

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

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

---

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

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

---

<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

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 para pihak sudah seharusnya saling percaya dan jujur.<sup>7</sup> Tentu saja dengan berlakunya perjanjian yang diikatkan 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

---

<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

<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

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

---

<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

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 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

---

<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

pengguna.<sup>12</sup> Akibat hal tersebut, pelanggaran yang dilakukan oleh pemain telah melanggar mengenai klausula perjanjian lisensi yang telah ditetapkan oleh *Rockstar Games*.

Praktiknya, 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.

Berdasarkan latar belakang di atas, pelanggaran perjanjian lisensi pengguna melalui praktik *real money trading* oleh pemain *game GTA V Online* tidak sesuai dengan perjanjian lisensi yang telah disepakati para pemain di Indonesia. Alasan-alasan tersebut yang mendukung penulis untuk menulis skripsi dengan judul **“Pelanggaran Perjanjian Lisensi Pengguna Melalui Praktik Real Money Trading Oleh Pemain Game GTA V Online”**.

---

<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

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana keabsahan praktik *real money trading* yang dilakukan oleh pemain *GTA V Online* di Indonesia berdasarkan perjanjian lisensi *Rockstar Games*?
2. Apa 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*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keabsahan praktik *real money trading* yang dilakukan oleh pemain *GTA V Online* di Indonesia berdasarkan perjanjian lisensi *Rockstar Games*.
2. Untuk mengetahui upaya hukum yang dapat dilakukan *developer GTA V Online* ketika menerima kerugian akibat praktik *real money trading* yang dilakukan oleh para pemain *GTA V Online*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

- a. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memenuhi persyaratan dalam proses kelulusan pada Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

- b. Bagi Akademisi

Penelitian diharapkan mampu menjadi bahan penelitian bagi para akademisi maupun profesi hukum lainnya dalam melakukan penelitian serupa.

c. Bagi Praktisi

Penelitian juga diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran terkait keilmuan hukum dalam rangka pembangunan dari bidang hukum perdata

### 1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian dengan judul “Pelanggaran Perjanjian Lisensi Pengguna Melalui Praktik *Real Money Trading* Oleh Pemain *Game GTA V Online*”, belum pernah dilakukan, namun terdapat penelitian mengenai perkara pelanggaran perjanjian lisensi pengguna melalui praktik *real money trading*, akan dijelaskan pada tabel 1:

Tabel 1. Persamaan dan Perbedaan atas Penelitian yang sudah dilakukan

NO	IDENTITAS	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Dedo Indra Pratama, 2023 “ <i>Perlindungan Hukum Bagi Pemain Game Online “Growtopia” Dalam Transaksi Jual Beli Diamond Lock</i> ”. (Skripsi) <sup>13</sup>	Membahas Perjanjian/Syarat Ketentuan Pemain dengan Pemilik <i>Game</i>	Kedudukan Hukum dan Eksekusi Pelanggaran Perjanjian

<sup>13</sup> Pratama, Dedo Indra, *Perlindungan Hukum Bagi Pemain Game Online “Growtopia” Dalam Transaksi Jual Beli Diamond Lock*, Skripsi 2022, Universitas Pembangunan Negeri “Veteran” Jawa Timur



2.	Hamzah Al Amin, 2018, “ <i>Perlindungan Hukum Terhadap Pemberlakuan Klausula Baku Dalam Perjanjian Antara Penyedia Layanan Dengan Pengguna Game Online (Studi Pada Game Online Mobile Legends : Bang Bang)</i> ” (Skripsi) <sup>14</sup>	Ketidakjelasan Penerapan dan Membahas Perjanjian Lisensi Pemilik Game dengan Pemain	Kedudukan Hukum dan Eksekusi Pelanggaran Perjanjian
----	--	---	---

