

## **PELANGGARAN PERJANJIAN LISENSI PENGGUNA MELALUI PRAKTIK *REAL MONEY TRADING* OLEH PEMAIN *GAME GTA V ONLINE***

**Bima Adi Putranto<sup>1</sup>, Miko Aditiya Suharto<sup>2</sup>**

Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur,

Email: <sup>1</sup>bimbimaap@gmail.com

<sup>2</sup> Miko.aditiya.ih@upnjatim.ac.id

### **Abstrak:**

Perjanjian sebagai bentuk pengikatan antar para pihak yang terkait dalam mewujudkan suatu tujuan yang saling menguntungkan bagi para pihak tersebut. Apabila dalam praktiknya terjadi sebuah pelanggaran tidak menjalankan hal yang diikatkan maka dapat menjadi permasalahan hukum yaitu wanprestasi. Hal tersebut mengakibatkan adanya kerugian bagi para pihak yang terlibat dalam pengikatan tersebut. Dengan tidak adanya pelanggaran maka perjanjian tersebut dapat dikatakan berhasil tanpa adanya gangguan ataupun masalah dalam praktiknya. Penelitian ini menggunakan pendekatan hukum normatif yang memuat mengenai norma-norma hukum. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemecahan isu hukum yang timbul dalam penelitian ini secara keilmuan hukum. Hasil dari penelitian ini menjelaskan mengenai tindakan para pengguna *game GTA V Online* yang melakukan tindakan praktik yang dilarang dalam perjanjian *Rockstar Games* selaku pemilik dari *game GTA V Online*. Apabila dikaitkan secara ilmu hukum, maka praktik yang dilakukan pengguna merupakan wanprestasi secara hukum. Adapun upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pemilik *game GTA V Online*. Penelitian ini juga menjelaskan mengenai perlindungan dalam transaksi secara elektronik di Indonesia.

**Kata Kunci:** *Hukum Perdata, Wanprestasi, Praktik Transaksi Secara Elektronik.*

### **Abstract:**

An agreement is a form of binding between the parties involved in realizing a mutually beneficial goal for the parties. If in practice there is a violation of not carrying out the things that are bound then it can become a legal problem, namely a breach of contract. This results in losses for the parties involved in the binding. In the absence of violations, the agreement can be said to be successful without any disruption or problems in practice. This research uses a normative legal approach which contains legal norms. This research aims to obtain solutions to legal issues that arise in this research using legal science. The results of this research explain the actions of *GTA V Online* game users who carry out practices that are prohibited in the *Rockstar Games* agreement as the owner of the *GTA V Online* game. If it is related to legal science, then the practice carried out by the user is a legal breach of contract. There are legal efforts that can be taken by the owner of the *GTA V Online* game. This research also explains protection in electronic transactions in Indonesia.

**Keywords:** *Civil Law, Default, Electronic Transaction Practices.*

## Pendahuluan

Internet merupakan jaringan telekomunikasi berskala besar yang menghubungkan orang-orang dan teknologi untuk melancarkan serta memudahkan komunikasi. Adapun manfaat lainnya yaitu sebagai alat untuk mendapatkan informasi secara umum dan menyeluruh secara cepat. Penggunaan dan akses internet dapat digunakan oleh semua kalangan dengan memiliki alat komunikasi seperti komputer, telepon genggam ataupun alat sejenisnya. Tentu saja dengan alat-alat tersebut juga dibutuhkannya jaringan internet untuk menghubungkan setiap alat komunikasi dengan alat komunikasi lainnya untuk menghubungkan orang-orang.

Berkembangnya internet dan teknologi di Indonesia, banyak masyarakat yang memaksimalkan internet tersebut untuk jual beli, bersosialisasi dan bertukar informasi. Hal ini memudahkan masyarakat Indonesia untuk melakukan transaksi atau pertukaran barang tanpa perlu bertemu atau kontak fisik dengan orang yang bersangkutan. Tentu saja, tindakan atau peristiwa tersebut bisa berdampak positif dan negatif sesuai dengan penggunaan internet oleh masyarakat di Indonesia. Adanya dampak dan perbuatan negatif membuat diperlukannya peraturan yang mengatur mengenai tindakan tersebut.<sup>1</sup> Keanekaragaman dan berbagai macam masyarakat Indonesia memiliki cara untuk memanfaatkan teknologi sebagai suatu pasar ekonomi dalam segi apapun. Tidak sedikit juga masyarakat Indonesia melakukan transaksi menggunakan media elektronik tertentu. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 menjelaskan mengenai penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik. Peraturan ini menjelaskan mengenai penggunaan media elektronik yang bijak dan berkekuatan hukum. Dijelaskan juga dalam peraturan ini mengenai sistem elektronik dan transaksi elektronik yang berkaitan dengan ekonomi digital di Indonesia.<sup>2</sup>

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengatur mengenai Informasi Sekaligus Transaksi Secara Elektronik. Pada pasal 1 ayat (2) menjelaskan transaksi merupakan tindakan hukum yang menggunakan komputer, jaringan, maupun alat elektronik lainnya dan saling menghubungkan satu sama lain.<sup>3</sup> Beberapa aplikasi yang tersedia di internet pasti akan selalu memiliki pengikatan perjanjian secara elektronik, hal ini diperlukan untuk menjadi peraturan bagi pemilik dan pengguna aplikasi tersebut. Tentu saja perjanjian tersebut harus memiliki dasar hukum yang mengatur sebagai dasar dibuatnya perjanjian yang mengikat bagi pemilik dan pengguna.<sup>4</sup> Perjanjian didasari dengan adanya asas *pacta sunt servanda* sebagai salah satu dari asas perjanjian. Asas ini memberikan pengikatan kepada para pihak yang menyepakatinya dan diharuskan untuk melaksanakan kewajibannya.<sup>5</sup> Hal ini mengacu kepada Kitab Undang-Undang Hukum Perdata pasal 1320 dan 1338 yang menjelaskan mengenai dasar hukum dari perjanjian.<sup>6</sup> Secara internasional terdapat ahli hukum yang menjelaskan mengenai *pacta sunt servanda* sebagai dasar hukum perikatan atau kontrak. Menurut ahli Belanda yaitu Hugo Grotius menjelaskan bahwa dasar dari adanya *pacta sunt servanda* terjadi secara alami bagi orang mengikatkan satu sama lain dan berlakunya perjanjian merupakan pengikatan sehingga

