

Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha Dalam Game Online

Rayhan Diokabilla Soewandi¹, Eko Rial Nugroho²

Abstract

Many companies are currently trying to create games, both online and offline games because technology is developing very rapidly. These games also provide a purchase system in them. An example is a transaction to buy digital goods in a game using the gacha system. Gacha itself is a form of monetization strategy. The gacha system in this game includes various characters and certain items that players can obtain through this mechanism. This mechanism is carried out by players spinning or withdrawing gacha using game currency and then the results will be given randomly. So this research aims to analyze whether buying and selling in the game meets the buying and selling requirements in the Civil Code and to analyze how legal protection is when buyers make purchases using the in-game gacha system. Basically, a contract must be based on the agreement of the parties entering into the agreement and there is an element of uncertainty in the practice of buying and selling with this system. For these reasons, the author in this study chose the title "JUAL BELI BENDA VIRTUAL MELALUI SISTEM GACHA DALAM GAME ONLINE".

Keywords: Buy and sell, gacha, game online.

Abstrak

Perusahaan-perusahaan saat ini banyak yang berusaha untuk menciptakan suatu *game*, baik *game online* maupun *offline* karena teknologi berkembang dengan sangat pesat. Game-game tersebut juga menyediakan sistem pembelian didalamnya. Contohnya adalah transaksi membeli barang digital dalam *game* menggunakan sistem *gacha*. *Gacha* sendiri merupakan salah satu bentuk strategi monetisasi. Sistem *gacha* dalam suatu *game* ini mencakup berbagai karakter dan *item-item* tertentu yang dapat diperoleh pemain melalui mekanisme tersebut. Mekanisme ini dilakukan dengan cara pemain melakukan *spin* atau menarik *gacha* menggunakan mata uang *game* yang kemudian hasilnya akan diberikan secara acak. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisa apakah jual beli dalam *game* memenuhi syarat-syarat jual-beli dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan untuk menganalisa bagaimana perlindungan hukum ketika pembeli melakukan pembelian dengan sistem *gacha* dalam *game*. Pada dasarnya suatu akad harus didasarkan atas persetujuan para pihak yang mengadakan perjanjian dan adanya unsur ketidakpastian dalam praktik jual beli dengan sistem ini. Dikarenakan alasan tersebut, penulis dalam penelitian ini mengangkat judul "Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem *Gacha* Dalam *Game Online*".

Kata Kunci: Jual-beli, *gacha*, *game online*.

Pendahuluan

Teknologi informasi yang kian lama berkembang dengan pesat, pada akhirnya dapat mempengaruhi minat masyarakat *global* dalam memilih berbagai macam hiburan untuk menghilangkan kejenuhan saat beraktivitas sehari-hari. Pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi melalui media elektronik harus sudah dilakukan pada era digital ini karena sangat berperan penting dalam menunjang perdagangan dan pertumbuhan ekonomi skala nasional. Oleh karena itu, kesejahteraan dapat diwujudkan karena masyarakat telah menerapkan ekonomi biaya murah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan transaksi melalui media elektronik.³

Kemajuan teknologi di era modern ini berpengaruh dengan banyaknya bentuk-bentuk dari jual beli saat ini, salah satunya adalah jual beli *online*. Jual beli *online* adalah kegiatan yang dilakukan oleh penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi terhadap

¹Rayhan Diokabilla Soewandi, Mahasiswa Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia, E-mail: 19410179@students.uui.ac.id

²Eko Rial Nugroho, Dosen Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia, E-mail: 094100405@uui.ac.id

³Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik*, Ctk. Pertama, Nusa Media, Bandung, 2017, hlm. 3.

suatu produk barang atau jasa yang diperdagangkan secara *online*.⁴ Semakin maju teknologi saat ini akan berpengaruh pada peningkatan dan perkembangan sistem jual beli *online* sehingga dapat berdampak ke berbagai sektor yang tidak terduga. Salah satunya adalah sektor *game* yang berbasis *online*. Perpaduan antara *game digital* dan *internet* melahirkan *game online* yaitu sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang sekaligus⁵ yang selama ini sangat di senangi oleh masyarakat global, khususnya di Indonesia saat ini.