---

<sup>14</sup> Amin, Hamzah Al, *Perlindungan Hukum Terhadap Pemberlakuan Klausula Baku Dalam Perjanjian Antara Penyedia Layanan Dengan Pengguna Game Online (Studi Pada Game Online Mobile Legends : Bang Bang)*, Skripsi 2018, Universitas Negeri Semarang

3.	Muhammad Ilham Rangga P, 2023, Efriyanto Efriyanto, Anne Gunawati, <i>“Keabsahan Perjanjian          Jual Beli Virtual          Property Dalam Game          Online Dan Akibat          Hukum Dari          Anonimitas Dalam          Perjanjian Jual Beli          Virtual Property          Berdasarkan Kitab          Undang-Undang          Hukum Perdata”</i> (Jurnal) <sup>15</sup>	Penyimpangan dan Pelanggaran Pemain dalam Transaksi	Subjek dan Objek Yang Berbeda Berkaitan Dengan Kegiatan Transaksi
----	--	--	--

<sup>15</sup> Muhammad Ilham Rangga P, dkk, *Keabsahan Perjanjian Jual Beli Virtual Property Dalam Game Online Dan Akibat Hukum Dari Anonimitas Dalam Perjanjian Jual Beli Virtual Property Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, Jurnal Ilmiah Galuh Justisi, Vol. 11, No. 1 2023.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Jenis Dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis yakni yuridis normatif dengan menggunakan keilmuan hukum sebagai acuan untuk menemukan kebenaran dari sisi norma dan hukum positif Indonesia. Pada penelitian ini juga ditujukan untuk mendapatkan solusi mengenai tindakan yang harus dilakukan akibat masalah yang muncul sehingga dapat menyelesaikan masalah yang terjadi.

### 1.6.2 Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian penulis menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan (*statute approach*) dan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan secara peraturan perundang-undangan (*statute approach*) dilakukan dengan cara menganalisis seluruh regulasi dan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan isu hukum.<sup>16</sup> Penulis dalam pendekatan ini menggunakan teori hukum yang bersumber dari Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi Sekaligus Transaksi Secara Elektronik dan Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

Pendekatan secara konseptual (*conceptual approach*) merupakan pendekatan yang mengutamakan pandangan dan doktrin yang

---

<sup>16</sup> Djulaeka, Devi Rahayu, *Buku Ajar Metode Penelitian Hukum*, Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2019, hal. 32

berkembang dalam ilmu hukum.<sup>17</sup> Penulis dalam pendekatan ini menggunakan ilmu hukum mengenai perjanjian yang dikaitkan dengan perjanjian lisensi yang dibuat oleh *Rockstar Games* sebagai syarat dan ketentuan dalam penggunaan game yang dilanggar oleh pemain *GTA V Online*. Kedua pendekatan ini diharapkan dapat membantu dalam penulisan dan memahami aspek hukum yang ada menggunakan literatur serta peraturan yang berlaku.

### 1.6.3 Bahan Hukum

Sumber bahan hukum yang digunakan dalam penelitian yuridis normatif oleh penulis diantaranya;

#### 1) Sumber Bahan Hukum Primer

Penulis menggunakan bahan hukum primer yang dimana peraturan perundang-undangan bersifat mengikat. Peraturan yang digunakan oleh penulis diantaranya, yaitu;

- a. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- b. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengatur mengenai Informasi Sekaligus Transaksi Secara Elektronik
- c. Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik
- d. Perjanjian Lisensi Pengguna *Rockstar Games*

---

<sup>17</sup> Syahrudin, Muhammad, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum Kajian Penelitian Normatif, Empiris, Penulisan Proposal, Laporan Skripsi dan Tesis*, Riau: DOTPLUS Publisher, 2022, hal 75

## 2) Sumber Bahan Hukum Sekunder

Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan data sekunder yang meliputi buku, jurnal, dan karya tulis ilmiah yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian.