---

<sup>1</sup> Wibawanto, Alwan, *Penggunaan Internet Dalam Perpustakaan*, Jurnal Pustakaloka Kajian Informasi dan Perpustakaan, Vol. 10, No. 2, 2018, hal. 192

<sup>2</sup> Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

<sup>3</sup> Adiningsih, Sri, *Transformasi Ekonomi Berbasis Digital Di Indonesia Lahirnya Tren Baru Teknologi, Bisnis, Ekonomi, dan Kebijakan di Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019, hal. 43

<sup>4</sup> Amajihono, Kosmas Dohu, *Kekuatan Hukum Kontrak Elektronik*, Jurnal Panah Keadilan, Vol. 1, No. 2, 2022, hal. 130-131

<sup>5</sup> Y. Yunanto, *Hakikat Asas Pacta Sunt Servanda Dalam Sengketa Yang Dilandasi Perjanjian*, Law, Development and Justice Review, Vol. 2, No. 1, 2019, hal. 38

<sup>6</sup> Sinaga, Niru Anita, *Peranan Asas-Asas Hukum Perjanjian Dalam Mewujudkan Tujuan Perjanjian*, Jurnal Binamulia Hukum, Vol.7, No.2, 2018, hal. 108-112

para pihak sudah seharusnya saling percaya dan jujur.<sup>7</sup> Tentu saja dengan berlakunya perjanjian yang diikat oleh para pihak tetap harus memenuhi klausula-klausula yang sudah disetujui bersama oleh para pihak.<sup>8</sup>

Klausula dan kewajiban tersebut sering sekali ditemui dalam perjanjian lisensi *game online* di dunia. Peraturan dalam *game online* menjadi sebuah pengikatan dan syarat bagi para pemain untuk memainkan *game online* terkait. Pengikatan ini diterapkan oleh sebagian besar pengembang *game* atau pengembang *game online* untuk mewujudkan adanya perlindungan hukum agar tidak terjadinya sebuah pelanggaran yang dapat merugikan bagi pengembang *game* dan para pemain. Dibutuhkannya sebuah pengikatan atau perjanjian lisensi pengguna dalam sebuah *game online* untuk menjadi sebuah perlindungan dan pengikatan bagi para kedua pihak yaitu pengembang *game* dan para pemain. Perjanjian lisensi pengguna merupakan kesepakatan yang dibuat oleh pemilik atau pengembang dari lisensi terkait untuk mengatur mengenai hal-hal yang berhubungan dengan suatu objek yang dibuat oleh pemilik atau pengembang. Adanya pelanggaran yang dilakukan oleh para pemain dapat membuat pengembang *game* atau *developer game* untuk melakukan tindakan sanksi yang berbagai macam caranya. Suatu tindakan yang dimana dapat merugikan *game* tersebut maka pengembang *game* dapat untuk memblokir akun pemain ataupun membawanya kepada jalur hukum yang berlaku.

Perjanjian lisensi atau yang biasa sering ditemukan dalam sebuah *game* merupakan klausula baku yang dimana pihak pengguna dapat menggunakan, menginstal, dan menjalankan *game* terkait. Tentu saja hal ini dapat dilakukan apabila pemain telah menyetujui klausula baku yang dibuat oleh pengembang *game* atau *developer game*.<sup>9</sup> *Rockstar Games* adalah sebuah anak perusahaan dari *Take-Two Interactive* yang didirikan pada tahun 1998. Perusahaan *Rockstar Games* merupakan sebuah pengembang dan penerbit permainan video/*game* terkenal di seluruh dunia. Perusahaan ini dikenal oleh seluruh dunia karena telah menciptakan berbagai macam permainan video yang ikonik bagi para pemain *game* terutama di Indonesia. Dalam salah satu seri *game* yang diproduksi oleh *Rockstar Games* terdapat satu seri *game* yang paling banyak diminati oleh para pemain yaitu *GTA V Online*. Hadirnya *game GTA V Online* di Indonesia menjadi sebuah wadah bermain bagi orang-orang yang berminat untuk memainkannya.<sup>10</sup>

*Game* ini memiliki dua tipe permainan yaitu *singleplayer* dan *online multiplayer*. *Singleplayer* merupakan tipe permainan dimana pemain dapat memainkan permainan tersebut untuk dirinya sendiri dan memainkan sesuai dengan kreativitas pemain. Sementara *online multiplayer* merupakan tipe permainan dimana pemain dapat bertemu dengan pemain lain yang dihubungkan melalui jaringan internet untuk bermain bersama sesuai dengan ketentuan dan sistem yang dibuat serta dibatasi oleh pengembang *game* terkait. Tentu saja dengan hadirnya suatu wadah permainan baru memungkinkan terjadinya pelanggaran dan sengketa.<sup>11</sup> Tipe *online multiplayer* sering ditemukan suatu pelanggaran atau sengketa dalam para pemain. Tidak sedikit juga pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan para pemain untuk mendapatkan barang atau penghargaan dalam *game GTA V Online*. Pelanggaran ini juga merugikan pihak pengembang *game* karena memiliki berbagai macam dalam pelanggarannya

---

<sup>7</sup> Laszlo Kontler dan Mark Somos, *Trust and Happiness in the History of European Political Thought*, Published by Brill, 2017, hal. 76-77

<sup>8</sup> Amin, Siti Nur Azizah Ma'ruf, *Buku Ajar Hukum Perjanjian*, Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023, hal. 88

<sup>9</sup> Lovelly Dwina Dahen, Afnan Rasyid, *Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Game Online Terhadap Pihak Ketiga Sebagai Pembuat Program Modifikasi*, Eksekusi: Journal Of Law, Vol. 1, No. 2, 2019, hal. 160

<sup>10</sup> *Rockstar Games, Grand Theft Auto V*, <https://www.rockstargames.com/gta-v>, diakses pada Senin, 11 Desember 2023 Pukul 19.02 WIB.

