

Akun *Game Online* Genshin Impact: Hak Kebendaan dan Legalitas sebagai Objek Jual-Beli dalam Perspektif Hukum Positif Indonesia

Adella Kamala Sari¹, Sri Haryati²

Abstrak

Kemajuan teknologi membawa banyak perubahan terhadap aspek kehidupan manusia. Salah satunya dalam aspek pemenuhan kebutuhan manusia terhadap hiburan. Dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin canggih, hiburan tidak lagi terbatas pada dunia nyata saja melainkan telah berkembang ke dunia maya atau dunia virtual. Salah satu hiburan yang tercipta karena adanya dunia maya adalah permainan berbasis internet atau dikenal sebagai *game online* (permainan daring). Salah satu *game online* yang kini sedang populer adalah *Genshin Impact*. Di tengah kepopulerannya, terdapat beberapa individu/perorangan atau kelompok yang melakukan usaha berupa jual-beli akun *Genshin Impact*. Namun apakah perbuatan tersebut dapat dibenarkan? Hal ini perlu ditinjau lebih lanjut dari perspektif baru yakni meninjau dari segi hak kebendaan dan perjanjian/kontrak yang mengikat akun *game online* *Genshin Impact*. Penelitian ini dilakukan dengan metode yuridis-normatif, di mana penelitian akan dilakukan dengan berpanduan pada peraturan perundang-undangan untuk menganalisis isu hukum yang sedang diteliti. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa keabsahan akun *game online* *Genshin Impact* sebagai objek jual-beli sangat terikat dengan perjanjian *Terms of Service* yang disepakati pada saat pembuatan akun, dan oleh sebab akun *game online* *Genshin Impact* merupakan hak milik dari COGNOSPHERE sebagai pemegang hak cipta, maka transaksi jual-beli akun *game* yang dilakukan oleh para pemain dianggap batal demi hukum.

Kata Kunci: akun, *game online*, *genshin impact*, hak kebendaan, jual beli.

Genshin Impact Online Game Account: Property Rights and its Legality as Trading Object in Indonesian Positive Laws Perspective

Abstract

The advancements of technology brings many changes to various aspects of human life, including the aspect of fulfilling human needs such as entertainment. With the increase of sophisticated technology, entertainment is no longer limited to the real world, but has expanded into the virtual world. One of the entertainments that has emerged due to the virtual world is internet-based games or known as online games. One of the recently popular online game is Genshin Impact. Amids its popularity, there are individuals or groups of people who makes bussiness from trading Genshin Impact accounts. However, can such actions be justified? This issue needs to be further reviewed from a new perspective, namely to review it from the perspective of property rights and the agreement/contract that binds Genshin Impact online game accounts. This research is conducted using the normative juridical method, in which the research will be guided by the legislation law to analyze the legal issues being studied. From the result of the research, it is found that the validity of Genshin Impact online game accounts as an object of trading is highly dependent on the agreed Terms of Service during the account creation, and since Genshin Impact online game accounts are the property rights COGNOSPHERE as the copyright holder, transaction of trading game accounts conducted by players are considered null and void.

Keywords: account, online game, *genshin impact*, property rights, trading.

¹ Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran, Jl. Raya Bandung Sumedang KM.21, Hegarmanah, Kec. Jatinangor, Kabupaten Sumedang, Email: adellakamalasari@gmail.com, Sarjana Hukum

² Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran, Jl. Raya Bandung Sumedang KM.21, Hegarmanah, Kec. Jatinangor, Kabupaten Sumedang, Email: desri.h218@gmail.com, Sarjana Hukum