## 3) Sumber Non Hukum

Terdapat sumber non hukum dalam penelitian ini yang bersumber dari situs internet yaitu *Rockstar Games* untuk melihat perjanjian lisensi pengguna, wawancara kepada pemilik server *GTA V Online* di Indonesia untuk mengetahui pandangan mengenai tindakan para pemain yang melakukan kegiatan *Real Money Trading*, dan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

### 1.6.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Terdapat sumber non hukum dalam penelitian ini yang bersumber dari situs internet yaitu *Rockstar Games* untuk melihat perjanjian lisensi pengguna, wawancara kepada pemilik server *GTA V Online* di Indonesia untuk mengetahui pandangan mengenai tindakan para pemain yang melakukan kegiatan *Real Money Trading*, dan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

### 1.6.5 Analisis Bahan Hukum

Metode analisis bahan hukum yang digunakan dalam penelitian penulis menggunakan analisis perspektif. Metode tersebut menjelaskan mengenai analisis dari kejadian dalam penelitian penulis yang dikaitkan dengan teori hukum. Teori hukum dalam penelitian ini menggunakan peraturan perundang-undangan Indonesia sebagai salah satu sumber

bahan hukum yang digunakan untuk penulisan. Analisis ini dilakukan guna untuk menemukan langkah ataupun solusi kepada para pihak terkait agar dapat mengambil tindakan secara tepat.

#### **1.6.6 Sistematika Penulisan**

Struktur sistematika penulisan untuk memudahkan dalam memahami penjelasan skripsi ini ditulis secara garis besar oleh penulis dan telah dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut.

*Bab pertama*, berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat, tinjauan umum dan metode penelitian berdasarkan teori yang digunakan. Pendahuluan berfungsi sebagai pengarah dan pengantar bagi pembaca untuk memahami topik permasalahan apa yang akan disampaikan dan diteliti oleh penulis.

*Bab kedua*, membahas tentang keabsahan praktik *real money trading* yang dilakukan oleh para pemain *GTA V Online* di Indonesia berdasarkan perjanjian lisensi pengguna yang diterbitkan oleh *Rockstar Games*. Pada sub bab pertama, membahas mengenai praktik *real money trading* yang dilakukan oleh para pemain *GTA V Online* di Indonesia. Pada sub bab kedua, membahas mengenai kekuatan hukum pengikatan perjanjian lisensi pengguna yang telah disetujui oleh para pemain dengan *developer GTA V Online* di Indonesia.

*Bab ketiga*, membahas mengenai upaya hukum yang dapat dilakukan *developer GTA V Online* ketika menerima kerugian akibat praktik *real money trading* yang dilakukan oleh para pemain *GTA V Online* terhadap pelanggaran perjanjian lisensi pengguna. Pada sub bab



## 1.7 Tinjauan Pustaka

### 1.7.1 Tinjauan Umum Perjanjian

#### 1.7.1.1 Pengertian Perjanjian

Perjanjian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan suatu peristiwa dimana para pihak bersedia dan sanggup untuk melakukan perbuatan yang mengikat. Berjalannya peristiwa tersebut perlu dilakukannya persetujuan oleh para kedua belah pihak untuk bersedia dan sanggup atas pengikatan yang mereka buat. Adapun pengertian perjanjian secara hukum yang menjelaskan bahwa suatu kesepakatan antara dua atau lebih pihak yang sepakat serta memiliki tujuan tertentu untuk menciptakan suatu pengikatan hukum yang sah.<sup>18</sup>

Perjanjian menurut ahli hukum Prof. Wirjono Prodjodikoro merupakan adanya suatu hubungan hukum yang dimana salah satu orang wajib melakukan suatu hal tertentu dan salah satu pihak lain harus menuntut kewajiban sesuai dalam perjanjiannya. Dalam hubungan hukum tersebut para pihak memiliki hak atas prestasi dan juga berlaku bagi pihak lainnya untuk menjalankan prestasinya sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> 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, hal.1-2