<sup>11</sup> *Steam Community*, <https://steamcommunity.com/discussions/forum/1/3937895474114589569/>, diakses pada Selasa, 12 Desember 2023, Pukul 14.25 WIB

seperti penggunaan *software* ilegal, pemanfaatan kesalahan sistem *game*, dan transaksi diluar pengawasan atau sepengetahuan pengembang *game*.

Ketiga pelanggaran tersebut, sering ditemukan suatu pelanggaran yaitu pada transaksi diluar pengawasan atau sepengetahuan pengembang *game*. Transaksi diluar pengawasan dan sepengetahuan ini merugikan bagi pengembang karena secara tidak langsung telah melanggar perjanjian lisensi pengguna.<sup>12</sup> Akibat hal tersebut, pelanggaran yang dilakukan oleh pemain telah melanggar mengenai klausula perjanjian lisensi yang telah ditetapkan oleh *Rockstar Games*. Praktikanya, sebagian besar masyarakat Indonesia juga sering ditemukan melakukan transaksi dengan mata uang rupiah dan digunakan untuk membeli suatu uang atau barang *virtual* didalam *game* atau yang dapat disebut dengan *real money trading*. Dalam beberapa *game* hal tersebut diizinkan seperti contoh pada permainan *Counter Strike*, *Player Unknown's Battleground* dan *Dota 2*. Transaksi dapat dinyatakan sah apabila sesuai dengan peraturan atau perjanjian lisensi yang dibuat oleh pengembang atau *developer game*. Akibat praktik tersebut, terjadinya wanprestasi yang dilakukan oleh pemain hingga *developer game GTA V Online* mengalami kerugian atas pemanfaatan cela tersebut.

### Metode Penelitian

Penulis dalam melakukan penulisan artikel ilmiah ini, menggunakan Jenis penelitian yaitu penelitian yuridis normatif. Penelitian yuridis normative yaitu dengan menggunakan keilmuan hukum sebagai acuan untuk menemukan kebenaran dari sisi norma dan hukum positif Indonesia. Dalam penelitian yuridis normatif ini didasarkan pada bahan hukum primer dan sekunder yang mengarah pada setiap norma yang dimuat dalam perundang-undangan. Pada proses pemecahan persoalan yang ada dalam topik artikel ilmiah ini dengan menggunakan pendekatan perundang undangan (*statute approach*) serta pendekatan konseptual (*conceptual approach*) sehingga dapat mengetahui mengetahui keabsahan praktik *real money trading* yang dilakukan oleh pemain *GTA V Online* di Indonesia berdasarkan perjanjian lisensi *Rockstar Games*. Data ini ditemukan dari buku, artikel, dan bahan bacaan lainnya yang relevan dengan penelitian guna memperdalam subjek serta objek penelitian.

### Pembahasan Dan Hasil Pembahasan

#### Praktik *Real Money Trading* Oleh Pemain *Game GTA V Online* di Indonesia

Transaksi merupakan kegiatan atau proses pengalihan/pertukaran sesuatu yang ditujukan ke salah satu pihak lainnya. Dalam konteks keuangan, transaksi melibatkan pertukaran/pengalihan uang dengan barang yang dilakukan oleh dua belah pihak. Transaksi dapat berupa pembelian, penjualan dan peminjaman. Kegiatan ini termasuk ke dalam aktivitas ekonomi dan bisnis.<sup>13</sup> Adapun juga transaksi yang melewati alat elektronik atau bisa disebut sebagai transaksi digital. Kegiatan transaksi digital ini dilakukan melalui jaringan komputer dan internet. Hal ini mencakup berbagai jenis pembayaran, penjualan dan peminjaman yang digunakan secara digital.<sup>14</sup> Transaksi digital mencakupi pembayaran seperti menggunakan kartu debit atau kredit secara online. Pembayaran tersebut menggunakan uang yang terdapat pada kartu tersebut dengan melakukan transfer antar rekening bank atau aplikasi yang memiliki fitur pembayaran. Pembayaran tersebut dapat menggunakan fasilitas alat elektronik seperti telepon genggam dan komputer dengan bantuan koneksi internet.

---

<sup>12</sup> Dhanandjaya, Putu Bagus Gandiwa, *Penyalahgunaan Benda Virtual dalam Permainan Game Online di Indonesia*, Jurnal Konstruksi Hukum, Vol. 3, No. 3, 2022, hal. 570-571

<sup>13</sup> Yapiter Marpi, *Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Atas Keabsahan Kontrak Elektronik Dalam Transaksi E-Commerce*, Tasikmalaya : PT. Zona Media Mandiri, 2020, hal. 94

<sup>14</sup> Ibid, hal. 179

Dengan adanya transaksi digital, pengguna mendapatkan banyak keuntungan seperti kemudahan akses pembayaran, fleksibilitas dan hemat waktu.<sup>15</sup>