Pada era globalisasi ini banyak perusahaan yang berusaha untuk menciptakan suatu *game*, baik *game online* maupun *offline* karena teknologi berkembang dengan pesat. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, *game* ini bisa dimainkan di perangkat komputer, laptop, handphone serta perangkat lainnya. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai jenis mulai dari *game* yang berbasis teks hingga grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama. Melalui *game online*, para *gamer* bisa beraktivitas sosial dan berinteraksi secara virtual bahkan bisa menciptakan suatu komunitas dalam *game* tersebut.⁶ Indonesia adalah salah satu negara yang menjadi salah satu pasar industri *game* terbesar di dunia. Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain *game* terbanyak ketiga di dunia, dibawah Filipina dan Thailand. Laporan yang tercatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *game* per januari 2022.⁷

Hukum jual beli *online* sebenarnya merujuk pada hukum jual beli pada umumnya yakni apabila di dalamnya tidak terdapat transaksi yang tidak diperbolehkan atau yang diharamkan dalam Islam maka hukumnya tidak boleh. Para ulama mengelompokkan keharaman jual beli dengan cara mengurutkan sebab-sebab keharamannya, yaitu haram terkait dengan akad dan haram terkait dengan hal-hal yang di luar akad. Salah satu contoh haram terkait dengan akad adalah benda najis karena objeknya tidak sesuai dengan syarat dan ketentuan dalam akad, atau riba yang telah jelas diharamkan. Adapun haram di luar akad salah satunya adalah jual beli saat terdengar adzan dan lainnya karena melanggar perintah agama.⁸

Agama Islam melarang praktik jual beli yang mengandung unsur *gharar* atau tidak pasti karena mengandung unsur yang hanya menguntungkan satu pihak. Contohnya adalah transaksi membeli barang digital dalam *game* menggunakan sistem *gacha*. *Gacha* sendiri merupakan salah satu bentuk strategi monetisasi. *Gacha* adalah suatu jenis permainan yang bergantung pada faktor keberuntungan dan peluang pemainnya. Sebagian besar *game* ini sering kali tersedia secara gratis (*free-to-play*) dan mengadopsi sistem *gacha*, yang mendorong pemain untuk menggunakan uang sungguhan agar dapat

⁴Hafidz Muftisany, *Hukum Jual Beli Online*, Ctk. Pertama, INTERA, Karanganyar, 2021, hlm.7.

⁵Ardhano Priatama, "Uang dan Peluang: Konsumsi Barang Virtual dalam Game RF *Online* Indonesia", *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Volume 5 Nomor 2, 2018, hlm. 2.

⁶Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, & Titi Andriyani, "Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*", *Jurnal Terapan Riset Akuntansi*, Volume 2 Nomor 2, 2018, hlm. 169.

⁷Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia, terdapat dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>

⁸Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual-beli*, Ctk. Pertama, Rumah Fiqh Indonesia, Jakarta, 2018, hlm. 9.

mengoleksi item-item langka.⁹ Sistem *gacha* dalam suatu *game* ini mencakup berbagai karakter dan item-item tertentu yang dapat diperoleh pemain melalui mekanisme tersebut.

Mekanisme ini dilakukan dengan cara pemain melakukan spin atau menarik *gacha* menggunakan mata uang *game* yang kemudian hasilnya akan diberikan secara acak. Terdapat beberapa item atau karakter yang tingkat kemunculannya sangat langka atau hanya dalam jangka waktu tertentu saja sehingga menyebabkan pemain menarik *gacha* tersebut dan menghabiskan uang berulang kali. Hal ini dapat terjadi jika pemain tersebut memiliki prinsip bahwa ia perlu mendapatkan item atau karakter yang langka, maka pemain tersebut akan menghabiskan banyak uang hingga ia mendapatkan karakter yang diinginkan.

Gacha tidak diatur oleh hukum Indonesia, hukum Indonesia hanya memiliki peraturan hukum untuk klasifikasi permainan. Peraturan klasifikasi permainan yang berlaku di Indonesia dalam Pasal 2 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yang menyebutkan bahwa “Peraturan Menteri ini bertujuan untuk membantu masyarakat pengguna, termasuk orang tua dalam memilih permainan interaktif elektronik yang sesuai dengan usia pengguna”. Peraturan Menteri tersebut mengatur tentang pengklasifikasian umur yang dilakukan oleh IGRS (Indonesian Game Rating Board System) untuk *game* yang beredar di Indonesia.