<sup>19</sup> Ibid, hal. 4



### 1.7.1.2 Syarat-syarat Sah Perjanjian

Terbentuknya perjanjian diperlukannya beberapa syarat untuk menjadikan perjanjian tersebut dikatakan menjadi sah. Perjanjian secara hukum diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan terdapat empat syarat dalam pembuatan perjanjian, yaitu:<sup>20</sup>

#### 1. Adanya kesepakatan para pihak

Salah satu dari sahnya perjanjian adalah kesepakatan. Kesepakatan merupakan tindakan dimana para pihak telah bersedia dan sanggup untuk mengikatkan dirinya kedalam perjanjian. Pada umumnya kesepakatan juga terjadi akibat adanya pengajuan tawaran dan pihak lain menerima tawaran tersebut. Dalam syarat ini juga para pihak harus dalam keadaan sukarela ataupun bebas tanpa adanya paksaan.

#### 2. Cakap dalam perbuatan hukum

Pasal 1329 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menjelaskan bahwa setiap pihak yang terikat dalam perjanjian harus cakap secara hukum. Adanya beberapa kategori cakap dalam hukum yaitu seperti orang yang belum dewasa. Dalam kategori ini menjelaskan bahwa mereka yang disebut belum dewasa merupakan mereka yang belum mencapai umur 21 tahun. Adapun juga kategori dibawah pengampuan yaitu orang yang sedang dalam pengawasan

---

<sup>20</sup> Purba, Hasim, *Hukum Perikatan & Perjanjian*, Jakarta: Sinar Grafika, 2022, hal. 69

orang tua ataupun walinya serta orang dewasa yang dalam keadaan sakit.

### 3. Suatu hal tertentu

Syarat ini menjelaskan bahwa dalam perjanjian harus menjanjikan objek yang jelas dan sah secara hukum. Didalam perjanjian perlu dicantumkan objek secara detail agar tidak terjadinya suatu kesalahpahaman yang dapat menjadikan suatu sengketa.

### 4. Sebab yang halal

Sebab yang halal merupakan syarat yang menjelaskan bahwa perjanjian dibuat tidak dengan pertentangan peraturan ataupun pelanggaran undang-undang yang berlaku. Dalam syarat ini juga menjelaskan mengenai tujuan dari para pihak dari dibuatnya perjanjian tersebut.<sup>21</sup>

#### **1.7.1.3 Asas-Asas Perjanjian**

Menurut ilmu hukum perdata terdapat 5 (lima) asas yang perlu diperhatikan yaitu:

##### 1. Asas Konsensualisme

Asas ini menjelaskan bahwa konsensualisme merupakan kesepakatan yang dibuat oleh para pihak harus saling sepakat terhadap isi dan pokok-pokok atas perjanjian yang mereka buat serta telah disepakati. Asas ini mengacu kepada salah satu syarat sah nya perjanjian

---

<sup>21</sup> Purba, Hasim, op.cit, hal. 70

pada pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata pada syarat pertama yaitu kesepakatan para pihak.

## 2. Asas Kebebasan Berkontrak

Arti kebebasan maka para pihak diperbolehkan untuk menentukan serta memilih klausula dalam perjanjian yang akan dibuat serta menentukan objek yang akan diperjanjikan dengan secara sadar dan tidak dalam keadaan terpaksa. Setelah diputuskannya kesepakatan tersebut maka akan berlakunya perjanjian bagi mereka yang menyepakatinya dan tidak dapat dibatalkan atau ditarik kembali kecuali dengan kesepakatan bersama untuk membatalkan perjanjian tersebut.<sup>22</sup>

## 3. Asas Iktikad Baik

Iktikad baik merupakan salah satu niat dari pembuatan perjanjian yang bertujuan untuk tidak merugikan salah satu pihak dan tidak hanya menguntungkan bagi salah satu pihaknya saja. Secara umum perjanjian dibuat tidak boleh melanggar dari keadilan dan kepatutan serta adanya rasa kejujuran agar perjanjian dapat berjalan dengan baik supaya tidak menjadi sengketa bagi para pihak yang bersangkutan.