Penulis telah mengamati kegiatan transaksi tersebut juga berlaku pada dunia video permainan atau *game* pada saat ini. Kemudahan dalam bertransaksi membantu pengguna untuk melakukan pembayaran pada video permainan atau *game*. Pengguna pada kegiatan ini melakukan pembelian video permainan pada masing-masing penerbit *game* atau kepada toko-toko yang bekerja sama dengan penerbit *game* terkait. Pengguna dapat memiliki akses pada penggunaan *game* tersebut seperti menyimpan akses permainan pada akun pribadi pemain, menginstalasi *game*, dan menghapus *game* dari perangkat elektronik mereka. Hal ini berkaitan dengan kegiatan yang terjadi pada *game Grand Theft Auto V* oleh pengguna atau pemain di Indonesia. penelitian ini membahas mengenai transaksi yang terdapat pada *game Grand Theft Auto V* yang selanjutnya disebut sebagai *GTA V* merupakan video permainan petualangan yang hadir pada dunia pada tahun 2013. Permainan ini dirilis oleh perusahaan Rockstar Games yang merupakan salah satu perusahaan besar pada dunia permainan fiksi atau video game. Permainan ini telah memecahkan rekor di dunia industri game serta menjadi salah satu hiburan bagi masyarakat dalam kesehariannya. Game ini telah menghasilkan 800 juta dolar amerika serikat pada hari pertama rilis dan mendapatkan 1 miliar dolar amerika serikat pada hari ketiga setelah perilis game ini. Pada bulan april 2018, game ini telah mendapatkan penghasilan dari penjualan hingga 6 miliar dolar amerika serikat di seluruh dunia.

Permainan ini berlatar belakang mengenai negara Amerika Serikat pada bagian California dengan sebutan negara bagian fiksi yaitu San Andreas. Permainan ini menggambarkan mengenai warga lokal fiksi yang dijalankan oleh para pemain dengan modifikasi bentuk karakter yang dibentuk oleh para pemain *GTA V*. Pemain dapat menjalankan karakter yang dibuatnya lalu berjalan-jalan mengelilingi kota dan mengikuti petunjuk ataupun fitur yang telah disediakan didalam game tersebut. *GTA V* memiliki dua opsi permainan yang dimana pada opsi pertama yaitu singleplayer dan multiplayer. Pada singleplayer, pemain dapat memainkan cerita petualangan *GTA V* yang diberikan Rockstar Games dengan berbagai macam tugas dan misi yang diberikannya. Lalu pada opsi multiplayer merupakan opsi dimana para pemain dari seluruh dunia dapat bermain bersama pada sesi yang sama dengan jaringan internet. Pada satu sesi tersebut dapat berisi hingga 30 pemain yang nantinya mereka dapat menjalankan tugas dan misi bersama sesuai fitur yang diberikan oleh Rockstar Games kepada para pemainnya. Adapun aplikasi tambahan seperti *Five Modification* yang bekerja sama dengan Rockstar Games. *Five Modification* yang selanjutnya disebut sebagai *FiveM* memiliki layanan bermain secara multiplayer dengan tambahan beberapa modification atau mod yang digunakan untuk menambah beberapa tambahan barang virtual, benda virtual dan fitur-fitur tambahan. Pada *FiveM* memberikan layanan server yang dapat dimainkan oleh banyak pemain dan server-server tersebut dipegang oleh berbagai macam orang dari seluruh dunia yang bekerja sama dengan pemilik *FiveM*.

Rockstar Games selaku pemilik *game Grand Theft Auto V Online* yang selanjutnya disebut *GTA V Online* pada dasarnya memiliki barang dan uang virtual sebagai alat penunjang dalam permainan. Pada permainannya, barang dan uang virtual dapat diperoleh melalui fitur dan cerita yang diberikan oleh game tersebut. Pemain harus berusaha menyelesaikan fitur dan cerita agar bisa mendapatkan barang dan virtual yang diinginkan. Tetapi ada beberapa barang virtual yang tidak bisa didapatkan melalui fitur dan cerita yang diberikan oleh Rockstar Games. Pada hal ini Rockstar Games memberikan opsi beberapa paket fitur tambahan pada opsi multiplayer untuk para pemain game *GTA V Online* yang berupa seperti

---

<sup>15</sup> Mulyani Zulaeha, *Hukum Transaksi Elektronik Di Indonesia*, Bandung : Nusa Media, 2019, hal. 36

misi tambahan, uang virtual, barang virtual, properti, penghargaan, skor pengalaman, kostum, aksesoris peralatan dan aksesoris kendaraan. Pada paket tersebut, *Rockstar Games* menjual paket-paket tersebut yang dapat dibeli oleh para pemain di website resmi *Rockstar Games* atau dapat ditemukan pada toko-toko yang bekerja sama seperti *Steam*. Pemain dapat membeli secara resmi paket-paket tersebut kepada pemilik game atau toko yang bekerja sama dengan perusahaan *Rockstar Games* dengan harga yang telah tercantum.

*Real Money Trading* atau *RMT* merupakan praktik dimana pemain dalam video permainan yang mereka mainkan seperti *game online* diikuti dengan kegiatan memperoleh, menjual dan penukaran barang virtual atau uang virtual. Pada tahap ini pemain dapat melakukan transaksi seperti pada umumnya, hanya saja transaksi ini meliputi objek virtual dengan objek nyata. Transaksi pada *game online* meliputi seperti kegiatan jual, beli, penukaran barang dan uang virtual. Pada kegiatan transaksi di *game online* bertujuan untuk memenuhi keadaan dimana pemain membutuhkan objek virtual ataupun dengan objek nyata.<sup>16</sup> Kegiatan *Real Money Trading* menjadi lahan bagi para pemain *game online* yang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Hal ini memiliki kesamaan dengan keadaan dimana masyarakat melakukan perdagangan di dunia nyata seperti di pasar ataupun toko.<sup>17</sup> Hanya saja pada praktiknya, kegiatan *Real Money Trading* dilakukan dengan menggunakan fitur transaksi yang ada pada akun *game* pribadi para pemain ataupun fitur yang diberikan didalam *game*. Pemain dapat memasang harga sesuai dengan tingkat kesulitan dari barang atau uang virtual yang didapatkan didalam *game online*. Pemasangan harga tersebut sama seperti halnya berdagang pada dunia nyata dengan melakukan negosiasi ataupun dengan memberikan uang tanda jadi sebagai bukti kepercayaan dalam pembelian.