A. Pendahuluan

Manusia merupakan satu-satunya makhluk hidup di dunia yang mampu menciptakan inovasi berbentuk teknologi. Aktivitas manusia dalam menciptakan teknologi telah berlangsung sejak masa purba hingga sekarang. Teknologi tersebut berkembang dari yang bersifat tradisional dan sederhana menjadi semakin canggih dari masa ke masa. Dengan semakin canggihnya teknologi, aktivitas sehari-hari manusia pun menjadi lebih efektif dan efisien. Beberapa teknologi canggih yang diciptakan manusia adalah internet dan gawai. Dengan adanya internet dan gawai, kini aktivitas manusia tidak hanya terbatas di dunia nyata melainkan bisa terjadi juga di dunia virtual atau dunia maya (*cyberspace*). Di dunia virtual, manusia bisa melakukan serangkaian aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya, seperti kebutuhan terhadap hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang tercipta karena adanya internet dan gawai adalah permainan daring atau pada umumnya dikenal dengan istilah *game online*. Fenomena *game online* ini mengakibatkan terciptanya barang/benda baru yang tidak memiliki wujud di dunia nyata, namun memiliki wujud di dunia maya yang semakin memperluas pengertian dan arti kebendaan. Salah satu benda yang muncul akibat kemajuan teknologi tersebut berupa akun digital.³ Mengacu pada Undang-Undang ITE, akun digital merupakan bagian tak terpisahkan dari sebuah sistem elektronik, yakni berupa suatu kumpulan informasi elektronik yang memuat data pribadi milik pengguna di mana data ini digunakan untuk tujuan

identifikasi diri seseorang di ruang virtual.⁴ Akun *game online* memiliki keunikan tersendiri karena setiap akun memiliki pengaturannya masing-masing yang sangat bergantung pada kontrak/perjanjian yang mengikat pengguna akun (*user*) dan penyedia jasa di mana akun tersebut dibuat.

Dewasa ini, *game online* memuat berbagai macam data serta benda virtual yang memiliki nilai ekonomis tersendiri yang menjadikan suatu akun *game online* dapat dikatakan sebagai sebuah aset virtual.⁵ Tidak terkecuali akun *game online* Genshin Impact yang belakangan ini ramai menjadi *game* yang dimainkan oleh berbagai kalangan. Berdasarkan sumber internet, Genshin Impact meraup keuntungan sekitar 164.43 juta U.S. *Dollars* di App Store dan Google Play (Android) pada bulan Desember 2022.⁶ Keuntungan yang didapat oleh *game* Genshin Impact dalam periode yang singkat ini menunjukkan transaksi elektronik yang dilakukan oleh pengguna tidaklah sedikit.

Genshin Impact mulai populer pada tahun 2020 saat pertama kali dirilis pada 28 September lalu. Genshin Impact diperkirakan memiliki lebih dari 60 juta pemain aktif bulanan dan sekitar 70 juta pengguna terdaftar per bulan Agustus tahun 2022.⁷ Kepopuleran ini memiliki dampak yang cukup signifikan dan menimbulkan peristiwa-peristiwa hukum baru di tengah masyarakat. Seperti fenomena jual-beli yang banyak terjadi di tengah komunitas pemain *game online* Genshin Impact yang dapat ditemui di berbagai *platform* media sosial seperti

³ Nicolas Mario Gunawan, (et.al.), "Pewarisan Akun Digital", *Lex Patrimonium*, Vol. 1, No. 1, hlm. 3, <https://scholarhub.ui.ac.id/cgi/viewcontent.cgi?article=1012&context=lexpatri>.

⁴ Pasal 1 angka 1 dan angka 5 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

⁵ Vili Lehdonvirta, "Real-Money Trade of Virtual Assets: Ten Different User Perceptions", *Helsinki Institute for Information Technology HIIT*, 2009, hlm. 1, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1351782.

⁶ J. Clement, "Genshin Impact IAP revenue worldwide 2020-2022", <https://www.statista.com/statistics/1208573/genshin-impact-player-spending-app/#:~:text=In%20December%202022%2C%20the%20mobile,is%20available%20for%20several%20platforms.>, diakses pada 19 Maret 2023.

⁷ Active Player, "Genshin Impact Live Player Count and Statistics", <https://activeplayer.io/genshin-impact/#:~:text=How%20many%20players%20does%20Genshin,60%2B%20million%20monthly%20active%20players>, diakses pada 16 Maret 2023.

Instagram, Reddit, Facebook, dan sebagainya. Praktik jual-beli ini umumnya melibatkan objek berupa akun *game* yang dijual antar sesama pemain *game* dengan atau tanpa bantuan dari pihak ketiga dalam melakukan transaksinya. Dalam praktik jual-beli akun *game* ini pun sering kali terjadi penipuan (*scam*), seperti akun *game* yang tidak diberikan kepada pembeli atau tidak bisa diakses.