Agama Islam melarang praktik jual beli yang mengandung unsur *gharar* atau tidak pasti karena mengandung unsur yang hanya menguntungkan satu pihak. Contohnya adalah transaksi membeli barang digital dalam *game* menggunakan sistem *gacha*. *Gacha* sendiri merupakan salah satu bentuk strategi monetisasi. Sistem *gacha* dalam suatu *game* ini mencakup berbagai karakter dan item-item tertentu yang dapat diperoleh pemain melalui mekanisme tersebut. Mekanisme ini dilakukan dengan cara pemain melakukan *spin* atau menarik *gacha* menggunakan mata uang *game* yang kemudian hasilnya akan diberikan secara acak.¹⁰ Terdapat beberapa item atau karakter yang tingkat kemunculannya sangat langka atau hanya dalam jangka waktu tertentu saja sehingga menyebabkan pemain menarik *gacha* tersebut dan menghabiskan uang berulang kali. Hal ini dapat terjadi jika pemain tersebut memiliki prinsip bahwa ia perlu mendapatkan item atau karakter yang langka, maka pemain tersebut akan menghabiskan banyak uang hingga ia mendapatkan karakter yang diinginkan.

Benda virtual dalam *game* adalah item atau produk yang memiliki manfaat nyata dan biasanya digunakan untuk karakter dalam *game online*, seperti item dalam *game* berupa pakaian, senjata, dan armor. Logikanya, pengguna dapat menerima hal ini meskipun item tersebut hanya ada di *game* atau di media digital.

Benda virtual yang terdapat dalam *game* yang diperjual belikan ternyata menimbulkan pertanyaan di kalangan masyarakat mengenai statusnya di Indonesia. Selain itu, benda virtual yang dijual menggunakan sistem *gacha* juga menimbulkan

⁹Cynthia Angelia, “Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha”, *Journal of Business and Economics Research*, Volume 2 Nomor 3, 2021, hlm. 61.

¹⁰Apa Itu Gacha? Ini Asal Mula, Game Gacha, hingga Mekanismenya!, terdapat dalam https://www.gramedia.com/literasi/gacha/#Gatcha_dalam_Game

sengketa hukum seperti hak-hak dari benda virtual, prosedur pengalihan, dan akan terus menimbulkan banyak jenis sengketa lainnya di masa mendatang. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata disebutkan tentang asas konsensual, yaitu kesepakatan untuk menciptakan konsensus atau kesepakatan antara para pihak dalam suatu kontrak mengenai suatu objek yang disepakati. Sedangkan, maksud dari konsensus sendiri merupakan pemenuhan kehendak para pihak yang mengadakan kontrak. Seseorang dapat dikatakan setuju apabila ia memang menginginkan apa yang telah disepakati. Pada dasarnya suatu akad harus didasarkan atas persetujuan para pihak yang mengadakan perjanjian dan adanya unsur ketidakpastian dalam praktik jual beli dengan sistem ini. Dikarenakan alasan tersebut, penulis dalam penelitian ini mengangkat judul “Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem *Gacha* Dalam *Game Online*”.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana keabsahan jual beli benda virtual dalam *game online*?
2. Bagaimana perlindungan hukum pembeli ketika melakukan jual beli benda virtual melalui sistem *gacha* dalam *game online*?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian normatif. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan (*statue approach*), dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*), dan pendekatan kasus (*case approach*). Objek penelitian ini adalah kegiatan jual beli benda virtual melalui sistem *gacha* dalam *game online*. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang berupa bahan hukum primer yaitu Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Bahan hukum sekunder yang terdiri atas buku-buku teks yang ditulis oleh ahli hukum yang berpengaruh, jurnal-jurnal hukum, pendapat para sarjana, kasus-kasus hukum, yurisprudensi, dan hasil-hasil simposium mutakhir yang berkaitan dengan topik penelitian¹¹, Bahan hukum tersier berupa kamus umum, kamus bahasa, surat kabar, artikel, dan internet. Metode Pengumpulan Data dilakukan melalui studi dokumen, dan studi pustaka. Metode analisis data menggunakan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan menafsirkan, menguraikan dan membahas mengenai temuan-temuan penelitian sesuai dengan permasalahan hukum yang diteliti.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Dalam *Game*

¹¹Johny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Ctk. Keempat, Bayumedia, Surabaya, 2008, hlm. 295.