Pada kegiatan transaksi ini, tidak sedikit pemain yang melakukan praktik *Real Money Trading* karena pemain bisa mendapatkan barang atau uang virtual hanya dengan membeli kepada pemain lainnya yang menjual barang atau uang virtual tersebut. Pembeli pada praktik ini memiliki keuntungan yaitu mendapatkan barang atau uang virtual yang mereka butuhkan. Beraneka macam hasil dari pembelian yang dilakukan pembeli untuk memenuhi kebutuhan mereka didalam *game online* yang mereka mainkan. Beberapa pemain yang menjadi pembeli melakukan pembelian barang atau uang virtual ini dikarenakan beberapa dari mereka tidak memiliki waktu untuk mencari barang atau uang virtual tersebut didalam *game online*. Dengan cara ini, pembeli dapat mendapatkan barang atau uang virtual yang mereka butuhkan dengan jangka waktu yang lebih pendek dan instan.

Adapun beberapa *game online* melarang adanya praktik *Real Money Trading* karena berbagai alasan yang dikeluarkan oleh pemilik *game online* dalam aspek hukum, kenyamanan bermain dan pengalaman bermain para pemain. Beberapa alasan tersebut meliputi dalam aspek hukum seperti adanya penipuan, peretasan akun pemain dan pengaruh dalam sistem keuangan didalam *game online*. Penipuan dapat berbagai macam cara yang dilakukan oleh pemain demi mendapatkan keuntungan dengan cepat. Pada kenyamanan dan pengalaman bermain dapat berdampak pada kebiasaan pemain yang menjadi instan akibat adanya pendapatan produk virtual bisa didapatkan dengan mudah hanya dengan membeli produk-produk tersebut dengan mata uang asli. Hal ini juga berdampak pada permainan ekonomi didalam *game online GTA V* yang tidak menjadi stabil dan terjadinya kesenjangan didalam *game* tersebut. Praktik *Real Money Trading* sering ditemukan dalam permainan *game GTA V Online* yang dimana penjual menawarkan beberapa produk virtual yang dimilikinya. Produk virtual yang dimiliki oleh pemain meliputi seperti properti, kendaraan, aksesoris, penghargaan, skor pengalaman dan uang virtual yang terdapat pada *game GTA V Online*.

---

<sup>16</sup> Yilin Wang, Sha Zhao, Shiwei Zhao, Runze Wu, Yuhong Xu, Jianrong Tao, Tangjie Lv, Shijian Li, Zhipeng Hu dan Gang Pan, *PU-Detector: A PU Learning-based Framework for Real Money Trading Detection in MMORPG*, ACM Journal, Vol. 18. No. 4, 2024, hal. 3

<sup>17</sup> Ibid, hal. 5

Pemain dalam permainannya membutuhkan produk virtual tersebut yang digunakan untuk menunjang permainan pada dalam *game GTA V Online*.

Pemain selaku penjual memiliki berbagai macam cara pada penjualan produk virtual di *Grand Theft Auto V*. Terdapat penjual yang menjual produk virtual dengan memanfaatkan kesalahan sistem dalam *game*. Kesalahan sistem ini membuat pemain dapat menduplikasi dan mendapatkan barang tertentu dengan gratis tanpa perlu mengikuti misi atau cerita yang telah disediakan. Pada kesempatan tersebut, pemain yang mengetahui kesalahan sistem tersebut menjual hasil dari duplikasi atau pendapatan barang secara gratis melalui kesalahan sistem dalam *game*. Kesalahan sistem dalam *game* dibutuhkannya cela-cela tertentu yang terkadang tidak bisa dituliskan secara teori, tetapi membutuhkan ketepatan waktu dan keberuntungan dalam memperolehnya. Dalam kejadian tersebut, penjual dapat dikatakan menjual produk-produk virtual yang tidak murni dari sistem yang seharusnya telah dibentuk oleh *Rockstar Games*. Hasil analisa yang ditemukan terdapat pada perubahan dari adanya perdagangan yang dilakukan antar pemain dapat berdampak pada *game online* apabila terjadinya sengketa. Terjadinya sengketa dalam *game online* berdampak pada nama dan pemilik *game online* apabila sengketa tersebut sampai naik ke dalam berita. Hal ini juga berdampak pada kebiasaan bermain para pemain yang menemukan jalan pintas hanya untuk memperkaya inventaris akun pemain dengan instan. Pemain hanya perlu mencari pemain yang menjual produk-produk virtual lalu pemain yang selaku pembeli hanya perlu melakukan negosiasi antar kedua belah pihak yang nantinya akan menuju kepada proses pembayaran.

Regulasi hukum mengenai praktik *Real Money Trading* di Indonesia belum diatur secara khusus terhadap kegiatan ini dalam hukum keperdataan. Namun, apabila dilihat secara umum, kegiatan ini menggambarkan mengenai transaksi secara elektronik atau digital. Transaksi secara elektronik atau digital diatur dalam beberapa peraturan hukum Indonesia salah satunya yaitu Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Apabila dilihat dari sudut pandang mengenai transaksi elektronik, *Real Money Trading* merupakan kegiatan praktik yang sah secara hukum. Dalam praktiknya, perdagangan yang dilakukan antar pemain menggunakan alat elektronik dan jaringan internet yang telah mereka gunakan sesuai dengan penjelasan pada UU ITE mengenai transaksi elektronik. Tetapi perlu adanya pengecekan oleh para pemain pada perjanjian *game* terkait yang telah disediakan oleh pemilik *game online* agar tidak terjadinya pelanggaran atau sengketa yang timbul akibat praktik *Real Money Trading* oleh para pemain.