---

<sup>22</sup> L. Shabrina, *Analisis Asas Kebebasan Berkontrak Terhadap Perjanjian Pinjaman Bridging Financing*, Law, Development and Justice Review, Vol.4, No.2, 2021, hal. 195

#### 4. Asas Kepribadian

Asas ini menjelaskan bahwa perjanjian yang dibuat hanya akan mengikat kepada para pihak secara perorangan dan tidak akan mencampuri pihak lain yang tidak ikut dalam kesepakatan yang dibuat. Dalam pasal 1315 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dijelaskan bahwa seseorang tidak bisa mengadakan kesepakatan atau pengikatan selain untuk dirinya pribadi. Sementara pada pasal 1340 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menjelaskan bahwa kesepakatan dan setuju hanya berlaku bagi mereka yang menyetujui klausula yang mereka buat.

#### 5. Asas *Pacta Sunt Servanda*

Asas *pacta sunt servanda* sebagai salah satu dasar yang terdapat dalam perjanjian. Asas *pacta sunt servanda* memiliki arti dalam bahasa latin yaitu harus ditepati, sehingga dapat dikatakan bahwa perjanjian harus ditepati dan menjadi undang-undang yang sah bagi mereka yang terikat dalam perjanjian tersebut. Prinsip ini mendasarkan diri pada keyakinan bahwa setiap pihak yang terlibat dalam perjanjian harus mematuhi kewajibannya sesuai dengan isi perjanjian tersebut. Asas ini merupakan salah satu dasar hukum kontrak, baik

dalam konteks hukum nasional maupun hukum internasional.<sup>23</sup>

### **1.7.2 Tinjauan Umum Hukum Perikatan**

Pengertian hukum perikatan dalam ilmu hukum perdata merupakan suatu hubungan pengikatan hukum kepada para pihak yang muncul dari perjanjian atau kesepakatan yang menimbulkan perbuatan hukum. Suatu hubungan hukum ini membuat kewajiban bagi para pihak yang mengikatkan dirinya secara hukum untuk memberikan dan melakukan sesuatu kepada para pihak.<sup>24</sup> Ilmu hukum perikatan menjadi peranan penting bagi dasar dari adanya perjanjian, mulai dari dibuatnya perjanjian sebagai perikatan para pihak hingga penyelesaian sengketa dari perjanjian yang dibuat apabila terjadi masalah dan dapat menjadi acuan bagi para majelis hakim apabila permasalahan tersebut dimasukkan kedalam pengadilan.<sup>25</sup>

### **1.7.3 Tinjauan Umum Perjanjian Lisensi**

Perjanjian lisensi merupakan suatu bentuk kesepakatan atau perjanjian dimana pemilik lisensi memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakan dan memanfaatkan hak tersebut sesuai dengan perjanjian yang mereka sepakati. Perjanjian lisensi pada umumnya memberikan hak penggunaan pemilik lisensi dengan imbalan atau pembayaran agar penerima lisensi dapat menggunakan hak cipta dari pemilik lisensi.

---

<sup>23</sup> Amin, Siti Nur Azizah Ma'ruf, op.cit, hal. 9-10

<sup>24</sup> Pangestu, Muhammad Teguh, *Pokok-Pokok Hukum Kontrak*, Makassar: CV. Social Politic Genius (SIGn), 2019, hal.14

<sup>25</sup> Amaliya, Lia, *Hukum Perikatan*, Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2022, hal. 1-2

Subjek hukum dalam perjanjian lisensi dibagi menjadi 2 yaitu *Licensor* dan *Licensee*. *Licensor* merupakan pemilik dari lisensi yang nantinya akan memberikan hak atau lisensi tersebut kepada penerima. *Licensee* merupakan pihak yang menerima lisensi dan harus mematuhi klausula baku yang telah disepakati bersama. Secara umum, isi dari perjanjian lisensi sama dengan perjanjian pada umumnya yang dimana juga menjelaskan mengenai kedudukan hukum, perizinan, perlindungan hukum, hak dan kewajiban. Hal ini digunakan agar para pihak dapat mendapatkan keuntungan yang menguntungkan bersama dari *Licensor* dan *Licensee*.<sup>26</sup>

