

TESIS

EVALUASI REGULASI PERMAINAN INTERAKTIF ELEKTRONIK DI INDONESIA (Studi terhadap Transaksi Elektronik atas Benda Virtual)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar
Magister Hukum (M.H.) pada Program Magister Ilmu Hukum
Universitas Islam Riau



OLEH:

NAMA : BILLY PERDANA RINDASIWI
NOMOR MAHASISWA : 171021015
BIDANG KAJIAN UTAMA : HUKUM BISNIS

**PROGRAM MAGISTER (S2) ILMU HUKUM
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021**

TESIS

EVALUASI REGULASI PERMAINAN INTERAKTIF ELEKTRONIK DI INDONESIA (Studi terhadap Transaksi Elektronik atas Benda Virtual)

NAMA : BILLY PERDANA RINDASIWI

NOMOR MAHASISWA : 171021015

BIDANG KAJIAN UTAMA : HUKUM BISNIS

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Pada Tanggal 02 Desember 2021
Dan Dinyatakan Lulus

TIM PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Prof. Dr. H. Syafrinaldi, S.H., M.C.L.

Dr. Admiral, S.H., M.H.

Anggota

Anggota

Dr. Surizki Febrianto, S.H., M.H

Dr. Rosyidi Hamzah, S.H., M.H

Mengetahui:

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Islam Riau

Prof. Dr. H. Yusri Munaf, S.H., M.Hum.

TESIS

EVALUASI REGULASI PERMAINAN INTERAKTIF
ELEKTRONIK DI INDONESIA
(Studi terhadap Transaksi Elektronik atas Benda Virtual)

NAMA : BILLY PERDANA RINDASIWI

NOMOR MAHASISWA : 171021015

BIDANG KAJIAN UTAMA : HUKUM BISNIS

Telah diperiksa dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing

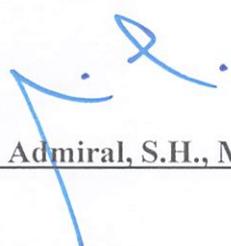
Pembimbing I

Tanggal _____


Prof. Dr. H. Syafrinaldi, S.H., M.C.L.

Pembimbing II

Tanggal _____


Dr. Admiral, S.H., M.H.

Mengetahui:
Ketua Program Studi


Dr. Surizki Febrianto, S.H., M.H.

HALAMAN PROSES BIMBINGAN

Telah Dilaksanakan Bimbingan Tesis Terhadap:

Nama : Billy Perdana Rindasiwi
 N P M : 171021015
 Bidang Kajian Utama : Hukum Bisnis
 Pembimbing I : Prof. Dr. H. Syafrinaldi, S.H., M.C.L.
 Pembimbing II : Dr. Admiral, S.H., M.H.
 Judul Tesis : Evaluasi Regulasi Permainan Interaktif Elektronik di Indonesia (Studi terhadap Transaksi Elektronik atas Benda Virtual)

Tanggal	Berita Bimbingan	Paraf	
		Pembimbing II	Pembimbing I
15/11/2021	<ol style="list-style-type: none"> Gunakan Teori yang relevan dan konkrit untuk membedah hasil Pada Bab II, buat profil secara umum tentang Benda Virtual 	✍	
16/11/2021	<ol style="list-style-type: none"> Berikan kesimpulan yang dilakukan dengan cara deduktif (Secara Khusus) Tebalkan tulisan pada lembar Cover 	✍	
17/11/2021	<ol style="list-style-type: none"> Periksa kembali seluruh penulisan ACC dan dilanjutkan kepada Pembimbing I 	✍	
Tanggal	Berita Bimbingan	Paraf	
		Pembimbing II	Pembimbing I
18/11/2021	<ol style="list-style-type: none"> Perbaiki Abstrak sesuai dengan buku panduan 		✍

	penulisan Tesis		
19/11/2021	1. Pada Bab IV, tambahkan analisis Data yang berhubungan dengan Penelitian		7.
22/11/2021	1. Penguasaan tentang penelitian agar lebih di pertajam 2. ACC untuk di perbanyak dan dapat dilakukan Ujian		→

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Pekanbaru, November 2021

Mengetahui:

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Islam Riau

Prof. Dr. H. Yusri Munaf, S.H., M.Hum.

PEKANBARU



PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Jalan KH. Nasution No. 113 Gedung B Pascasarjana Universitas Islam Riau
Marpoyan Damai, Pekanbaru, Riau

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

Nomor: 229/A-UIR/5-PPS/2021

Program Pascasarjana Universitas Islam Riau menerangkan:

Nama : **BILLY PERDANA RINDASIWI**

NPM : **171021015**

Program Studi : **Ilmu Hukum**

Telah melalui proses pemeriksaan kemiripan karya ilmiah (tesis) menggunakan aplikasi *Turnitin* pada tanggal 25 November 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal tingkat kemiripan tidak melebihi 30 % (tiga puluh persen).

Demikian surat keterangan bebas plagiat ini dibuat sesuai dengan keadaan sebenarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui
Ketua Prodi. Magister Ilmu Hukum

Pekanbaru, 25 November 2021
Staf Pemeriksa


Dr. Surizki Febrianto, S.H., M.H


Meini Giva Putri, S.Pd.

Lampiran :

- Turnitin Originality Report
- Arsip *meinigiva*

Turnitin Originality Report

Processed on: 25-Nov-2021 11:05 WIB
ID: 1712404161
Word Count: 23225
Submitted: 1

Similarity Index	Similarity by Source	
28%	Internet Sources:	27%
	Publications:	6%
	Student Papers:	15%

EVALUASI REGULASI PERMAINAN INTERAKTIF ELEKTRONIK DI INDONESIA (Studi terhadap Transaksi Elektronik atas Benda Virtual) By Billy Perdana Rindasiwi

5% match (Internet from 19-Aug-2019)
[https://ppidkemmkominfo.files.wordpress.com/2016/08/pm-](https://ppidkemmkominfo.files.wordpress.com/2016/08/pm-kominfo-no-11-tahun-2016.pdf)

[kominfo-no-11-tahun-2016.pdf](https://ppidkemmkominfo.files.wordpress.com/2016/08/pm-kominfo-no-11-tahun-2016.pdf)

3% match (Internet from 28-Feb-2021)
<https://www.basishukum.com/pp/71/2019>

2% match (Internet from 26-Nov-2013)
<http://okesip.com/blog/blog/pengertian-website/?style=printme>

1% match (student papers from 22-Jul-2019)
Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-07-22

1% match (student papers from 14-Jun-2019)
Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2019-06-14

1% match (Internet from 08-Aug-2020)
<https://id.123dok.com/document/q06wgx3q-undang-undang-no-tahun-tentang-perubahan-uu-ite.html>

1% match (student papers from 04-Jul-2018)
Submitted to Lambung Mangkurat University on 2018-07-04

1% match (Internet from 15-Apr-2021)
<https://jdih.kemenkeu.go.id/FullText/2019/71TAHUN2019PP.pdf>

1% match (Internet from 15-Nov-2020)
<http://eprints.ulm.ac.id/3931/1/2.%20Buku%20Referensi%20Hukum%20Transaksi%20Elektronik%20di%20Indonesia.%20Karya%20>

1% match (Internet from 27-Nov-2020)
<http://repository.ub.ac.id/9918/2/BAB%20II.pdf>

1% match (Internet from 12-Mar-2020)
<https://pt.scribd.com/document/345951895/mari-1>

1% match (Internet from 28-Aug-2013)
<http://komuniti87.blogspot.com/feeds/posts/default?orderby=updated>

1% match (Internet from 17-Nov-2021)
<https://www.kompas.tv/article/159235/kompetisi-esports-di-sea-games-2021-dari-mobile-legends-pubg-hingga-free-fire>

1% match (Internet from 23-Oct-2013)
<http://www.unpar.ac.id/bti/print.php?sub=110&PHPWEBMAILSESSID=>

1% match (Internet from 28-Oct-2021)
<https://inet.detik.com/games-news/d-3926558/pria-ini-habiskan-ratusan-juta-untuk-main-game>

1% match (Internet from 12-Nov-2020)
<https://tiarramon.wordpress.com/2020/03/10/hukum-perdagangan-elektronik/>

1% match ()
http://www.dprin.go.id/indonesia/Publikasi/e_commerce/ruu-tte.pdf

1% match (Internet from 13-Apr-2016)
<http://fh.unsoed.ac.id/sites/default/files/bibliofile/SKRIPSI%20NUGRAHA%20IRMAN%20%20E1A007207.pdf>

1% match (student papers from 13-Jul-2020)
Submitted to Tarumanagara University on 2020-07-13

1% match (Internet from 22-Mar-2019)
<https://anzdoc.com/pengertian-dan-ruang-lingkup-hukum-telematika.html>

1% match (Internet from 11-Mar-2020)
<https://jonggipharianja.wordpress.com/category/silabus/>

1% match (Internet from 19-Dec-2012)
<http://stiepena.ac.id/wp-content/uploads/2012/12/UU-No-12-Tahun-2011-Pembentukan-Peraturan-Perundang-undangan.pdf>

1% match (Internet from 08-Jan-2013)
<http://eprints.uns.ac.id/265/1/170232311201010211.pdf>





UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 Pekanbaru 28284 Riau
Telp. (+62) (761) 674717 – 7047726 Fax. (+62) (761) 674717

SURAT KEPUTUSAN DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM RIAU
NOMOR : 079/KPTS/PPS-UIR/2020
TENTANG PENUNJUKAN PEMBIMBING PENULISAN TESIS MAHASISWA
PROGRAM MAGISTER (S2) ILMU HUKUM PPS UIR

DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM RIAU

- Menimbang :
1. Bahwa penulisan tesis merupakan tugas akhir dan salah satu syarat bagi mahasiswa dalam menyelesaikan studinya pada Program Magister (S2) Ilmu Hukum PPS – UIR.
 2. Bahwa dalam upaya meningkatkan mutu penulisan dan penyelesaian tesis, perlu ditunjuk pembimbing yang akan memberikan bimbingan kepada mahasiswa tersebut.
 3. Bahwa nama – nama dosen yang ditetapkan sebagai pembimbing dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan mempunyai kewenangan akademik dalam melakukan pembimbingan yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Riau.

- Mengingat :
1. Undang – Undang Nomor : 12 Tahun 2012 Tentang : Pendidikan Tinggi
 2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor : 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
 3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor : 37 Tahun 2009 Tentang Dosen
 4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor : 66 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
 5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor : 63 Tahun 2009 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan
 6. Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor : 49 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
 7. Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2018
 8. Peraturan Universitas Islam Riau Nomor : 001 Tahun 2018 Tentang Ketentuan Akademik Bidang Pendidikan Universitas Islam Riau

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
1. Menunjuk :

No.	Nama	Jabatan Fungsional	Bertugas Sebagai
1.	Prof. Dr. H. Syafrinaldi, S.H., M.CL	Guru Besar	Pembimbing I
2.	Dr. Admiral, S.H., M.H	Lektor	Pembimbing II

Untuk Penulisan Tesis Mahasiswa :

- Nama : **BILLY PERDANA RINDASIWI**
N P M : **171021015**
Program Studi / BKU : **Ilmu Hukum / Hukum Bisnis**
Judul Proposal Tesis : **“PENERAPAN AZAS LEGALITAS TRANSAKSI ELEKTRONIK DALAM BISNIS PERMAINAN INTERAKTIF ELEKTRONIK DI INDONESIA DITINJAU DARI SYARAT SAHNYA PERJANJIAN”**
2. Tugas – tugas pembimbing adalah memberikan bimbingan kepada mahasiswa Program Magister (S2) Ilmu Hukum dalam penulisan tesis.
 3. Dalam pelaksanaan bimbingan supaya diperhatikan usul dan saran dari forum seminar proposal dan ketentuan penulisan tesis sesuai dengan Buku Pedoman Program Magister (S2) Ilmu Hukum.
 4. Kepada yang bersangkutan diberikan honorarium, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Riau.
 5. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan dengan ketentuan bila terdapat kekeliruan segera ditinjau kembali.
- KUTIPAN** : Disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dapat diketahui dan diindahkan.

DITETAPKAN DI : PEKANBARU
PADA TANGGAL : 15 Februari 2020

Direktur,



Tembusan disampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Islam Riau di Pekanbaru.
2. Ketua Program Magister (S2) Ilmu Hukum PPS UIR di Pekanbaru.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Billy Perdana Rindasiwi
N P M : 171021015
Program Studi : Ilmu Hukum
Tempat/Tanggal Lahir : Bagan Batu, 8 Mei 1995
Alamat Rumah : Dusun Sukajadi, Desa Pelita, Kecamatan Bagan Sinembah Kabupaten Rokan Hilir
Judul Tesis : Evaluasi Regulasi Permainan Interaktif Elektronik di Indonesia (Studi terhadap Transaksi Elektronik atas Benda Virtual)

Dengan ini menyatakan bahwa Tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak dibuatkan oleh orang lain serta sepengetahuan saya Tesis ini belum pernah ditulis oleh orang lain. Untuk itu bila dikemudian hari Tesis ini terbukti merupakan hasil karya orang lain, atau hasil mencontek Tesis/karya ilmiah orang lain (plagiat), maka gelar Magister Hukum (M.H) yang telah saya peroleh bersedia untuk dibatalkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, November 2021
Yang Menyatakan,

Billy Perdana Rindasiwi

ABSTRAK

Transaksi melalui media internet, khususnya transaksi terhadap suatu barang adalah hal yang menarik untuk dilakukan, terlebih apabila barang yang ditransaksikan tersebut adalah barang tidak berwujud atau disebut juga sebagai benda virtual.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah terkait dengan legalitas transaksi elektronik atas benda virtual dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia dan legalitas transaksi elektronik atas benda virtual yang ideal dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Hukum Normatif. Ditinjau dari sifatnya, sifat penelitian ini adalah deskriptif analitis yang merupakan penelitian untuk menggambarkan dan menganalisa masalah yang ada dan termasuk dalam jenis penelitian kepustakaan.

Transaksi elektronik atas benda virtual dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia, seperti *Mobile Legends: Bang Bang*, *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG), dan *Call of Duty*, dinyatakan sah apabila terpenuhinya syarat subjektif dan syarat objektif dari kontrak elektronik. Legalitas transaksi elektronik atas benda virtual yang ideal dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia adalah harus ditegaskan *game-game online* yang legal dan tidak ilegal untuk dimainkan dan pelarangan terhadap setiap pola transaksi yang ilegal di dalam *game online* yang legal, seperti terdapatnya simulasi judi (*roulette*).

Kata kunci: Transaksi Elektronik, Benda Virtual, Permainan Interaktif Elektronik

ABSTRACT

Transactions through internet media, especially transactions for goods, are interesting things to do a study, especially if the goods being transacted are intangible goods or also known as virtual objects.

The problem in this study is related to the legality of electronic transactions on virtual objects in the regulation of electronic interactive games in Indonesia and the legality of electronic transactions on ideal virtual objects in the regulation of electronic interactive games in Indonesia.

This type of research is normative legal research. Judging from its nature, the nature of this research is descriptive analytical which is a study to describe and analyze existing problems and is included in the type of library research.

Electronic transactions for virtual objects in the regulation of electronic interactive games in Indonesia, such as Mobile Legends: Bang Bang, Player Unknown's Battlegrounds (PUBG), and Call of Duty, are declared valid if the subjective and objective conditions of the electronic contract are met, namely there is an agreement between the parties. The legality of electronic transactions for virtual objects that are ideal in the regulation of electronic interactive games in Indonesia is that online games that are legal and not illegal to be played and prohibition of any illegal transaction patterns in legal online games, such as gambling simulations (roulette) in the game or other gambling simulations that have an economic advantage for online game owners.

Keywords: *Electronic Transactions, Virtual Objects, Electronic Interactive Games*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subbhanu Wa Ta'ala, karena atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penulisan dan penyusunan Tesis yang berjudul **“Evaluasi Regulasi Permainan Interaktif Elektronik di Indonesia (Studi terhadap Transaksi Elektronik atas Benda Virtual)”** dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu sesuai dengan yang telah direncanakan.

Penulisan Tesis ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Hukum (M.H.) pada Program Magister Ilmu Hukum Universitas Islam Riau. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi, S.H., M.C.L., selaku Rektor Universitas Islam Riau dan sekaligus sebagai Pembimbing I penulisan Tesis ini yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Program Magister (S2) Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Islam Riau serta telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penulisan dan penyusunan Tesis ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Yusri Munaf, S.H., M.Hum., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Riau, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Program Magister (S2) Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr. Surizki Febrianto, S.H., M.H., selaku Ketua Program Studi Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Islam Riau, yang telah memberi

kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Program Magister (S2) Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Islam Riau.

4. Bapak Dr. Admiral, S.H., M.H., selaku Pembimbing II penulisan Tesis yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan dan penyusunan Tesis ini.
5. Seluruh Dosen Tetap maupun Dosen Tamu pada Program Magister (S2) Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Islam Riau.
6. Kabag Tata Usaha beserta seluruh staf administrasi pada Program Magister (S2) Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Islam Riau atas bantuannya memberikan kemudahan administrasi dalam perkuliahan dan yang selalu memberi informasi serta berita terbaru tentang perkembangan studi penulis.
7. Rekan-rekan Program Pasca Sarjana Universitas Islam Riau, yang selalu memberikan motivasi kepada penulis dalam penulisan dan penyusunan Tesis ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan dalam penulisan dan penyajian Tesis ini, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan Tesis ini dan karya-karya ilmiah lainnya pada masa yang akan datang, insya Allah.

Pekanbaru, November 2021

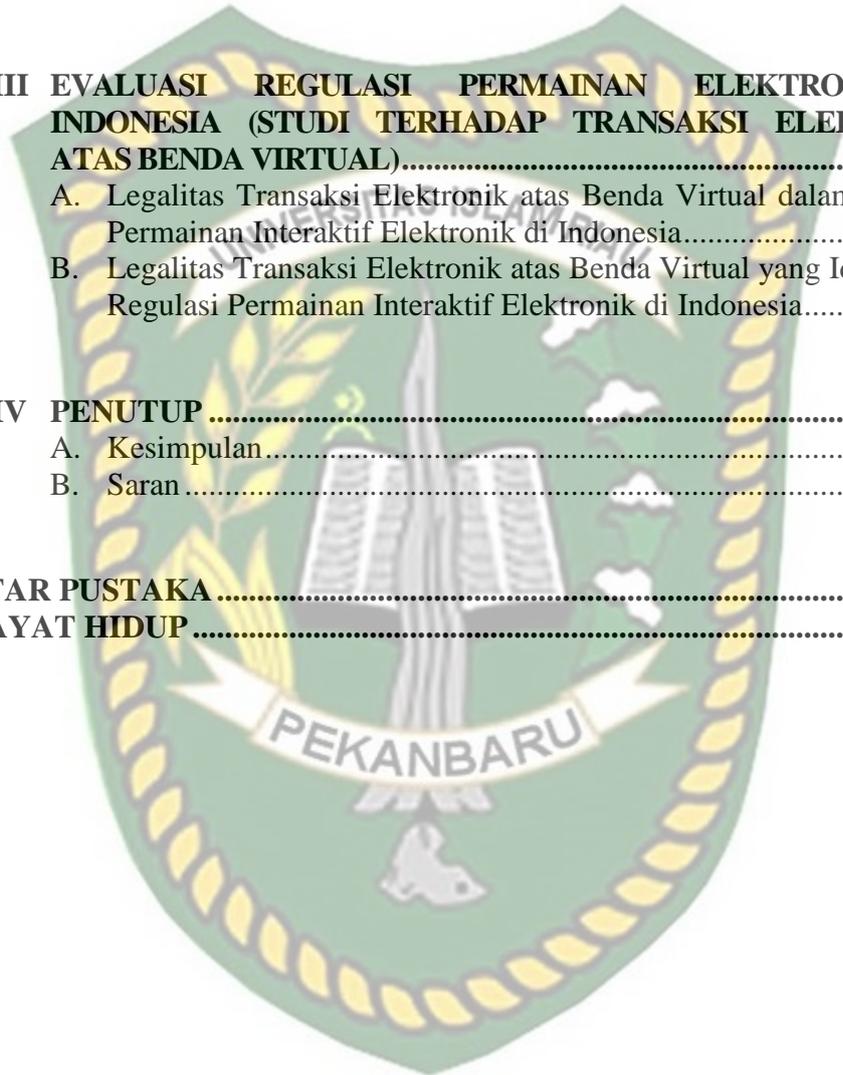
Billy Perdana Rindasiwi

DAFTAR ISI

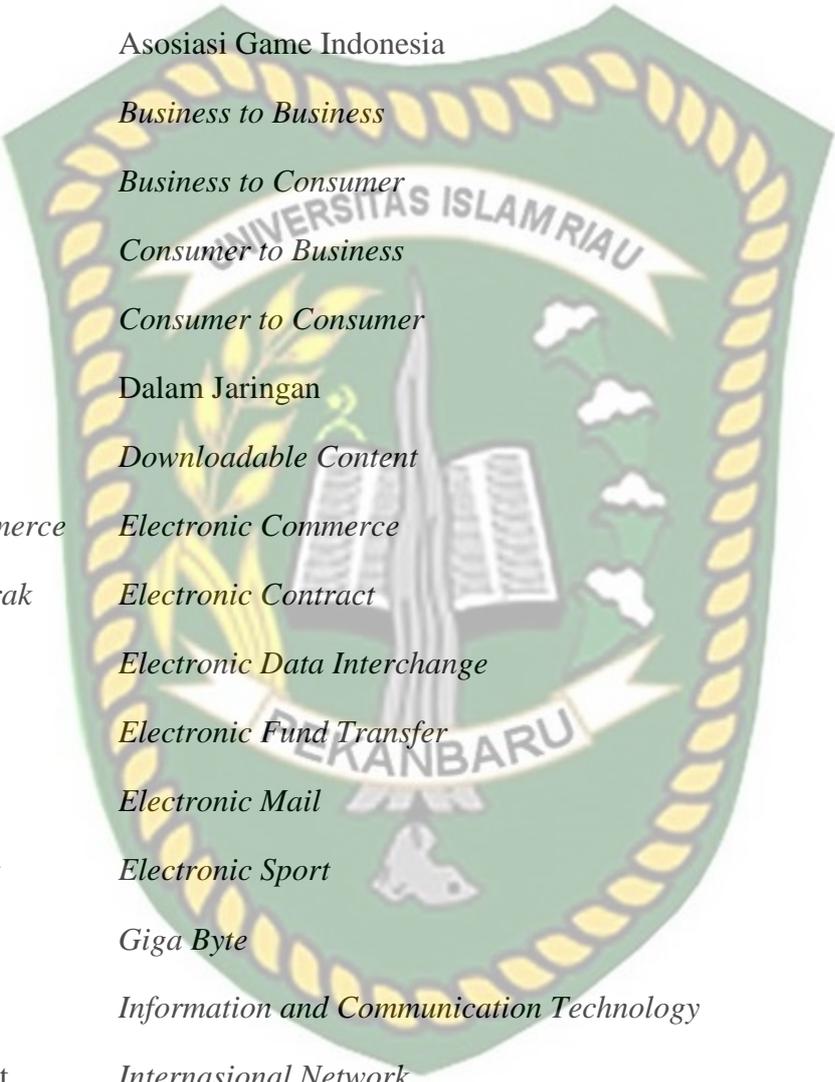
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PROSES BIMBINGAN.....	iii
SURAT KEPUTUSAN PENUNJUKAN PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN/PERSETUJUAN BIMBINGAN TESIS	v
HALAMAN TIM PENGUJI TESIS.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Masalah Pokok.....	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
D. Kerangka Teori.....	9
1. Negara Hukum.....	9
2. Hukum Bisnis.....	14
3. Hukum Transaksi Elektronik.....	18
E. Konsep Operasional.....	24
F. Metode Penelitian.....	26
1. Jenis dan Sifat Penelitian.....	26
2. Data dan Sumber Data.....	26
3. Analisis Data.....	27
4. Metode Penarikan Kesimpulan.....	27
BAB II TINJAUAN UMUM.....	29
A. Tinjauan Umum tentang Sejarah Transaksi Elektronik.....	29
B. Tinjauan Umum Peraturan Perundang-undangan tentang Transaksi Elektronik di Indonesia.....	37
1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.....	37
2. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.....	46
3. Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.....	57

4. Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik..... 59
5. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik 68

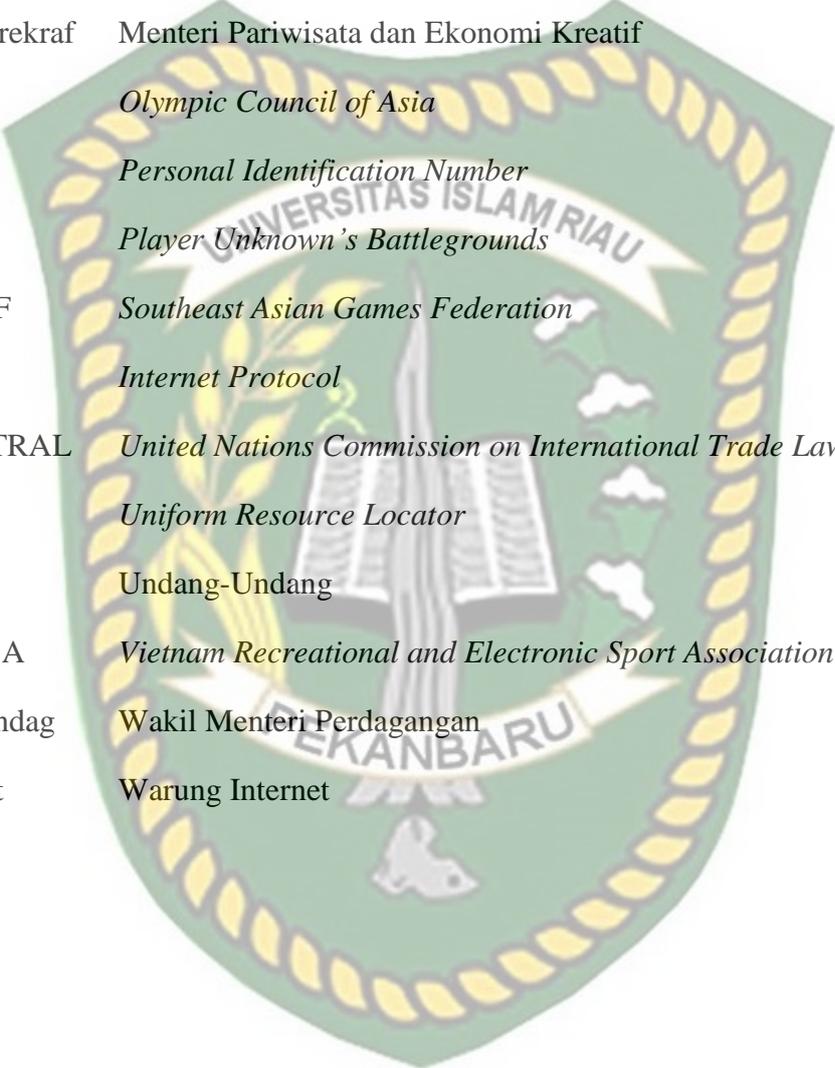
BAB III EVALUASI REGULASI PERMAINAN ELEKTRONIK DI INDONESIA (STUDI TERHADAP TRANSAKSI ELEKTRONIK ATAS BENDA VIRTUAL).....	71
A. Legalitas Transaksi Elektronik atas Benda Virtual dalam Regulasi Permainan Interaktif Elektronik di Indonesia.....	71
B. Legalitas Transaksi Elektronik atas Benda Virtual yang Ideal dalam Regulasi Permainan Interaktif Elektronik di Indonesia.....	89
BAB IV PENUTUP	121
A. Kesimpulan.....	121
B. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	123
RIWAYAT HIDUP	129