Dengan adanya fakta bahwa dalam praktik jual-beli akun *game online* sering terjadi penipuan dan menimbulkan banyaknya korban, perlu ditinjau kembali keabsahan dari praktik jual-beli tersebut. Dari praktik jual-beli akun *game online* ini muncul beberapa pertanyaan hukum mengenai objek yang terlibat pada transaksi tersebut, seperti apakah suatu akun *game* dapat dikatakan sebagai sebuah objek benda yang dapat dilekati hak kebendaan? Bagaimana kedudukan perjanjian (*Terms of Service*) yang mengikat pengguna (*user*) dalam hukum perjanjian Indonesia, dan apa implikasinya terhadap praktik jual-beli akun *game online* yang sudah lazim dilakukan oleh para pemain *game* Genshin Impact? Pertanyaan-pertanyaan ini akan dijawab melalui perspektif hukum positif Indonesia yang ditujukan untuk menganalisa lebih lanjut permasalahan hukum yang terjadi, sehingga diharapkan dapat menambah wawasan pembaca mengenai perkembangan hak kebendaan dan praktik jual-beli akun *game online* yang terjadi di komunitas pemain *game online* Genshin Impact.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode penelitian yuridis-normatif di mana penelitian akan dilakukan dengan cara menganalisa isu hukum yang sedang diteliti dengan berpanduan kepada peraturan perundang-undangan

Indonesia⁸. Peraturan perundang-undangan yang dijadikan sebagai acuan dan pisau analisis dalam penelitian ini adalah Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata), Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Undang-Undang Perlindungan Konsumen dan Undang-Undang⁹.

C. Pembahasan

1. Hak Kebendaan pada Akun *Game Online* Genshin Impact

Berdasarkan Pasal 499 Kitab Undang-undang Hukum Perdata (KUH Perdata), yang dimaksud sebagai suatu benda adalah segala hal yang dapat dikenakan hak milik (*eigendom*) terhadapnya.¹⁰ Meskipun definisi yang diberikan oleh Pasal 499 KUH Perdata tersebut tidak menerangkan secara eksplisit bagaimana bentuk konkrit dari benda, akan tetapi pada pasal-pasal berikutnya, yakni Pasal 503, 504, dan 505, dijelaskan beberapa bentuk benda yang diakui dalam KUH Perdata, diantaranya berupa benda berwujud atau tak berwujud, benda bergerak atau tak bergerak, dan benda yang dapat dihabiskan atau tak dapat dihabiskan. Dari pembagian benda tersebut, dapat diketahui bahwa pengertian benda (*zaak*) sebagai sebuah objek hukum tidak terbatas hanya pada benda yang berwujud, tetapi ada juga benda tak berwujud yang memiliki bentuk tersendiri sebagai sebuah hak-hak atas benda berwujud yang dimaksud pula dengan hak kebendaan.¹¹

Definisi dan ruang lingkup dari benda yang diatur dalam KUH Perdata kini telah mengalami perkembangan, hal ini disebabkan oleh perkembangan zaman ke arah digitalisasi yang tidak dapat dipungkiri telah memperluas definisi dari bentuk benda menurut undang-undang. Munculnya berbagai macam teknologi berbasis digital menjadi faktor pemicu

⁸ Suratman, Philips Dillah, *Metode Penelitian Hukum, Dilengkapi Tata Cara & Contoh Penulisan Karya Ilmiah Bidang Hukum*, Bandung: Alfabeta, 2020, hlm. 51.

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, *Hukum Perdata: Hukum Benda*, Yogyakarta: Liberty, 2000, hlm. 12.

¹¹ Riduan Syahrani, *Seluk-Beluk dan Asas-Asas Hukum Perdata*, Bandung: Alumni, 2013, hlm. 107.

perkembangan yang menciptakan dunia baru yang kita kenal dengan istilah dunia maya. Di dalam dunia maya, tersimpan berbagai jenis informasi elektronik yang berasal dari aktivitas manusia yang mengakses berbagai layanan yang tersedia di dalamnya. Salah satu jenis informasi elektronik yang semakin banyak diakses oleh orang-orang, yakni berupa akun *game online*.

