak dan kewajiban terkait *virtual property* yang ada pada permainan Mobile Legends.
2. Setiap pengguna (*user*) pada permainan Mobile Legends sebaiknya menaati perjanjian pengguna terakhir (EULA), sehingga dapat meminimalisir

kemungkinan para pemain untuk melakukan transaksi *Real Money Trading* (RMT) terhadap *virtual property* yang ada pada permainan *Mobile Legends*. Hal tersebut sehubungan dengan transaksi RMT yang merupakan suatu delik perbuatan melawan hukum, maka dari itu pemain dapat terhindar dari pertanggungjawaban secara hukum baik dalam bentuk hukum perdata maupun pidana.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdul Barkatullah, (2017), *Hukum Transaksi Elektronik*, Bandung: Nusamedia.
- Abdul Kadir Muhammad, (1994), *Hukum Harta Kekayaan*, Bandung: Citra Aditya.
- Ahmadi Miru, (2007), *Hukum Kontrak & Perancangan Kontrak*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Miru, (2016), *Hukum Perikatan, Penjelasan Makna Pasal 1233 sampai 1456 BW*, Depok: Rajagrafindo Persada.
- Bayu Seto, (2000), *Beberapa Hal Tentang Itikad Baik Dan Tanggung Jawab*, Bandung: Pusat Studi Hukum Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.
- C. S. T. Kansil, (1995), *Modul Hukum Perdata (Termasuk Asas-Asas Hukum Perdata)*, Jakarta: Pradnya Paramita.
- Djaja S. Meliala, (2015), *Perkembangan Hukum Perdata Tentang Orang dan Hukum Keluarga*, Bandung: Nuansa Aulia.
- I Ketut Oka Setiawan, (2015), *Hukum Perikatan*, Jakarta: Sinar Grafika.
- Lawrence Lessig, (2016), *Code Version 2.0*, New York: Basic Books.
- Iswi Hariyani, (2010), *Prosedur Mengurus HAKI yang Benar*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Kartini Muljadi dan Gunawan Widjaja, (2005), *Kebendaan Pada Umumnya*, Jakarta: Pernada Media.
- M. Busyro Mugoddas, et.al, (1992), *Politik Pembangunan Hukum Nasional*, Yogyakarta: UII.
- Mariam Darus, S.H, (1997), *Mencari Sistem Hukum Benda Nasional*, Bandung: Alumni.
- Mieke Komar Kantaatmadja, dkk., (2002), *Cyber Law (Suatu Pengantar)*, Bandung: Elips II.
- Mochtar Kusumaatmadja, (1995), *Hukum, Masyarakat, dan Pembinaan Hukum Nasional*, Bandung: Binacipta.
- Muhammad Amirulloh dan Helita Novianty Muchtar, (2016), *Buku Ajar Hukum Kekayaan Intelektual*, Bandung: Unpad Press.

- Muhamad Amirulloh, (2016), *Hukum Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Hukum Positif di Indonesia dalam Perkembangan Masyarakat Global*, Jatinangor: Unpad Press.
- Munir Fuady, (2015), *Konsep Hukum Perdata*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ninieki Suparni, (2009), *Cyberspace (Problematika dan Antisipasi Pengaturannya)*, Jakarta: Sinar Grafika.
- P.N.H. Simanjuntak, (2015), *Hukum Perdata Indonesia: Edisi Pertama*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Prof. Dr. Eddy Damian, dkk, (2013), *Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung: Alumni.
- Richard Burton Simatupang, (2003), *Aspek Hukum dalam Bisnis*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, (2003), *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soerjono Soekanto, (1986), *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI Press.
- Sri Soedewi Mascjhoen Sofwan, (1981), *Hukum Perdata: Hukum Benda*, Yogyakarta: Liberty 1981.
- Subekti, (1979), *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Jakarta: Intermedia.
- Subekti, (2002), *Hukum Perjanjian*, Jakarta: Intermedia.
- Sutan Remy Sahdeini, (1993), *Kebebasan Berkontrak dan Perlindungan yang Seimbang bagi Para Pihak dalam Perjanjian Kredit Bank di Indonesia*, Jakarta: Institut Bankir Indonesia.
- Syafrinaldi, Fahmi dan M. Abdi Almaktsur, (2008), *Hak Kekayaan Intelektual*, Pekanbaru: Suska Press.
- Wirjono Prodjodikoro, (1981), *Hukum Perdata Tentang Persetujuan Tertentu*. Bandung: Sumur Bandung.

Jurnal

- Ji, P.F., (2005), Discussion on Issues of Inheritance of Internet Virtual Property, *Modern Economy*, Volume 6.
- Joshua A. T. Fairfield, (2005), Virtual Property, *Boston University Law Review*, Volume 85.
- Peter Brown dan Richard Raysman, (2006), Property Right In Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues In Virtual Property, *The Indian Journal of Law and Technology*, Volume 2.
- Susan H. Abramovitch dan David L Cummings, (2007), Virtual Property, Real Law: The Regulation of Property in Video Games, *Canadian Journal of Law and Technology*, Volume 6 Nomor 2.

Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi
Elektronik

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan
Transaksi Elektronik