DAFTAR SINGKATAN



AGD	Aplikasi <i>Game Developer</i>
AGI	Asosiasi Game Indonesia
B2B	<i>Business to Business</i>
B2C	<i>Business to Consumer</i>
C2B	<i>Consumer to Business</i>
C2C	<i>Consumer to Consumer</i>
Daring	Dalam Jaringan
DLC	<i>Downloadable Content</i>
<i>e-commerce</i>	<i>Electronic Commerce</i>
<i>e-contrak</i>	<i>Electronic Contract</i>
EDI	<i>Electronic Data Interchange</i>
EFT	<i>Electronic Fund Transfer</i>
<i>e-mail</i>	<i>Electronic Mail</i>
<i>e-sport</i>	<i>Electronic Sport</i>
GB	<i>Giga Byte</i>
ICT	<i>Information and Communication Technology</i>
Internet	<i>Internasional Network</i>
IOC	<i>International Olympic Committee</i>
IP	<i>Transmission Control Protocol</i>
ITE	Informasi dan Transaksi Elektronik
Kemendag	Kementerian Perdagangan
Kemendikbud	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
KUH Perdata	Kitab Undang-Undang Hukum Perdata



KUHD	Kitab Undang-Undang Hukum Dagang
Luring	Luar Jaringan
MB	<i>Mega Byte</i>
Menparekraf	Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
OCA	<i>Olympic Council of Asia</i>
PIN	<i>Personal Identification Number</i>
PUBG	<i>Player Unknown's Battlegrounds</i>
SEAGF	<i>Southeast Asian Games Federation</i>
TCP	<i>Internet Protocol</i>
UNCITRAL	<i>United Nations Commission on International Trade Law</i>
URL	<i>Uniform Resource Locator</i>
UU	Undang-Undang
VIRESA	<i>Vietnam Recreational and Electronic Sport Association</i>
Wamendag	Wakil Menteri Perdagangan
Warnet	Warung Internet

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia adalah negara hukum.¹ Indonesia sebagai negara hukum tidak menempatkan pengaturan mengenai teknologi komunikasi dan informasi di dalam konstitusinya. Meskipun demikian, terdapat regulasi di bawah Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang mengatur tentang teknologi komunikasi dan informasi. Salah satu dari regulasi tersebut adalah Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah undang-undang pertama di bidang teknologi informasi dan transaksi elektronik sebagai produk legislasi yang sangat dibutuhkan dan telah menjadi pionir yang meletakkan dasar pengaturan di bidang pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik. Akan tetapi, dalam kenyataannya, perjalanan implementasi dari undang-undang ini mengalami persoalan-persoalan.²

Pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi,

¹ Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

² Penjelasan Umum atas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi Informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.³

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi (*Information and Communication Technology-ICT*) yang begitu pesat dengan segala fasilitas penunjangnya dalam peradaban manusia modern saat ini, telah membawa manusia memasuki era baru yang disebut sebagai era digital (*digital age*). Berbagai bidang kehidupan akhirnya dirambah oleh kemajuan ICT tersebut. Perkembangan teknologi komunikasi massa yang menekankan pada komunikasi antar individu manusia secara langsung, seperti halnya pada penggunaan telepon, mengalami kemajuan yang sangat berarti dengan dikenal dan digunakannya telepon bergerak atau yang lebih dikenal dengan *cellular phone*. Dalam perkembangan teknologi informasi kemudian dikenal internet sebagai salah satu media untuk berkomunikasi.⁴

Internet bukan merupakan objek yang kasat mata yang dapat disentuh dan dapat dirasakan. Internet merupakan lapisan kompleksitas teknologi dan jasa yang perlahan-lahan bergabung membentuk sesuatu yang dapat dinikmati oleh semua orang. Internet (merupakan) jaringan komputer terbesar di dunia yang menghubungkan jutaan manusia, tumbuh secara eksponensial. Jaringan yang terhubung ini menjadi antar jaringan (*internetwork*) karena memiliki faktor

³ Penjelasan Umum atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

⁴ Ahmad M. Ramli, *Naskah Akademik Rancangan Peraturan Pemerintah tentang Transaksi Elektronik*, Badan Pembinaan Hukum Nasional, Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, Jakarta, 2005, hlm. 6.

penggabung yang sama yang memungkinkan berbagai jaringan untuk bekerja sama. Internet adalah milik seluruh penghuni dunia. Setiap orang atau lembaga dengan bebas dapat menyambungkan komputernya di internet. Internet secara cepat dan tidak disadari telah mempertemukan dan menyatukan warga dunia. Dengan demikian batas negara di internet menjadi semakin memudar. Samarnya batas-batas negara dalam dunia internet disebabkan oleh karena internet dapat diakses oleh setiap penggunanya di seluruh dunia, dan para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling berhubungan dalam hitungan waktu yang tepat, pada saat mereka mengakses ke dalam jaringan (*real time*). Dengan demikian, setiap pengguna internet semakin mendapat kemudahan dalam berkomunikasi, baik itu hanya sekedar berkiriman pesan, berdiskusi bahkan melakukan transaksi.⁵

Seiring dengan kemajuan pola pikir manusia, penggunaan internet mulai memasuki babak selanjutnya, kemudian dikenal apa yang disebut sebagai transaksi elektronik dalam perdagangan yang dilakukan melalui media elektronik (*electronic commerce*). Terjadinya transaksi perdagangan barang maupun jasa melalui media internet kemudian menjadi trend yang berkembang dengan pesat. Dengan adanya transaksi yang menggunakan media internet, waktu dan tempat bukan merupakan penghalang bagi para pelaku ekonomi untuk melaksanakan transaksi.⁶

Para pelaku transaksi tersebut tidak perlu mengadakan pertemuan untuk melaksanakan transaksi. Sistem transaksi yang berjalan pun pada akhirnya juga berubah mengikuti perkembangan tersebut, dimana sistem transaksi berubah

⁵ *Ibid.*, hlm. 6-7.

⁶ *Ibid.*, hlm. 7-8.

menjadi sistem *online shopping*, *online dealing*, dan lain-lain, dimana pembeli yang membutuhkan barang dapat mengakses internet yang dipunyainya untuk mencari dan membeli apa yang dibutuhkan tanpa harus langsung mendatangi toko yang menyediakan barang kebutuhan pembeli tersebut.⁷

Perkembangan teknologi informasi yang sudah sedemikian pesat dengan adanya transaksi melalui media internet, pada dasarnya merupakan pasar yang potensial, dimana konsumen dapat melakukan transaksi dengan distributor atau produsen di seluruh dunia dengan biaya yang relatif rendah. Dalam era globalisasi, efisiensi dalam berbagai bidang kehidupan merupakan hal yang mutlak untuk dilakukan untuk mencapai tingkat perekonomian yang lebih baik dan lebih kompetitif. Suatu negara akan tertinggal jauh apabila tidak dapat dengan cepat mengikuti dan mengaplikasikan perkembangan bidang transaksi yang memanfaatkan kemajuan di bidang teknologi informasi. Transaksi melalui media internet telah terbukti dapat meningkatkan efisiensi daya kerja dan menumbuhkan aktivitas baru yang merangsang tingkat pertumbuhan.⁸

Transaksi melalui media internet, khususnya transaksi terhadap suatu barang adalah hal yang menarik untuk dilakukan suatu kajian dalam lingkup hukum perdata secara umum dan hukum bisnis secara khusus. Terlebih apabila barang yang ditransaksikan tersebut adalah barang tidak berwujud atau disebut juga sebagai benda virtual.

Benda virtual merupakan benda yang tidak bisa disentuh dan hanya bisa dilihat di dunia maya, yaitu contohnya pada *game online*. Hukum Perdata

⁷ *Ibid.*, hlm. 8.

⁸ *Ibid.*, hlm. 8.

Indonesia menjelaskan bahwa benda ada pada dunia nyata sedangkan *virtual property* berada pada media dunia yang tidak nyata atau dunia siber. Permasalahan mengenai *virtual property* akan marak terjadi di masa yang akan datang khususnya dalam kehidupan masyarakat seperti halnya benda-benda yang ada di dunia nyata. Tentu saja akan menarik permasalahan-permasalahan baru yang membutuhkan respon hukum.⁹ Salah satu bentuk dari benda virtual adalah *lootbox* atau *loot/prize crate* di dalam *game online*.

Lootbox (juga disebut *loot/prize crate*) di dalam *video game* adalah suatu benda virtual yang dapat dikonsumsi untuk mendapatkan benda virtual lainnya dari berbagai pilihan secara acak, yang bisa berbentuk mulai dari benda kosmetik, karakter, maupun benda lainnya yang dapat mempengaruhi permainan atau sistem lain dari *video game* tersebut. *Lootbox* merupakan suatu sistem monetisasi, dimana para pemain dan/atau pengguna aplikasi *video game* membayar untuk membeli *lootbox* tersebut atau mendapatkan *lootbox* melalui bermain sebagai hadiah. Suatu *lootbox* bisa diberikan berbagai macam nama yang disesuaikan dengan jenis *video game* dimana *lootbox* tersebut dapat ditemukan, seperti *Booster Pack*, *Loot Crate*, *Gacha*, dan seterusnya.¹⁰

Sistem-sistem monetisasi *lootbox* secara umumnya memberikan benda kepada para pemain tanpa memperhatikan benda apa saja yang sudah dimiliki oleh para pemain tersebut. Beberapa cara diberikan kepada para pemain untuk

⁹ Ida Ayu Putri Ary Yulandari, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, dan I Made Minggu Widyantara, "Tinjauan Yuridis Pengaturan Tindak Pidana terhadap Kejahatan Benda Virtual dalam Game Online", *Jurnal Preferensi Hukum*, Vol. 2, No. 3, 2021, hlm. 503-504.

¹⁰ Muhammad Theo Rizki Putra dan Ariawan Gunadi, "Legalitas Sistem Monetisasi Lootbox dalam Transaksi Game Online berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016", *Jurnal Hukum Adigama*, Volume 3 Nomor 1, Juli 2020, hlm. 1484-1485.

melenyapkan benda duplikat yang didapatkan melalui *lootbox*, baik melalui sistem barter antar pemain atau sistem dimana seorang pemain dapat menukar benda yang tidak diinginkan dengan *in-game currency* sebagai alat bayar yang seterusnya dapat digunakan untuk membeli *lootbox* atau benda virtual lainnya.¹¹ Dengan demikian, transaksi atas benda virtual adalah hal yang biasa dilakukan dalam suatu *game online* atau permainan interaktif elektronik.

Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa permainan interaktif elektronik adalah aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.¹² Sedangkan yang dimaksud dengan pengguna permainan interaktif elektronik berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik adalah setiap orang yang menggunakan permainan interaktif elektronik.¹³

Permainan interaktif elektronik berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik diklasifikasikan berdasarkan kategori konten dan kelompok usia pengguna, yang terdiri atas:

1. Kelompok usia 3 (tiga) tahun atau lebih;
2. Kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih;

¹¹ *Ibid.*, hlm. 1485.

¹² Pasal 1 angka 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

¹³ Pasal 1 angka 3 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

3. Kelompok usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih;
4. Kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih; dan
5. Kelompok semua usia (kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih).¹⁴

Pada saat permainan interaktif elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 3 (tiga) tahun atau lebih, usia 7 (tujuh) tahun atau lebih, dan usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih memiliki fasilitas transaksi keuangan, maka berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, transaksi tersebut hanya dapat dilakukan oleh orang tua atau wali.¹⁵

Berdasarkan hal tersebut di atas, secara tidak langsung ditegaskan bahwa kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih, dapat melakukan transaksi keuangan dalam permainan interaktif elektronik secara langsung. Menurut penulis, kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih tersebut dapat dinyatakan telah memiliki kecakapan untuk melakukan suatu perbuatan hukum, khususnya perjanjian jual beli dalam suatu permainan interaktif elektronik. Permasalahan hukum yang timbul tentunya adalah akibat hukum pada saat kelompok usia 18 (delapan belas) ke bawah melakukan transaksi keuangan dalam suatu permainan interaktif elektronik, misalnya dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*, *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG), dan *Call of Duty* yang merupakan permainan yang menurut penulis banyak dimainkan oleh kalangan pelajar di Indonesia. Oleh karena itu, unsur kecakapan untuk melakukan transaksi

¹⁴ Selengkapnya lihat: Pasal 4 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

¹⁵ Selengkapnya lihat: Pasal 6, Pasal 7, dan Pasal 8 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

terhadap benda virtual dalam suatu permainan interaktif elektronik adalah salah satu isu hukum yang menarik disamping isu hukum lainnya dalam lingkup hukum bisnis. Isu hukum lainnya tersebut adalah terkait masih minimnya regulasi tentang transaksi elektronik (khususnya mengenai mikro transaksi) dalam suatu permainan interaktif elektronik sehingga hal ini tentunya berdampak ke berbagai aspek seperti tidak tercapainya tujuan hukum, yaitu kepastian, kemanfaatan dan keadilan. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Evaluasi Regulasi Permainan Interaktif Elektronik di Indonesia (Studi terhadap Transaksi Elektronik atas Benda Virtual)”**.

B. Masalah Pokok

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dirumuskan masalah pokok dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah legalitas transaksi elektronik atas benda virtual dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia?
2. Bagaimanakah legalitas transaksi elektronik atas benda virtual yang ideal dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui legalitas transaksi elektronik atas benda virtual dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia.
2. Mengevaluasi dan mengkaji legalitas transaksi elektronik atas benda virtual yang ideal dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia.

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan dan manfaat baik secara teoritis, praktis maupun secara akademik, yaitu:

1. Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan bermanfaat untuk pengembangan ilmu hukum pada umumnya dan hukum bisnis pada khususnya.
2. Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi semua pihak, yaitu terkait transaksi keuangan dalam permainan interaktif elektronik.
3. Secara akademik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan sebagai bahan bacaan bagi para pembaca yang ingin mendalami pengetahuan dalam lingkup terkait transaksi keuangan dalam permainan interaktif elektronik.

D. Kerangka Teori

Kerangka teori dalam penelitian ini dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu *Grand Theory*, *Middle Range Theory*, dan *Applied Theory*. Pertama, *Grand Theory* dalam penelitian ini adalah Teori Negara Hukum. Kedua, *Middle Theory* dalam penelitian ini adalah Teori Hukum Bisnis. Ketiga, *Applied Theory* dalam penelitian ini adalah Teori Hukum Transaksi Elektronik. Ketiga teori tersebut secara singkat diuraikan sebagai berikut:

1. Negara Hukum

Negara hukum (*rechtsstaat*) atau *state of law* dipandang sebagai satu pilihan terbaik dalam menata kehidupan kenegaraan yang berdasarkan demokrasi dengan suatu konstitusi yang mengatur hubungan antar negara

dan rakyat, hak-hak asasi warga negara dan pembatasan kekuasaan penguasa serta jaminan keadilan dan persamaan di hadapan hukum serta kesejahteraan bagi masyarakat.¹⁶ Sri Warjiyati menegaskan bahwa hukum dari negara biasanya dalam bentuk hukum tertulis (undang-undang dan peraturan lainnya).¹⁷

Lahirnya konsep negara hukum (*rechtsstaat*) dalam konsep Negara Hukum Eropa Kontinental adalah akibat dari sistem pemerintahan absolutisme pada negara-negara di Benua Eropa. Pemikiran yang reaktif ini lahir sebagai suatu sistem rasional yang menggantikan absolutisme yang tirani. Paham ini lahir dari suatu perjuangan terhadap absolutisme sehingga perkembangannya bersifat revolusioner, yang bertumpu pada sistem hukum kontinental yang disebut "*civil law*" atau "*modern Romawi law*".¹⁸ Selanjutnya, di bawah ini diuraikan tentang lahirnya konsep negara hukum (*rule of law*).

Rule of law tumbuh dan berkembang pertama kali pada negara-negara yang menganut sistem seperti Inggris dan Amerika Serikat, kedua negara tersebut mengejewantahkannya sebagai perwujudan dari persamaan hak, kewajiban, dan derajat dalam suatu negara di hadapan hukum. Hal tersebut berlandaskan pada nilai-nilai hak asasi manusia (HAM), di mana setiap warga negara dianggap sama di hadapan hukum dan berhak dijamin HAM-

¹⁶ Nurul Qamar, Salle, Amiruddin, Kaharuddin Syah Y. Dt. Amas, Rusli Dg. Palabbi, Andi Suherman, dan Farah Syah Rezah, *Negara Hukum atau Negara Kekuasaan (Rechtsstaat or Machtstaat)*, Social Politic Genius (SIGn), Makassar, 2018, hlm. 43.

¹⁷ Sri Warjiyati, *Memahami Dasar Ilmu Hukum: Konsep Dasar Ilmu Hukum*, Prenada Group, Jakarta, 2018, hlm. 19.

¹⁸ La Ode Husen, *Negara Hukum, Demokrasi dan Pemisahan Kekuasaan*, Social Politic Genius (SIGn), Makassar, 2019, hlm. 13.

nya melalui sistem hukum dalam negara tersebut.¹⁹ Pengertian yang mendasar dari negara hukum adalah kekuasaan tumbuh pada hukum dan semua orang sama di hadapan hukum atau negara yang menempatkan hukum sebagai dasar kekuasaan negara dan penyelenggaraan kekuasaan tersebut dalam segala bentuknya dilakukan di bawah kekuasaan hukum.²⁰ Berdasarkan hal ini maka uraian selanjutnya adalah mengenai konsep negara hukum yang diatur dan diterapkan di Indonesia dewasa ini yang ditinjau dari berbagai aspek.

Konsep negara hukum di Indonesia bukan lagi *rechtsstaat* atau *rule of law*, melainkan Negara Hukum Indonesia.²¹ Ketentuan pembukaan dan batang tubuh UUD 1945 menegaskan bahwa Indonesia merupakan sebuah negara hukum. Indonesia menganut konsep Negara Hukum Pancasila.²² Indonesia sebagai negara hukum menjamin kesetaraan bagi warga negaranya di hadapan hukum dalam dasar negara dan konstitusinya.²³ Sebagaimana yang telah dikemukakan pada bagian awal dari latar belakang masalah penelitian ini, Indonesia sebagai negara hukum dipertegas berdasarkan ketentuan Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

¹⁹ Abd. Rahman dan Baso Madiung, *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*, Celebes Media Perkasa, Makassar, 2017, hlm. 179.

²⁰ Sugianto, *Ilmu Negara: Sebuah Kajian dalam Perspektif Teori Kenegaraan di Indonesia*, Deepublish, Yogyakarta, 2018, hlm. 30.

²¹ Sulaiman Tripa, *Rekonseptualisasi Hukum Indonesia*, Bandar Publishing, Banda Aceh, 2019, hlm. 13.

²² La Ode Husen dan Husni Thamrin, *Hukum Konstitusi: Kesepakatan (Agreement) dan Kebiasaan (Custom) Sebagai Pilar Konvensi Ketatanegaraan*, Social Politic Genius (SIGn), Makassar, 2017, hlm. 15.

²³ Jandi Mukianto, *Prinsip dan Praktik Bantuan Hukum di Indonesia*, Kencana, Depok, 2017, hlm. 118.

Ideologi negara hukum tanpa ragu memerintahkan dengan jelas supremasi hukum, bukan orang.²⁴ Hukum bekerja mengatasi kekuatan kontrol lain, kekuatan-kekuatan politik yang dimainkan oleh pejabat eksekutif dan segenap aparatnya.²⁵ Oleh karena itu, perlu ditegaskan bahwa hakikat negara hukum adalah negara yang mempunyai hukum dan isi hukumnya adalah penghormatan, perlindungan, penegakan, dan pemajuan terhadap hak asasi manusia.²⁶ Berdasarkan uraian ini, penulis berpendapat bahwa negara hukum sebagai sebuah konsep akan berubah sesuai dengan perkembangan masyarakat. Perkembangan masyarakat salah satunya dapat ditinjau dari aspek pembaharuan dalam sistem ketatanegaraan.

Doktrin ketatanegaraan adalah teori atau ajaran-ajaran tentang Hukum Tata Negara yang dikemukakan dan dikembangkan di dalam dunia ilmu pengetahuan, sebagai hasil penyelidikan dan pemikiran seksama berdasarkan logika formal yang berlaku. Dalam konteks sumber Hukum Tata Negara, maka yang dimaksud adalah teori atau ajaran-ajaran tentang Hukum Tata Negara yang ditemukan dan dikembangkan di dalam ilmu hukum.²⁷ Teuku Saiful Bahri Johan menyebutkan bahwa, Hukum Tata Negara yang dipelajari oleh mahasiswa Fakultas Hukum di Indonesia hanya Hukum Tata Negara dalam arti sempit, atau yang dikenal dengan Hukum

²⁴ Laurensius Arliman Simbolon, *Lembaga-Lembaga Negara Independen (Di dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945)*, Deepublish, Yogyakarta, 2019, hlm. 1.

²⁵ Laurensius Arliman Simbolon, *Lembaga-Lembaga Negara (Di dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945)*, Deepublish, Yogyakarta, 2019, hlm. 4.

²⁶ Max Boli Sabon, *Ilmu Negara: Bahan Pendidikan untuk Perguruan Tinggi*, Penerbit Universitas Atma Jaya, Jakarta, 2019, hlm. 103.

²⁷ Retno Widyani, *Hukum Tata Negara Indonesia: Teks dan Konteks*, Deepublish, Yogyakarta, 2015, hlm. 38.

Tata Negara positif.²⁸ Menurut Van Vollenhoven, secara teoretis Hukum Tata Negara adalah keseluruhan peraturan hukum yang membentuk alat perlengkapan Negara dan menentukan kewenangan alat-alat perlengkapan Negara tersebut, sedangkan Hukum Administrasi Negara adalah keseluruhan ketentuan yang mengikat alat-alat perlengkapan negara, baik tinggi maupun rendah ketika alat-alat itu akan menggunakan kewenangan ketatanegaraan.²⁹

Hukum Tata Negara merupakan cabang dari Ilmu Hukum. Dari segi teori, Hukum Tata Negara (*staatrecht*) dibedakan menjadi 2 (dua) pengertian, yaitu *staatrecht in ruimere zin* (arti luas), dan *staatrecht in engere zin* (arti sempit), dimana dalam arti *in engere zin* inilah Hukum Tata Negara atau *verfassungsrecht* yang dapat dibedakan antara pengertian yang luas dan pengertian yang sempit. Hukum Tata Negara dari segi istilah biasanya juga dipersamakan dengan istilah *law constitutional* yang apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Hukum Konstitusi.³⁰ Konstitusi itu sendiri menurut penulis dapat diartikan sebagai peraturan dasar dari negara atau peraturan perundang-undangan yang berlaku di suatu negara.

Ilmu perundang-undangan adalah ilmu yang mempelajari seluk beluk yang berkaitan dengan seperangkat peraturan perundang-undangan yang

²⁸ Teuku Saiful Bahri Johan, *Hukum Tata Negara dan Hukum Administrasi Negara dalam Tataran Reformasi Ketatanegaraan Indonesia*, Deepublish, Yogyakarta, 2018, hlm. 33.

²⁹ Dina Susiani, *Buku Ajar Hukum Administrasi Negara*, Pustaka Abadi, Jember, 2019, hlm. 28.

³⁰ A. Sakti Ramdhon Syah R., *Dasar-dasar Hukum Tata Negara: Suatu Kajian Pengantar Hukum Tata Negara dalam Perspektif Teoritis-Filosofis*, Social Politic Genius (SIGn), Makassar, 2019, hlm. 1.

dikaji dengan disiplin ilmu Hukum Tata Negara mengenai teknik, materi muatan, asas-asas, bahasa hukum terhadap perancangan peraturan perundang-undangan, karena sebenarnya obyek dari ilmu perundang-undangan adalah bagian dari ilmu Hukum Tata Negara dalam arti umum. Oleh karena itu metode dan pendekatannya tidak jauh berbeda dengan metode dan pendekatan ilmu Hukum Tata Negara.³¹

Berdasarkan uraian tersebut di atas, salah satu objek yang dipelajari dalam ilmu Hukum Tata Negara adalah mengenai peraturan perundang-undangan. Objek terkait dengan peraturan perundang-undangan tersebut menurut penulis dapat diklasifikasikan ke dalam tiga bagian, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi dari peraturan yang telah dilaksanakan yang di dalam penelitian ini penulis batasi pada tahap evaluasi regulasi dalam lingkup hukum bisnis, khususnya terkait dengan transaksi elektronik atas benda virtual dalam regulasi permainan elektronik di Indonesia.