Akun *game online* merupakan salah satu bentuk dari akun digital yang memiliki fungsi untuk mengidentifikasi data diri seorang pengguna untuk mengakses suatu *game* tertentu. Pada umumnya, pembuatan suatu akun ini diwajibkan untuk tujuan menyimpan data-data pengguna seperti *progress* permainan dan data pribadi lainnya. Objek berupa akun *game online* ini terbilang unik karena memiliki pengaturan masing-masing tergantung kepada perjanjian yang dibuat oleh penyedia jasa di mana akun tersebut dibuat.¹² Berdasarkan pemaparan sebelumnya mengenai 'akun *game online* sebagai sebuah wadah atau tempat untuk menyimpan informasi dan data pribadi pengguna', maka akun *game online* telah memenuhi kriteria sebagai suatu benda apabila dilihat dari Pasal 1 angka 1, 4, dan 5 UU ITE. Selain itu, Pasal 25 turut menerangkan bahwa setiap informasi elektronik dan dokumen elektronik yang disusun menjadi suatu karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual lain yang terkandung di dalamnya dilindungi sebagai sebuah Hak Kekayaan Intelektual.

Perspektif lain yang dapat digunakan untuk menilai apakah sebuah akun *game online* termasuk ke dalam benda atau bukan, yakni melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang merupakan suatu bagian dari bidang hukum kekayaan intelektual. Perlu diketahui sebelumnya bahwa suatu permainan video (*video game*) dan program komputer adalah termasuk ke dalam objek ciptaan yang dilindungi oleh undang-

undang, hal ini diatur pada Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta. Dengan kata lain, sebuah akun *game* merupakan bagian dari satu kesatuan objek ciptaan berupa program komputer dan permainan video yang diciptakan oleh pengembang *game* di mana ia memiliki hak eksklusif seorang pencipta atas ciptaannya tersebut. Hak eksklusif pencipta ini terdiri dari hak moral dan hak ekonomi, di mana hal ini dapat digunakan untuk menjelaskan bahwa sesungguhnya hak cipta dapat diperlakukan selayaknya hak kebendaan. Pernyataan ini didukung pula oleh Pasal 16 ayat (1) UU Hak Cipta yang berbunyi "Hak Cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud".

Hak kebendaan (*zakelijkrecht*) adalah hak mutlak atau absolut atas suatu benda di mana hak ini memberikan kuasa secara langsung kepada seseorang atas suatu benda yang bisa dipertahankan terhadap siapapun.¹³ Salah satu sifat dari hak kebendaan yakni hak kebendaan akan mengikuti bendanya di manapun benda itu berada. Sifat ini disebut juga dengan *droit de suite* (hak yang mengikuti)¹⁴. Dalam pembagian sifat hak kebendaan, didapati adanya hak kebendaan yang memberi kenikmatan, diantaranya yakni Hak Milik (*eigendom*) dan Hak Menguasai (*bezit*).

Hak milik atas benda memiliki pengertian pada Pasal 570 KUH Perdata yang berbunyi "Hak milik adalah hak untuk menikmati suatu barang secara lebih leluasa dan untuk berbuat terhadap barang itu secara bebas sepenuhnya, asalkan tidak bertentangan dengan undang-undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh kuasa yang berwenang dan asal tidak mengganggu hak-hak orang lain. kesemuanya itu tidak mengurangi kemungkinan pencabutan hak demi kepentingan umum dan penggantian kerugian yang pantas, berdasarkan ketentuan-ketentuan perundang-undangan." Dengan memperhatikan pengertian tersebut, dapat diambil

¹² Nicolas Mario Gunawan, *Op.Cit.*, hlm.4.

¹³ Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, *Op. Cit.*, hlm. 23.