#### **1.7.4 Tinjauan Umum Wanprestasi**

##### **1.7.4.1 Pengertian Wanprestasi**

Wanprestasi merupakan situasi dimana salah satu pihak dalam perjanjian atau kontrak yang mereka buat melakukan kelalaian, meninggalkan tanggung jawab, atau tidak memenuhi kewajiban dalam klausula yang telah mereka sepakati.<sup>27</sup>

##### **1.7.4.2 Akibat Hukum Wanprestasi**

Wanprestasi termasuk dalam pelanggaran hukum dan telah dijelaskan dalam pasal 1234 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menjelaskan tidak terpenuhinya suatu kewajiban dan telah dinyatakannya lalai terhadap perikatan yang mereka

---

<sup>26</sup> Karjono, *Perjanjian Lisensi Pengalihan Hak Cipta Program Komputer Transaksi Elektronik*, Jakarta: Penerbit Alumni, 2023, hal. 168

<sup>27</sup> Kosasih, Johannes Ibrahim, *Kausa Yang Halal Dan Kedudukan Bahasa Indonesia Dalam Hukum Perjanjian*, Jakarta: Sinar Grafika, 2019, hal. 70

buat.<sup>28</sup> Apabila terjadi pelanggaran ini, maka terdapat beberapa sanksi umum yaitu seperti ganti rugi, pemutusan dan pembatalan perjanjian. Tindakan ini dapat dilakukannya gugatan ke pengadilan agar hakim dapat memutus suatu putusan agar ditemukannya jawaban dan solusi atas pelanggaran/wanprestasi yang dilakukan oleh para pihak. Adapun bentuk penyelesaian secara kekeluargaan dimana para pihak dapat membicarakan solusi dan jawaban atas adanya pelanggaran atau wanprestasi tanpa perlu menggunakan jalur litigasi.<sup>29</sup>

#### 1.7.4.3 Jenis-Jenis Wanprestasi

Terdapat beberapa jenis wanprestasi di Indonesia sebagaimana yang telah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yaitu:

1. Tidak melaksanakan kewajiban atau prestasi

Pada jenis wanprestasi ini, para pihak sebelumnya telah membuat perjanjian yang dimana perjanjian tersebut telah menjelaskan mengenai apa saja kewajiban yang perlu dilakukan para pihak selama perjanjian berjalan. Akibat suatu hal tertentu salah satu dari pihak yang menyetujui tersebut melakukan pelanggaran yang dimana pihak tersebut

---

<sup>28</sup> Abdul Wahid, dkk, *Serba-Serbi Memahami Hukum Perjanjian Di Indonesia*, Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2022, hal. 14

<sup>29</sup> Chika Ariadhita Salzabilla, Puti Priyana, *Wanprestasi dan Akibatnya Dalam Pelaksanaan Perjanjian Baku*, Jurnal Humaniora Ilmu Sosial, Ekonomi dan Hukum, Vol. 7, No. 1, 2023, hal. 2-3

tidak menjalankan kewajiban atas perjanjian dia setuju.