2. Hukum Bisnis

Bisnis merupakan salah satu aktifitas usaha yang utama dalam menunjang perkembangan ekonomi. Kata “Bisnis” diambil dari bahasa Inggris “*Business*” yang berarti kegiatan usaha. Richard Burton Simatupang menyatakan bahwa secara luas kata “Bisnis” sering diartikan sebagai keseluruhan kegiatan usaha yang dijalankan oleh orang atau badan secara teratur dan terus menerus, yaitu berupa kegiatan mengadakan barang-barang

³¹ Marjan Miharja, *Gesetzgebungswissenschaft: Bahan Ajar Ilmu Perundang-undangan*, Penerbit Qiara Media, Pasuruan, 2019, hlm. 1.

atau jasa-jasa maupun fasilitas-fasilitas untuk diperjual belikan, dipertukarkan, atau disewa gunakan dengan tujuan mendapatkan keuntungan. Kamus besar bahasa Indonesia memberikan pengertian bisnis sebagai berikut: “Bisnis: Usaha dagang, usaha komersial dalam dunia perdagangan.” Sedangkan dalam *Black’s Law Dictionary*, disebutkan bahwa “*Business : Employment, Occupation, Profession, or Commercial Activity engaged in for gain or livelihood. Activity or enterprise for gain, benefit, advantage or livehood...*”³²

Berdasarkan pada pengertian yang telah diuraikan di atas nampak bahwa bisnis merupakan kegiatan perdagangan, namun meliputi pula unsur-unsur yang lebih luas, yaitu pekerjaan, profesi, penghasilan, mata pencaharian dan keuntungan. Gambaran mengenai kegiatan bisnis dalam definisi tersebut apabila diuraikan lebih lanjut akan tampak sebagai berikut:

- a. Bisnis merupakan suatu kegiatan yang rutin dilakukan, karena dikatakan sebagai suatu pekerjaan, mata pencaharian, bahkan suatu profesi.
- b. Bisnis merupakan aktivitas dalam perdagangan.
- c. Bisnis dilakukan dalam rangka memperoleh keuntungan.
- d. Bisnis dilakukan baik oleh perorangan maupun perusahaan.³³

Pertumbuhan ekonomi yang sangat pesat, serta kompleks melahirkan berbagai bentuk kerjasama bisnis. Kerjasama bisnis yang terjadi sangat

³² Mudemar A. Rasyidi, “Fungsi Hukum di dalam Masyarakat dan Peranan Hukum Bisnis di Indonesia”, *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara–Fakultas Hukum Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma* / Volume 9 No. 1, September 2018, hlm. 110.

³³ *Ibid.*, hlm. 110.

beraneka ragam tergantung pada bidang bisnis apa yang sedang dijalankan. Keanekaragaman kerjasama bisnis ini tentu saja melahirkan masalah serta tantangan baru, karena hukum harus siap untuk dapat mengamati seperti setiap perkembangan yang muncul. Dengan demikian, hukum Bisnis sebagai bagian yang tidak kalah pentingnya atau sangat penting kedudukannya jika dibandingkan dengan hukum-hukum yang ada bahkan peranan hukum bisnis itu dapat dikatakan sangat penting di Indonesia. Karena hukum bisnis ini mengatur mengenai ketentuan-ketentuan bagi setiap orang untuk berbisnis dengan baik, santun dan benar sesuai dengan hukum yang berlaku.³⁴

Hukum bisnis adalah seperangkat kaidah-kaidah hukum yang diadakan untuk mengatur serta menyelesaikan persoalan-persoalan yang timbul dalam aktivitas antar manusia khususnya dalam bidang perdagangan. Peranan hukum bisnis di Indonesia sangat signifikan dengan keberadaan masyarakat yang majemuk, di dalam melakukan kegiatan jual-beli, serta bisnis-bisnis dalam bentuk yang lainnya. Karena itu juga dapat meningkatkan perekonomian bagi segenap lapisan masyarakat untuk mencapai masyarakat adil dan makmur. Dengan keberadaan masyarakat mengetahui dan memahami, serta berpartisipasi dalam melaksanakan bisnis, maka akan dapat merubah perekonomian rakyat menjadi lebih baik dan lebih sejahtera serta keadaan negara menjadi lebih kondusif, aman dan nyaman.³⁵

³⁴ *Ibid.*, hlm. 110.

³⁵ *Ibid.*, hlm. 111-115.

Pengertian hukum bisnis selalu saja disamakan dengan hukum ekonomi. Pengertian keduanya tidaklah jauh berbeda, namun terdapat sisi-sisi yang membedakannya. Hukum ekonomi selalu diartikan seperangkat aturan yang mengatur kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh pelaku ekonomi. Hukum ekonomi meliputi bidang hukum privat (hukum yang mengatur kepentingan antar pribadi yang biasa disebut dengan hukum perdata) dan juga hukum publik (hukum yang mengatur kepentingan umum). Secara tegas, hukum ekonomi mengatur sistem ekonomi secara luas (baik perdata maupun publik). Sedangkan hukum bisnis hanya mengatur kepentingan pribadi atau keperdataan saja. Dengan kata lain hukum bisnis adalah bagian dari hukum privat. Persoalan yang berkaitan dengan usaha di Indonesia diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Dagang (KUHD) dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata). KUHD adalah ketentuan yang bersifat khusus (*lex specialis*) dan KUH Perdata adalah ketentuan yang bersifat umum (*lex generalis*).³⁶

Menurut Ramziati, Sulaiman, dan Jumadiyah, hukum bisnis adalah seperangkat kaidah-kaidah hukum yang diadakan dalam rangka mengatur serta menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam kegiatan yang dilakukan oleh para pihak utamanya aktivitas bisnis. Adapun sektor-sektor ekonomi bisnis tersebut meliputi sektor pertanian, sektor industri, jasa, dan perdagangan.³⁷

³⁶ Sugeng Samiyono, Edi Sofwan, Heni Rahayu Handayani, Haryono, dan Samuel Walangitan, *Hukum Bisnis dan Regulasi*, Unpam Press, Banten, 2021, hlm. 10.

³⁷ Ramziati, Sulaiman, dan Jumadiyah, *Kontrak Bisnis: Dalam Dinamika Teoritis dan Praktis*, Unimal Press, Lhokseumawe, 2019, hlm. 5.

3. Hukum Transaksi Elektronik

Ruang lingkup materi yang diatur dalam Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah sangat luas dan saling terkait dengan bidang hukum yang lainnya, misalnya hukum telekomunikasi, hukum penyiaran, hukum kontrak/perjanjian, hukum administrasi, hukum bisnis/perdagangan, hukum perdata, dan hukum pidana, baik secara nasional maupun dalam lingkup dunia internasional, serta berbagai peraturan perundang-undangan lainnya.³⁸

Transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.³⁹ Transaksi elektronik adalah suatu rupa bisnis yang memiliki sifat *non face* dan *non sign*. Transaksi elektronik memiliki ciri khusus, beberapa hal khusus yang berlaku pada transaksi elektronik yaitu *paperless* dan *borderless*. Para pihak yang melakukan transaksi elektronik tidak perlu melakukan tatap muka, tidak perlu melakukan pengesahaan dokumen dan tidak terbatas oleh batasan geografis yang berlaku pada transaksi konvensional. *United Nations Commission on International Trade Law* atau biasa disingkat UNCITRAL mendeskripsikan transaksi elektronik sebagai: *Electronic commerce, which involves the use of alternatives to paper-based methods of communication and storage of information. The practice of buying and selling goods and services through online consumer services on*

³⁸ Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia (Sebagai Pedoman dalam Menghadapi Era Digital Bisnis e-Commerce di Indonesia)*, Nusa Media, Bandung, 2017, hlm. 14.

³⁹ Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

*the internet. The e, a shortened form of electronic, has become a popular prefix for other terms associated with electronic transaction.*⁴⁰

Transaksi Elektronik menurut Andrew Coulson merukan pertukaran informasi bisnis, mempertahankan hubungan bisnis dan melakukan transaksi bisnis melalui jaringan komunikasi.⁴¹ Dapat ditarik intisari bahwa transaksi elektronik adalah transaksi dagang jual maupun beli yang dilaksanakan melalui tukar menukar informasi, data dengan media alternatif selain media tertulis, yakni media elektronik digital melalui internet.

Peter Scisco memberikan pengertian transaksi elektronik sebagai berikut: *Electronic Commerce or e-commerce, the exchange of goods and services by means of the internet or other computer networks. Ecommerce follows the same basic principles as traditional commerce – that is, buyers and sellers come together to exchange goods for money. But rather than conducting business in the traditional way – in stores and other “brick and mortar” buildings or through mail order catalogs and telephone operators – in e-commerce buyers and seller transact business over networked computers.*⁴²

Menurut Enni Soerjati Priowirjanto, transaksi elektronik sebagai perbuatan para pihak (dalam hal ini pelaku usaha dan konsumen), yang dilakukan dengan tujuan menimbulkan hak dan kewajiban yang harus dipenuhi, sebagai akibat hukum dari kesepakatan antara konsumen dan

⁴⁰ Ridwan Khairandy, “Pembaharuan Hukum Kontrak Sebagai Antisipasi Transaksi Elektronik Commerce”, *Jurnal Hukum Bisnis*, Vol. 16, November 2001, hlm. 57.

⁴¹ Andrew Coulson, *Electronic-Commerce: The Ever-Evolving Online Marketplace*, IEEE, 1999, hlm. 58.

⁴² Peter Scisco, *Electronic Commerce*, Microsoft Encarta Online Encyclopedia.

pelaku usaha yang dilakukan melalui media elektronik. Kesepakatan tersebut berupa persetujuan konsumen atas barang dan/atau jasa yang ditawarkan oleh pelaku usaha.⁴³

Transaksi elektronik merupakan perbuatan para pihak (dalam hal ini pelaku usaha dan konsumen), yang dilakukan dengan tujuan menimbulkan hak dan kewajiban yang harus dipenuhi, sebagai akibat hukum dari kesepakatan antara konsumen dan pelaku usaha yang dilakukan melalui media elektronik. Kesepakatan tersebut berupa persetujuan konsumen atas barang dan/atau jasa yang ditawarkan pelaku usaha melalui tampilan di halaman web-nya, dan persetujuan pelaku usaha untuk memenuhi janji yang disebutkannya dalam penawaran.⁴⁴

Transaksi elektronik menurut Onno W. Purba dan Aang Arid Wahyudi, terbagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- a. *Business to business*, merupakan model transaksi bisnis antar pelaku bisnis atau transaksi elektronik antar pelaku usaha yang dilakukan secara rutin dan dalam kapasitas/volume produk yang besar.
- b. *Business to Consumer*, merupakan transaksi elektronik yang dilakukan antar pelaku usaha dan konsumen untuk memenuhi suatu kebutuhan tertentu dan pada saat tertentu.
- c. *Consumer to consumer*, yakni transaksi elektronik yang dilakukan antar konsumen untuk memenuhi suatu kebutuhan tertentu pada saat

⁴³ Enni Soerja Priowirjanto, "Pengaturan Transaksi Elektronik dan Pelaksanaannya di Indonesia Dikaitkan dengan Perlindungan e-Konsumen", *Jurnal Hukum Universitas Padjajaran Vol 1 No 2, 2014*, hlm. 8.

⁴⁴ *Ibid.*, hlm. 8.

tertentu, antara konsumen juga dapat membentuk komunitas pengguna suatu produk tertentu.⁴⁵

Dari berbagai definisi terkait dengan transaksi elektronik, dapat dilihat adanya kesamaan yakni terjadi transaksi antara dua pihak atau lebih, terdapat pertukaran barang dan jasa, dan menggunakan media digital sebagai media dilakukannya transaksi. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa transaksi elektronik pada dasarnya adalah hubungan hukum berbentuk pertukaran barang dan jasa antara penyedia barang/jasa dan pembeli yang memiliki prinsip dasar yang sama dengan transaksi konvensional namun transaksi tersebut dilakukan melalui media digital elektronik dimana para pihak yang terkait tidak bertatap muka secara fisik/langsung.

Pada prinsipnya, transaksi perdagangan dengan menggunakan teknologi *e-commerce* sesungguhnya merupakan suatu model kontrak yang sama dengan kontrak jual beli konvensional yang dilakukan dalam masyarakat Indonesia. Jual beli secara konvensional yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia hingga saat ini dilakukan baik itu berdasarkan sistem KUH Perdata maupun menurut sistem hukum adat. Menurut hukum adat Indonesia, yang dinamakan jual beli, bukanlah persetujuan belaka yang berada di antara kedua belah pihak, tetapi adalah suatu penyerahan barang oleh si penjual kepada si pembeli dengan maksud memindahkan hak milik atas barang itu dengan syarat pembayaran harga tertentu, berupa uang oleh

⁴⁵ Onno W. Purba dan Aang Arid Wahyudi, *Mengenal E-Commerce*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000, hlm. 57.

pembeli kepada penjual. Dengan demikian, dalam hukum adat, setiap hubungan jual beli tidak mengikat kepada asas atau sistem obligator atau sistem/asas yang lainnya.⁴⁶

Wirjono Prodjodikoro mengemukakan bahwa dalam hukum adat ada juga persetujuan antara kedua belah pihak yang berupa mufakat tentang maksud untuk memindahkan hak milik dari tangan penjual ke tangan pembeli dan pembayaran harga pembeli oleh pembeli kepada penjual, tetapi persetujuan itu hanya bersifat pendahuluan untuk suatu perbuatan hukum tertentu yaitu berupa penyerahan tadi. Selama penyerahan barang belum terjadi, maka belum ada jual beli. Tentang perjanjian jual beli, dianggap sudah berlangsung antara pihak penjual dan pembeli, apabila mereka telah menyetujui dan bersepakat tentang keadaan benda dan harga barang tersebut, sekalipun barangnya belum diserahkan dan harganya belum dibayarkan (Pasal 1458 KUH Perdata). Jual beli tiada lain dari persesuaian kehendak (*wis overeensteeming*) antara penjual dan pembeli mengenai barang dan harga. Barang dan harga yang menjadi essensial perjanjian jual beli.⁴⁷

Tanpa ada barang yang hendak dijual, tidak mungkin terjadi jual beli. Sebaliknya jika barang objek jual beli tidak dibayar dengan sesuatu harga, jual beli dianggap tidak ada. Cara dan terbentuknya perjanjian jual beli, bisa terjadi secara *openbaar*/terbuka, seperti yang terjadi pada penjualan atas dasar eksekutorial atau yang disebut *excutoriale verkoop*. Penjualan

⁴⁶ Abdul Halim Barkatullah, *Op. Cit.*, hlm. 41.

⁴⁷ *Ibid.*, hlm. 41-42.

eksekutorial mesti dilakukan melalui lelang di muka umum oleh pejabat lelang, akan tetapi cara dan bentuk penjualan eksekutorial yang bersifat umum ini, jarang sekali terjadi. Penjualan demikian harus memerlukan keputusan pengadilan.⁴⁸

Berdasarkan pembahasan di atas dapat dipahami bahwa jual beli secara konvensional yang terjadi dalam lalu lintas kehidupan masyarakat sehari-hari adalah jual beli antara tangan ke tangan, yakni jual beli yang dilakukan antara penjual dan pembeli tanpa campur tangan pihak resmi dan tidak perlu di muka umum. Bentuk jual belinya pun, terutama jika objeknya barang-barang bergerak cukup dilakukan dengan lisan, kecuali mengenai benda-benda tertentu, terutama mengenai objek benda-benda tidak bergerak pada umumnya, selalu memerlukan bentuk akta jual beli.⁴⁹

Memperhatikan uraian di atas mengenai persamaan antara transaksi perdagangan *e-commerce* dengan jual beli secara konvensional, maka dapat dilihat bahwa letak perbedaan utamanya adalah hanya pada media yang digunakan. Pada transaksi *e-commerce*, media yang digunakan adalah media elektronik atau internet. Sehingga kesepakatan ataupun kontrak yang tercipta adalah melalui *online*. Kemudian, hampir sama pula dengan kontrak jual beli konvensional, kontrak jual beli *e-commerce* tersebut juga terdiri dari penawaran dan penerimaan. Sebab suatu kesepakatan selalu diawali penawaran oleh salah satu pihak dan penerimaan oleh pihak yang lainnya.⁵⁰

⁴⁸ *Ibid.*, hlm. 42.

⁴⁹ *Ibid.*, hlm. 42.

⁵⁰ *Ibid.*, hlm. 42.

E. Konsep Operasional

Konsep operasional dalam penelitian ini bertujuan memberikan batasan terhadap istilah-istilah tertentu dalam lingkup penelitian ini, yaitu sebagaimana yang diuraikan sebagai berikut:

1. Evaluasi

Evaluasi adalah pengkajian dan penilaian.⁵¹ Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan terhadap regulasi permainan elektronik di Indonesia, khususnya terkait dengan transaksi elektronik atas benda virtual.

2. Regulasi

Regulasi adalah sinonim dari peraturan perundang-undangan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan, yang dimaksud dengan peraturan perundang-undangan adalah peraturan tertulis yang memuat norma hukum yang mengikat secara umum dan dibentuk atau ditetapkan oleh lembaga negara atau pejabat yang berwenang melalui prosedur yang ditetapkan dalam Peraturan Perundang-undangan.⁵² Dalam penelitian ini, regulasi yang diberikan penilaian dan kajian terbatas pada regulasi permainan elektronik di Indonesia, khususnya terkait dengan transaksi elektronik atas benda virtual.

⁵¹ Selengkapnya lihat: Pasal 1 angka 17 Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2014 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan. Evaluasi berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia berarti penilaian. Sedangkan yang dimaksud dengan mengevaluasi adalah menilai atau memberikan penilaian (selengkapnya lihat: Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*, Pusat Bahasa, Jakarta, 2008, hlm. 400).

⁵² Selengkapnya lihat: Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan. Regulatif berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia berarti berarti bersangkutan dengan peraturan (selengkapnya lihat: Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Op. Cit.*, hlm. 1185).

3. Permainan Interaktif Elektronik

Permainan interaktif elektronik adalah aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.⁵³ Dalam penelitian ini, permainan interaktif elektronik dibatasi terhadap *game online* dalam bentuk *Mobile Legends: Bang Bang*, *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG), dan *Call of Duty*.

4. Transaksi Elektronik

Transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.⁵⁴ Dalam penelitian ini, transaksi elektronik dibatasi terhadap mikro transaksi (*microtransaction*) atas benda-benda virtual pada *Mobile Legends: Bang Bang*, *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG), dan *Call of Duty*.

5. Benda Virtual

Benda virtual adalah benda yang tidak bisa disentuh dan hanya bisa dilihat di dunia maya.⁵⁵ Pengaturan mengenai kebendaan berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata diatur pada Buku Kedua, yaitu dari pasal 499 sampai dengan pasal 1232. Berdasarkan Pasal 499, ditegaskan bahwa menurut undang-undang, barang adalah tiap benda dan tiap hak yang dapat menjadi obyek dari hak milik. Pasal 503 menegaskan ketentuan tentang

⁵³ Pasal 1 angka 1 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

⁵⁴ Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

⁵⁵ Ida Ayu Putri Ary Yulandari, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, dan I Made Minggu Widyantara, "Tinjauan Yuridis Pengaturan Tindak Pidana terhadap Kejahatan Benda Virtual dalam Game Online", *Jurnal Pereferensi Hukum*, Vol. 2, No. 3, 2021, hlm. 503-504.

adanya barang yang bertubuh, dan ada barang yang tak bertubuh. Sedangkan Pasal 504 menegaskan adanya barang yang bergerak dan ada barang yang tak bergerak. Selanjutnya, berdasarkan Pasal 505, ada barang bergerak yang dapat dihabiskan, dan ada yang tidak dapat dihabiskan. Dalam penelitian ini, benda virtual dinyatakan sebagai benda yang tak bertubuh yang dibatasi pada *lootbox* atau *loot/prize crate* dalam permainan interaktif elektronik, yaitu *Mobile Legends: Bang Bang*, *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG), dan *Call of Duty*.

F. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

1. Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Hukum Normatif. Ditinjau dari sifatnya, sifat penelitian ini adalah deskriptif analitis yang merupakan penelitian untuk menggambarkan dan menganalisa masalah yang ada dan termasuk dalam jenis penelitian kepustakaan (*library research*).

2. Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, jenis data yang diperlukan terbatas pada data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

Menurut Gregory Churchill, data sekunder adalah data yang diperoleh dari bahan pustaka. Data sekunder tersebut dari sudut kekuatannya menurut Soerjono Soekanto, digolongkan ke dalam beberapa bagian, yaitu bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tertier.⁵⁶

⁵⁶ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI-Press, Jakarta, 2008, hlm. 51-52.

Berdasarkan uraian tersebut, maka tiga bahan hukum yang digunakan di dalam penelitian ini, diuraikan sebagai berikut.

- a. Bahan hukum primer, yaitu peraturan perundang-undangan. Peraturan perundang-undangan yang dimaksud antara lain 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.
- b. Bahan hukum sekunder, yaitu terdiri dari literatur (dalam bentuk buku, jurnal, dan majalah) yang berhubungan dengan Hukum Bisnis dan Hukum Transaksi Elektronik.
- c. Bahan hukum tertier, yaitu terdiri dari kamus Bahasa Indonesia, kamus hukum, dan informasi yang diperoleh dari internet.

3. Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan secara kualitatif. Pendekatan yang digunakan dari analisis data tersebut adalah *statute approach* (pendekatan dari aspek aturan hukum) dan *conceptual approach* (pendekatan dari aspek konsep atau teori hukum). Selanjutnya, dilakukan analisis yuridis normatif terhadap data tersebut.

4. Metode Penarikan Kesimpulan

Metode penarikan kesimpulan dalam penelitian ini dilakukan secara induktif, yaitu metode penarikan kesimpulan dari hal-hal yang bersifat

khusus kepada hal-hal yang bersifat umum. Dalam penelitian ini, ketentuan umum adalah ketentuan normatif dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik. Sedangkan ketentuan khusus adalah penerapan ketentuan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yang terkait dengan transaksi atas benda-benda virtual di dalam suatu permainan interaktif elektronik.



BAB II

TINJAUAN UMUM

A. Tinjauan Umum tentang Sejarah Transaksi Elektronik

Internet merupakan suatu jaringan untuk komunikasi, dimana menghubungkan satu media ke media lain. Internet pada umumnya merupakan suatu media sebagai efisiensi proses komunikasi, yang disambungkan melalui aplikasi web, *e-mail* dan lainnya. Internet yang merupakan singkatan dari *internasional network* didefinisikan sebagai suatu jaringan komputer, dimana jaringan tersebut terhubung dari jaringan kecil yang saling terhubung satu sama lain. Internet menjadi penghubung antara jenis komputer dengan jaringan dunia yang memiliki sistem operasi dan aplikasi yang berbeda, dengan memanfaatkan kemajuan perangkat satelit sesuai protokol standar hubungan komunikasi. Protokol tersebut dinamakan protokol TCP/IP yaitu *transmission control/internet protocol*). Sementara istilah *internet working* artinya cara atau proses dalam menghubungkan rangkaian internet dengan menerapkan aturan yang ada dan dikehendaki.⁵⁷

Segala sesuatu dalam bentuk usaha atau bisnis yang dilakukan melalui internet dinamakan dengan *e-commerce*. Istilah *e-commerce* dalam arti sempit ditafsirkan sebagai suatu transaksi jual beli atas suatu produk barang, jasa atau informasi antarmitra bisnis dengan memakai jaringan komputer yang berbasis kepada internet. *E-commerce* merupakan suatu proses berbisnis dengan memakai

⁵⁷ Sugeng Samiyono, Edi Sofwan, Heni Rahayu Handayani, Haryono, dan Samuel Walangitan, *Op. Cit.*, hlm. 78.

teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran atau penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik. Pada prinsipnya bisnis melalui *e-commerce* termasuk dalam kegiatan bisnis tanpa warkat atau istilahnya adalah *paperless trading*. *E-commerce* secara umum diartikan sama dengan *e-business*, yaitu bukan saja suatu pembayaran atau transaksi yang dilakukan melalui *online*, namun juga sebagai layanan yang sudah disediakan bagi pelanggan, hubungan dagang yang dilakukan dengan mitra bisnis dan transaksi internal dalam sebuah organisasi.⁵⁸

Perkembangan teknologi dan informasi berhasil menciptakan suatu infrastruktur yang memuat informasi baru. Dalam hal ini internet mempunyai beberapa aspek terkait dengan daya tarik dan keunggulan untuk para konsumen atau organisasi. Sebagai contoh dijelaskan dalam hal kenyamanan, kecepatan data, akses 24 jam sehari, efisiensi, alternatif ruang dan pilihan yang tanpa batas, personalisasi, sumber informasi dan teknologi yang potensial dan lain lainnya. Dalam konteks bisnis, internet membawa dampak transformasional yang menciptakan paradigma baru dalam dunia bisnis berupa *digital marketing*.⁵⁹

Tekait dengan sejarah *e-commerce*, dapat dijelaskan bahwa pada awal penerapan *e-commerce* yang bermula di awal tahun 1970-an dengan adanya inovasi semacam *Electronic Fund Transfer* (EFT). Saat itu penerapan sistem ini masih sangat terbatas pada perusahaan berskala besar, lembaga keuangan pemerintah dan beberapa perusahaan menengah ke bawah yang nekat, kemudian

⁵⁸ *Ibid.*, hlm. 78-79.

⁵⁹ *Ibid.*, hlm. 79.

berkembang hingga muncul yang dinamakan EDI (*Electronic Data Interchange*). Dimulai dari transaksi keuangan ke pemrosesan transaksi lainnya yang membuat perusahaan-perusahaan lain ikut serta, mulai dari lembaga-lembaga keuangan hingga ke *manufacturing*, ritel, jasa dan lainnya. Kemudian terus berkembang aplikasi-aplikasi lain yang memiliki jangkauan dari *trading* saham sampai ke sistem reservasi perjalanan. Dan pada waktu itu sistem tersebut dikenal sebagai aplikasi telekomunikasi. Salah satu alasan pesatnya perkembangan bisnis *online* adalah adanya perkembangan jaringan protokol dan *software* dan tentu saja yang paling mendasar adalah meningkatnya persaingan dan berbagai tekanan bisnis.⁶⁰ Selanjutnya, terkait dengan sejarah transaksi elektronik dalam permainan interaktif elektronik, diuraikan sebagai berikut.

Sejarah perkembangan industri *game* diawali dari pihak akademisi mulai mendesain permainan sederhana, simulasi dan kecerdasan buatan yang menjadi bagian dari penelitian di bidang komputer, namun *game* sendiri baru diperkenalkan kepada publik di tahun 1980-an, untuk di Indonesia sendiri berikut *milestone game*:

1. Tahun 1980-1998

Diawali dengan hadirnya konsol, *game & watch*, dan *arcade import*. Pada era tahun 1980-an sampai dengan 1990-an mulai dikenal konsol game seperti Nintendo, Sega dan beberapa *game & watch* yang cukup populer pada era tersebut seperti pacman, tetris. Serta mesin *arcade* yang dikenal pada era ini adalah mesin *arcade dingdong*.

⁶⁰ *Ibid.*, hlm. 79.

2. Tahun 1998

Di tahun ini warung internet (warnet) dengan fasilitas ISDN pertama muncul di Jakarta dan Surabaya. Kemunculan warnet dengan fasilitas ini mengawali permainan interaktif *online* seperti *ultima online* dan *everquest*.

3. Tahun 1999

Pada tahun 1999 Matahari Studio mulai lahir dan menjadi *studio game* pertama di Indonesia. Pada tahun ini mulai banyak tempat yang menyewakan game seperti penyewaan game konsol Playstation.

4. Tahun 2001

Mulai menjamurnya *game center* khusus permainan, dimulai dengan kehadiran *game online Nexia kingdom the wind*.