¹⁴ *Ibid*, hlm. 24.

kesimpulan bahwa hak milik adalah hak kebendaan yang paling utama, karena hak tersebut memberikan kenikmatan sepenuhnya dan hak menguasai benda dengan sebebas-bebasnya.¹⁵

Hak menguasai atau disebut juga dengan hak *bezit* merupakan suatu keadaan lahir yang memiliki pengertian di mana seseorang memiliki kuasa terhadap suatu benda seolah-olah benda itu adalah kepunyaannya sendiri.¹⁶ Meskipun demikian, *bezit* ini dilindungi oleh hukum dan tidak dipersoalkan tentang hak milik atas benda yang dikuasai tersebut.¹⁷ Untuk dapat dikatakan sebagai *bezit*, seseorang harus memiliki keinginan untuk menguasai suatu benda, dan kemauan seseorang untuk memiliki benda tersebut.¹⁸

Berdasarkan penjelasan di atas, maka secara ringkas dapat disimpulkan bahwa hukum positif Indonesia mengakui akun *game online* sebagai suatu benda yang termasuk ke dalam klasifikasi benda tidak berwujud dan benda bergerak (*Moveable and Intangible*).¹⁹ Lalu, sebagai bagian dari satu kesatuan objek yang dilindungi oleh hak cipta, akun *game online* Genshin Impact yang merupakan akun digital dapat diperlakukan sebagai benda dan dapat dilekati oleh hak-hak kebendaan seperti hak eksklusif (hak cipta), hak milik (*eigendom*), dan hak menguasai (*bezit*) yang bersifat *droit de suite*, yakni hak kebendaan yang terus mengikuti bendanya di manapun dan pada tangan siapapun benda tersebut berada.

2. Kedudukan *Terms of Service* COGNOSPHERE dalam Hukum Positif Indonesia

1) *Terms of Service* sebagai Perjanjian Baku

Salah satu dampak yang timbul dari pengaruh perkembangan teknologi adalah munculnya perjanjian yang dilakukan secara elektronik. Sejak berlakunya UU ITE di Indonesia, perjanjian tersebut diakui keberadaannya dan dikenal dengan istilah kontrak elektronik. Kontrak elektronik itu sendiri erat kaitannya dengan transaksi elektronik. Menurut Pasal 1 angka 2 UU ITE, yang dimaksud dengan Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan secara elektronik dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Berdasarkan pengertian tersebut, pembuatan atau pendaftaran akun digital *game online* pun bisa dikatakan sebagai transaksi elektronik. Hal ini disebabkan karena pada saat pembuatan atau pendaftaran akun *game online*, seorang pengguna akan diminta persetujuannya terhadap kontrak elektronik yang telah dibuat secara sepihak oleh penyelenggara *game*, sehingga perbuatan tersebut akan menimbulkan akibat hukum berupa hubungan hukum antara pengguna dengan penyelenggara *game*. Dengan membuat atau mendaftar akun *game online*, seorang pengguna dapat mengakses dan menggunakan layanan yang disediakan dalam aplikasi *game online* tersebut. Peristiwa ini dapat dijumpai pula ketika pengguna akan menggunakan layanan dari COGNOSPHERE. Berdasarkan ketentuan-ketentuan yang tercantum dalam *Terms of Service* COGNOSPHERE, ditemukan beberapa klausula yang menegaskan bahwa sebelum seorang pengguna menggunakan layanan yang

¹⁵ *Ibid*, hlm. 41.

¹⁶ Subekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Jakarta: PT Intermasa, 1980, hlm. 63.

¹⁷ *Ibid*.

¹⁸ *Ibid*.

¹⁹ Febriella Martinez Sitorus, (et.al.), "Status Hak Kebendaan atas Virtual Property Serta Keabsahan *Real Money*

Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan *Cyber Law* Indonesia", *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, Vol. 6, No. 1, 2022, hlm. 110, <https://online-journal.unja.ac.id/JSSH/article/view/19399>.

disediakan oleh COGNOSPHERE selaku penyelenggara *game* Genshin Impact, pengguna terlebih dahulu harus menyetujui perjanjian atau kontrak yang diberikan pada saat pembuatan atau pendaftaran akun, yang mana bunyi klausulnya adalah sebagai berikut:

*"You may be required to register or have a HoYoverse Account ("Account") in order to use the COGNOSPHERE Services. To create an Account, you will be required to register as a User and accept the HoYoverse Account Terms of Service. If you do not accept those terms, you will not be able to create an Account."*²⁰