Pada konteks hukum perjanjian, konsep benda memiliki cakupan yang sangat luas. Benda dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimiliki oleh individu lain dan ini menjadikannya sebagai subjek hukum. Singkatnya, benda adalah sesuatu yang dapat diperhatikan, digunakan, dan dimaksudkan sebagai kepemilikan seseorang. Jika suatu objek diidentifikasi sebagai aset seseorang, maka objek tersebut dapat berupa sesuatu yang tidak terlihat secara fisik, seperti hak-hak yang salah satunya adalah hak piutang dan klaim lainnya.

Makna dari konsep benda dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata adalah sesuatu yang memiliki bentuk fisik, seperti kendaraan bermotor, tanah, dan sejenisnya. Sementara itu, benda yang tidak memiliki bentuk fisik, seperti hak cipta dan paten, tidak diatur oleh Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, melainkan diatur oleh undang-undang yang berbeda, yaitu Undang-Undang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).¹² Menurut Simanjuntak P.N.H. benda dalam arti yuridis adalah sesuatu yang merupakan objek hukum. Benda hakikatnya diberikan oleh hukum yang objektif.¹³ Jadi istilah benda dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata memiliki dua makna, yaitu sebagai barang berwujud dan sebagai bagian dari harta kekayaan. Dalam kategori zaak, selain barang-barang berwujud, juga termasuk beberapa hak tertentu yang tidak memiliki bentuk fisik.

Benda yang berwujud adalah segala sesuatu yang memiliki bentuk fisik yang nyata dan dapat dilihat serta dirasakan oleh panca indra manusia. Sebaliknya, yang dimaksud dengan hak atau benda yang tidak berwujud adalah merujuk pada benda-benda yang tidak memiliki bentuk fisik yang tidak dapat dilihat atau diraba.¹⁴ Tidak memiliki wujud berarti bahwa hal tersebut tidak dapat dirasakan oleh panca indera manusia, seperti beberapa hak khusus yang dapat dianggap sebagai objek hak milik, contohnya adalah piutang, penagihan, dan lain sebagainya.¹⁵

Fitur virtual dalam *game online* dapat diartikan sebagai benda tidak berwujud karena berupa kode-kode yang diciptakan dalam lingkungan komputer dan internet yang berada di dunia cyber, diciptakan dan diperlakukan dengan cara yang serupa dengan objek-objek di dunia nyata. Seperti yang sudah dituliskan, maka fitur virtual dalam *game online* memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

1. Tidak memiliki tubuh
2. Dapat dikuasai dan dimiliki
3. Suatu objek yang berharga
4. Terdapat di dalam sistem perangkat lunak (*software*)

Unsur-unsur fitur virtual dalam *game online* tersebut jika diuraikan dengan unsur-unsur benda tidak berwujud dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata maka akan menjadi seperti berikut:

1. Tidak memiliki tubuh

¹²Meliala Djaja S., *Perkembangan Hukum Perdata Tentang Benda Dan hukum Perikatan*, Nuansa Aulia, Bandung, 2015, hlm. 4.

¹³Simanjuntak P.N.H., *Hukum Perdata Indonesia*, Ctk. Pertama, Kencana, Jakarta, 2015, hlm. 176.

¹⁴Frieda Husni Hasbullah, *Hukum Kebendaan Perdata*, Hak-hak yang Memberi Kenikmatan, Ctk. Pertama, Ind-Hill-Co, Jakarta, 2005, hlm. 19.

¹⁵Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2015, hlm. 163.

2. Berupa hak-hak
3. Dapat dikuasai dan dimiliki
4. Merupakan objek hukum
5. Merupakan bagian dari harta kekayaan

Adanya praktik penggunaan fitur-fitur tersebut, hal ini mengindikasikan bahwa fitur-fitur dalam *game online* dapat memiliki nilai ekonomis dan dapat diperdagangkan dengan berbagai bentuk uang. Hal ini juga mengimplikasikan bahwa fitur-fitur ini memiliki peran penting dalam konteks hukum, dan dapat dianggap sebagai harta kekayaan. Oleh karena itu, penggunaan dan perlindungan hak atas fitur-fitur tersebut menjadi aspek yang penting dalam hubungan hukum.