5. Tahun 2002

Tahun 2002 *game online GunBound* dengan tipikal game kasual banyak menarik perhatian dan merupakan *game online* yang cukup terkenal pada tahun tersebut.

6. Tahun 2003

Berdirinya *Altermyth* dan membuat *game online* berjudul *Inspiri Arena*.

7. Tahun 2004

Pada tahun ini, *game online* mulai populer dengan permainan *Ragnarok*.

8. Tahun 2007

Pada tahun ini Nusantara Internasional mulai membuat *game Nusantara Online*. Pada tahun ini juga universitas mulai membuka program studi

Permainan Interaktif, program studi ini pertama di buka di Perguruan Tinggi Negeri ITB dan ITS.

9. Tahun 2008

Pada tahun ini publisher permainan interaktif korea “Kreon” mulai masuk ke Indonesia melalui permainan *Point Blank* yang merupakan MMOFPS dan meraih kesuksesan dalam waktu singkat.

10. Tahun 2009

Mulai tumbuhnya *Game Developer Indie* (*Agate* dan *Toge Production*).

11. Tahun 2011

Gameloft didirikan di Indonesia untuk mengembangkan permainan interaktif dengan jumlah karyawan mencapai 150 orang.

12. Tahun 2012

Berdirinya *QEON* merupakan salah satu perusahaan pengembang permainan interaktif terbesar di Indonesia.

13. Tahun 2013

Square Enix merupakan perusahaan besar permainan interaktif di Jepang yang mendirikan *Square Enix Smilework* di Surabaya.

14. Tahun 2014

Indonesia menjadi pasar resmi konsol Playstation 4 serta *Game Developer Indie* di Indonesia berhasil merilis *DreadOut* dengan pendapatan \$ 200.000 satu bulan setelah rilis.⁶¹

⁶¹ Hario Bismo Kuntarto, *Peta Industri Game Indonesia 2015*, Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Informasi dan Informatika, Jakarta, 2016, hlm. 11-14.

Beralih kembali pada lingkup *e-commerce*, hal-hal yang dilakukan berkaitan dengan orientasi dalam kegiatan *e-commerce* adalah sebagai berikut :

1. Pembelian *online* (*online transaction*).
2. Komunikasi digital (*digital communication*), yaitu suatu komunikasi secara elektronik.
3. Penyediaan jasa (*service*), yang menyediakan informasi tentang kualitas produk dan informasi instan terkini.
4. Proses bisnis, yang merupakan sistem dengan sasaran untuk meningkatkan otomatisasi proses bisnis.
5. *Market of one*, yang memungkinkan proses *customization* produk dan jasa untuk diadaptasikan pada kebutuhan bisnis.⁶²

Dari sisi para pihak mengenai bisnis *e-commerce*, ada beberapa jenis transaksi dari kegiatan *e-commerce*, yaitu sebagai berikut:

1. *Business to Business* (B2B), artinya disini bahwa transaksi B2B ini merupakan bisnis *e-commerce* yang paling banyak dilakukan".
2. *Business to Consumer* (B2C), artinya disini merupakan sebuah transaksi ritel yang dilakukan pembeli individual.
3. Ketiga adalah *Consumer to Consumer* (C2C), merupakan transaksi dimana konsumen menjual produk secara langsung kepada konsumen lainnya. Dan seorang individu yang mengiklankan produk barang atau jasa, pengetahuan, maupun keahliannya di salah satu situs lelang.

⁶² Sugeng Samiyono, Edi Sofwan, Heni Rahayu Handayani, Haryono, dan Samuel Walangitan, *Op. Cit.*, hlm. 80.

4. *Consumer to Business (C2B)*, artinya disini adalah individu yang menjual produk atau jasa kepada organisasi dan individu yang mencari penjual dan melakukan transaksi.
5. *Non-Business Electronic Commerce*, artinya dalam kegiatan nonbisnis seperti kegiatan lembaga pendidikan, organisasi nirlaba, keagamaan dan lain-lain.
6. *Intrabusiness (Organizational) electronic Commerce*, artinya dalam kegiatan ini meliputi semua aktivitas internal organisasi melalui internet untuk melakukan pertukaran barang, jasa dan informasi, menjual produk perusahaan kepada karyawan dan lain-lain.⁶³

Keuntungan-keuntungan yang akan didapatkan dari penggunaan *e-commerce*, adalah sebagai berikut: *revenue stream* (aliran pendapatan) baru yang mungkin menjanjikan, yang tidak bisa ditemui di sistem transaksi tradisional, dapat meningkatkan *market exposure*, menurunkan tingkat biaya operasional (*operating cost*), melebarkan jangkauan perusahaan (*global reach*), meningkatkan *customer loyalty*, meningkatkan *supplier management*, memperpendek waktu produksi, dan meningkatkan *value chain* (mata rantai pendapatan). *E-commerce* merupakan suatu sistem yang menguntungkan karena bisa mengurangi biaya dari transaksi bisnis dan bisa digunakan sebagai bahan perbaikan dari kualitas layanannya. Dalam hal ini *sistem e-commerce* dengan segala infrastruktur pendukung menjadi mudah untuk disalahgunakan oleh berbagai pihak yang tidak bertanggung jawab. Hal ini bisa menimbulkan kesalahan melalui berbagai cara

⁶³ *Ibid.*, hlm. 80.

kerusakan pada semua elemen yang berhubungan dengan sistem tersebut. Dalam sisi pandangan bisnis, maka penyalahgunaan dari sistem kegagalan yang terjadi adalah sebagai berikut: kehilangan segi *financial* secara langsung karena kecurangan, pencurian informasi rahasia yang berharga, kehilangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan, penggunaan akses ke sumber oleh pihak yang tidak berhak, kehilangan kepercayaan dari para konsumen, dan kerugian-kerugian yang tak terduga.⁶⁴

Berdasarkan uraian di atas, maka telah tepat langkah yang diambil oleh pemerintah dalam menyikapi perkembangan globalisasi teknologi yang menjurus pada perubahan perilaku dalam berbisnis, yaitu dengan meneluarkan berbagai regulasi, baik dalam bentuk Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, dan regulasi lainnya untuk melaksanakan perintah undang-undang.

Berdasarkan salah satu hasil penelitian terdahulu terkait *e-commerce* yang dilakukan oleh Enni Soerja Priowirjanto, disebutkan bahwa konsep perlindungan e-konsumen yang digunakan dalam transaksi elektronik didasarkan pada asas-asas yang menjadi dasar bagi perlindungan konsumen secara umum sebagaimana diatur dalam UUPK, yaitu asas manfaat, asas keadilan, asas keseimbangan, asas keamanan dan keselamatan konsumen, dan asas kepastian hukum.⁶⁵

⁶⁴ *Ibid.*, hlm. 80-81.

⁶⁵ Enni Soerja Priowirjanto, *Op. Cit.*, hlm. 299.

B. Tinjauan Umum Peraturan Perundang-undangan tentang Transaksi Elektronik di Indonesia

Tinjauan umum peraturan perundang-undangan tentang transaksi elektronik di Indonesia di dalam sub bab ini berisikan tentang regulasi transaksi elektronik yang pernah berlaku dan yang saat ini berlaku di Indonesia, baik dalam bentuk undang-undang, peraturan pemerintah, peraturan menteri dan lain sebagainya. Hal tersebut selengkapnya diuraikan sebagai berikut:

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

a. Dasar Pertimbangan Pembentukan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Pertimbangan pembentukan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik berdasarkan konsiderans dari undang-undang tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Pembangunan nasional adalah suatu proses yang berkelanjutan yang harus senantiasa tanggap terhadap berbagai dinamika yang terjadi di masyarakat;
- 2) Globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia sehingga mengharuskan dibentuknya pengaturan mengenai pengelolaan Informasi dan Transaksi Elektronik di tingkat nasional sehingga pembangunan Teknologi Informasi dapat dilakukan secara optimal, merata, dan menyebar ke seluruh lapisan masyarakat guna mencerdaskan kehidupan bangsa;

- 3) Perkembangan dan kemajuan Teknologi Informasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah memengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru;
- 4) Penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi harus terus dikembangkan untuk menjaga, memelihara, dan memperkuat persatuan dan kesatuan nasional berdasarkan Peraturan Perundang-undangan demi kepentingan nasional;
- 5) Pemanfaatan Teknologi Informasi berperan penting dalam perdagangan dan pertumbuhan perekonomian nasional untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat; dan
- 6) Pemerintah perlu mendukung pengembangan Teknologi Informasi melalui infrastruktur hukum dan pengaturannya sehingga pemanfaatan Teknologi Informasi dilakukan secara aman untuk mencegah penyalahgunaannya dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia.

Pertimbangan hukum pembentukan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut di atas pada hakikatnya adalah untuk menghasilkan regulasi di

bidang informasi dan transaksi elektronik yang berkualitas atau *regulatory quality*.

Regulatory quality is about enhancing the performance, cost-effectiveness, and legal quality of regulations and administrative formalities. First, the notion of regulatory quality covers processes, i.e. the way regulations are developed and enforced. These processes should be in line with the principles of consultation, transparency, accountability and evidence. Second, the notion of regulatory quality also covers outcomes, i.e. whether regulations are effective, efficient, coherent and simple. In practice, this means that laws and regulations should (Kualitas regulasi adalah tentang meningkatkan kinerja, efektivitas biaya, dan kualitas hukum dari peraturan dan formalitas administrasi. Pertama, gagasan tentang kualitas regulasi mencakup proses, yaitu cara regulasi dikembangkan dan ditegakkan. Proses-proses ini harus sejalan dengan prinsip-prinsip konsultasi, transparansi, akuntabilitas, dan bukti. Kedua, gagasan tentang kualitas regulasi juga mencakup hasil, yaitu apakah peraturan itu efektif, efisien, koheren dan sederhana. Dalam praktiknya, ini berarti bahwa hukum dan peraturan harus):

- 1) *serve clearly identified policy goals, and are effective in achieving those goals* (melayani tujuan kebijakan yang

diidentifikasi dengan jelas, dan efektif dalam mencapai tujuan tersebut);

- 2) *be clear, simple, and practical for users* (menjadi jelas, sederhana, dan praktis untuk pengguna);
- 3) *have a sound legal and empirical basis* (memiliki dasar hukum dan empiris yang kuat);
- 4) *be consistent with other regulations and policies* (konsisten dengan peraturan dan kebijakan lain);
- 5) *produce benefits that justify costs, considering the distribution of effects across society and taking economic, environmental and social effects into account* (menghasilkan manfaat yang membenarkan biaya, dengan mempertimbangkan distribusi efek di seluruh masyarakat dan memperhitungkan dampak ekonomi, lingkungan, dan sosial);
- 6) *be implemented in a fair, transparent and proportionate way* (diimplementasikan secara adil, transparan dan proporsional);
- 7) *minimise costs and market distortions* (meminimalkan biaya dan distorsi pasar);
- 8) *promote innovation through market incentives and goal-based approaches* (mempromosikan inovasi melalui insentif pasar dan pendekatan berbasis tujuan); *and* (dan)

9) *be compatible as far as possible with competition, trade and investment facilitating principles at domestic and international levels* (kompatibel sejauh mungkin dengan prinsip-prinsip fasilitasi, kompetisi, perdagangan dan investasi di tingkat domestik dan internasional).⁶⁶

b. Ketentuan Umum dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Ketentuan umum dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik antara lain memberikan definisi tentang informasi elektronik, transaksi elektronik, teknologi informasi, dokumen elektronik, sistem elektronik, kontrak elektronik, dan lain sebagainya. Maksud pemberian definisi tersebut adalah batasan terhadap istilah yang digunakan. Ketentuan umum dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut adalah hal yang lazim dalam suatu peraturan perundang-undangan.

Peraturan perundang-undangan adalah peraturan tertulis yang memuat norma hukum yang mengikat secara umum dan dibentuk atau ditetapkan oleh lembaga negara atau pejabat yang berwenang melalui prosedur yang ditetapkan dalam peraturan perundang-undangan.⁶⁷ Jenis dan hierarki peraturan perundang-undangan di Indonesia terdiri atas: a. Undang-Undang Dasar Negara Republik

⁶⁶ OECD, *OECD Regulatory Policy Outlook 2018*, OECD Publishing, Paris, 2018, hlm. 25.

⁶⁷ Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan.

Indonesia Tahun 1945; b. Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat; c. Undang-Undang/Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang; d. Peraturan Pemerintah; e. Peraturan Presiden; f. Peraturan Daerah Provinsi; dan g. Peraturan Daerah Kabupaten/Kota. Kekuatan hukum peraturan perundang-undangan adalah sesuai dengan hierarki.⁶⁸

Definisi dari peraturan perundang-undangan tersebut di atas adalah sebagai berikut:

- 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 merupakan hukum dasar dalam Peraturan Perundang-undangan.
- 2) Undang-Undang adalah Peraturan Perundang-undangan yang dibentuk oleh Dewan Perwakilan Rakyat dengan persetujuan bersama Presiden.
- 3) Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang adalah Peraturan Perundang-undangan yang ditetapkan oleh Presiden dalam hal ihwal kegentingan yang memaksa.
- 4) Peraturan Pemerintah adalah Peraturan Perundang-undangan yang ditetapkan oleh Presiden untuk menjalankan Undang-Undang sebagaimana mestinya.
- 5) Peraturan Presiden adalah Peraturan Perundang-undangan yang ditetapkan oleh Presiden untuk menjalankan perintah

⁶⁸ Selengkapnya lihat: Pasal 7 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan.

Peraturan Perundang-undangan yang lebih tinggi atau dalam menyelenggarakan kekuasaan pemerintahan.

6) Peraturan Daerah Provinsi adalah Peraturan Perundang-undangan yang dibentuk oleh Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi dengan persetujuan bersama Gubernur.

7) Peraturan Daerah Kabupaten/Kota adalah Peraturan Perundang-undangan yang dibentuk oleh Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten/Kota dengan persetujuan bersama Bupati/Walikota.

c. Asas dan Tujuan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Berdasarkan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi. Selanjutnya, berdasarkan Pasal 4 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk: 1). mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia; 2). mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat; 3). meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik; 4). membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap

Orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab; dan 5). memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara Teknologi Informasi.

Berdasarkan hal tersebut di atas, tidak bisa dipungkiri bahwa asas dan tujuan sebagaimana diatur di dalam undang-undang tersebut adalah bagian dari sistem hukum di Indonesia.

Menurut Friedman, sistem hukum pada umumnya mempunyai tiga unsur yang saling terkait dan pengaruh-mempengaruhi yang merupakan suatu totalitas yang tidak dapat dipisah-pisahkan. Acapkali diabaikan, bahwasanya betapa pun ideal suatu produk substansi hukum (*rules of norms*) serta kelak didukung oleh struktur aparat hukum yang handal, jujur, dan tegas namun kedua komponen dimaksud tidak lebih dari sekedar “*blue print*” atau desain hukum bila tidak didukung oleh budaya hukum (*legal culture*) para warga masyarakat. Secara umum dikaitkan dengan budaya hukum (*legal culture*) kesadaran hukum masyarakat juga merupakan bagian yang penting dalam penegakan peraturan perundang-undangan.⁶⁹

Tanpa budaya atau kesadaran hukum yang tinggi maka sulit peraturan perundang-undangan itu berjalan dan berlaku secara

⁶⁹ Machmud Aziz, “Aspek-aspek Konstitusional Pembentukan Peraturan Perundang-undangan”, *Jurnal Konstitusi*, Volume 3, Nomor 1, September 2006, hlm. 129-130.

efektif di masyarakat. Salah satu cara penegakan hukum dan peraturan perundang-undangan adalah pengujian terhadap peraturan perundang-undangan (*judicial review*).⁷⁰

Judicial review terhadap Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik telah beberapa kali dilakukan, yaitu berdasarkan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 50/PUU-VI/2008, Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 2/PUU-VII/2009, Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 5/PUU-VIII/2010, dan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 20/PUU-XIV/2016. Dampaknya adalah, pada tanggal 25 November 2016, telah disahkan perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Perubahan dari undang-undang tersebut disahkan di Jakarta oleh Presiden Republik Indonesia, Joko Widodo. Perubahan undang-undang tersebut diundangkan di Jakarta pada tanggal 25 November 2016 oleh Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, Yasonna H. Laoly.

Apabila ditinjau dari penjelasan umum atas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, diketahui bahwa alasan perubahan tersebut adalah Undang-Undang

⁷⁰ *Ibid.*, hlm. 130.

Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengalami persoalan-persoalan di dalam implementasinya.

2. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

a. Dasar Pertimbangan Pembentukan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Pertimbangan dalam pembentukan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik berdasarkan konsiderans dari undang-undang tersebut adalah untuk menjamin pengakuan serta penghormatan atas hak dan kebebasan orang lain dan untuk memenuhi tuntutan yang adil sesuai dengan pertimbangan keamanan dan ketertiban umum dalam suatu masyarakat yang demokratis perlu dilakukan perubahan terhadap Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik agar terwujud keadilan, ketertiban umum, dan kepastian hukum. Pertimbangan lainnya dalam pembentukan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dapat diketahui dari penjelasan umum undang-undang tersebut, yaitu sebagai berikut:

- 1) Terhadap Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, telah diajukan beberapa

kali uji materiil di Mahkamah Konstitusi dengan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 50/PUU-VI/2008, Nomor 2/PUU-VII/2009, Nomor 5/PUU-VIII/2010, dan Nomor 20/PUU-XIV/2016.

Berdasarkan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 50/PUU-VI/2008 dan Nomor 2/PUU-VII/2009, tindak pidana penghinaan dan pencemaran nama baik dalam bidang Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik bukan semata-mata sebagai tindak pidana umum, melainkan sebagai delik aduan. Penegasan mengenai delik aduan dimaksudkan agar selaras dengan asas kepastian hukum dan rasa keadilan masyarakat.

Berdasarkan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 5/PUU-VIII/2010, Mahkamah Konstitusi berpendapat bahwa kegiatan dan kewenangan penyadapan merupakan hal yang sangat sensitif karena di satu sisi merupakan pembatasan hak asasi manusia, tetapi di sisi lain memiliki aspek kepentingan hukum. Oleh karena itu, pengaturan (regulation) mengenai legalitas penyadapan harus dibentuk dan diformulasikan secara tepat sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Di samping itu, Mahkamah berpendapat bahwa karena penyadapan merupakan pelanggaran atas hak asasi manusia sebagaimana ditegaskan

dalam Pasal 28J ayat (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, sangat wajar dan sudah sepatutnya jika negara ingin menyimpangi hak privasi warga negara tersebut, negara haruslah menyimpanginya dalam bentuk undang-undang dan bukan dalam bentuk peraturan pemerintah.

Selain itu, berdasarkan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 20/PUU-XIV/2016, Mahkamah Konstitusi berpendapat bahwa untuk mencegah terjadinya perbedaan penafsiran terhadap Pasal 5 ayat (1) dan ayat (2) UU ITE, Mahkamah menegaskan bahwa setiap intersepsi harus dilakukan secara sah, terlebih lagi dalam rangka penegakan hukum. Oleh karena itu, Mahkamah dalam amar putusannya menambahkan kata atau frasa “khususnya” terhadap frasa “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik”. Agar tidak terjadi penafsiran bahwa putusan tersebut akan mempersempit makna atau arti yang terdapat di dalam Pasal 5 ayat (1) dan ayat (2) UU ITE, untuk memberikan kepastian hukum keberadaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik sebagai alat bukti perlu dipertegas kembali dalam Penjelasan Pasal 5 UU ITE.

- 2) Ketentuan mengenai penggeledahan, penyitaan, penangkapan, dan penahanan yang diatur dalam UU ITE menimbulkan permasalahan bagi penyidik karena tindak pidana di bidang

Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik begitu cepat dan pelaku dapat dengan mudah mengaburkan perbuatan atau alat bukti kejahatan.

- 3) Karakteristik virtualitas ruang siber memungkinkan konten ilegal seperti Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik, pemerasan dan/atau pengancaman, penyebaran berita bohong dan menyesatkan sehingga mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik, serta perbuatan menyebarkan kebencian atau permusuhan berdasarkan suku, agama, ras, dan golongan, dan pengiriman ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi dapat diakses, didistribusikan, ditransmisikan, disalin, disimpan untuk didiseminasi kembali dari mana saja dan kapan saja. Dalam rangka melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik, diperlukan penegasan peran Pemerintah dalam mencegah penyebarluasan konten ilegal dengan melakukan tindakan pemutusan akses terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar hukum agar tidak dapat diakses dari yurisdiksi Indonesia serta dibutuhkan kewenangan bagi penyidik untuk

meminta informasi yang terdapat dalam Penyelenggara Sistem Elektronik untuk kepentingan penegakan hukum tindak pidana di bidang Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik.

- 4) Penggunaan setiap informasi melalui media atau Sistem Elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan Orang yang bersangkutan. Untuk itu, dibutuhkan jaminan pemenuhan perlindungan diri pribadi dengan mewajibkan setiap Penyelenggara Sistem Elektronik untuk menghapus Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak relevan yang berada di bawah kendalinya atas permintaan Orang yang bersangkutan berdasarkan penetapan pengadilan.

b. **Ketentuan Umum dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik**

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik melakukan perubahan terhadap ketentuan umum dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Ketentuan umum dari undang-undang tersebut, diuraikan sebagai berikut:

- 1) Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange*

(EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

2) Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya.

3) Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi.

4) Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

5) Sistem Elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan,

mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik.

6) Penyelenggaraan Sistem Elektronik adalah pemanfaatan Sistem Elektronik oleh penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat.

7) Penyelenggara Sistem Elektronik adalah setiap Orang, penyelenggara negara, Badan Usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan Sistem Elektronik, baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama kepada pengguna Sistem Elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau keperluan pihak lain.

Ketentuan tersebut di atas merupakan perbedaan ketentuan umum antara Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

8) Jaringan Sistem Elektronik adalah terhubungnya dua Sistem Elektronik atau lebih, yang bersifat tertutup ataupun terbuka.

9) Agen Elektronik adalah perangkat dari suatu Sistem Elektronik yang dibuat untuk melakukan suatu tindakan terhadap suatu Informasi Elektronik tertentu secara otomatis yang diselenggarakan oleh Orang.

- 10) Sertifikat Elektronik adalah sertifikat yang bersifat elektronik yang memuat Tanda Tangan Elektronik dan identitas yang menunjukkan status subjek hukum para pihak dalam Transaksi Elektronik yang dikeluarkan oleh Penyelenggara Sertifikasi Elektronik.
- 11) Penyelenggara Sertifikasi Elektronik adalah badan hukum yang berfungsi sebagai pihak yang layak dipercaya, yang memberikan dan mengaudit Sertifikat Elektronik.
- 12) Lembaga Sertifikasi Keandalan adalah lembaga independen yang dibentuk oleh profesional yang diakui, disahkan, dan diawasi oleh Pemerintah dengan kewenangan mengaudit dan mengeluarkan sertifikat keandalan dalam Transaksi Elektronik.
- 13) Tanda Tangan Elektronik adalah tanda tangan yang terdiri atas Informasi Elektronik yang dilekatkan, terasosiasi atau terkait dengan Informasi Elektronik lainnya yang digunakan sebagai alat verifikasi dan autentikasi.
- 14) Penanda Tangan adalah subjek hukum yang terasosiasikan atau terkait dengan Tanda Tangan Elektronik.
- 15) Komputer adalah alat untuk memproses data elektronik, magnetik, optik, atau sistem yang melaksanakan fungsi logika, aritmatika, dan penyimpanan.
- 16) Akses adalah kegiatan melakukan interaksi dengan Sistem Elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan.

- 17) Kode Akses adalah angka, huruf, simbol, karakter lainnya atau kombinasi di antaranya, yang merupakan kunci untuk dapat mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik lainnya.
- 18) Kontrak Elektronik adalah perjanjian para pihak yang dibuat melalui Sistem Elektronik.
- 19) Pengirim adalah subjek hukum yang mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.
- 20) Penerima adalah subjek hukum yang menerima Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dari Pengirim.
- 21) Nama Domain adalah alamat internet penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat, yang dapat digunakan dalam berkomunikasi melalui internet, yang berupa kode atau susunan karakter yang bersifat unik untuk menunjukkan lokasi tertentu dalam internet.
- 22) Orang adalah orang perseorangan, baik warga negara Indonesia, warga negara asing, maupun badan hukum.
- 23) Badan Usaha adalah perusahaan perseorangan atau perusahaan persekutuan, baik yang berbadan hukum maupun yang tidak berbadan hukum.
- 24) Pemerintah adalah Menteri atau pejabat lainnya yang ditunjuk oleh Presiden.

Berdasarkan ketentuan umum dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11

Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut di atas, diketahui bahwa tidak diberikan pengertian apa yang dimaksud dengan permainan yang dilakukan secara elektronik atau permainan interaktif elektronik. Dampaknya adalah apabila Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik mengatur tentang permainan interaktif elektronik, maka peraturan perundang-undangan manakah yang menjadi dasar pembentukannya? Hal ini tentunya merupakan masalah penting dalam lingkup hukum bisnis, khususnya legalitas bagi para pihak yang terlibat secara langsung dan/atau tidak langsung dalam permainan interaktif elektronik.

c. **Asas dan Tujuan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik**

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik tidak melakukan perubahan terhadap asas dan tujuan sebagaimana yang telah diatur sebelumnya di dalam Pasal 3 dan Pasal 4 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Telah diuraikan sebelumnya bahwa berdasarkan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian

hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi.

Penjabaran dari asas-asas sebagaimana diuraikan di atas berdasarkan penjelasan atas Pasal 3 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah sebagai berikut:

- 1) Asas kepastian hukum berarti landasan hukum bagi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik serta segala sesuatu yang mendukung penyelenggaraannya yang mendapatkan pengakuan hukum di dalam dan di luar pengadilan.
- 2) Asas manfaat berarti asas bagi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik diupayakan untuk mendukung proses berinformasi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- 3) Asas kehati-hatian berarti landasan bagi pihak yang bersangkutan harus memperhatikan segenap aspek yang berpotensi mendatangkan kerugian, baik bagi dirinya maupun bagi pihak lain dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik.
- 4) Asas iktikad baik berarti asas yang digunakan para pihak dalam melakukan Transaksi Elektronik tidak bertujuan untuk secara sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum

mengakibatkan kerugian bagi pihak lain tanpa sepengetahuan pihak lain tersebut.

- 5) Asas kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi berarti asas pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik tidak terfokus pada penggunaan teknologi tertentu sehingga dapat mengikuti perkembangan pada masa yang akan datang.

3. Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

a. Dasar Pertimbangan Pembentukan Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

Pertimbangan dalam pembentukan Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik berdasarkan konsiderans dari peraturan tersebut adalah untuk melaksanakan ketentuan Pasal 10 ayat (2), Pasal 11 ayat (2), Pasal 13 ayat (6), Pasal 16 ayat (2), Pasal 17 ayat (3), Pasal 22 ayat (2), dan Pasal 24 ayat (4) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

b. Ketentuan Umum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

Ketentuan umum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik antara lain memberikan definisi tentang Sistem Elektronik, Transaksi Elektronik, Agen Elektronik, Penyelenggara

Sistem Elektronik, Instansi Pengawas dan Pengatur Sektor, Informasi Elektronik, dan lain sebagainya. Maksud pemberian definisi tersebut adalah batasan terhadap istilah yang digunakan di dalam peraturan dan hal ini adalah hal yang lazim dalam suatu peraturan perundang-undangan.

c. Ruang Lingkup Pengaturan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

Berdasarkan Pasal 2 Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, disebutkan bahwa Peraturan Pemerintah ini mengatur mengenai:

- 1) Penyelenggaraan Sistem Elektronik;
- 2) Penyelenggara Agen Elektronik;
- 3) Penyelenggaraan Transaksi Elektronik;
- 4) Tanda Tangan Elektronik;
- 5) Penyelenggaraan sertifikasi elektronik;
- 6) Lembaga Sertifikasi Keandalan; dan
- 7) Pengelolaan Nama Domain.

Berdasarkan Pasal 2 Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik tersebut di atas, diketahui bahwa tidak terdapat pengaturan tentang *game online* atau permainan interaktif elektronik. Dengan demikian, aturan ini tidak dapat dijadikan dasar untuk menganalisis tentang *game online* yang menjadi objek dari penelitian ini.

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

a. Dasar Pertimbangan Pembentukan Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

Pertimbangan dalam pembentukan Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik berdasarkan konsiderans dari peraturan tersebut terdiri dari dua bagian. Pertama, dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dalam rangka mendorong pertumbuhan ekonomi digital dan penegakan kedaulatan negara atas informasi elektronik di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, perlu pengaturan secara menyeluruh pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik. Kedua, Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik sudah tidak sesuai lagi dengan perkembangan kebutuhan hukum masyarakat sehingga perlu diganti.

b. Ketentuan Umum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

Ketentuan umum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik melakukan perubahan terhadap ketentuan umum dari Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. Ketentuan

umum dari peraturan pemerintah tersebut, diuraikan sebagai berikut:

- 1) Sistem Elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi. mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik.
- 2) Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya.
- 3) Agen Elektronik adalah perangkat dari suatu Sistem Elektronik yang dibuat untuk melakukan suatu tindakan terhadap suatu Informasi Elektronik tertentu secara otomatis yang diselenggarakan oleh Orang.
- 4) Penyelenggara Sistem Elektronik adalah setiap Orang, penyelenggara negara, Badan Usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan Sistem Elektronik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama kepada Pengguna Sistem Elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau keperluan pihak lain.
- 5) Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Publik adalah penyelenggaraan Sistem Elektronik oleh Instansi Penyelenggara Negara atau institusi yang ditunjuk oleh

Instansi Penyelenggara Negara. Sedangkan yang dimaksud dengan Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat adalah penyelenggaraan Sistem Elektronik oleh Orang, Badan Usaha, dan masyarakat.

- 6) Kementerian atau Lembaga adalah Instansi Penyelenggara Negara yang bertugas mengawasi dan mengeluarkan pengaturan terhadap sektornya.
- 7) Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan Data Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleks, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.
- 8) Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

9) Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi.

10) Pengguna Sistem Elektronik adalah setiap Orang, penyelenggara negara, Badan Usaha, dan masyarakat yang memanfaatkan barang, jasa, fasilitas, atau informasi yang disediakan oleh Penyelenggara Sistem Elektronik.

11) Perangkat Keras adalah satu atau serangkaian alat yang terhubung dalam Sistem Elektronik.

12) Perangkat Lunak adalah satu atau sekumpulan program komputer, prosedur, dan/atau dokumentasi yang terkait dalam pengoperasian Sistem Elektronik.

13) Uji Kelayakan Sistem Elektronik adalah suatu rangkaian proses penilaian secara objektif terhadap setiap komponen Sistem Elektronik, baik dilakukan secara mandiri dan/atau dilakukan oleh institusi yang berwenang dan berkompeten.

14) Akses adalah kegiatan melakukan interaksi dengan Sistem Elektronik yang berdiri sendiri atau dalam jaringan.

15) Penyelenggaraan Transaksi Elektronik adalah rangkaian kegiatan Transaksi Elektronik yang dilakukan oleh Pengirim dan Penerima dengan menggunakan Sistem Elektronik. Sedangkan yang dimaksud dengan Kontrak Elektronik adalah

perjanjian para pihak yang dibuat melalui Sistem Elektronik. Selanjutnya, Pengirim adalah subjek hukum yang mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.

16) Penerima adalah subjek hukum yang menerima Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dari Pengirim.

17) Sertifikat Elektronik adalah sertifikat yang bersifat elektronik yang memuat Tanda Tangan Elektronik dan identitas yang menunjukkan status subjek hukum para pihak dalam Transaksi Elektronik yang dikeluarkan oleh Penyelenggara Sertifikasi Elektronik.

18) Penyelenggara Sertifikasi Elektronik adalah badan hukum yang berfungsi sebagai pihak yang layak dipercaya, yang memberikan dan mengaudit Sertifikat Elektronik.

19) Tanda Tangan Elektronik adalah tanda tangan yang terdiri atas Informasi Elektronik yang dilekatkan, terasosiasi atau terkait dengan Informasi Elektronik lainnya yang digunakan sebagai alat verifikasi dan autentikasi.

20) Penanda Tangan adalah subjek hukum yang terasosiasikan atau terkait dengan Tanda Tangan Elektronik.

21) Perangkat Pembuat Tanda Tangan Elektronik adalah Perangkat Lunak atau Perangkat Keras yang dikonfigurasi dan digunakan untuk membuat Tanda Tangan Elektronik.

- 22) Data Pembuatan Tanda Tangan Elektronik adalah kode pribadi, kode biometrik, kode kriptografi, dan/ atau kode yang dihasilkan dari perubahan tanda tangan manual menjadi Tanda Tangan Elektronik, termasuk kode lain yang dihasilkan dari perkembangan Teknologi Informasi.
- 23) Lembaga Sertifikasi Keandalan adalah lembaga independen yang dibentuk oleh profesional yang diakui, disahkan, dan diawasi oleh Pemerintah dengan kewenangan mengaudit dan mengeluarkan Sertifikat Keandalan dalam Transaksi Elektronik.
- 24) Sertifikat Keandalan adalah dokumen yang menyatakan Pelaku Usaha yang menyelenggarakan Transaksi Elektronik telah lulus audit atau uji kesesuaian dari Lembaga Sertifikasi Keandalan.
- 25) Pelaku Usaha adalah setiap orang perseorangan atau Badan Usaha, baik berbentuk badan hukum maupun bukan badan hukum, yang didirikan dan berkedudukan atau melakukan kegiatan dalam wilayah hukum Negara Republik Indonesia, secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama, melalui perjanjian penyelenggaraan kegiatan usaha dalam berbagai bidang ekonomi.
- 26) Data Pribadi adalah setiap data tentang seseorang baik yang teridentifikasi dan/atau dapat diidentifikasi secara tersendiri

atau dikombinasi dengan informasi lainnya baik secara langsung maupun tidak langsung melalui Sistem Elektronik dan /atau nonelektronik.

27) Data Elektronik adalah data berbentuk elektronik yang tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *electronic data interchange* (EDI), surat elektronik (*electronic mail*), telegram, telex, teletype atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode Akses, simbol, atau perforasi.

28) Nama Domain adalah alamat internet penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat, yang dapat digunakan dalam berkomunikasi melalui internet, yang berupa kode atau susunan karakter yang bersifat unik untuk menunjukkan lokasi tertentu dalam internet.

29) Registri Nama Domain adalah penyelenggara yang bertanggung jawab dalam melakukan pengelolaan, pengoperasian, dan pemeliharaan penyelenggaraan Sistem Elektronik Nama Domain.

30) Registrar Nama Domain adalah Orang, Badan Usaha, atau masyarakat yang menyediakan jasa pendaftaran Nama Domain.

31) Pengguna Nama Domain adalah Orang, Instansi Penyelenggara Negara, Badan Usaha, atau masyarakat yang mengajukan pendaftaran untuk penggunaan Nama Domain

kepada Registrar Nama Domain. Sedangkan yang dimaksud dengan Instansi Penyelenggara Negara yang selanjutnya disebut Instansi adalah institusi legislatif, eksekutif, dan yudikatif di tingkat pusat dan daerah dan instansi lain yang dibentuk dengan peraturan perundang-undangan.

- 32) Orang adalah orang perseorangan, baik warga negara Indonesia, warga negara asing, maupun badan hukum.
- 33) Badan Usaha adalah perusahaan perseorangan atau perusahaan persekutuan, baik yang berbadan hukum maupun yang tidak berbadan hukum.
- 34) Pemerintah adalah Menteri atau pejabat lainnya yang ditunjuk oleh Presiden.
- 35) Menteri adalah menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika.

c. Ruang Lingkup Pengaturan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

Berdasarkan Penjelasan Umum Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, disebutkan bahwa materi muatan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, meliputi:

- 1) kategori Penyelenggara Sistem Elektronik;
- 2) kewajiban Penyelenggara Sistem Elektronik;

- 3) penghapusan dan/atau penutupan Akses terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak relevan;
- 4) penempatan Sistem Elektronik dan Data Elektronik;
- 5) pengawasan penyelenggaraan Sistem Elektronik;
- 6) penyelenggaraan Agen Elektronik;
- 7) Penyelenggaraan Transaksi Elektronik;
- 8) penyelenggaraan Sertifikasi Elektronik;
- 9) pengelolaan Nama Domain;
- 10) peran Pemerintah dalam penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik; dan
- 11) sanksi administratif.

Berdasarkan Penjelasan Umum Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik di atas, khususnya mengenai ruang lingkup pengaturan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, diketahui bahwa tidak terdapat pengaturan tentang *game online* atau permainan interaktif elektronik. Dengan demikian, aturan ini tidak dapat dijadikan dasar untuk menganalisis tentang *game online* yang menjadi objek dari penelitian ini. Akan tetapi, perlu diuraikan bahwa pada tahun 2016, telah terdapat aturan terkait permainan interaktif elektronik dalam bentuk peraturan menteri yang uraiannya diuraikan sebagai berikut.

5. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

a. Dasar Pertimbangan Pembentukan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

Pertimbangan dalam pembentukan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik berdasarkan konsiderans dari peraturan tersebut terdiri dari dua bagian. Pertama, dalam rangka memfasilitasi pemanfaatan teknologi informasi dan melindungi kepentingan umum dari penyalahgunaan informasi elektronik yang mengganggu ketertiban umum sesuai dengan ketentuan peraturan perundang undangan. Kedua, Pemerintah perlu melindungi masyarakat dalam penggunaan produk teknologi informasi berupa permainan interaktif elektronik yang sesuai dengan karakter budaya dan norma di Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis berpendapat bahwa permainan interaktif elektronik adalah bagian dari informasi elektronik. Sedangkan transaksi keuangan yang dilakukan dalam permainan interaktif elektronik adalah bagian dari transaksi elektronik.

b. Ketentuan Umum dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

Ketentuan umum dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan

Interaktif Elektronik memberikan definisi terhadap istilah-istilah yang digunakan di dalam peraturan tersebut, yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan Interaktif Elektronik adalah aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.
- 2) Penyelenggara Permainan Interaktif Elektronik yang selanjutnya disebut Penyelenggara adalah setiap orang perseorangan dan/atau badan hukum yang menciptakan, memproduksi, mendistribusikan, dan/atau menyebarkan permainan interaktif elektronik.
- 3) Pengguna Permainan Interaktif Elektronik yang selanjutnya disebut Pengguna adalah setiap orang yang menggunakan permainan interaktif elektronik.
- 4) Komite Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik yang selanjutnya disebut Komite Klasifikasi adalah komite yang ditetapkan oleh Menteri untuk melakukan uji kesesuaian klasifikasi permainan interaktif elektronik.
- 5) Menteri adalah menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika.
- 6) Direktur Jenderal adalah direktur jenderal yang ruang lingkup tugas dan fungsinya membidangi aplikasi informatika.

c. **Tujuan dan Ruang Lingkup Pengaturan dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik**

Berdasarkan Pasal 2 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa Peraturan Menteri ini bertujuan untuk mengklasifikasikan Permainan Interaktif Elektronik yang membantu: Pertama, Penyelenggara dalam memasarkan produk Permainan Interaktif Elektronik sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia; dan Kedua, masyarakat Pengguna, termasuk orang tua dalam memilih Permainan Interaktif Elektronik yang sesuai dengan usia Pengguna.

Berdasarkan Pasal 3 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa ruang lingkup Peraturan Menteri ini meliputi tata cara klasifikasi, Komite Klasifikasi, dan peran masyarakat.

Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik tersebut di atas, diketahui bahwa telah terdapat pengaturan tentang *game online* atau permainan interaktif elektronik. Hanya saja, tidak diatur secara rinci tentang transaksi keuangan dalam *game online* seara rinci yang hal tersebut kemudian menjadi ketertarikan penulis melakukan penelitian ini.

BAB III

EVALUASI REGULASI PERMAINAN ELEKTRONIK DI INDONESIA (STUDI TERHADAP TRANSAKSI ELEKTRONIK ATAS BENDA VIRTUAL)

A. Legalitas Transaksi Elektronik atas Benda Virtual dalam Regulasi Permainan Interaktif Elektronik di Indonesia

Suatu transaksi dalam *e-commerce* adalah perbuatan hukum di bidang hukum kontrak. Beberapa ruang lingkup dari hukum kontrak yang berhubungan dengan bisnis *e-commerce* antara lain sebagai berikut:

1. Terdapat atau tidaknya suatu penawaran (*offer*);
2. Terdapat atau tidaknya suatu penerimaan (*acceptance*);
3. Terdapat atau tidaknya sebuah kata sepakat;
4. Sejak kapan adanya kesepakatan tersebut;
5. Harus ada kontrak tertulis dan tanda tangan tertulis;
6. Masalah yang termasuk dalam pembuktian perdata;
7. Cara untuk mengetahui kecakapan dan perbuatan para pihak;
8. Penentuan kembali masalah wanprestasi;
9. Penentuan kembali masalah yang menimbulkan *force majeure*;
10. Penentuan ganti rugi, jika terdapat suatu permasalahan; dan
11. Perhitungan masalah yang akan timbul, baik masalah kontrak yang termasuk kategori berat sebelah, maupun kontrak baku.⁷¹

⁷¹ *Ibid.*, Sugeng Samiyono, Edi Sofwan, Heni Rahayu Handayani, Haryono, dan Samuel Walangitan, *Op. Cit.*, hlm. 81-82.

Transaksi yang terjadi melalui media elektronik (*e-commerce*), baik itu berupa penjualan maupun pembelian, pada dasarnya memiliki prinsip yang sama dengan transaksi pada jual-beli konvensional, dimana transaksi jual-beli melalui media elektronik (*e-commerce*) juga memiliki beberapa tahapan dalam proses penawaran dan penerimaan. Hal tersebut selengkapnya diuraikan sebagai berikut:

1. Penawaran

Menurut Mariam Darus Badruzaman, penawaran merupakan suatu tawaran dalam bentuk ajakan untuk masuk ke dalam proses suatu perjanjian yang mengikat (*invitation to enter into a binding agreement*). Penawaran yang dilakukan dalam transaksi *e-commerce* ditujukan dan dipublikasikan dalam *website*, baik itu *social media*, kabar berita, maupun dikirimkan melalui alamat email (surat elektronik) calon pembeli, dengan tujuan agar semua masyarakat dapat melihat penawaran tersebut, dan menimbulkan ketertarikan pada calon pembeli yang lainnya juga.

2. Penerimaan

Penerimaan dapat dinyatakan dan disampaikan melalui *website* atau surat elektronik. Dalam transaksi melalui *website* ini, terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan calon pembeli untuk bisa melakukan pembelian melalui *website* tersebut, yaitu:

- a. Mencari barang yang diinginkan dan membaca deskripsi barang tersebut, dan juga perlu dilakukan pengamatan dari testimoni-testimoni pembeli lain pada produk tersebut;

- b. Memilih barang dan menyimpannya dalam keranjang belanja; dan
Melakukan pembayaran (*checkout*) barang yang sudah diyakini untuk dibeli dengan memilih cara pembayaran yang sudah disediakan di website. Ketika sudah melakukan tahapan transaksi, artinya pembeli telah melakukan penerimaan atau *acceptance*, hal tersebut menunjukkan terjadinya kontrak elektronik (*e-contract*).⁷²

Pengakuan kontrak elektronik sebagaimana yang tercantum dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata) Indonesia masih merupakan permasalahan yang pelik. Pasal 1313 KUH Perdata tentang definisi dari suatu perjanjian menyatakan bahwa perjanjian yang telah dibuat dan disepakati tidak harus dalam bentuk tertulis. Pasal 1313 KUH Perdata hanya menjelaskan bahwa perjanjian adalah suatu perbuatan yang dibuat dan disepakati oleh dua orang atau lebih dan bersifat mengikat satu sama lain. Berdasarkan pada definisi tersebut maka suatu transaksi kontrak elektronik dapat diartikan sebagai suatu bentuk perjanjian yang memenuhi ketentuan Pasal 1313 KUH Perdata tersebut. Namun pada prakteknya suatu perjanjian terbentuk jika perjanjian tersebut sudah dipertegas dan dituangkan dalam bentuk tertulis (*paper-based*) dan bila perlu disahkan dalam akta notaris.⁷³

Sebelum disahkannya Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, pengaturan tentang Kontrak Elektronik (*e-contract*) tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 82 tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. Pada Pasal 47

⁷² *Ibid.*, hlm. 82-83.

⁷³ *Ibid.*, hlm. 83.

ayat (1) peraturan tersebut, dinyatakan bahwa Transaksi Elektronik dapat dilakukan berdasarkan Kontrak Elektronik atau bentuk kontraktual lainnya sebagai bentuk kesepakatan yang dilakukan oleh para pihak. Kemudian di dalam Pasal 47 ayat (2), dijelaskan bahwa Kontrak Elektronik dianggap sah apabila:

1. Terjadinya kesepakatan antara pihak.
2. Dilakukan oleh subjek hukum yang memiliki pengetahuan, kecakapan dan memiliki kewenangan mewakili sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
3. Mengandung hal-hal tertentu sesuai dengan yang disepakati.
4. Transaksi yang dilakukan atas perjanjian yang sudah disepakati harus sesuai dengan peraturan perundang-undangan, kesusilaan, dan ketertiban umum.⁷⁴

Setelah Peraturan Pemerintah Nomor 82 tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, pengaturan tentang persyaratan transaksi elektronik di Indonesia diatur pada Pasal 45 sampai dengan Pasal 50 Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. Pasal-Pasal tersebut beserta bagian penjelasannya, diuraikan sebagai berikut:

1. Pasal 45 ayat (1): Transaksi Elektronik yang dilakukan para pihak memberikan akibat hukum kepada para pihak.
2. Pasal 45 ayat (2): Penyelenggaraan Transaksi Elektronik yang dilakukan para pihak harus memperhatikan: a. iktikad baik; b. Prinsip

⁷⁴ *Ibid.*, hlm. 83.

kehati-hatian; c. transparansi; d. akuntabilitas; dan e. kewajaran. Yang dimaksud dengan kewajaran adalah mengacu pada unsur kepatutan yang berlaku sesuai dengan kebiasaan atau praktik bisnis yang berkembang.

3. Pasal 46 ayat (1): Transaksi Elektronik dapat dilakukan berdasarkan Kontrak Elektronik atau bentuk kontraktual lainnya sebagai bentuk kesepakatan yang dilakukan oleh para pihak. Transaksi Elektronik dapat mencakup beberapa bentuk atau varian, antara lain: a. kesepakatan tidak dilakukan secara elektronik namun pelaksanaan hubungan kontraktual diselesaikan secara elektronik; b. kesepakatan dilakukan secara elektronik dan pelaksanaan hubungan kontraktual diselesaikan secara elektronik; dan c. kesepakatan dilakukan secara elektronik dan pelaksanaan hubungan kontraktual diselesaikan tidak secara elektronik.
4. Pasal 46 ayat (2): Kontrak Elektronik dianggap sah apabila: a. terdapat kesepakatan para pihak; b. dilakukan oleh subjek hukum yang cakap atau yang berwenang mewakili sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan; c. terdapat hal tertentu; dan d. objek transaksi tidak boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, kesusilaan, dan ketertiban umum.
5. Pasal 47 ayat (1): Kontrak Elektronik dan bentuk kontraktual lainnya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 46 ayat (1) yang ditujukan kepada penduduk Indonesia harus dibuat dalam Bahasa Indonesia.

6. Pasal 47 ayat (2): Kontrak Elektronik yang dibuat dengan klausula baku harus sesuai dengan ketentuan mengenai klausula baku sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan. Yang dimaksud dengan peraturan perundang-undangan antara lain Undang-Undang tentang Perlindungan Konsumen.
7. Pasal 47 ayat (3): Kontrak Elektronik paling sedikit memuat: a. data identitas para pihak; b. objek dan spesifikasi; c. Persyaratan Transaksi Elektronik; d. harga dan biaya; e. prosedur dalam hal terdapat pembatalan oleh para pihak; f. ketentuan yang memberikan hak kepada pihak yang dirugikan untuk dapat mengembalikan barang dan/atau meminta penggantian produk jika terdapat cacat tersembunyi; dan g. pilihan hukum penyelesaian Transaksi Elektronik.
8. Pasal 48 ayat (1): Pelaku Usaha yang menawarkan produk melalui Sistem Elektronik harus menyediakan informasi yang lengkap dan benar berkaitan dengan syarat kontrak, produsen, dan produk yang ditawarkan. Yang dimaksud dengan informasi yang lengkap dan benar meliputi: a. informasi yang memuat identitas serta status subjek hukum dan kompetensinya, baik sebagai produsen, pemasok, penyelenggara maupun perantara; b. informasi lain yang menjelaskan hal tertentu yang menjadi syarat sahnya perjanjian serta menjelaskan barang dan/atau jasa yang ditawarkan, seperti nama, alamat, dan deskripsi barang/jasa. Sedangkan yang dimaksud dengan kontrak termasuk perjanjian atau kerjasama.

9. Pasal 48 ayat (2): Pelaku Usaha wajib memberikan kejelasan informasi tentang penawaran kontrak atau iklan.
 10. Pasal 48 ayat (3): Pelaku Usaha wajib memberikan batas waktu kepada konsumen dan/atau penerima kontrak untuk mengembalikan barang yang dikirim dan/atau jasa yang disediakan apabila tidak sesuai dengan kontrak atau terdapat cacat tersembunyi.
 11. Pasal 48 ayat (4): Pelaku Usaha wajib menyampaikan informasi mengenai barang yang telah dikirim dan/atau jasa yang disediakan.
 12. Pasal 48 ayat (5): Pelaku Usaha tidak dapat membebani konsumen mengenai kewajiban membayar barang yang dikirim dan/atau jasa yang disediakan tanpa dasar kontrak.
 13. Pasal 49 ayat (1): Transaksi Elektronik terjadi pada saat tercapainya kesepakatan para pihak.
 14. Pasal 49 ayat (2): Kecuali ditentukan lain oleh para pihak, kesepakatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim oleh Pengirim telah diterima dan disetujui oleh Penerima. Transaksi Elektronik terjadi pada saat kesepakatan antara para pihak yang dapat berupa pengecekan data, identitas, nomor
- Pasal 49 ayat (3): Kesepakatan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dapat dilakukan dengan cara: a. tindakan penerimaan yang menyatakan persetujuan (Yang dimaksud dengan tindakan penerimaan yang menyatakan persetujuan antara lain dengan mengklik persetujuan secara elektronik oleh Pengguna Sistem Elektronik); atau b. tindakan

penerimaan dan/atau pemakaian objek oleh Pengguna Sistem Elektronik.

15. Pasal 50 ayat (1): Dalam Penyelenggaraan Transaksi Elektronik para pihak harus menjamin: a. pemberian data dan informasi yang benar; dan b. ketersediaan sarana dan layanan serta penyelesaian pengaduan.
16. Pasal 50 ayat (2): Dalam Penyelenggaraan Transaksi Elektronik para pihak harus menentukan pilihan hukum secara seimbang terhadap pelaksanaan Transaksi Elektronik. Yang dimaksud dengan secara seimbang adalah memperhatikan kepentingan kedua belah pihak secara adil (*fair*).

Berdasarkan uraian di atas, khususnya terhadap ketentuan pada Pasal 46 ayat (2) huruf b Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, dan dikaitkan dengan legalitas transaksi elektronik atas benda virtual dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia, maka dapat dikatakan bahwa kontrak elektronik dianggap tidak sah apabila dilakukan oleh subjek hukum yang tidak cakap. Oleh karena regulasi di bidang sistem dan transaksi elektronik (sebagai *lex specialist*), baik dalam bentuk undang-undang maupun peraturan pemerintah tidak memberikan penjelasan tentang kecakapan seseorang bertindak di dalam hukum perdata, maka mengenai hal tersebut tentunya mengacu pada *lex generalis* tentang kecakapan sebagaimana diatur di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Perjanjian dianggap sah dan mengikat terhadap para pihak yang membuatnya apabila perjanjian tersebut telah memenuhi syarat-syarat tertentu

sebagaimana diatur pada Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, yang menyatakan bahwa ada empat syarat yang harus dipenuhi untuk sahny suatu perjanjian yaitu:

1. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya.

Syarat pertama merupakan awal dari terbentuknya perjanjian, yaitu adanya kesepakatan antara para pihak tentang isi perjanjian yang akan mereka laksanakan. Oleh karena itu, timbulnya kata sepakat tidak boleh disebabkan oleh tiga hal yang bertentangan dengan kata sepakat, yaitu adanya unsur paksaan, penipuan, dan kekeliruan.

2. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan.

Kecakapan untuk membuat suatu perikatan, yaitu pada saat penyusunan perjanjian, para pihak khususnya manusia secara hukum telah dewasa atau cakap berbuat atau belum dewasa tetapi ada walinya.

3. Suatu hal tertentu dimana secara yuridis suatu perjanjian harus mengenai hal tertentu yang telah disetujui yang dapat berupa objek perjanjian dan isi perjanjian.

