

## BAB IV

### PENUTUP

#### 1.1. Kesimpulan

Berdasarkan kedua pembahasan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Status hak kebendaan atas *virtual property* dalam permainan Undawn sepenuhnya dimiliki oleh *developer* dan *publisher*, yaitu PT. Garena Indonesia. *Virtual property* ini mencakup permainan Undawn dan item-item di dalamnya, yang memiliki hak kebendaan seperti hak milik (Pasal 570 KUH Perdata), hak atas pendapatan, dan hak eksklusif. Sementara para pemain hanya memiliki hak guna dan hak pakai, dikarenakan hak milik sepenuhnya dimiliki oleh pihak *developer*. Namun, aspek hukum *virtual property* masih berada dalam zona abu-abu. Pelanggaran terhadap hak kebendaan ini dapat memengaruhi pendapatan, reputasi, dan tanggung jawab hukum PT. Garena Indonesia.
2. *Real money trading* (RMT) dalam permainan Undawn melanggar aturan yang ditetapkan oleh *developer*. Praktik ini biasanya terjadi di pasar sekunder, seperti melalui media sosial Facebook, di mana pemain menjual akun dan mata uang dalam *game*. Dari perspektif UU ITE, RMT dianggap sah selama tidak bertentangan dengan aturan lainnya seperti yang ada pada Pasal 9. Hal ini berkaitan dengan *End User License Agreement* (EULA) Undawn dimana secara tegas melarangnya, sebagaimana tercantum dalam Poin 7(f) dan Poin 9(b). Dengan demikian, RMT di Undawn tergolong ilegal. Meski memberi keuntungan ekonomi bagi pemain, RMT merugikan

PT. Garena Indonesia karena mengurangi pendapatan dari penjualan resmi. Selain itu, pemain berisiko mengalami wanprestasi atau penipuan dalam transaksi RMT.

## 1.2. Rekomendasi

Perkembangan teknologi yang semakin pesat serta adanya transaksi elektronik mempengaruhi kehidupan manusia dan sistem hukum yang berlaku. Adanya benda baru seperti *virtual property* serta *real money trading* dalam *video game* menjadi tantangan baru bagi pembuat kebijakan. Tidak adanya pengertian yang jelas mengenai *virtual property* dalam hukum kebendaan di Indonesia, serta ketidakpastian perlindungan *virtual property* dalam *real money trading* mengakibatkan kerugian bagi pihak pemilik *virtual property*. Oleh karena itu, pemerintah memerlukan beberapa langkah pencegahan guna mengatasi permasalahan ini. Langkah yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Memperluas definisi dan melakukan penempatan *virtual property* dalam hukum kebendaan di Indonesia sebagai benda digital yang dilindungi eksistensinya oleh hukum.
2. Memperluas definisi dan melakukan perluasan makna dari transaksi elektronik, yaitu *real money trading* di *video game* dalam Undang-Undang ITE serta bagaimana perlindungannya apabila EULA *game* tersebut melarang praktik RMT.
3. Memberikan edukasi atau pemahaman terhadap masyarakat, khususnya para pemain *video game* terhadap pemahaman kepemilikan *item-item* serta pemanfaatannya dalam *video game* tersebut.