Keabsahan mengenai *Real Money Trading* juga memerlukan izin dan kesepakatan antar pengguna ataupun pemilik *game online* terkait. Apabila dilihat dari sudut pandang perizinan, maka perlu untuk mencari tahu mengenai syarat dan ketentuan atau perjanjian penggunaan aplikasi *game online* tersebut. Dalam syarat dan ketentuan tersebut perlu adanya pengesahan antar pihak yang menyetujuinya. Hal ini berkaitan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata pasal 1320 tentang syarat sah perjanjian. Dalam pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menjelaskan mengenai adanya kesepakatan, kecakapan, suatu hal dan hal yang tidak terlarang. Pada syarat kesepakatan, perlu adanya persetujuan antara pemilik *game online* dengan para pengguna atau pemainnya mengenai adanya *Real Money Trading* karena pada praktik ini berkaitan dengan hal perdagangan yang dimana perdagangan ini perlu adanya persetujuan oleh pemilik *game online* karena berpotensi menjadi persaingan perdagangan antara lapak dagang yang dimiliki oleh *game online*.

Keabsahan *Real Money Trading* sebagai kegiatan transaksi secara virtual dan elektronik pada hukum perdata di Indonesia merupakan kegiatan yang sah serta diperbolehkan secara hukum selama tidak melanggar hukum atau peraturan lainnya di Indonesia. Apabila dilihat dari sudut pandang hukum Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 atau yang dapat disebut UU ITE dalam bagian ketentuan

umum pasal 1 ayat 2 yang menjelaskan mengenai transaksi elektronik maka kegiatan *Real Money Trading* dapat dinyatakan sah secara hukum karena praktik ini berkaitan dengan transaksi yang berbasis secara virtual, elektronik dan digital. Pada *game GTA V Online* juga telah menyediakan penjualan secara resmi yang telah disediakan oleh *Rockstar Games* dan *Steam* sebagai toko yang bekerja sama. Apabila dikaitkan dengan pada kasus penelitian ini, *game GTA V Online* hanya menyediakan transaksi secara resmi yang hanya bisa didapatkan melalui pembelian secara resmi melewati *Rockstar Games* dan *Steam* sebagai toko yang bekerja sama. *GTA V Online* tidak menyediakan fitur transaksi antar para pemain dengan pemain lainnya dan apabila ditemukan transaksi antar para pemain maka transaksi tersebut dapat dinyatakan tidak sah karena adanya penggunaan kesalahan sistem dan penggunaan aplikasi pendamping yang telah dilarang oleh pemilik *game GTA V Online*. Maka pada *game GTA V Online*, praktik *Real Money Trading* merupakan praktik transaksi yang tidak diperbolehkan karena telah menyalahgunakan sistem serta menggunakan aplikasi pendamping yang dilarang oleh pemilik tanpa sepengetahuan pemilik untuk mendapatkan keuntungan dan dapat merugikan pemain lainnya.

Pada klausula yang dikeluarkan oleh *FiveM*, penulis telah menganalisis dan menemukan bahwa peraturan yang dibuat oleh *FiveM* merupakan peraturan yang dibuat dengan tunduk kepada perjanjian lisensi pengguna yang dibuat oleh *Rockstar Games*. Pada hal ini, apabila pihak *FiveM* beserta pemilik hak atas server kustom menemukan pengguna yang melakukan kegiatan praktik *Real Money Trading* seperti yang telah dijelaskan pada ayat (2) klausula diatas, maka pihak *FiveM* dan lainnya yang bersangkutan dapat menindak sesuai pada klausula *no transfer*/larangan transfer pada perjanjian lisensi pengguna *Rockstar Games*. Pemain telah melakukan pelanggaran dan tidak menjalankan prestasi atas hukum perikatan atau perjanjian. Pemain melakukan tindakan wanprestasi yang tidak memenuhi salah satu persyaratan dalam syarat sah perjanjian pada pasal 1320 dan 1338 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Tindakan pelanggaran perjanjian dan wanprestasi ini berlandaskan perjanjian *game GTA V Online* yang telah dilanggar dalam klausula *non-redeemable*/tidak dapat ditukarkan, *no transfer*/larangan transaksi dan *commercial exploitation*/eksploitasi. Pemain pada praktiknya telah melakukan kegiatan transaksi atau *Real Money Trading* yang telah dilarang pada klausula perjanjian *game GTA V Online* dan dapat dinyatakan bahwa pemain yang telah melakukan praktik *Real Money Trading* merupakan tindakan wanprestasi.

### **Upaya Hukum Yang Dapat Dilakukan Developer *Gta V Online* Ketika Menerima Kerugian Akibat Transaksi *Real Money Trading* Yang Dilakukan Oleh Para Pemain *Gta V Online***

Kerugian yang dialami pemilik atau *developer GTA V Online* yaitu berkurangnya peminat dan pemain pada *game* ini akibat adanya sanksi-sanksi yang diberikan kepada mereka yang telah melanggar perjanjian pada *game* ini sehingga terdapat juga kerugian immateril yang dialami oleh pihak server. Adapun kerugian yang dialami oleh pihak server yaitu secara kultural dalam komunitas seperti gaya kerja sama dan proses dalam permainan yang menjadi berubah dan rusak karena adanya gaya permainan secara instan. Akibat gaya bermain secara instan membuat para pemain lainnya menjadi ketergantungan antar satu sama lain. Para penyedia dan penjual uang atau barang virtual ini menargetkan kepada para pemain-pemain baru yang sedang memulai memainkan *game GTA V Online* untuk pertama kalinya. Pemain baru akan merasa dipermudah dengan adanya praktik *Real Money Trading* karena bisa mendapatkan barang dengan mudah dan instan hanya dengan membeli menggunakan mata uang asli. Pada praktiknya, para penjual yang melakukan penjualan untuk praktik *Real Money Trading* telah melakukan transaksi yang dilarang oleh *Developer GTA V Online*. Para penjual bersifat acuh dan tidak peduli ketika mendapatkan hasil dari praktik *Real Money Trading* serta menghalalkan segala cara agar transaksi yang mereka lakukan menjadi berhasil dan mendapatkan penghasilan. *Developer game GTA V Online* telah mengalami

kerugian dalam bentuk materil maupun immateril. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan hukum perdata Indonesia pada pasal 1320 dan 1338 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Kerugian tersebut diakibatkan oleh pemain-pemain yang menginginkan gaya bermain dengan cara instan agar bisa mendapatkan uang atau barang virtual secara cepat dan para penjual cenderung bersikap menghalalkan segala cara meskipun cara tersebut telah melanggar perjanjian dan tidak memenuhi klausula yang telah disepakati oleh para pemain pada awal instalasi dan pembelian *game GTA V Online*. *Developer GTA V Online* pada kasus ini mengalami kerugian yang berbagai macam mulai dari uang dan budaya bermain.