Pada konteks *game online*, terdapat berbagai macam fitur yang ditawarkan secara khusus, yang sering memiliki karakteristik unik atau spesifik. Contohnya, dalam *game online* yang berjudul "Mobile Legends: Bang Bang," terdapat fitur-fitur virtual khusus yang dijual. Ketika seorang pemain ingin membeli fitur-fitur ini, mereka harus membeli diamond terlebih dahulu. Diamond adalah mata uang virtual yang digunakan untuk membeli fitur-fitur dalam *game online* tersebut yang ditawarkan oleh penyedia jasa. Demi mendapatkan diamond, pemain harus melakukan proses *top up* atau mengisi saldo di akun mereka dengan berbagai metode pembayaran yang umum digunakan, seperti *e-banking*, *e-wallet*, *credit card*, *physical scratch card* atau *voucher*.

Oleh karena adanya praktik yang seperti ini, maka transaksi jual beli tersebut menunjukkan bahwa fitur-fitur virtual dalam *game online* dapat diperdagangkan dan proses pengalihan kepemilikan terjadi. Fitur-fitur ini memberikan manfaat dan memiliki nilai bagi pemain dan pengguna yang mempunyai dan menguasainya. Fitur virtual dalam *game online* dalam konteks ini, dianggap sebagai bagian dari harta kekayaan karena memiliki nilai ekonomis sehingga memenuhi kriteria sebagai benda tidak berwujud.

Virtual property yang timbul dari suatu penciptaan memiliki kesamaan dengan cara perolehan hak milik atas benda. Penciptaan di sini merujuk pada seseorang yang memperoleh hak milik atas benda baru yang diciptakan. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, *virtual property* merupakan hasil ciptaan manusia yang dibuat melalui teknologi komputer dan internet. Dalam konteks hukum kepemilikan benda, hak milik dapat diperoleh melalui penciptaan, sehingga *virtual property* dapat diakui sebagai hak milik dan diberikan status hak milik.

Selain melalui penciptaan, satu cara lain untuk memperoleh hak milik atas suatu benda adalah melalui penyerahan. Penyerahan merupakan hak kebendaan yang diperoleh karena berdasarkan pada dasar hak tertentu, seperti contohnya, melalui transaksi jual-beli, hibah, dan sejenisnya. Praktik jual-beli yang melibatkan *virtual property* menunjukkan bahwa *virtual property* dapat dianggap sebagai objek hak milik. Hal ini sejalan dengan penjelasan sebelumnya bahwa salah satu cara untuk memperoleh hak milik atas suatu benda adalah melalui penyerahan yang didasarkan pada dasar hak tertentu, termasuk diantaranya melalui jual-beli. Berdasarkan penjelasan di atas, *virtual property* dapat menjadi objek hak milik atau diperoleh melalui cara penciptaan dan penyerahan.

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa keabsahan perjanjian jual beli virtual property dalam *game online* dapat dilihat dari syarat-syarat sah perjanjian, sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Syarat-syarat tersebut mencakup kesepakatan dari semua pihak, kecakapan untuk mengadakan kontrak, adanya objek, dan sebab yang halal. Namun, perjanjian ini berpotensi tidak memenuhi syarat subjektif, terutama terkait dengan kemampuan (kecakapan) para pihak, karena kedewasaan kedua belah pihak tidak jelas, baik dari segi usia maupun identifikasi gender, dan domisili keduanya tidak diketahui. Jika suatu perjanjian tidak memenuhi syarat subjektif, terutama terkait dengan ketidakmampuan salah satu pihak yang belum dewasa, perjanjian tersebut dapat dibatalkan.

Konsekuensi hukum dari perjanjian jual beli virtual property dalam *game online* yang terpengaruh oleh anonimitas mencerminkan bahwa tidak terpenuhi salah satu syarat subjektif. Jadi, perjanjian tersebut menjadi dapat dibatalkan sesuai dengan ketentuan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, khususnya tidak memenuhi syarat kecakapan dalam perjanjian.

Syarat subjektif yang tidak terpenuhi dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, tidak membuat perjanjian itu otomatis batal. Dapat dibatalkannya perjanjian karena melanggar syarat subjektif, dapat dilakukan oleh salah satu pihak dalam perjanjian tersebut. Perjanjian tetap sah dan mengikat kedua pihak, selama tidak dibatalkan oleh hakim atas permintaan pihak yang berhak meminta pembatalan perjanjian. Hak untuk meminta gugatan perjanjian, menuntut pemulihan bahkan hak untuk menuntut ganti rugi merupakan hak bagi para pihak yang merasa dirugikan, sedangkan pihak lainnya yang telah terlanjur menerima prestasi dari pihak lain wajib mengembalikannya.