4. Setiap perjanjian harus memiliki objek tertentu yang jelas dan tegas.

Suatu sebab yang halal dimana setiap perjanjian yang dibuat para pihak tidak boleh bertentangan dengan Undang-Undang, ketertiban umum, dan kesusilaan.⁷⁵

Kedua syarat yang pertama dan kedua dinamakan syarat subjektif, karena kedua syarat tersebut mengenai subjek perjanjian. Sedangkan kedua syarat berikut

⁷⁵ Abd Thalib dan Admiral, *Hukum Keluarga dan Perikatan*, UIR Press, Pekanbaru, 2008, hlm. 139.

disebutkan sebagai syarat objektif karena mengenai objek dari perjanjian. Tidak dipenuhinya kedua syarat yang pertama maka perjanjian dapat dibatalkan. Sedangkan pelanggaran atas kedua syarat berikutnya, perjanjian batal demi hukum.⁷⁶

Menurut Subekti, dalam semua sistem hukum, apabila isi perjanjian bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum, atau kesusilaan (moral) maka sanksinya adalah bahwa perjanjian tersebut batal demi hukum. Apabila cacatnya terletak dalam hal kecakapan salah satu pihak atau dalam hal sepakat maka perjanjiannya tidak batal demi hukum tetapi hanyalah dapat dimintakan pembatalannya.⁷⁷

Telah diuraikan sebelumnya bahwa berdasarkan syarat sahnya perjanjian, dua syarat yang pertama, dinamakan syarat-syarat subjektif, karena mengenai orang-orangnya atau subjeknya yang mengadakan perjanjian, sedangkan dua syarat terakhir dinamakan syarat-syarat objektif, karena mengenai perjanjiannya sendiri atau objek dari perbuatan hukum yang dilakukan itu. Selanjutnya mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam suatu perjanjian, J. Satrio memaparkan bahwa dalam perjanjian terdapat beberapa unsur yang harus terpenuhi, yaitu sebagai berikut:

1. Unsur *essensialia*, yaitu adalah unsur perjanjian yang selalu ada dalam suatu perjanjian, unsur mutlak, dimana tanpa adanya unsur tersebut, perjanjian tidak mungkin ada. Misalnya suatu sebab yang halal merupakan unsur *essensialia* untuk adanya perjanjian, seperti dalam

⁷⁶ *Ibid.*, hlm. 139.

⁷⁷ Subekti, *Perbandingan Hukum Perdata*, PT Pradnya Paramita, Jakarta, 1993, hlm. 40. Lihat juga: Subekti, *Hukum Perjanjian*, Intermasa, Jakarta, 2005, hlm. 17.

perjanjian jual beli harga dan barang yang disepakati kedua belah pihak harus ada.

2. Unsur *naturalia*, yaitu adalah unsur perjanjian yang oleh Undang-Undang diatur, tetapi yang oleh para pihak dapat disingkirkan atau diganti. Misalnya kewajiban penjual menanggung biaya penyerahan dapat disampingkan atas kesepakatan kedua belah pihak
3. Unsur *accidentalialia*, yaitu adalah unsur perjanjian yang ditambahkan oleh para pihak yang Undang-Undang sendiri tidak mengatur tentang hal tersebut. Misalnya dalam perjanjian jual beli, benda-benda pelengkap tertentu bisa dikecualikan.⁷⁸

Kembali pada persoalan syarat subjektif dan syarat objektif sahnya suatu perjanjian, maka perjanjian yang tidak memenuhi syarat objektif batal demi hukum sehingga dianggap tidak pernah dilahirkan perjanjian tersebut. Sedangkan apabila suatu perjanjian tidak memenuhi syarat subjektif maka yang berkepentingan atas perjanjian itu yaitu: pihak yang tidak cakap mempunyai hak untuk meminta pembatalan atas perjanjian tersebut.⁷⁹

Berdasarkan uraian di atas, maka subjek hukum yang tidak cakap dalam melakukan transaksi elektronik atas benda virtual dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia, dapat meminta pembatalan atas perjanjian tersebut kepada penyedia/pengelola permainan interaktif elektronik karena tidak terpenuhinya syarat subjektif dari keabsahan suatu perjanjian.

⁷⁸ J. Satrio, *Hukum Perikatan, Perikatan Yang Lahir Dari Perjanjian*, PT. Citra Aditya Bhakti, Bandung, 2001, hlm. 67-68.

⁷⁹ Salim, HS, *Pengantar Hukum Perdata Tertulis (BW)*, Sinar Grafika, Jakarta, 2002, hlm. 17.

Menurut Susanto, syarat kecakapan untuk membuat suatu perikatan, harus dituangkan secara jelas mengenai jati diri para pihak. Pasal 1330 KUH Perdata, menyebutkan bahwa orang-orang yang tidak cakap untuk membuat suatu perjanjian adalah:

1. Orang-orang yang belum dewasa, belum berusia 21 tahun dan belum menikah;
2. Berusia 21 tahun tetapi di bawah pengampunan seperti gelap mata, dungu, sakit ingatan, atau pemboros; dan
3. Orang yang tidak berwenang. Sebetulnya ada satu lagi yang dianggap oleh KUH Perdata tidak cakap hukum, yaitu perempuan. Akan tetapi, saat ini undang-undang sudah menetapkan lain, yaitu persamaan kedudukan perempuan dan laki-laki.⁸⁰

Berbeda terkait usia, terkait dengan kecakapan, ketidakcakapan dan kewenangan berbuat, Martha Eri Safira, menegaskan bahwa orang-orang yang menurut undang-undang dinyatakan tidak cakap untuk melakukan perbuatan hukum adalah:

1. Orang yang belum dewasa (belum mencapai umur 18 tahun atau belum melakukan pernikahan) (Pasal 1330 KUH Perdata *jo* Pasal 47 UU No. 1 Tahun 1974).
2. Orang yang ditaruh di bawah pengampunan, yaitu orang-orang dewasa tapi dalam keadaan dungu, gila, mata gelap, dan pemboros (Pasal 1330 KUH Perdata *jo* Pasal 433 KUH Perdata).

⁸⁰ Susanto, Mohamad Duddy Dinantara, Moh. Sutoro, dan Muhamad Iqbal, *Pengantar Hukum Bisnis*, Unpam Press, Banten, 2019, hlm. 21.

3. Orang-orang yang dilarang undang-undang untuk melakukan perbuatan-perbuatan hukum tertentu, misalnya orang yang dinyatakan pailit (Pasal 1330 KUH Perdata *jo* Undang-undang Kepailitan).⁸¹

Jadi, orang yang cakap adalah orang yang dewasa dan sehat akal pikirannya serta tidak dilarang oleh suatu undang-undang untuk melakukan perbuatan-perbuatan hukum tertentu.⁸² Berdasarkan hal ini, maka kecakapan tidak hanya terkait dengan umur atau usia seseorang.

Kecakapan untuk membuat suatu perikatan mempunyai arti bahwa orang yang membuat suatu perjanjian harus cakap menurut hukum. Pada dasarnya setiap orang yang sudah dewasa dan sehat pikirannya adalah cakap menurut hukum. Ketentuan mengenai kecakapan seseorang diatur dalam Pasal 1329 sampai dengan Pasal 1331 KUH Perdata. Bila dipandang dari sudut rasa keadilan, perlulah bahwa orang yang membuat suatu perjanjian yang pada akhirnya akan terikat oleh perjanjian itu, mempunyai cukup kemampuan untuk menyadari benar-benar akan tanggung jawab yang dipikulnya dengan perbuatannya itu.⁸³

Orang yang tidak sehat pikirannya tentu tidak mampu untuk menerima tanggung jawab yang dipikul oleh seorang yang mengadakan suatu perjanjian. Orang yang ditaruh di bawah pengampuan menurut hukum tidak dapat berbuat bebas dengan harta kekayaannya. Seseorang yang berada di bawah pengampuan kedudukannya sama dengan seorang anak yang belum dewasa. Kalau seorang belum dewasa harus diwakili oleh orang tua atau walinya maka seorang dewasa

⁸¹ Martha Eri Safira, *Hukum Perdata*, Nata Karya, Ponorogo, 2017, hlm. 25-26. Lihat juga: Roswita Sitompul, *Hukum Perdata Indonesia*, Pustaka Bangsa Press, Jakarta, 2006, hlm. 18.

⁸² Martha Eri Safira, *Op. Cit.*, hlm. 26.

⁸³ *Ibid.*, hlm. 88.

yang telah ditaruh di bawah pengampuan harus diwakili oleh pengampu atau kuratornya.⁸⁴ Berdasarkan Pasal 1329 KUH Perdata, disebutkan bahwa setiap orang cakap untuk membuat perikatan-perikatan, jika oleh undang-undang ia tidak dinyatakan tidak cakap.⁸⁵ Berdasarkan pasal ini, cakap atau tidak seseorang melakukan perbuatan hukum, yaitu untuk melakukan penawaran dan penerimaan⁸⁶ dalam suatu perjanjian, diatur oleh peraturan perundang-undangan.

Menurut Ahmadi Miru dan Sakka Pati, Pasal 1313 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menerangkan secara sederhana tentang pengertian perjanjian yang menggambarkan adanya dua pihak yang saling mengikatkan diri. Pengertian ini sebenarnya tidak begitu lengkap, tetapi dengan pengertian ini, sudah jelas bahwa dalam perjanjian itu terdapat satu pihak mengikatkan diri kepada pihak lain. Pengertian ini sebenarnya seharusnya menerangkan juga tentang adanya dua pihak yang saling mengikatkan diri tentang sesuatu hal. Artinya kalau hanya disebutkan bahwa satu pihak mengikatkan diri kepada pihak lain, maka tampak seolah-olah yang dimaksud hanya perjanjian sepihak. Oleh karena itu, harus disebutkan juga tentang adanya dua pihak saling mengikatkan diri.⁸⁷

Terkait dengan kecakapan bertindak dalam hukum dikaitkan dengan orang yang tidak cakap bertindak dalam hukum, Simanjuntak berpendapat bahwa

⁸⁴ *Ibid.*, hlm. 88-89.

⁸⁵ Subekti dan Tjitrosudibio, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Burgerlijk Wetboek) dengan Tambahan Undang-Undang Pokok Agraria dan Undang-Undang Perkawinan*, Pradnya Paramita, Jakarta, 2006, hlm. 341.

⁸⁶ Kesepakatan dapat terjadi dengan berbagai cara, namun yang paling penting adalah adanya penawaran dan penerimaan atas penawaran tersebut. Cara-cara untuk terjadinya penawaran dan penerimaan dapat dilakukan secara tegas maupun dengan tidak tegas, yang penting dapat dipahami atau dimengerti oleh para pihak bahwa telah terjadi penawaran dan penerimaan. Selengkapnya lihat: Ahmadi Miru, *Hukum Kontrak & Perancangan Kontrak*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2007, hlm. 14.

⁸⁷ Ahmadi Miru dan Sakka Pati, *Hukum Perikatan: Penjelasan Makna Pasal 1233 sampai 1456 BW*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2008, hlm. 63-64.

meskipun menurut hukum sekarang ini setiap orang tanpa kecuali dapat memiliki hak-haknya, akan tetapi di dalam hukum, tidak semua orang dapat diperbolehkan bertindak sendiri di dalam melaksanakan hak-haknya itu.⁸⁸ Oleh karena itu, hanya orang-orang yang memiliki kecakapan bertindak dalam hukum saja yang dapat menjadi subyek hukum.⁸⁹

Kecakapan (*Bekwaamheid*) adalah syarat sahnya perjanjian yang kedua menurut Pasal 1320 BW, yaitu kecakapan untuk membuat suatu perikatan (*de bekwaamheid om eene verbintenis aan te gaan*).⁹⁰ Kecakapan (*bekwaamheid-capacity*) yang dimaksud dalam Pasal 1320 KUH Perdata adalah kecakapan untuk melakukan perbuatan hukum. Dengan demikian, orang yang mengadakan perjanjian harus cakap menurut hukum.⁹¹ Perjanjian yang diadakan oleh para pihak tersebut menurut penulis adalah perjanjian yang dilakukan di dunia nyata (perjanjian konvensional) maupun dunia maya (perjanjian elektronik).

Selanjutnya, berdasarkan persyaratan transaksi elektronik di Indonesia yang diatur pada Pasal 45 sampai dengan Pasal 50 Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019, khususnya terhadap ketentuan pada Pasal 46 ayat (2) huruf d Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, dan dikaitkan dengan legalitas transaksi elektronik atas benda virtual dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia, maka dapat dikatakan bahwa kontrak elektronik tersebut dianggap tidak sah apabila

⁸⁸ P.N.H. Simanjuntak, *Hukum Perdata Indonesia*, Kencana, Jakarta, 2017, hlm. 21.

⁸⁹ Putu Sudarma Sumadi, *Hukum Dagang Intern-Nasional*, Zifatama Jawara, Sidoarjo, 2019, hlm. 15.

⁹⁰ Muhammad Teguh Pangestu, *Pokok-pokok Hukum Kontrak*, Social Politic Genius (SIGn), Makassar, 2019, hlm. 104.

⁹¹ Yasardin, *Asas Kebebasan Berkontrak Syariah*, Kencana, Jakarta, 2018, hlm. 25.

objek transaksi bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, kesusilaan, dan ketertiban umum.

Suatu sebab yang halal terkait dengan isi dari perjanjian. Yang dimaksud dengan sebab atau *causa* dari suatu perjanjian adalah isi perjanjian itu sendiri sebagai ilustrasi adalah sebagai berikut: dalam suatu perjanjian jual beli (misalnya buku, pen), isinya adalah pihak yang satu menghendaki uang dan pihak yang lain menginginkan hak milik atas barang tersebut. Dan sebab tersebut merupakan sebab yang halal yang mempunyai arti bahwa isi yang menjadi perjanjian tersebut tidak menyimpang dari ketentuan-ketentuan perundang-undangan yang berlaku di samping tidak menyimpang dari norma-norma ketertiban dan kesusilaan.⁹²

Terkait dengan objek transaksi tidak boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, kesusilaan, dan ketertiban umum sebagaimana diatur di dalam Pasal 46 ayat (2) huruf d Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, dikaitkan dengan legalitas transaksi elektronik atas benda virtual dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia, penulis berpendapat sebagai berikut:

Legalitas transaksi elektronik atas benda virtual dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia selain memiliki potensi permasalahan hukum dalam lingkup kecakapan para pihak yang terlibat dalam hubungan hukum tersebut, juga memiliki potensi permasalahan hukum dalam lingkup *causa* yang halal karena beberapa permainan interaktif elektronik di Indonesia terindikasi sebagai perjudian dan/atau simulasi perjudian.

⁹² Martha Eri Safira, *Op. Cit.*, hlm. 89.

Menurut penulis, salah satu permainan interaktif elektronik di Indonesia yang terindikasi sebagai perjudian dan/atau simulasi perjudian adalah permainan *Mobile Legends: Bang Bang*. Pertimbangan atau pokok pikiran dari penulis dengan mengatakan *game* tersebut terindikasi sebagai perjudian dan/atau simulasi perjudian adalah terdapat sistem permainan *roulette*⁹³ di dalam *game online* tersebut.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis terhadap sistem *roulette* di dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*, diketahui bahwa pemain di dalam permainan tersebut akan melakukan transaksi untuk mendapatkan satu atau lebih dari satu kali putaran pada *roulette* yang diberi nama *Magic Wheel* untuk mendapatkan benda-benda virtual seperti *Magic Crystal* (berfungsi untuk ditukarkan dengan *skin/pakaian* langka dalam *Magic Shop*) *Recall* (berfungsi untuk kembali ke markas/*base*), *skin/pakaian* biasa, *hero* biasa, *ticket* (untuk melakukan putaran pada *lucky spin*), *fragment* (berfungsi untuk membeli *skin*), dan lain sebagainya. Pada saat pemain tidak mendapatkan benda virtual yang diinginkannya, seperti *Magic Crystal*, pemain tersebut akan mencoba kembali sampai mendapatkan benda virtual yang diinginkannya karena terdapat

⁹³ Berdasarkan penjelasan atas Pasal 1 ayat (1) huruf a Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian, diberikan keterangan bahwa bentuk dan jenis perjudian yang dimaksud dalam Pasal ini, meliputi Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari: 1) *Roulette*; 2) *Blackjack*; 3) *Baccarat*; 4) *Creps*; 5) *Keno*; 6) *Tombola*; 7) *Super Ping-pong*; 8) *Lotto Fair*; 9) *Satan*; 10) *Paykyu*; 11) *Slot Machine (Jackpot)*; 12) *Ji Si Kie*; 13) *Big SixWheel*; 14) *Chuc a Luck*; 15) Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (*Paseran*); 16) *Pachinko*; 17) *Poker*; 18) *Twenty One*; 19) *Hwa-Hwe*; dan 20) *Kiu-kiu*. Selengkapnya lihat: Tessani Justishine Tarore, "Penertiban Perjudian menurut Hukum Pidana Indonesia", *Lex et Societatis*, Vol. IV/No. 2/Feb/2016, hlm. 9. *Roulette* dan *Poker* merupakan permainan yang umum dijumpai di kasino, yang telah ada di Eropa sejak abad ke-18 atau ke-19 dan hingga kini masih menjadi masalah psikologis dan sosial ekonomi yang berusaha diatasi. Selengkapnya lihat: N. Trisna Aryanata, "Budaya dan Perilaku Berjudi: Kasus Tajen di Bali", *Jurnal Ilmu Perilaku*, Volume 1, Nomor 1, 2017:11-21, hlm. 18.

peluang/*chance* bagi setiap pemain untuk mendapatkan benda virtual yang menarik dan langka. Hal ini tentunya berdampak negatif terhadap para pemain yang belum cakap melakukan perbuatan hukum karena untuk melakukan satu kali putaran pada *Magic Wheel* dibutuhkan 50 *diamonds* dan harga per 1 *diamond* adalah sebesar Rp. 300,00 (tiga ratus rupiah) sehingga untuk melakukan 1 kali putaran pada *Magic Wheel*, pemain harus melakukan transaksi elektronik atau mikro transaksi sebesar Rp. 15.0000,00 (lima belas ribu rupiah).

Berdasarkan penelusuran penulis, di Cina, apabila terdapat transaksi elektronik dalam permainan interaktif elektronik atau *game online* seperti sistem *Magic Wheel* pada *Mobile Legends: Bang Bang* di atas, maka pemerintah mendapatkan persentase tersendiri dari setiap transaksi yang dilakukan oleh para pemain. Oleh karena itu, penulis berpendapat bahwa sudah saatnya pemerintah mengambil sikap terkait causa yang halal pada setiap permainan interaktif elektronik yang dimainkan di wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia yang terindikasi sebagai perjudian dan/atau simulasi perjudian.

Sikap yang dapat diambil pemerintah tersebut menurut penulis adalah dengan tegas melarang semua permainan interaktif elektronik yang terindikasi sebagai perjudian dan/atau simulasi perjudian atau membuat aturan tentang pendapatan negara yang berasal dari permainan interaktif elektronik yang terindikasi sebagai perjudian dan/atau simulasi perjudian. Penulis memberikan saran tersebut karena menurut penulis, hal tersebut masih bersifat “abu-abu” dalam sistem hukum di Indonesia, khususnya yang terkait dengan Hukum Transaksi Elektronik.

B. Legalitas Transaksi Elektronik atas Benda Virtual yang Ideal dalam Regulasi Permainan Interaktif Elektronik di Indonesia

Secara umum, baik yang dilakukan dalam skala nasional maupun yang bersifat internasional, transaksi *e-commerce* menimbulkan berbagai pertanyaan yuridis. Dalam proses dan mekanisme terjadinya transaksi dapat dikemukakan beberapa permasalahan keabsahan hukum sehubungan dengan masalah hukum kontrak, antara lain:

1. Masalah saat kapan terjadi atau lahirnya kesepakatan dalam transaksi *e-commerce*. Permasalahan ini erat kaitannya dengan saat bertemunya penawaran dan penerimaan melalui media maya tersebut. Penawaran dilakukan melalui internet dan penerimaan juga demikian. Kapan saat pesanan dan jawaban itu terjadi? Pada saat di-klik melalui simbol-simbol di dalam internet tersebut atau ada saat lain yang dapat dikualifikasikan secara yuridis sebagai saat lahirnya kontrak. Tidakkah perlu adanya konfirmasi dari pihak pemesan atau pembeli? Sementara isi pesan yang disampaikan melalui internet itu dapat diubah atau diganti oleh orang lain. Secara konvensional, kontrak lahir dan bahkan berlaku segera setelah terjadi kesepakatan antara para pihak.
2. Masalah yang lain masih berkaitan dengan keabsahan transaksi. Bagaimana melacaknya jika transaksi itu dibuat oleh orang yang di bawah umur atau orang yang mempunyai maksud jahat? Persoalan hukum tentang ukuran atau kriteria di bawah umurpun berbeda-beda antara satu negara dengan negara lain. Jenis kontrak *e-commerce* dalam

bisnis ke konsumen ada pula kontrak dalam bentuk *shirnkwrap contract* dan *click wrap contract* yang merupakan perjanjian yang menawarkan kepada konsumennya penggunaan produk dengan syarat-syarat yang menyertai produk tersebut, umumnya terjadi dalam kontrak penggunaan perangkat lunak komputer.⁹⁴

Setiap kontrak pada dasarnya merupakan bagian penting dari suatu proses bisnis yang sarat dengan pertukaran kepentingan di antara para pelakunya. Merancang suatu kontrak pada hakikatnya dapat diibaratkan menuangkan proses bisnis ke dalam format hukum. Mengandaikan hubungan yang sinergis-korelatif antara aspek bisnis dengan hukum (kontrak), ibarat lokomotif dan gerbongnya sebagai personifikasi aspek bisnis sedang bantalan rel di mana lokomotif dan gerbong itu berkalen menuju tujuannya sebagai personifikasi aspek hukumnya (kontrak). Oleh karena itu, keberhasilan bisnis antara lain juga akan ditentukan oleh struktur atau bangunan kontrak yang dirancang dan disusun oleh para pihak.⁹⁵

Setiap kontrak jual beli maupun bentuk kontrak lainnya akan melalui 3 (tiga) rangkaian tahapan hingga pelaksanaan dari kontrak yaitu diawali dengan tahap *pra contractual*, yaitu adanya penawaran dan penerimaan, tahap *contractual*, yaitu adanya persesuaian pernyataan kehendak antara para pihak, dan tahap *post contractual*, yaitu pelaksanaan perjanjian. Hal yang paling penting sebelum menuju kepada kesepakatan dalam setiap kontrak adalah tahapan pra kontrak, yaitu adanya penawaran dan penerimaan di antara para pihak. Sama

⁹⁴ Abdul Halim Barkatullah, *Op. Cit.*, hlm. 42-43.

⁹⁵ *Ibid.*, hlm. 43.

halnya dengan pra kontrak pada umumnya, pra kontrak dalam transaksi jual beli yang menggunakan *e-commerce* biasanya akan didahului oleh penawaran jual, penerimaan beli. Sebelum itu, dapat saja terjadi penawaran secara *online*, misalnya melalui *website*, situs internet atau melalui *posting* di *mailing list* dan *news group* atau melalui undangan para *customer* melalui model *business to business*. Untuk menyediakan keberadaan sebuah *website*, maka harus tersedia unsur-unsur penunjangnya, yaitu sebagai berikut:

1. Nama domain (*Domain name/URL–Uniform Resource Locator*). Pengertian Nama domain atau biasa disebut dengan *Domain Name* atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain domain name adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada dunia internet. Contoh: <http://www.palasarionline.com>, <http://www.tokobagus.com>, dan lain-lain. Nama domain diperjualbelikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan. Nama domain sendiri mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut. Contoh nama domain ber-ekstensi internasional adalah *com*, *net*, *org*, *info*, *biz*, *name*, *ws*. Contoh nama domain ber-ekstensi lokasi Negara Indonesia adalah *co.id* (untuk nama domain *website* perusahaan), *ac.id* (nama domain *website* pendidikan), dan *go.id* (nama domain *website* instansi pemerintah).
2. Rumah tempat *website* (*web hosting*). Pengertian *Web Hosting* dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam *harddisk* tempat

menyimpan berbagai data, *file-file*, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *web hosting* yang disewa/dipunyai, semakin besar *web hosting*, semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam *website*. *Web Hosting* juga diperoleh dengan menyewa. Besarnya hosting ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB (*Mega Byte*) atau GB (*Giga Byte*). Lama penyewaan web hosting rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan hosting dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa web hosting yang banyak dijumpai, baik di Indonesia maupun luar negeri.

3. Bahasa Program (*scripts program*). Bahasa Program adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah website. Semakin banyak ragam bahasa program yang digunakan maka akan terlihat website semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus. Beragam bahasa program saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas website. Jenis jenis bahasa program yang banyak dipakai para desainer website antara lain HTML, ASP, PHP, JSP, Java Scripts, Java applets dsb. Bahasa dasar yang dipakai setiap situs adalah HTML sedangkan PHP, ASP, JSP dan lainnya merupakan bahasa pendukung yang bertindak sebagai pengatur dinamis, dan interaktifnya situs. Bahasa program ASP, PHP, JSP atau lainnya bisa dibuat sendiri. Bahasa program ini biasanya digunakan

untuk membangun portal berita, artikel, forum diskusi, buku tamu, anggota organisasi, email, mailing list dan lain sebagainya yang memerlukan *update* setiap saat.

4. Desain *website*. Setelah melakukan penyewaan *domain name* dan *web hosting* serta penguasaan bahasa program (*scripts program*), unsur *website* yang penting dan utama adalah desain. Desain *website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *website*. Untuk membuat *website* biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa *website designer*. Saat ini sangat banyak jasa *web designer*, terutama di kota-kota besar. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas *designer*. Semakin banyak penguasaan *web designer* tentang beragam program/software pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya. Jasa *web designer* ini yang umumnya memerlukan biaya yang tertinggi dari seluruh biaya pembangunan situs dan semuanya itu tergantung kualitas *designer*.⁹⁶

Keberadaan situs tidak ada gunanya dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung internet. Karena efektif tidaknya situs sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk. Untuk mengenalkan situs kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut publikasi atau promosi. Publikasi situs di masyarakat dapat dilakukan dengan berbagai cara

⁹⁶ *Ibid.*, hlm. 43-45.

seperti dengan pamlet-pamlet, selebaran, baliho dan lain sebagainya tapi cara ini bisa dikatakan masih kurang efektif dan sangat terbatas. Cara yang biasanya dilakukan dan paling efektif dengan tak terbatas ruang atau waktu adalah publikasi langsung di internet melalui *search engine* (mesin pencari, seperti: Yahoo, Google, *Search Indonesia*, dan sebagainya). Cara publikasi di *search engine* ada yang gratis dan ada pula yang membayar. Situs yang gratis biasanya terbatas dan cukup lama untuk bisa masuk dan dikenali di *search engine* terkenal seperti Yahoo atau Google. Cara efektif publikasi adalah dengan membayar, walaupun harus sedikit mengeluarkan akan tetapi situs cepat masuk ke *search engine* dan dikenal oleh pengunjung.⁹⁷

Penawaran dalam hukum positif Indonesia merupakan suatu *invitation to enter into a binding agreement*. Tawaran merupakan suatu tawaran jika pihak lain menganggap atau memandangnya sebagai suatu tawaran, suatu perbuatan seseorang beralasan bahwa perbuatan itu sendiri sebagai ajakan untuk masuk ke dalam suatu ikatan kontrak, maka hal ini dapat dianggap sebagai suatu tawaran. Dalam transaksi jual beli yang menggunakan *e-commerce*, khususnya jenis *business to customer* yang melakukan penawaran adalah *merchant* atau produsen/penjual.⁹⁸

Transaksi elektronik melalui media digital elektronik yang dilakukan dengan cara tidak bertatap muka secara fisik/langsung antara lain dapat dilakukan pada permainan-permainan interaktif elektronik seperti dalam bentuk mikro transaksi (*microtransaction*). Terkait mikro transaksi, Kokkonen menyebutkan: A

⁹⁷ *Ibid.*, hlm. 45.