Istilah *Terms of Service*, *Terms of Conditions*, atau *End-User License Agreement* merupakan istilah-istilah yang umum digunakan oleh para penyelenggara sistem elektronik atau pelaku usaha dalam penamaan kontrak elektroniknya dengan para konsumen. Kontrak atau perjanjian sejenis ini merupakan perjanjian yang ketentuan-ketentuan atau klausula-klausulnya ditentukan terlebih dahulu secara sepihak oleh penyelenggara sistem elektronik atau pelaku usaha. Oleh karena perjanjian tersebut ditentukan secara sepihak, pihak yang lainnya (konsumen/pengguna) mau tidak mau hanya diberikan 2 (dua) pilihan, yaitu menolak atau menyetujui perjanjian tersebut. Kontrak atau perjanjian sejenis ini pun biasa dikenal sebagai perjanjian baku. Berdasarkan pendapat Sutan Remy Sjahdeini, yang dimaksud dengan perjanjian baku adalah

perjanjian yang di dalamnya terdiri atas klausul-klausul yang telah dibakukan oleh pihak tertentu (pelaku usaha), dan pihak lainnya (konsumen) tidak memiliki kesempatan untuk bernegosiasi, berunding, atau meminta perubahan terhadapnya.²¹ Praktik penggunaan perjanjian baku ini muncul seiring dengan pertumbuhan ekonomi yang semakin berkembang, di mana para pelaku usaha dituntut untuk meningkatkan efisiensi waktu dalam melakukan transaksi dengan konsumen, sehingga pelayanan yang diberikan menjadi lebih efektif dan efisien.²² Akan tetapi, dalam praktiknya perjanjian baku cenderung lebih menguntungkan pihak pelaku usaha dan merugikan konsumen. Hal ini menimbulkan permasalahan dalam keabsahan perjanjian baku yang belum jelas cara penyelesaiannya.

2) Keabsahan Perjanjian Baku menurut Hukum Positif Indonesia

Di dalam sistem hukum kontrak Indonesia, suatu perjanjian haruslah memenuhi ketentuan-ketentuan sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 1320 KUH Perdata, yaitu:

- a) *Kesepakatan para pihak;*
- b) *Kecakapan;*
- c) *Suatu pokok persoalan tertentu; dan*
- d) *Suatu sebab yang tidak terlarang.*

Berkaitan dengan perjanjian baku, terdapat problematika dalam hal kesepakatan para pihak yang merupakan asas fundamental dari hukum perjanjian, yakni asas konsensualisme.²³ Sebagaimana telah

²⁰ Terms of Service Cognosphere Pte. Ltd., <https://genshin.hoyoverse.com/en/company/terms>, diakses pada 17 Maret 2023.

²¹ Aryo Dwi Prasnowo dan Siti Malikhatus Badriyah, "Implementasi Asas Keseimbangan Bagi Para Pihak dalam Perjanjian Baku", *Jurnal Magister Hukum Udayana*, No. 1, Vol. 8, 2019, hlm. 68,

<https://ojs.unud.ac.id/index.php/imhu/article/view/44102>.

²² *Ibid*, hlm. 63.

²³ Ernu Widodo, "Relevansi Sistem Civil Law dan Common Law dalam Pengaturan Hukum Perjanjian Baku di Indonesia", *Jurnal Syariah dan Hukum*, No. 2, Vol. 2, 2010, hlm. 125, <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/syariah/article/view/2971>.

diketahui sebelumnya bahwa perjanjian baku merupakan perjanjian yang isi atau ketentuan-ketentuannya dibuat secara sepihak oleh pihak yang memiliki status ekonomi lebih tinggi dari konsumen, yaitu pelaku usaha. Hal ini menyebabkan adanya ketidakseimbangan terhadap kedudukan konsumen dengan pelaku usaha dalam pembuatan suatu perjanjian, di mana konsumen tidak berwenang maupun berkesempatan untuk melakukan negosiasi dan menentukan isi perjanjian. Dengan adanya perbedaan kedudukan tersebut, Mariam Darus Badruzaman menganggap bahwa perjanjian baku tidaklah memenuhi ketentuan yang dikehendaki oleh Pasal 1320 KUH Perdata *jo.* Pasal 1338 KUH Perdata.²⁴ Tokoh lainnya yang sependapat dengan Mariam Darus, yaitu Sluitjer, beliau juga berpendapat bahwa perjanjian baku tidak termasuk sebagai sebuah perjanjian.²⁵ Namun, ada juga beberapa ahli yang menganggap bahwa perjanjian baku adalah perjanjian, di antaranya adalah Platon, Stein, dan Hodus. Mereka berpendapat bahwa pada saat konsumen memutuskan untuk menyetujui suatu perjanjian baku, maka dapat dikatakan telah terjadi kesepakatan di antara kedua belah pihak.²⁶