Namun memungkinkan salah satu pihak untuk mengajukan pembatalan, sampai perjanjian resmi dibatalkan oleh hakim, perjanjian tetap mengikat kedua belah pihak. Dalam situasi ini, konsekuensi yang timbul dari perjanjian akan dikembalikan ke keadaan semula. Pihak yang mengajukan permohonan pembatalan juga berhak menuntut penggantian biaya, kerugian, dan bunga jika terdapat dasar yang sah untuk tuntutan tersebut.

Barang dalam bentuk item *game online* termasuk dalam kategori benda virtual yang dapat diklasifikasikan sebagai benda tidak berwujud. Oleh karena itu, berdasarkan Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, dapat dijelaskan bahwa "jual beli diartikan sebagai suatu persetujuan dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang dijanjikan" Dengan demikian, benda tidak berwujud, dalam hal ini item *game online*, dapat diperdagangkan sesuai dengan ketentuan Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, dan objek tersebut dianggap sah secara hukum. Namun perjanjian ini, mungkin tidak terjadi karena tidak terpenuhinya syarat subjektif terutama terkait dengan kecakapan. Konsekuensi hukum dari ketidakcakapan dalam perjanjian jual beli properti virtual dalam *game online* menunjukkan bahwa jika salah satu syarat subjektif tidak terpenuhi, maka perjanjian tersebut dapat dibatalkan, namun jika dari kedua pihak tidak ada yang mengajukan gugatan pembatalan maka perjanjian akan tetap sah.

Perlindungan Hukum Pembeli Ketika Melakukan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem *Gacha* dalam *Game Online*

Oleh karena kehidupan masyarakat saat ini, terutama bagi mereka yang memiliki ketertarikan dalam dunia *game* baik sebagai hobi maupun sebagai sumber pendapatan, monetisasi *gacha* dapat merugikan pemain. Monetisasi *gacha* adalah sistem di mana pemain dapat membeli item dalam aplikasi menggunakan uang sungguhan atau metode pembayaran lainnya. Dalam mekanisme *gacha game*, pemain mengeluarkan uang asli untuk mendapatkan barang-barang virtual atau item yang memiliki nilai atau manfaat dalam permainan secara acak.

Banyak pengembang *game* menggunakan sistem *gacha* dalam transaksi jual-beli *game online*, namun seringkali apa yang diinginkan oleh pemain tidak sesuai dengan apa yang mereka dapatkan, sehingga hal ini mendatangkan masalah.

Game online meningkatkan tingkat persaingan diantara pemain dan sifat manusia yang bersaing ini dapat dimanfaatkan oleh pengembang *game* untuk mencapai keuntungan. Salah satu strategi monetisasi yang umum digunakan dalam industri *game* adalah sistem *gacha*, di mana konsumen dapat membeli barang dalam aplikasi menggunakan uang atau metode pembayaran lainnya. *Gacha* adalah sistem *micro-transaction* di dalam *game* di mana pemain mengeluarkan uang asli untuk mendapatkan barang virtual atau item yang memiliki nilai atau manfaat dalam *game* secara acak.

Masalah yang muncul akibat praktik monetisasi di Indonesia menimbulkan kekhawatiran terhadap potensi unsur perjudian dalam sistem monetisasi *gacha*, serta dampak negatifnya pada konsumen di Indonesia. Sistem monetisasi *gacha* di Indonesia diatur oleh undang-undang, khususnya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-undang tersebut mengandung larangan terhadap perjudian, seperti yang dijelaskan dalam Pasal 27 ayat (2), yang melarang "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." Meskipun Pasal 27 ayat (2) ini tidak memberikan definisi khusus tentang perjudian, interpretasinya harus mengacu pada hukum yang lebih umum yang mengatur perjudian. Dalam konteks ini, perjudian yang dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merujuk pada definisi hukum perjudian yang ada dalam peraturan sebelumnya.

Sementara itu apabila dilihat dari sisi keperdataan khususnya pada Pasal 1320 ayat (4) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang membahas mengenai sebab yang halal. Sebab yang halal berarti isi dari perjanjian itu tidak bertentangan dengan ketertiban umum, kesusilaan, dan undang-undang. Pasal 1320 ayat (4) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata ini dipertegas dengan Pasal 1337 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menentukan bahwa "suatu sebab adalah terlarang, apabila dilarang oleh undang-undang, atau apabila berlawanan dengan kesusilaan baik atau ketertiban umum".