Upaya hukum perdata secara litigasi merupakan proses penyelesaian sengketa melalui pengadilan yang melibatkan beberapa tahapan formal. Upaya hukum perdata secara litigasi menurut para ahli mencakup berbagai pandangan yang menekankan prosedur dan prinsip dasar dalam penyelesaian sengketa perdata melalui pengadilan.<sup>18</sup> Retno Wulan Sari berpendapat bahwa litigasi adalah sarana penyelesaian sengketa yang formal dan institusional, yang memungkinkan pihak-pihak yang bersengketa untuk memperoleh keadilan melalui mekanisme pengadilan. Proses litigasi mencakup berbagai tahapan yang harus diikuti oleh para pihak, termasuk penyampaian gugatan, jawaban tergugat, pembuktian, dan putusan hakim. Keunggulan litigasi terletak pada legitimasi dan otoritas pengadilan dalam menyelesaikan sengketa dan menegakkan hukum.<sup>19</sup>

Dalam kasus *Real Money Trading* dalam *game Grand Theft Auto V Online* terdapat sedikit kasus persengketaan dalam kasus perdata yang dimasukkan kedalam pengadilan. Hal ini dikarenakan tidak sebandingnya biaya yang dikeluarkan apabila permasalahan mengenai *Real Money Trading* dibawa kedalam pengadilan. Tidak hanya biaya tetapi juga tenaga yang dikeluarkan untuk menuntut semua pemain yang pernah terlibat dalam kasus *Real Money Trading*. Alasan lain mengapa server yang dikelola oleh Satrio Ali Rofiq tidak menuntut kedalam pengadilan karena adanya beberapa pemain yang belum cakap dalam hukum atau masih dibawah umur. *Developer* pada hal ini juga berhak apabila ingin menuntut secara perdata dalam pengadilan dengan hukum acara perdata di Indonesia. Pihak server hanya perlu untuk mengikuti prosedur dalam pengadilan perdata apabila dibutuhkannya penuntutan dalam hukum perdata dengan memberikan dasar hukum keperdataan dalam perjanjian.

Upaya hukum juga dapat dilakukan dengan Non-Litigasi yaitu penyelesaian sengketa diluar pengadilan. Penyelesaian sengketa Non-Litigasi dapat berupa negoisasi, mediasi, hingga arbitrase. Dalam hal ini *developer* melakukan pemblokiran akun pengguna untuk sementara sampai pihak server mendapatkan kejelasan dalam tindakan yang telah mereka lakukan. Pada penjelasan yang diberikan oleh pemain akan diproses oleh para administrator server untuk menyesuaikan dengan bukti melewati sistem server apakah kegiatan mereka dapat dicurigai telah melakukan pelanggaran atau kesalahan dalam pengecekan sistem. Metode ini selalu digunakan pada setiap server di Indonesia sebagai tahapan pertama sebagai cara yang efektif dalam penindakan oleh pihak server. Pada metode selanjutnya yaitu adanya pemblokiran secara permanen dengan cara pembuktian yang valid melalui sistem server dan bukti percakapan virtual yang dilakukan oleh pemain. Metode ini digunakan oleh pihak server untuk menindak secara cepat dengan bukti yang kuat agar meminimalisir pemain yang menjual atau membeli barang virtual yang berkaitan dengan server tersebut. Bukti dalam metode ini dapat menjadi sangat kuat apabila ditemukannya transaksi yang bernominal tinggi dan bukti adanya toko penjual yang menyediakan pilihan penjualan barang virtual. Pada

---

<sup>18</sup> Zainal Asikin, *Hukum Acara Perdata di Indonesia*, Jakarta: Prenadamedia Group Kencana, 2018, hal. 1-2

<sup>19</sup> Retno Wulan S., Iskandar O., *Hukum Acara Perdata Dalam Teori dan Praktik*, Bandung: Alumnus, 2005, hal. 1-2

metode ini pihak server dapat membuka akun pemain kembali agar tidak terblokir dengan persyaratan yang diberikan oleh pemilik server.

Berdasarkan upaya hukum diatas, pihak server telah menerapkan dan menegakkan peraturan perjanjian yang dikeluarkan oleh *Rockstar Games* pada *Grand Theft Auto V Online* dan server *FiveModification* yang bekerja sama dengan *Grand Theft Auto V Online*. Developer server pada hal ini menerapkan peraturan dan perjanjian *Rockstar Games* terhadap *game Grand Theft Auto V Online* pada klausula *non-redeemable*/tidak dapat ditukarkan, *no transfer*/larangan transaksi dan *commercial exploitation*/eksploitasi komersial. Penindakan yang dilakukan oleh pihak server telah sesuai secara hukum dan merupakan cara yang bijak dalam menindak. Pihak server pada hal ini memiliki dua tahapan secara hukum yaitu litigasi dan non-litigasi. Pihak server dapat menindak sesuai hukum yang berlaku di Indonesia dengan cara yang telah tersedia dalam hukum acara perdata Indonesia. Segala upaya hukum yang dilakukan oleh pihak server berlandaskan dengan hukum Indonesia yang berlaku seperti Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang mengatur mengenai transaksi secara elektronik dengan media elektronik yang berkaitan dengan praktik *Real Money Trading* dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata pada pasal 1320 dan 1338 yang menjelaskan mengenai syarat sah perjanjian dan pengikatan perjanjian yang menjadi undang-undang baru bagi mereka yang menyepakatinya.