2. Ketidaksiesuaian kewajiban terhadap isi perjanjian

Wanprestasi tetap akan terjadi apabila prestasi dan kewajiban yang dilakukan tidak sesuai karena klausula yang telah para pihak buat harus ditepati dan tidak bisa digantikan secara tiba-tiba tanpa adanya sepengetahuan pihak lain yang terlibat dalam perjanjian. Apabila klausula tersebut telah disepakati bersama maka klausula tersebut harus dipenuhi dan tidak dapat digantikan dengan apapun kecuali dengan kesepakatan bersama kembali.<sup>30</sup>

3. Keterlambatan dalam melaksanakan prestasi

Pada umumnya juga menyertakan mengenai waktu seperti waktu pelunasan, waktu penggunaan, dan waktu lainnya yang berhubungan dengan kesepakatan para pihak. Apabila terjadi keterlambatan maka dapat dikatakan bahwa pihak yang melakukan keterlambatan dapat dikatakan wanprestasi karena telah lalai dalam memenuhi prestasi atau kewajibannya.

---

<sup>30</sup> Ahmadi Miru, Sakka Pati, *Hukum Perjanjian Penjelasan Makna Pasal-Pasal Perjanjian Bernama Dalam KUH Perdata (BW)*, Jakarta: Sinar Grafika, 2020, hal. 93-94



#### 4. Melanggar isi perjanjian

Jenis ini merupakan hal yang paling umum dan sering ditemui dalam sengketa perjanjian yaitu melanggar isi perjanjian. Adapun larangan dalam perjanjian yang bertujuan untuk mengurangi risiko ketika perjanjian itu berlangsung. Tetapi tidak jarang juga ditemui para pihak melakukan pelanggaran untuk kepentingan pribadinya.<sup>31</sup>

### 1.7.5 Tinjauan Umum *Game GTA V Online*

*Grand Theft Auto V Online (GTA V Online)* merupakan permainan petualangan yang berkonsep *multiplayer* yang dibuat oleh *Rockstar Games* dan rilis pada tahun 2013. Permainan ini menggambarkan dunia fiksi negara Amerika Serikat kota Los Angeles yang dapat dimainkan secara *multiplayer* bersama para pemain dari penjuru dunia dan pada satu sesi dapat menampung hingga puluhan pemain untuk bermain bersama. Permainan ini juga berkonsep dunia terbuka yang dimana para pemain dapat bebas menjalankan karakter permainan kemanapun yang para pemain inginkan.<sup>32</sup>

### 1.7.6 Tinjauan Umum *Real Money Trading (RMT)*

#### 1.7.6.1 Pengertian *Real Money Trading (RMT)*

*Real Money Trading (RMT)* merupakan sebuah transaksi uang atau barang nyata yang digunakan untuk membayar

---

<sup>31</sup> Chika Ariadhita Salzabilla dan Puti Priyana, op.cit, hal. 5

<sup>32</sup> *Rockstar Games, Grand Theft Auto V Online*, <https://www.rockstargames.com/gta-online>, diakses pada Selasa, 9 Januari 2024, Pukul 19.24 WIB

perdagangan barang atau uang virtual. Kegiatan ini sering ditemukan pada permainan *game online* yang didalam *game* tersebut mendukung adanya fitur transaksi.

#### **1.7.6.2 Praktik *Real Money Trading (RMT)***

Praktik *Real Money Trading (RMT)* merupakan suatu kegiatan dimana pemain *game online* melakukan transaksi uang atau barang virtual maupun nyata. Transaksi dilakukan dengan beberapa tahap sesuai dengan fitur transaksi yang disediakan oleh *game* terkait. Praktik ini dalam beberapa *game* diizinkan untuk membuka adanya pasar dagang bagi para pemain yang memainkan *game* terkait. Tetapi juga beberapa pemilik *game* melarang adanya perdagangan apapun yang dilarang dalam perjanjian lisensi pada awal bermain *game*. Dalam beberapa *game* dapat ditemukan pasar dagang yang juga didukung oleh pemilik *game* untuk dijadikan tempat jual beli dan diakui secara sah bagi para pemilik *game*.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Anastasya P., Muhammad F., Rimba S., *Aspek Hukum Kebendaan Virtual Property dalam Real Money Trading Ditinjau dari Buku II KUHPerdara dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak*, Bandung Conference Series: Law Studies, Vol. 2, No.1, 2022, hal. 488-492