Terkait dengan sistem *gacha*, terdapat elemen yang jelas memungkinkan pemain untuk memperoleh barang atau item hanya berdasarkan keberuntungan semata. Oleh karena itu, kepastian hukum dalam konteks ini adalah pemahaman yang jelas mengenai status hukum sistem monetisasi *gacha* dalam hukum positif Indonesia. Ini berarti bahwa dengan pasti mengetahui apakah sistem ini dilarang oleh hukum yang berlaku. Dalam tinjauan peraturan perundang-undangan yang berlaku, nampak dengan jelas bahwa sistem *gacha* mengandung unsur-unsur perjudian yang secara pasti dilarang oleh hukum di Indonesia. Namun demikian, terlepas dari legalitas sistem *gacha*, penelitian-penelitian sebelumnya telah mengungkapkan aspek negatif dalam desain sistem ini, termasuk penggunaan unsur-unsur perjudian dan fitur-fitur lain yang berpotensi membuat konsumen ketagihan, terutama anak-anak dan individu yang rentan terhadap kecanduan perjudian, menjadi kecanduan terhadap sistem-sistem yang diterapkan dalam *gacha*.

Pemerintah Indonesia belum sepenuhnya efektif dalam menerapkan hukum terkait sistem *gacha* untuk melindungi pemain yang dapat merugi akibat transaksi menggunakan sistem tersebut. Sistem *gacha* masih beroperasi tanpa regulasi yang mengaturnya, sehingga di dalam *game online* yang beredar di Indonesia, sistem *gacha* dapat beroperasi tanpa batasan. Hal ini menyebabkan pemain rentan mengalami kerugian besar tanpa pemahaman menyeluruh tentang mekanisme di balik sistem *gacha*, dan kurangnya penanganan atau langkah tindak lanjut terhadap permasalahan tersebut.

Penerapan hukum terkait sistem *gacha* untuk melindungi pemain dalam *Game Online* di Indonesia dianggap tidak optimal, bahkan dapat dikatakan kurang memadai, karena belum ada peraturan di Indonesia yang mengatur tentang sistem ini. Oleh karena itu, diperlukan peraturan khusus yang lebih baik untuk mengimplementasikan hukum terhadap sistem *gacha*. Meskipun sistem *gacha* telah diakui sebagai sumber potensi masalah bagi pengguna atau pemain, namun tanpa pembatasan yang lebih kuat melalui penerapan hukum oleh regulasi pemerintah, *game-game* yang menggunakan sistem *gacha* dapat terus beroperasi meskipun terdaftar di Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kemenkominfo). Hal ini menunjukkan bahwa pemerintah tampaknya kurang memperhatikan potensi bahaya sistem *gacha*, terutama terhadap pemain yang sebagian besar adalah anak-anak, karena kurangnya implementasi peraturan yang berlaku terkait sistem *gacha* tersebut.

Kesimpulan

1. Keabsahan jual beli virtual property dalam *game online*, dapat dilihat berdasarkan syarat sahnya suatu kontrak sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yaitu kata sepakat dari para pihak, kecakapan, suatu hal tertentu, dan suatu sebab hal yang halal. Namun, tidak terpenuhinya syarat subjektif dalam perjanjian tersebut, terutama terkait kecakapan, karena kedewasaan kedua belah pihak tidak jelas, baik dari sisi gender maupun domisili yang tidak diketahui. Jika suatu perjanjian tidak memenuhi syarat subjektif, seperti salah satu pihak yang belum mencapai usia dewasa, maka perjanjian tersebut dapat dibatalkan. Namun, benda tidak

berwujud, dalam hal ini item *game online*, dapat diperdagangkan sesuai dengan ketentuan Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, dan objek tersebut dianggap sah secara hukum.

2. Perlindungan hukum pemain ketika melakukan jual beli benda virtual melalui sistem *gacha* dalam *game* di Indonesia masih belum maksimal dan masih dirasa kurang. Pemerintah Indonesia belum efektif dalam menerapkan hukum terkait sistem *gacha* untuk melindungi pemain yang dapat merugi akibat transaksi menggunakan sistem tersebut. Sistem *gacha* masih beroperasi tanpa regulasi yang mengaturnya, sehingga di dalam *game online* yang beredar di Indonesia, sistem *gacha* dapat beroperasi tanpa batasan.