⁹⁸ *Ibid.*, hlm. 45.

*microtransaction can be defined as using a small amount of money to purchase something online; however the concept has been around for a long time before the internet. Arcade machines are often seen as the predecessor of the micro transaction model: they offered extra lives or extra game time in exchange for a small amount of money, similar to what many social games offer today. The main difference when considering these two forms of micro transaction is the environment they are inserted into, a player that approaches an arcade machine knows that he will have to pay to play the video games, meanwhile most of the games that use this business model are classified as free to play.*⁹⁹

Microtransaction dapat diartikan sebagai penggunaan sejumlah uang untuk membeli sesuatu secara *online*, namun konsep ini sudah ada jauh sebelum era internet. Permainan mesin *arcade* sudah lebih dahulu menggunakan sistem *microtransaction*. Di dalam permainan *arcade* biasanya menawarkan nyawa tambahan ataupun waktu tambahan untuk meneruskan sebuah permainan. Hal ini juga terdapat di dalam sistem permainan modern yang ditawarkan pada masa kini. Monetisasi dalam permainan elektronik biasa disebut dengan istilah *Microtransaction*. *Microtransaction* adalah suatu bentuk bisnis yang memungkinkan pengguna untuk membeli barang melalui transaksi secara online. Bisnis model inilah yang menjadi sumber pendapatan bagi penyedia jasa permainan interaktif elektronik. Perbedaan yang mendasar antara permainan *arcade* dengan permainan interaktif elektronik pada masa kini adalah bagaimana pendekatan yang dilakukan dalam menjalankan sistem *microtransaction*. Di dalam

⁹⁹ Griliopoulos, *Saturday Soapbox: The Story of Microtransaction*, 2012.

permainan *arcade*, pemain telah mengetahui apa yang mereka beli sebelum melakukan pembelian, sedangkan pada permainan interaktif elektronik pemain hanya mengetahui daftar barang atau benda virtual yang akan didapatkan secara acak tanpa mengetahui barang/jasa apa yang didapat secara pasti. Skema *microtransaction* sudah seharusnya dibuat dengan mengedepankan asas-asas yang ada didalam pasal 1320 KUHPerdara agar terpenuhi unsur-unsur perikatan yang terjadi karena terjadinya transaksi elektronik antara penyedia jasa dan pengguna jasa permainan interaktif elektronik. Berikut adalah beberapa jenis skema *microtransaction* di dalam permainan interaktif elektornik:

1. *Downloadable Content (DLC)*

Merupakan konten tambahan dalam permainan interaktif elektronik yang dapat diunduh oleh pengguna baik secara gratis maupun berbayar. Konten ini biasanya memuat lanjutan cerita ataupun barang virtual yang dapat digunakan untuk melanjutkan permainan atau hanya sekedar memberikan penambahan kosmetik.

2. *Item/Goods*

Item adalah barang/alat berupa kosmetik untuk meningkatkan visual tampilan dalam sebuah permainan interaktif elektronik. Barang ini biasa berbentuk *skins* kosmetik yang biasa dijumpai dalam bentuk baju, tas, sepatu, topi senjata, dan berbagai barang lainnya.

3. *In Game Money/Currency*

Adalah bentuk nilai tukar yang berlaku di dalam suatu sistem permainan interaktif elektronik, setiap permainan akan memiliki mata

uang yang berbeda-beda namun pada dasarnya memiliki kegunaan yang sama yakni untuk melakukan pembelian barang/jasa secara eksklusif yang hanya dapat diakses dengan melakukan pembelian dengan mata uang asli. Untuk menukar mata uang asli dengan mata uang didalam permainan harus dilakukan transaksi elektronik antara pengguna dan penyedia jasa permainan interaktif elektronik.

4. *Battle Pass*

Merupakan jenis monetisasi yang ditawarkan ke pengguna dengan menawarkan hadiah-hadiah yang bisa didapatkan bila melakukan pembelian di awal, setelah melakukan pembelian pengguna harus menyelesaikan berbagai macam misi atau tujuan tertentu untuk menaikkan tingkat battlepass, semakin tinggi tingkatan battlepass maka barang/jasa yang didapatkan akan semakin menarik. *Battlepass* biasanya akan ditawarkan dengan harga yang tidak mahal untuk menggoda para pengguna untuk melakukan transaksi pembelian.

5. *Lootbox /Crate*

Lootbox merupakan sebuah produk virtual yang dapat dibeli oleh pengguna/*user* untuk mendapatkan benda virtual lainnya dari berbagai pilihan tertentu namun didapatkan dengan cara acak, yang biasanya berupa kosmetik, karakter, *skins* atau benda lainnya yang dapat memberi pengaruh pada permainan interaktif elektronik yang menyediakan *lootbox* itu sendiri. *Lootbox* adalah salah satu bentuk monetisasi, dimana pengguna permainan interaktif elektronik melakukan pembelian

lootbox atau mendapatkannya secara gratis bila telah melalui tahap atau memenuhi syarat tertentu. Suatu *lootbox* bisa diberikan berbagai macam nama yang telah disesuaikan dengan jenis permainan interaktif elektronik dimana *lootbox* tersebut dapat ditemukan, seperti *Booster Pack, Loot Crate, Gacha*, dan lain sebagainya.¹⁰⁰

Skema monetisasi pada permainan interaktif elektronik biasanya ditemukan di dalam permainan gratis atau tidak berbayar untuk memainkannya. Jenis permainan ini disebut dengan sistem *free to play*. *A free to play game can be acquired and played free of charge while players are encouraged to buy virtual goods during game play. Utilized on multiple platforms such as gaming consoles, computers and mobile*. Bisnis model ini adalah sebuah permainan interaktif elektronik yang memberikan pemain akses untuk bermain secara gratis namun memberikan opsional kepada para pemain untuk membeli barang atau benda *virtual* di dalam permainan melalui *microtransaction*, yang biasanya dimainkan di berbagai wadah permainan seperti konsol, komputer serta telepon pintar.¹⁰¹

Menurut penulis, skema *microtransaction* digunakan oleh penyelenggara permainan interaktif elektronik untuk meraup laba dari produk yang telah mereka kembangkan dan pasarkan. Karena produk permainan interaktif elektronik yang ditawarkan berupa *free to play*. Skema *microtransaction* digunakan sebagai alat untuk menarik keuntungan dari basis pemain permainan itu sendiri. Tidak ada yang salah dengan mencoba mendapatkan keuntungan dari sebuah karya berupa

¹⁰⁰ Nathan Lawrence, *The Troubling Psychology of Pay-to-Loot Systems*, dalam: <https://www.ign.com>, diakses pada tanggal 24 September 2020.

¹⁰¹ Kati Alha, Elina Koskinen, Janne Paavilainen, Juho Hamari, Jani Kinnunen, *Free-to-Play Games: Professional's Perspective*, University of Tampere, Tampere, 2015, hlm 1-2.

permainan interaktif elektronik, namun terdapat suatu produk turunan *microtransaction* yang menuai banyak pro dan kontra tentang keabsahan legalitasnya secara hukum.

Sebelum diuraikan legalitas transaksi elektronik atas benda virtual yang ideal dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia, diuraikan terlebih dahulu tata cara klasifikasi, komite klasifikasi, dan peran masyarakat dalam lingkup permainan interaktif elektronik berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, yaitu sebagai berikut:

1. Tata Cara Klasifikasi

Berdasarkan Pasal 4 ayat (1) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa Permainan Interaktif Elektronik diklasifikasikan berdasarkan kategori konten dan kelompok usia Pengguna.

Berdasarkan Pasal 4 ayat (2) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa kategori konten pengguna terdiri atas:

- a. rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya;
- b. kekerasan;
- c. darah, mutilasi, dan kanibalisme;

- d. penggunaan bahasa;
- e. penampilan tokoh;
- f. seksual;
- g. penyimpangan seksual;
- h. simulasi judi;
- i. horor; dan
- j. interaksi daring.

Berdasarkan Pasal 4 ayat (3) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa kategori kelompok usia pengguna terdiri atas:

- a. kelompok usia 3 (tiga) tahun atau lebih;
- b. kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih;
- c. kelompok usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih;
- d. kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih; dan
- e. kelompok semua usia.

Berdasarkan Pasal 4 ayat (4) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, ditegaskan bahwa kelompok semua usia merupakan kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih.

Berdasarkan Pasal 5 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa Permainan Interaktif Elektronik yang

diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 3 (tiga) tahun atau lebih harus memenuhi kriteria:

- a. tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya;
- b. tidak menampilkan kekerasan;
- c. tidak menampilkan darah, mutilasi, dan kanibalisme;
- d. tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau humor dewasa;
- e. tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, atau bokong;
- f. tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual;
- g. tidak menampilkan penyimpangan seksual;
- h. tidak mengandung simulasi judi;
- i. tidak mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat;
- j. tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, multipemain, dan pertukaran data; dan/atau
- k. menampilkan ketentuan pendampingan orang tua.

Dalam hal Permainan Interaktif Elektronik tersebut di atas memiliki fasilitas transaksi keuangan, harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- a. tidak menyimpan data pribadi Pengguna; dan b. transaksi hanya dapat

dilakukan oleh orang tua atau wali. Permainan Interaktif Elektronik ini harus disertai pendampingan orang tua.

Berdasarkan Pasal 6 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih harus memenuhi kriteria:

- a. tidak memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya;
- b. tidak menampilkan kekerasan;
- c. tidak menampilkan mutilasi, kanibalisme, dan unsur darah yang ditampilkan tidak menyerupai warna darah asli;
- d. tidak menggunakan bahasa kasar, umpatan, dan/atau humor dewasa;
- e. tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, dan/atau bokong;
- f. tidak menampilkan adegan dengan tujuan menimbulkan hasrat seksual;
- g. tidak menampilkan penyimpangan seksual;
- h. tidak mengandung simulasi judi;
- i. tidak mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat; dan/atau

- j. tidak memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan dan pertukaran data pribadi.

Dalam hal Permainan Interaktif Elektronik tersebut di atas memiliki fasilitas transaksi keuangan, harus memenuhi ketentuan sebagai berikut: a. tidak menyimpan data pribadi Pengguna; dan b. transaksi hanya dapat dilakukan oleh orang tua atau wali. Permainan Interaktif Elektronik ini juga harus disertai bimbingan orang tua.

Berdasarkan Pasal 7 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih harus memenuhi kriteria:

- a. sebagian kecil dari beberapa adegan atau gambar pada produk Permainan Interaktif Elektronik memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya tidak pada tokoh utama;
- b. konten yang terdapat pada produk menampilkan unsur kekerasan yang hanya terbatas pada tokoh animasi yang dapat menyerupai manusia tetapi tidak melakukan kekerasan yang bertubi-tubi disertai rasa benci, amarah, dan/atau penggunaan senjata yang tidak menyerupai senjata realistik;

- c. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan mutilasi dan kanibalisme pada manusia, namun dapat menampilkan unsur darah;
- d. konten yang terdapat pada produk tidak mengandung humor dewasa dan/atau tidak berkonotasi seksual;
- e. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara, dan/atau bokong;
- f. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan atau memperdengarkan suara yang dapat dikonotasikan dengan kegiatan atau kekerasan seksual;
- g. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan penyimpangan seksual;
- h. konten yang terdapat pada produk bukan merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli;
- i. konten yang terdapat pada produk mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat;
- j. produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, dengan ketentuan harus memiliki fitur penapisan bahasa kasar, umpatan, dan/atau istilah seksual; dan/atau produk Permainan Interaktif Elektronik dapat memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa pertukaran

data pribadi, dengan ketentuan harus dengan persetujuan pemilik data pribadi.

Dalam hal Permainan Interaktif Elektronik di atas memiliki fasilitas transaksi keuangan, harus memenuhi ketentuan sebagai berikut: a. tidak menyimpan data pribadi Pengguna; dan b. transaksi hanya dapat dilakukan oleh orang tua atau wali.

Berdasarkan Pasal 8 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa Kriteria Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih sebagai berikut:

- a. sebagian kecil dari beberapa adegan atau gambar pada produk Permainan Interaktif Elektronik memperlihatkan tulisan atau gambar yang berhubungan dengan rokok, minuman keras, dan narkoba, psikotropika dan zat adiktif lainnya pada tokoh utama;
- b. konten yang terdapat pada produk menampilkan unsur kekerasan pada tokoh animasi yang dapat menyerupai manusia;
- c. konten yang terdapat pada produk menampilkan unsur darah, mutilasi, dan kanibalisme;
- d. konten yang terdapat pada produk mengandung unsur humor dewasa yang berkonotasi seksual;
- e. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan tokoh menyerupai manusia yang memperlihatkan alat vital, payudara,

dan/atau bokong; konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan atau memperdengarkan suara yang dapat dikonotasikan dengan kegiatan dan/atau kekerasan seksual;

- f. konten yang terdapat pada produk tidak menampilkan dan/atau memperdengarkan suara yang dapat dikonotasikan dengan kegiatan penyimpangan seksual;
- g. konten yang terdapat pada produk bukan merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli;
- h. konten yang terdapat pada produk mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/atau takut yang amat sangat; dan/atau produk Permainan Interaktif Elektronik memiliki fasilitas interaksi dalam jaringan berupa percakapan, multipemain, dan/atau transaksi keuangan.

Berdasarkan Pasal 9 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa Permainan Interaktif Elektronik yang tidak dapat diklasifikasikan apabila konten yang terdapat pada produk:

- a. menampilkan dan/atau memperdengarkan pornografi;
- b. merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli; dan/atau
- c. bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

2. Komite Klasifikasi

Berdasarkan Pasal 13 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa:

- a. Untuk melindungi masyarakat Pengguna dan melakukan uji kesesuaian terhadap hasil klasifikasi mandiri Permainan Interaktif Elektronik dibentuk Komite Klasifikasi yang berwenang melakukan uji kesesuaian terhadap Permainan Interaktif Elektronik.
- b. Uji kesesuaian terhadap Permainan Interaktif Elektronik, dilakukan secara acak dan berkala, berdasarkan pengaduan masyarakat terkait ketidaksesuaian klasifikasi; dan/atau berdasarkan berita/isu/informasi yang beredar di masyarakat terkait ketidaksesuaian hasil klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.
- c. Dalam hal Komite Klasifikasi menemukan ketidaksesuaian berdasarkan hasil pengujian, Komite Klasifikasi menyampaikan rekomendasi kepada Direktur Jenderal paling lambat 5 (lima) hari kerja sejak ditemukan ketidaksesuaian.

Berdasarkan Pasal 14 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa:

- a. Direktur Jenderal melakukan penyesuaian terhadap daftar rekomendasi klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

berdasarkan hasil rekomendasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 ayat (4) pada saat rekomendasi diterima dari Komite Klasifikasi.

- b. Direktur Jenderal menyampaikan hasil penyesuaian terhadap daftar rekomendasi klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) kepada Penyelenggara.

Berdasarkan Pasal 15 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa:

- a. Komite Klasifikasi ditetapkan oleh Menteri.
 - b. Komite Klasifikasi terdiri atas unsur pemerintah, ahli, komunitas Permainan Interaktif Elektronik, dan komunitas teknologi informasi.
 - c. Komite Klasifikasi bertanggung jawab kepada Menteri melalui Direktur Jenderal.
3. Peran Masyarakat

Berdasarkan Pasal 16 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik, disebutkan bahwa masyarakat atau Pengguna dapat menyampaikan pengaduan atas hasil klasifikasi kepada Direktur Jenderal. Pengaduan tersebut dilakukan melalui dalam jaringan (daring) atau luar jaringan (luring).

Berdasarkan Pasal 16 Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif

Elektronik, disebutkan bahwa Menteri melalui Direktur Jenderal dapat melakukan edukasi kepada masyarakat mengenai klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

Apabila ketentuan di atas dikaitkan dengan *causa halal*, diketahui bahwa Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 3 (tiga) tahun atau lebih dan kelompok usia 7 (tujuh) tahun atau lebih, harus memenuhi kriteria, yaitu tidak mengandung simulasi judi. Sedangkan Kriteria Permainan Interaktif Elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih dan kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih adalah konten yang terdapat pada produk bukan merupakan kegiatan judi yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli.

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa simulasi judi tidak termasuk kriteria permainan interaktif elektronik yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih dan kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih. Atau dengan kata lain, konten yang terdapat pada permainan interaktif elektronik untuk usia 13 (tiga belas) tahun atau lebih dan untuk kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih dibenarkan apabila dalam bentuk simulasi judi. Hal ini menurut penulis tentunya berkaitan erat dengan kecakapan seseorang.

Menurut Rosalinda Elcina Latumahina, penentuan kecakapan seseorang dalam membuat transaksi elektronik mungkin akan menjadi kendala karena para pihak tidak bertemu secara langsung. Untuk itu, sebaiknya pelaku usaha memberikan batasan umur bagi konsumen untuk dapat melakukan transaksi

elektronik. Bagaimanapun, apabila syarat kecakapan ini dilanggar dan suatu saat ada pihak yang merasa dirugikan, maka pihak yang dirugikan tersebut dapat meminta agar perjanjian dibatalkan.¹⁰² Berkaitan dengan hal tersebut, penulis berpendapat sebaiknya terdapat aturan tentang tata cara pembatalan atas perjanjian elektronik bagi subjek hukum yang tidak cakap dalam melakukan transaksi elektronik atas benda virtual dalam permainan interaktif elektronik di Indonesia.

Hukum perdata mengatur status seseorang dan kecakapan untuk melakukan perbuatan hukum dengan akibatnya.¹⁰³ Kecakapan bertindak adalah kecakapan atau kemampuan untuk melakukan perbuatan hukum. Perbuatan hukum adalah perbuatan yang akan menimbulkan akibat hukum, sebagaimana yang ditentukan oleh undang-undang. Orang-orang yang akan mengadakan perjanjian haruslah orang-orang yang cakap dan mempunyai wewenang untuk melakukan perbuatan hukum, sebagaimana yang ditentukan oleh undang-undang.¹⁰⁴ Berdasarkan hal ini maka konsep ideal mengenai kecakapan dalam transaksi elektronik menurut penulis harus ditinjau ulang karena pada saat ini, para pemain *Mobile Legends: Bang Bang*, *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG), dan *Call of Duty* didominasi oleh kalangan pelajar dengan kelompok usia 18 (delapan belas) tahun ke bawah. Tinjauan tersebut menurut penulis dapat berupa batas minimal transaksi elektronik yang dapat dilakukan oleh para pemain dalam suatu permainan interaktif elektronik. Hal ini penulis analogikan sebagai para pelajar yang

¹⁰² Rosalinda Elsina Latumahina, "Aspek-aspek Hukum dalam Transaksi Perdagangan secara Elektronik", *Jurnal Gema Aktualita*, Vol. 4 No. 1, Juni 2015, hlm. 48.

¹⁰³ Peter Mahmud Marzuki, *Pengantar Ilmu Hukum Edisi Revisi*, Kencana, Jakarta, 2017, hlm. 187.

¹⁰⁴ Jamal Wiwoho dan Anis Mashdurohatun, *Hukum Kontrak, Ekonomi Syariah dan Etika Bisnis*, UNDIP Press, Semarang, 2017, hlm. 17.

melakukan transaksi terhadap produk makanan atau minuman pada kantin sekolah. Dengan demikian, masalah kecakapan tidak lagi menjadi suatu permasalahan dalam transaksi *e-commerce*.

Menurut penulis, permainan interaktif elektronik (*game online*) dalam bentuk *Mobile Legends: Bang Bang*, *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG), dan *Call of Duty* pada intinya adalah permainan interaktif elektronik yang legal untuk dimainkan untuk semua kelompok usia. Sedangkan untuk perbuatan hukum berupa transaksi elektronik yang dilakukan pada permainan interaktif elektronik tersebut, dapat dikatakan ilegal pada saat dilakukan oleh kelompok usia 18 (delapan belas) tahun ke bawah. Selanjutnya, terhadap mikrotransaksi pada *game online* tersebut adalah ilegal dengan ketentuan dilakukan pada konten khusus dari permainan tersebut yang berisikan simulasi perjudian.

Eksistensi *game online* seperti *Mobile Legends: Bang Bang*, *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG), dan *Call of Duty*, tentunya memiliki dampak positif dan negatif bagi para pemainnya. Hal ini secara singkat diuraikan sebagai berikut:

1. *Game online* sebagai bagian dari cabang olahraga *eSport*

Cabang olahraga *eSport* akan kembali dipertandingkan di ajang *SEA Games 2021*. Pesta olahraga terbesar di Asia Tenggara tersebut akan berlangsung di Hanoi pada 21 November hingga 2 Desember 2021. Laporan tersebut dipastikan oleh Kementerian Kebudayaan, Olahraga, dan Pariwisata Vietnam, selaku negara tuan rumah *SEA Games 2021*. *Vietnam Recreational and Electronic Sport Association* (VIRESA)

mengatakan, ada total delapan game yang akan dipertandingkan. Game *eSport* versi PC dan mobile akan ditampilkan dalam SEA Games 2021. Yang menarik dari delapan game tersebut, ada satu game yang memasukkan kategori wanita. Hal tersebut tentu membawa kabar baik bagi atlet *eSport* wanita untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam berkompetisi di tingkat internasional. Berikut daftar lengkap game dan kategori cabang olahraga *eSport* di SEA Games 2021: *League of Legends: Wild Rift (Mobile)* Tim Putra, *League of Legends: Wild Rift (Mobile)* Tim Putri, *Arena of Valor (Mobile)* Tim, *PUBG Mobile (Tim)*, *PUBG Mobile (Personal)*, *Free Fire (Mobile)* Tim, *League of Legends (PC)* Tim, *FIFA 4 (PC)* Tim, *Crossfire (PC)* Tim, *Mobile Legends: Bang Bang (Tim)*. Sebelumnya, cabang olahraga *eSport* sempat dimainkan dalam ajang Asian Games 2018 lalu. Sebagai informasi, SEA Games diselenggarakan oleh *Southeast Asian Games Federation (SEAGF)* serta diawasi oleh Komite Olimpiade Internasional (*International Olympic Committee/IOC*) dan Dewan Olimpiade Asia atau *Olympic Council of Asia (OCA)*.¹⁰⁵

2. Pertimbangan blokir terhadap *Game Online*

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) mempertimbangkan untuk melakukan pemblokiran terhadap *game online Player Unknown's Battleground (PUBG)* dan *Free Fire*. Pernyataan tersebut disampaikan pihak Kominfo menanggapi

¹⁰⁵ Kompas Sport, "Kompetisi eSports di SEA Games 2021: dari Mobile Legends, PUBG, hingga Free Fire", dalam: <https://www.kompas.tv/article/159235/kompetisi-esports-di-sea-games-2021-dari-mobile-legends-pubg-hingga-free-fire>, diakses pada tanggal 1 November 2021.

permohonan pemblokiran dari Bupati Mukomuko, Sapuan. Terkait pemblokiran ini Dedy mengatakan harus dilakukan secara hati-hati dan sesuai dengan perundang-undangan. Sebab, jika pemblokiran tersebut kemudian disetujui, maka akan berlaku secara nasional. Kebijakan terkait pemblokiran konten dan platform digital ini diatur dalam Peraturan Menteri Kominfo Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat yang diubah melalui Peraturan Menteri Kominfo Nomor 10 Tahun 2021. Disebutkan bahwa permohonan harus dilakukan melalui kanal pengaduan yang telah ditetapkan. Bupati Mukomuko, Sapuan, melayangkan permintaan pemblokiran situs dan aplikasi *game* karena dinilai berdampak negatif bagi anak seperti *PUBG*, *Free Fire*, *Mobile Legends*, dan *Higgs Domino* karena anak-anak di sana telah menjadi pencandu *game online* sehingga kondisi seperti ini seharusnya segera mendapat perhatian serius dari pemerintah pusat.¹⁰⁶

3. Terpenuhi unsur ketidakcakapan (pemboros)

Sistem mikrotransaksi dalam *game* memang terkadang sering membuat *gamer* lupa diri. Saking asyiknya dengan *game* yang dimainkan, *gamer* sering tidak sadar bahwa ia sudah mengeluarkan ongkos yang besar, seperti pria asal Jepang berikut ini. Pria bernama Daigo ini mengaku telah memainkan *game Fate/Grand Order* (FGO) sejak dirilis di Jepang

¹⁰⁶ Conney Stephanie, "Kominfo Pertimbangkan Permohonan Blokir PUBG, Free Fire, dan Mobile Legends", dalam: <https://tekno.kompas.com/read/2021/06/27/07580027/kominfo-pertimbangkan-permohonan-blokir-pubg-free-fire-dan-mobile-legends>, diakses tanggal 1 November 2021.

dua tahun yang lalu. Sejak saat itu, ia sudah menghabiskan uang sebesar USD 70.000 (Rp 963,5 juta). FGO sendiri tak lain adalah game RPG yang memungkinkan *gamer* berperan sebagai seorang '*master*' dan bisa memanggil (*summon*) dan memerintahkan apa yang disebut sebagai '*servant*' untuk melawan musuh. *Servant* ini tak lain adalah karakter yang diadaptasi, baik dari sosok historis sungguhan maupun fiksi. Game ini sendiri pada dasarnya bisa diunduh secara gratis. Walau begitu, untuk bisa mendapatkan karakter *servant* yang kuat, Daigo rela merogoh kocek untuk membeli mata uang dalam game yang bernama *Saint Quartz*. Bahkan pada suatu ketika Daigo pernah membeli karakter seharga USD 500 (Rp 6,8 juta). Namun, karena ia merasa tak puas dan ingin agar karakternya itu lebih kuat lagi, ia pun sengaja melakukan *upgrade* sampai menghabiskan uang USD 2.500 (Rp 34 juta). Meski sudah menghabiskan banyak untuk game, pria berusia 31 tahun ini memilih untuk tidak mengingatnya. Ia pun mengakui bahwa ia sudah menghabiskan uang banyak, tapi ia juga melakukan pembenaran bahwa apa yang ia lakukan tak jauh berbeda dengan hobi lainnya.¹⁰⁷