## Penutup

Pemain yang melakukan pelanggaran akibat praktik tersebut telah melakukan pelanggaran secara hukum. Hal tersebut merupakan Tindakan wanprestasi yang tidak memenuhi salah satu persyaratan dalam syarat sah perjanjian pada pasal 1320 dan 1338 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Pelanggaran perjanjian dan wanprestasi ini berlandaskan atas perjanjian yang telah diikatkan oleh *Developer Game GTA V Online* dengan para pemain. Pelanggaran tersebut telah mencakup klausula *non-redeemable*/tidak dapat ditukarkan, *no transfer*/larangan transaksi dan *commercial exploitation*/eksploitasi pada perjanjian *Game GTA V Online*. *Developer game GTA V Online* telah mengalami kerugian dalam bentuk materil dan immaterial. Kerugian ini muncul dari kegiatan transaksi *TRA Trading* yang dilakukan oleh para pemain karena menginginkan gaya permainan dengan instan agar bisa mendapatkan barang virtual dengan cepat dan mudah. Kerugian ini berakibat kepada *Developer GTA V Online* yang dimana mereka tidak mendapatkan penghasilan secara penuh dan budaya bermain yang berubah kearah negatif. Pihak *Developer GTA V Online* telah menerapkan dan menegakkan peraturan dari perjanjian yang dikeluarkan oleh *Rockstar Games* pada *game GTA V Online* dan server *FiveModification* selaku server *online* yang bekerja sama dengan *GTA V Online*. Segala tindakan hukum yang dilakukan oleh *Developer GTA V Online* disesuaikan dengan hukum yang berlaku seperti Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata pasal 1320 dan 1338.

Berdasarkan penelitian diatas, maka peneliti merekomendasikan agar *Developer game GTA V Online* dapat sesegara mungkin untuk melacak dan mengidentifikasi toko-toko illegal yang berakibat dapat merugikan *game* tersebut agar para pemain ataupun pengguna tidak membeli barang secara illegal dan berakibat melakukan pelanggaran secara hukum. Juga adanya Pembenaan dan penambahan regulasi transaksi secara elektronik atau virtual baru sebagai peraturan tambahan di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Abdul Wahid, dkk, *Serba-Serbi Memahami Hukum Perjanjian Di Indonesia*, Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2022
- Adiningsih, Sri, *Transformasi Ekonomi Berbasis Digital Di Indonesia Lahirnya Tren Baru Teknologi, Bisnis, Ekonomi, dan Kebijakan di Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019
- Ahmadi Miru, Sakka Pati, *Hukum Perjanjian Penjelasan Makna Pasal-Pasal Perjanjian Bernama Dalam KUH Perdata (BW)*, Jakarta: Sinar Grafika, 2020
- Amaliya, Lia, *Hukum Perikatan*, Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2022
- Amin, Siti Nur Azizah Ma'ruf, *Buku Ajar Hukum Perjanjian*, Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023
- Danrivanto Budhijanto, *Revolusi Cyberlaw Indonesia*, Bandung: Refika Aditama, 2017
- David M.L, *Klausula Baku: Paradoks Dalam Penegakan Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2019
- Herniati, Sri Lin Hartini, *Sengketa Bisnis Dan Proses Penyelesaiannya Melalui Jalur Non Litigasi*, Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019
- Svinarky, *Bagian Penting Yang Perlu Diketahui Dalam Hukum Acara Perdata di Indonesia*, Bata : CV. Batam Publisher, 2019
- Karjono, *Perjanjian Lisensi Pengalihan Hak Cipta Program Komputer Transaksi Elektronik*, Jakarta: Penerbit Alumni, 2023
- M. Yahya Harahap, *Ruang Lingkup Permasalahan Eksekusi Bidang Perdata*, Jakarta : Sinar Grafika, 2023
- Amajihono, Kosmas Dohu, *Kekuatan Hukum Kontrak Elektronik*, Jurnal Panah Keadilan, Vol. 1, No. 2, 2022. DOI: <https://doi.org/10.57094/jpk.v1i2.458>
- Anastasya P., Muhammad F., Rimba S., *Aspek Hukum Kebendaan Virtual Property dalam Real Money Trading Ditinjau dari Buku II KUHPerdata dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak*, Bandung Conference Series: Law Studies, Vol. 2, No.1, 2022. DOI: <https://doi.org/10.29313/bcsls.v2i1.905>
- Chika Ariadhita Salzabilla, Puti Priyana, *Wanprestasi dan Akibatnya Dalam Pelaksanaan Perjanjian Baku*, Jurnal Humaniora Ilmu Sosial, Ekonomi dan Hukum, Vol. 7, No. 1, 2023. DOI: <https://doi.org/10.30601/humaniora.v7i1.3540>
- Devi Kumalasari, Dwi Wachidiyah Ningsih, *Syarat Sahnya perjanjian Tentang Cakap Bertindak Dalam Hukum Menurut Pasal 1320 Ayat (2) K.U.H.Perdata*, Jurnal Pro Hukum: Jurnal Penelitian Bidang Hukum Universitas Gresik, Vol.7, No.2, 2018. DOI: <https://doi.org/10.55129/jph.v7i2.725>
- Dewa Gde Rudy, I Dewa Ayu Dwi Mayasari, *Kekuatan Mengikat Klausula Arbitrase dalam Kontrak Bisnis dari Perspektif Hukum Perjanjian*, Udayana Master Law Journal, Vol. 11, No. 2, 2022. DOI: 10.24843/JMHU.2022.v11.i02.