Saran

1. Transaksi jual beli virtual property menjadi fenomena baru yang muncul dan berkembang seiring dengan pertumbuhan industri *game online*. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia perlu membuat regulasi khusus yang mengatur aspek-aspek terkait virtual property dalam konteks *game online*. Regulasi ini harus secara tegas mengatasi isu-isu yang selama ini menjadi perdebatan di berbagai kalangan terutama dalam hal persyaratan sahnya perjanjian jual beli virtual property. Dengan mengeluarkan regulasi khusus terkait jual beli virtual property, diharapkan akan ada kejelasan mengenai keabsahan virtual property di kalangan pemain, pengembang, atau penyedia layanan *game online*.
2. Pemerintah Indonesia perlu menyadari dan mengatur sistem jual beli dalam game dengan sistem *gacha*. Kejelasan ini diharapkan dapat menghindarkan potensi konflik kepentingan antara pemain dan pihak pengembang atau penyedia layanan *game online*. Selain itu, dengan adanya regulasi yang mengatur virtual property secara spesifik, pemerintah juga dapat mengambil keuntungan, misalnya melalui penerapan pajak khusus pada *virtual property*. Khususnya, untuk menangani sengketa yang mungkin timbul dalam transaksi jual beli *virtual property*, perlu diatur secara khusus mekanisme penyelesaian sengketa alternatif sebagai solusi untuk mengantisipasi potensi masalah yang muncul.

Daftar Pustaka

- Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik*, Ctk. Pertama, Nusa Media, Bandung, 2017
- Ahmad Sarwat, *Fiqh Jual-beli*, Ctk. Pertama, Rumah Fiqh Indonesia, Jakarta, 2018
- Frieda Husni Hasbullah, *Hukum Kebendaan Perdata*, Hak-hak yang Memberi Kenikmatan, Ctk. Pertama, Ind-Hill-Co, Jakarta, 2005
- Hafidz Muftisany, *Hukum Jual Beli Online*, Ctk. Pertama, INTERA, Karanganyar, 2021
- Johny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Ctk. Keempat, Bayumedia, Surabaya, 2008
- Meliala Djaja S., *Perkembangan Hukum Perdata Tentang Benda Dan hukum Perikatan*, Nuansa Aulia, Bandung, 2015
- Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2015

- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana, Ctk. 14, 2019
- Simanjuntak P.N.H., *Hukum Perdata Indonesia*, Ctk. Pertama, Kencana, Jakarta, 2015
- Soerjono Soekamto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, 1986
- Ardhano Priatama, "Uang dan Peluang: Konsumsi Barang Virtual dalam Game RF *Online Indonesia*", *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Volume 5 Nomor 2, 2018
- Cynthia Angelia, "Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha", *Journal of Business and Economics Research*, Volume 2 Nomor 3, 2021
- Samuel M. dan Gregory P, "A Whale of a Tale: Gaming Disorder and Spending and Their Associations with Ad Watching in Role-Playing and Loot-Box Gaming", *Journal of Gambling Issues*, Volume 47, 2021
- Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti, & Titi Andriyani, "Pengaruh Kecanduan Game *Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game *Online*", *Jurnal Terapan Riset Akuntansi*, Volume 2 Nomor 2, 2018
- Apa Itu Gacha? Ini Asal Mula, Game Gacha, hingga Mekanismenya!, terdapat dalam https://www.gramedia.com/literasi/gacha/#Gacha_dalam_Game. Diakses pada 4 Januari 2024 pada 15.30 WIB
- David Meyer, FIFA Ultimate Team, terdapat dalam <https://fortune.com/2022/06/02/fifa-ultimate-team-fut-loot-box-ftcgambling-children/>. Diakses pada 24 Agustus 2023 pada 22.45 WIB.
- Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia, terdapat dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>. Diakses pada 4 Januari 2024 pada 15.17 WIB
- Michael Hangga, 5 Fakta Ibu Dapat Tagihan "Game *Online*" Rp 11 Juta, Anak Pakai Identitas Ayah hingga Curhat di Facebook, terdapat dalam <https://regional.kompas.com/read/2019/04/11/13120271/5-fakta-ibu-dapat-tagihan-game-online-rp-11-juta-anak-pakai-identitas-ayah?page=all>. Diakses pada 24 Agustus 2023 pada 22.09 WIB.