4. *Game online* bisa sumbang pemasukan negara

Wakil Menteri Perdagangan (Wamendag) Jerry Sambuaga melihat Indonesia memiliki potensi pada industri *gim online*. Hal itu tercermin dari salah satu *gamers* lokal yang telah mempunyai komunitas dengan pengikut dalam jumlah banyak. Adapun hal itu akan meningkatkan

¹⁰⁷ Muhammad Alif Goenawan, "Pria Ini Habiskan Ratusan Juta untuk Main Game", dalam: <https://inet.detik.com/games-news/d-3926558/pria-ini-habiskan-ratusan-juta-untuk-main-game>, diakses pada tanggal 1 November 2021.

transaksi komersial di Indonesia. Data *ter-update* hingga saat ini menunjukkan transaksi yang bisa dicapai pada *gim online*, *user*-nya mencapai 43,7 juta, *revenue*-nya USD879,7 juta atau sekitar Rp12 triliun. Dari transaksi itu, perputaran dan juga *revenue* yang dihasilkan banyak sumbangsih dari *gamers-gamers*. Di samping itu, dia menyampaikan, saat ini Kementerian Perdagangan (Kemendag) tengah berkolaborasi dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melakukan penetrasi pada sekolah-sekolah untuk menjadikan *gaming* sebagai ekstrakurikuler. Sebaiknya asosiasi selain Asosiasi Game Indonesia (AGI) bisa dilibatkan, sehingga *gamers-gamers* lokal bisa dilibatkan dan turut meramaikan. Pada kesempatan yang sama, Menparekraf Sandiaga Uno menjelaskan pihaknya akan terus berupaya membuka akses pasar seluas-luasnya khususnya bagi para pelaku ekonomi kreatif subsektor aplikasi atau gim. Terlebih di tengah situasi pandemi Covid-19 saat ini, subsektor Aplikasi *Game Developer* (AGD) malah menunjukkan tren kenaikan positif dibandingkan dengan subsektor lainnya dengan nilai pertumbuhan positif tertinggi kedua setelah subsektor TV dan radio.¹⁰⁸

5. Transaksi dalam *game online*

Aktivitas bermain gim makin rutin dan gemar dilakukan masyarakat diyakini menjadi katalis bagi peningkatan layanan *top up* (isi ulang)

¹⁰⁸ Advenia Elisabeth, “Capai Rp12 Triliun, Pendapatan dari Gim Online Bisa Sumbang Pemasukan Negara”, dalam: <https://ekbis.sindonews.com/read/513022/34/capai-rp12-triliun-pendapatan-dari-gim-online-bisa-sumbang-pemasukan-negara-1629155310>, diakses pada tanggal 1 November 2021.

gim. Berdasarkan laporan 2021 *Mobile Gaming Tear Down* yang dirilis AppAnnie, pengguna Android dan iOS secara global menghabiskan US\$1,7 miliar atau sekitar Rp24,4 triliun per minggu untuk membeli item gim. Adapun, transaksi *in-app purchase* tersebut merupakan kebiasaan pengguna Android dan iOS secara global sepanjang semester I/2021. Apabila, dibandingkan dengan periode yang sama tahun lalu, angka tersebut meningkat sekitar 24 persen dan 40 persen lebih tinggi jika disandingkan dengan paruh pertama dua tahun lalu (2019). Laporan tersebut juga menuliskan peningkatan pengeluaran pemain gim tadi juga membuat makin banyak gim mobile dari ponsel pintar yang menyentuh angka pendapatan *in-app purchase* mencapai US\$1 juta sekitar Rp14,3 miliar. Sepanjang enam bulan pertama pada 2021, ada sekitar 810 gim berbasis ponsel pintar yang menyentuh angka tersebut, meningkat sekitar 6 persen dari periode yang sama tahun lalu dan 25 persen dari periode yang sama dua tahun lalu. Sementara itu, tiga gim yang sukses menggaet banyak pengguna untuk melakukan *in-app purchase* adalah *Roblox*, *Genshin Impact*, dan *Honour of Kings*. AppAnnie turut memprediksi bahwa pasar gim mobile akan mencetak pendapatan US\$120 miliar sekitar Rp 1.723 triliun pada 2021.¹⁰⁹

Berdasarkan uraian di atas, pro dan kontra yang menarik adalah terkait *game online* bagi pelajar, yang pada satu sisi *game online* sebaiknya diblokir dan pada sisi lainnya, *game online* dijadikan sebagai ekstra kurikuler di sekolah-sekolah. Hal

¹⁰⁹ Akbar Evandio, "Wow! Gamer Mobile Habiskan Rp24 Triliun per Minggu, Buat Top Up", dalam: <https://teknologi.bisnis.com/read/20210821/564/1432329/wow-gamer-mobile-habiskan-rp24-triliun-per-minggu-buat-top-up>, diakses pada tanggal 1 November 2021.

yang menarik lainnya adalah terkait frasa “*Game online* bisa sumbang pemasukan negara” yang penulis maknai sebagai negara Indonesia saat ini belum mengambil keuntungan secara ekonomis dari setiap transaksi yang dilakukan pada permainan interaktif elektronik. Berdasarkan hal ini, penulis mengharapkan kepada pemerintah untuk dibentuk badan/komisi khusus terkait dengan desain atau pola terdapatnya keuntungan ekonomis bagi pemerintah dari setiap transaksi atas benda-benda virtual di dalam setiap permainan interaktif elektronik di Indonesia karena nilai ekonomis yang besar, misalnya dengan pengenaan pajak dari setiap mikro transaksi (*in-app purchase*) yang dilakukan oleh para pemainnya.

Sebagai bagian akhir terkait dengan objek penelitian ini, penulis ingin menegaskan bahwa legalitas transaksi elektronik atas benda virtual yang ideal dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia harus ditegaskan *game-game online* yang legal dan tidak legal untuk dimainkan dan pelarangan terhadap setiap pola transaksi yang ilegal di dalam *game online* yang legal, seperti terdapatnya simulasi judi (*roulette*) di dalam game tersebut atau simulasi judi lainnya yang berdampak keuntungan ekonomis bagi pemilik *game online*. Atau dengan kata lain, permainannya legal, akan tetapi transaksi di dalamnya ada yang ilegal. Selain itu, ditgaskan pula ketentuan mengenai pemblokiran terhadap setiap bentuk permainan interaktif elektronik yang ilegal. Oleh karena itu, regulasi terkait dengan transaksi elektronik di Indonesia yang ada saat harus mengatur secara komprehensif tentang transaksi elektronik atas benda virtual yang ideal dalam regulasi permainan interaktif elektronik seperti yang telah dilakukan oleh negara-negara lain seperti Cina.

Transaksi *e-commerce* mempunyai beberapa permasalahan, baik yang bersifat psikologis, hukum maupun ekonomis. Permasalahan yang bersifat psikologis misalnya adanya keraguan atas kebenaran data, informasi atau *massage* karena para pihak tidak pernah bertemu secara langsung. Oleh karena itu, masalah kepercayaan (*trust*) dan itikad baik (*good faith*) sangatlah penting dalam menjaga kelangsungan transaksi. Untuk permasalahan hukum, masalah yang muncul biasanya mengenai *legal certainty* atau kepastian hukum. Permasalahan tersebut misalnya mengenai keabsahan transaksi bisnis dari aspek hukum perdata (misalnya apabila dilakukan oleh orang yang belum cakap/dewasa), masalah tanda tangan digital atau tanda tangan elektronik dan data *massage*. Selain itu permasalahan lain yang timbul misalnya berkenaan dengan jaminan keaslian (*authenticity*) data, kerahasiaan dokumen (*privacy*), kewajiban sehubungan dengan pajak (*tax*), perlindungan konsumen (*protections of consumers*), hukum yang ditunjuk jika terjadi pelanggaran kontrak (*breach of contract*), masalah yurisdiksi hukum dan juga masalah hukum yang harus diterapkan (*aplicable law*) bila terjadi sengketa.¹¹⁰

Sebagaimana dalam perdagangan konvensional, transaksi *e-commerce* menimbulkan perikatan antara para pihak untuk memberikan suatu prestasi sebagai contoh perikatan atau perjanjian jual beli, sehingga dari perikatan itu muncul hak dan kewajiban yang harus dipenuhi oleh para pihak yang terlibat. *E-commerce* pada dasarnya juga merupakan transaksi jual beli modern yang menggunakan inovasi teknologi seperti internet sebagai media transaksi. Menurut

¹¹⁰ Lukman Santoso Az, dkk., *Dinamika Hukum Kontrak Indonesia*, Trussmedia Grafika, Yogyakarta, 2017, hlm. 214-215.

para pemerhati *e-commerce*, kontrak *on-line* adalah sama kondisinya dengan kontrak konvensional, hanya saja kontrak *on-line* menggunakan piranti teknologi canggih dengan berbagai macam variasi. Michael Chissick dan Kelman secara tegas menyatakan bahwa *e-commerce* sebenarnya tidak ada hal-hal baru, melainkan hanya permasalahan lama yang dikemas dalam bingkai yang baru karena perbedaan sarana dan prasarana yang dimungkinkan oleh teknologi internet.¹¹¹

Tidak dipungkiri, isu-isu dan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan ekonomi dan hukum perikatan, seperti tidak pernah habis-habisnya untuk diperbincangkan. Isu dan permasalahannya senantiasa berkembang mengikuti kemajuan peradaban masyarakat itu sendiri dari waktu ke waktu. Misalnya perdagangan secara elektronik (*e-commerce*).¹¹² Oleh karena itu, pembentuk regulasi harus senantiasa melakukan evaluasi dan melakukan revisi terhadap regulasi yang sudah tidak sesuai dengan perkembangan masyarakat, khususnya terkait dengan legalitas transaksi elektronik atas benda virtual dalam permainan interaktif elektronik di Indonesia sehingga sesuai dengan manfaat yang diharapkan oleh pembentuk Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan regulasi lainnya dalam lingkup transaksi elektronik secara umum maupun transaksi elektronik dalam permainan interaktif elektronik secara khusus.

¹¹¹ Lukman Santoso Az, *Aspek Hukum Perjanjian: Kajian Komprehensif Teori dan Perkembangannya*, Penebar Media Pustaka, Yogyakarta, 2019, hlm. 131-132.

¹¹² Abd Thalib, *Perkembangan Hukum Kontrak Modern (Business Edition)*, UIR Press, Pekanbaru, 2016, hlm. vi.

Manfaat yang ada dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (yang telah diubah berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, pen), yaitu: menjamin kepastian hukum bagi masyarakat yang melakukan transaksi secara elektronik, mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia, sebagai salah satu upaya untuk mencegah terjadinya kejahatan berbasis teknologi informasi, dan melindungi masyarakat pengguna jasa dengan memanfaatkan teknologi informasi.¹¹³

Berdasarkan hal di atas, sudah tepat pernyataan bahwa negara hukum menempatkan hukum dengan meluaskan fungsinya untuk melakukan *social engineering*, rekayasa sosial, dan menciptakan sebuah masyarakat yang menjadi cita-cita sebuah bangsa.¹¹⁴ Roscoe Pound menyatakan bahwa hukum adalah alat untuk memperbaharui (merekayasa) masyarakat. Teorinya ini sangat terkenal sebagai istilah *law as a tool of social engineering*.¹¹⁵ Hukum sebagai alat untuk memperbaharui (merekayasa) masyarakat, tentunya harus dapat menciptakan kepastian hukum dalam transaksi atas benda virtual yang apabila dianalogikan kebendaan tersebut dalam lingkup Hak atas Kekayaan Intelektual merupakan bagian dari benda tidak berwujud.

¹¹³ Subagyo, *Himpunan Makalah, Artikel dan Rubrik yang Berhubungan dengan Masalah Hukum dan Keadilan dalam Varia Peradilan IKAHI*, Mahkamah Agung Republik Indonesia, Jakarta, 2011, hlm. 129.

¹¹⁴ Sabian Utsman, *Dasar-dasar Sosiologi Hukum*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2009, hlm. 242.

¹¹⁵ Achmad Syauqi, *Aliran-aliran dalam Filsafat Hukum dan yang Relevan dengan Suasana Kebangsaan Indonesia*, Program Studi Magister Ilmu Hukum, Universitas Mataram, 2012, hlm. 10.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Legalitas transaksi elektronik atas benda virtual dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia diatur pada Pasal 46 ayat (2) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik sebagai aturan yang bersifat khusus (*lex specialis*) dan pada Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata sebagai aturan yang bersifat umum (*lex generalis*). Transaksi elektronik atas benda virtual dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia, seperti *Mobile Legends: Bang Bang*, *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG), dan *Call of Duty*, dinyatakan sah apabila terpenuhinya syarat subjektif dan syarat objektif dari kontrak elektronik, yaitu terdapat kesepakatan para pihak, dilakukan oleh subjek hukum yang cakap atau yang berwenang mewakili sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, terdapat hal tertentu, dan objek transaksi tidak boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, kesusilaan, dan ketertiban umum.
2. Legalitas transaksi elektronik atas benda virtual yang ideal dalam regulasi permainan interaktif elektronik di Indonesia adalah harus ditegaskan *game-game online* yang legal dan tidak ilegal untuk dimainkan dan pelarangan terhadap setiap pola transaksi yang ilegal di dalam *game online* yang legal,

seperti terdapatnya simulasi judi (*roulette*) di dalam game tersebut atau simulasi judi lainnya yang berdampak keuntungan ekonomis bagi pemilik *game online*. Atau dengan kata lain, permainannya legal, akan tetapi transaksi di dalamnya ada yang ilegal. Selain itu, ditgaskan pula ketentuan mengenai pemblokiran terhadap setiap bentuk permainan interaktif elektronik yang ilegal.

B. Saran

Saran dari penelitian ini adalah:

1. Hendaknya pembentuk regulasi terkait informasi dan transaksi elektronik di masa yang akan datang mengatur secara komprehensif tentang transaksi elektronik atas benda virtual dalam regulasi permainan interaktif elektronik seperti yang telah dilakukan oleh Cina.
2. Hendaknya pemerintah membentuk badan/komisi khusus terkait dengan desain atau pola terdapatnya keuntungan ekonomis bagi pemerintah dari setiap transaksi atas benda-benda virtual di dalam setiap permainan interaktif elektronik di Indonesia karena nilai ekonomis yang besar, misalnya dengan pengenaan pajak dari setiap mikro transaksi (*in-app purchase*) yang dilakukan oleh para pemainnya.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku-buku

- A. Sakti Ramdhon Syah R., *Dasar-dasar Hukum Tata Negara: Suatu Kajian Pengantar Hukum Tata Negara dalam Perspektif Teoritis-Filosofis, Social Politic Genius (SIGn)*, Makassar, 2019.
- Abd Thalib dan Admiral, *Hukum Keluarga dan Perikatan*, UIR Press, Pekanbaru, 2008.
- Abd Thalib, *Perkembangan Hukum Kontrak Modern (Business Edition)*, UIR Press, Pekanbaru, 2016.
- Abd. Rahman dan Baso Madiung, *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*, Celebes Media Perkasa, Makassar, 2017.
- Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia (Sebagai Pedoman dalam Menghadapi Era Digital Bisnis e-Commerce di Indonesia)*, Nusa Media, Bandung, 2017.
- Achmad Syauqi, *Aliran-aliran dalam Filsafat Hukum dan yang Relevan dengan Suasana Kebangsaan Indonesia*, Program Studi Magister Ilmu Hukum, Universitas Mataram, 2012.
- Ahmad M. Ramli, *Naskah Akademik Rancangan Peraturan Pemerintah tentang Transaksi Elektronik*, Badan Pembinaan Hukum Nasional, Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, Jakarta, 2005.
- Ahmadi Miru dan Sakka Pati, *Hukum Perikatan: Penjelasan Makna Pasal 1233 sampai 1456 BW*, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2008.
- Ahmadi Miru, *Hukum Kontrak & Perancangan Kontrak*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2007.
- Andrew Coulson, *Electronic-Commerce: The Ever-Evolving Online Marketplace*, IEEE, 1999.
- Dina Susiani, *Buku Ajar Hukum Administrasi Negara*, Pustaka Abadi, Jember, 2019.
- Griliopoulos, *Saturday Soapbox: The Story of Microtransaction*, 2012.

- Hario Bismo Kuntarto, *Peta Industri Game Indonesia 2015*, Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Informasi dan Informatika, Jakarta, 2016.
- J. Satrio, *Hukum Perikatan, Perikatan Yang Lahir Dari Perjanjian*, PT. Citra Aditya Bhakti, Bandung, 2001.
- Jamal Wiwoho dan Anis Mashdurohatun, *Hukum Kontrak, Ekonomi Syariah dan Etika Bisnis*, UNDIP Press, Semarang, 2017.
- Jandi Mukianto, *Prinsip dan Praktik Bantuan Hukum di Indonesia*, Kencana, Depok, 2017.
- Kati Alha, Elina Koskinen, Janne Paavilainen, Juho Hamari, Jani Kinnunen, *Free-to-Play Games: Professional's Perspective*, University of Tampere, Tampere, 2015.
- La Ode Husen dan Husni Thamrin, *Hukum Konstitusi: Kesepakatan (Agreement) dan Kebiasaan (Custom) Sebagai Pilar Konvensi Ketatanegaraan*, Social Politic Genius (SIGn), Makassar, 2017.
- La Ode Husen, *Negara Hukum, Demokrasi dan Pemisahan Kekuasaan*, Social Politic Genius (SIGn), Makassar, 2019.
- Laurensius Arliman Simbolon, *Lembaga-lembaga Negara (Di dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945)*, Deepublish, Yogyakarta, 2019.
- Laurensius Arliman Simbolon, *Lembaga-Lembaga Negara Independen (Di dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945)*, Deepublish, Yogyakarta, 2019.
- Lukman Santoso Az, *Aspek Hukum Perjanjian: Kajian Komprehensif Teori dan Perkembangannya*, Penebar Media Pustaka, Yogyakarta, 2019, hlm. 131-132.
- Lukman Santoso Az, dkk., *Dinamika Hukum Kontrak Indonesia*, Trussmedia Grafika, Yogyakarta, 2017.
- Marjan Miharja, *Gesetzgebungswissenschaft: Bahan Ajar Ilmu Perundang-undangan*, Penerbit Qiara Media, Pasuruan, 2019.
- Martha Eri Safira, *Hukum Perdata*, Nata Karya, Ponorogo, 2017.

- Max Boli Sabon, *Ilmu Negara: Bahan Pendidikan untuk Perguruan Tinggi*, Penerbit Universitas Atma Jaya, Jakarta, 2019.
- Muhammad Teguh Pangestu, *Pokok-pokok Hukum Kontrak*, Social Politic Genius (SIGn), Makassar, 2019.
- Nurul Qamar, Salle, Amiruddin, Kaharuddin Syah Y. Dt. Amas, Rusli Dg. Palabbi, Andi Suherman, dan Farah Syah Rezah, *Negara Hukum atau Negara Kekuasaan (Rechtsstaat or Machtstaat)*, Social Politic Genius (SIGn), Makassar, 2018.
- OECD, *OECD Regulatory Policy Outlook 2018*, OECD Publishing, Paris, 2018.
- Onno W. Purba dan Aang Arid Wahyudi, *Mengenal E-Commerce*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
- P.N.H. Simanjuntak, *Hukum Perdata Indonesia*, Kencana, Jakarta, 2017.
- Peter Mahmud Marzuki, *Pengantar Ilmu Hukum Edisi Revisi*, Kencana, Jakarta, 2017.
- Peter Scisco, *Electronic Commerce*, Microsoft Encarta Online Encyclopedia.
- Putu Sudarma Sumadi, *Hukum Dagang Intern-Nasional*, Zifatama Jawara, Sidoarjo, 2019.
- Ramziati, Sulaiman, dan Jumadiah, *Kontrak Bisnis: Dalam Dinamika Teoritis dan Praktis*, Unimal Press, Lhokseumawe, 2019.
- Retno Widnyani, *Hukum Tata Negara Indonesia: Teks dan Konteks*, Deepublish, Yogyakarta, 2015.
- Roswita Sitompul, *Hukum Perdata Indonesia*, Pustaka Bangsa Press, Jakarta, 2006.
- Sabian Utsman, *Dasar-dasar Sosiologi Hukum*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2009.
- Salim, HS, *Pengantar Hukum Perdata Tertulis (BW)*, Sinar Grafika, Jakarta, 2002.
- Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI-Press, Jakarta, 2008.
- Sri Warjiyati, *Memahami Dasar Ilmu Hukum: Konsep Dasar Ilmu Hukum*, Prenada Group, Jakarta, 2018.

Subagyo, *Himpunan Makalah, Artikel dan Rubrik yang Berhubungan dengan Masalah Hukum dan Keadilan dalam Varia Peradilan IKAHI*, Mahkamah Agung Republik Indonesia, Jakarta, 2011.

Subekti dan Tjitrosudibio, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Burgerlijk Wetboek) dengan Tambahan Undang-Undang Pokok Agraria dan Undang-Undang Perkawinan*, Pradnya Paramita, Jakarta, 2006.

Subekti, *Hukum Perjanjian*, Intermedia, Jakarta, 2005.

_____, *Perbandingan Hukum Perdata*, PT Pradnya Paramita, Jakarta, 1993.

Sugeng Samiyono, Edi Sofwan, Heni Rahayu Handayani, Haryono, dan Samuel Walangitan, *Hukum Bisnis dan Regulasi*, Unpam Press, Banten, 2021.

Sugianto, *Ilmu Negara: Sebuah Kajian dalam Perspektif Teori Kenegaraan di Indonesia*, Deepublish, Yogyakarta, 2018.

Sulaiman Tripa, *Rekonseptualisasi Hukum Indonesia*, Bandar Publishing, Banda Aceh, 2019.

Susanto, Mohamad Duddy Dinantara, Moh. Sutoro, dan Muhamad Iqbal, *Pengantar Hukum Bisnis*, Unpam Press, Banten, 2019.

Teuku Saiful Bahri Johan, *Hukum Tata Negara dan Hukum Administrasi Negara dalam Tataran Reformasi Ketatanegaraan Indonesia*, Deepublish, Yogyakarta, 2018.

Yasardin, *Asas Kebebasan Berkontrak Syariah*, Kencana, Jakarta, 2018.

B. Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.

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

Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2014 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

C. Jurnal dan Kamus

Enni Soetja Priowirjanto, “Pengaturan Transaksi Elektronik dan Pelaksanaannya di Indonesia Dikaitkan dengan Perlindungan e-Konsumen”, *Jurnal Hukum Universitas Padjajaran Vol 1 No 2, 2014*.

Ida Ayu Putri Ary Yulandari, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, dan I Made Minggu Widyantara, “Tinjauan Yuridis Pengaturan Tindak Pidana terhadap Kejahatan Benda Virtual dalam Game Online”, *Jurnal PREFERENSI HUKUM, Vol. 2, No. 3, 2021*.

Ida Ayu Putri Ary Yulandari, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, dan I Made Minggu Widyantara, “Tinjauan Yuridis Pengaturan Tindak Pidana terhadap Kejahatan Benda Virtual dalam Game Online”, *Jurnal PREFERENSI HUKUM, Vol. 2, No. 3, 2021*.

Machmud Aziz, “Aspek-aspek Konstitusional Pembentukan Peraturan Perundang-undangan”, *Jurnal Konstitusi, Volume 3, Nomor 1, September 2006*.

Mudemar A. Rasyidi, “Fungsi Hukum di dalam Masyarakat dan Peranan Hukum Bisnis di Indonesia”, *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara–Fakultas Hukum Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma / Volume 9 No. 1, September 2018*.

Muhammad Theo Rizki Putra dan Ariawan Gunadi, “Legalitas Sistem Monetisasi Lootbox dalam Transaksi Game Online berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 jo Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016”, *Jurnal Hukum Adigama, Volume 3 Nomor 1, Juli 2020*.

N. Trisna Aryanata, “Budaya dan Perilaku Berjudi: Kasus Tajen di Bali”, *Jurnal Ilmu Perilaku, Volume 1, Nomor 1, 2017:11-21*.

Ridwan Khairandy, “Pembaharuan Hukum Kontrak Sebagai Antisipasi Transaksi Elektronik Commerce”, *Jurnal Hukum Bisnis*, Vol. 16, November 2001.

Rosalinda Elsina Latumahina, “Aspek-aspek Hukum dalam Transaksi Perdagangan secara Elektronik”, *Jurnal Gema Aktualita*, Vol. 4 No. 1, Juni 2015.

Tessani Justishine Tarore, “Penertiban Perjudian menurut Hukum Pidana Indonesia”, *Lex et Societatis*, Vol. IV/No. 2/Feb/2016.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*, Pusat Bahasa, Jakarta, 2008.

D. Internet

Advenia Elisabeth, “Capai Rp12 Triliun, Pendapatan dari Gim Online Bisa Sumbang Pemasukan Negara”, dalam: <https://ekbis.sindonews.com/read/513022/34/capai-rp12-triliun-pendapatan-dari-gim-online-bisa-sumbang-pemasukan-negara-1629155310>, diakses pada tanggal 1 November 2021.

Conney Stephanie, “Kominfo Pertimbangkan Permohonan Blokir PUBG, Free Fire, dan Mobile Legends”, dalam: <https://tekno.kompas.com/read/2021/06/27/07580027/kominfo-pertimbangkan-permohonan-blokir-pubg-free-fire-dan-mobile-legends>, diakses pada tanggal 1 November 2021.

Kompas Sport, “Kompetisi eSports di SEA Games 2021: dari Mobile Legends, PUBG, hingga Free Fire”, dalam: <https://www.kompas.tv/article/159235/kompetisi-esports-di-sea-games-2021-dari-mobile-legends-pubg-hingga-free-fire>, diakses pada tanggal 1 November 2021.

Muhammad Alif Goenawan, “Pria Ini Habiskan Ratusan Juta untuk Main Game”, dalam: <https://inet.detik.com/games-news/d-3926558/pria-ini-habiskan-ratusan-juta-untuk-main-game>, diakses pada tanggal 1 November 2021.

Nathan Lawrence, *The Troubling Psychology of Pay-to-Loot Systems*, dalam: <https://www.ign.com>, diakses pada tanggal 24 September 2020.