Dengan adanya 2 (dua) perbedaan pendapat mengenai keabsahan perjanjian baku sebagai perjanjian, hal tersebut tidak serta merta

menyebabkan eksistensi perjanjian baku menjadi hilang atau dilarang, karena pada dasarnya perjanjian baku merupakan perwujudan dari asas kebebasan berkontrak yang timbul dan berkembang di masyarakat.²⁷ Secara eksplisit, keberlakuan asas kebebasan berkontrak tidak diterangkan secara tegas dalam hukum positif Indonesia. Keberadaan asas ini disimpulkan dari beberapa pasal di KUH Perdata, yaitu Pasal 1329, Pasal 1332, Pasal 1320 *jo.* Pasal 1337, dan Pasal 1338 ayat (1). Berdasarkan ketentuan dari pasal-pasal tersebut, dapat ditafsirkan bahwa setiap orang atau subjek hukum diberikan kebebasan untuk membuat perjanjian dengan siapa pun dengan isi dan bentuk yang dikehendakinya.²⁸ Dengan berlakunya asas kebebasan berkontrak, setiap orang dapat menciptakan jenis perjanjian baru yang sebelumnya tidak dikenal di dalam KUH Perdata, di mana perjanjian-perjanjian baru ini bisa berkembang dengan kebutuhan masyarakat. Perjanjian ini dikenal juga dengan istilah perjanjian tidak bernama (*innominat*).²⁹ Namun, penerapan dari asas kebebasan berkontrak dalam perjanjian baku cenderung berat sebelah, sehingga diperlukan pembatasan terhadap penerapannya.³⁰

Di dalam sistem hukum kontrak Indonesia, selain asas konsensualisme dan kebebasan berkontrak, dikenal juga asas keseimbangan para pihak atau asas proporsionalitas. Menurut Mariam

²⁴ Mariam Darus Badruzaman, *Aneka Hukum Bisnis*, Bandung: Alumni, 1994, hlm. 105.

²⁵ M. Roesli dan Bastianto Nugroho, "Kedudukan Perjanjian Baku dalam Kaitannya dengan Asas Kebebasan Berkontrak", *Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 15, No. 1, 2019, hlm. 4, <http://jurnal.untagsby.ac.id/index.php/dih/article/view/2260>.

²⁶ *Ibid.*

²⁷ Faizal Kurniawan dan Ayik Parameswary, "Konstruksi Hukum Perlindungan *Adhered Party* dalam Kontrak Adhesi yang digunakan dalam Transaksi Bisnis", *Perspektif*, Vol. 19, No. 3, 2014, hlm. 145, <https://jurnal-perspektif.org/index.php/perspektif/article/view/17>.

²⁸ Dedi Harianto, "Asas Kebebasan Berkontrak: Problematika Penerapannya dalam Kontrak Baku antara Konsumen dengan Pelaku Usaha", *Jurnal Hukum Samudra Keadilan*, No. 2, Vol. 11, 2016, hlm. 149, <https://ejournalunsam.id/index.php/jhsk/article/view/33>.

²⁹ Azahery Insan Kamil (et.al.), "Hukum Kontrak dalam Perspektif Komparatif (Menyorot Perjanjian Bernama dengan Perjanjian Tidak Bernama)", *Jurnal Serambi Hukum*, No. 2, Vol. 8, 2014-2015, hlm. 147, <http://portalgaruda.fti.unissula.ac.id/index.php?ref=rowse&mod=viewarticle&article=296681>.

³⁰ Dedi Harianto, *Loc. Cit.*, hlm. 152.

Darus Badruzaman, yang dimaksud dengan asas keseimbangan adalah asas di mana kreditur dan debitur memiliki hak dan kewajiban yang setara dan proporsional, yaitu kreditur berkuasa untuk menuntut pelunasan prestasi melalui kekayaan debitur serta berkewajiban untuk beritikad baik dalam melaksanakan perjanjiannya. Asas ini merupakan asas kelanjutan dari asas keseimbangan.³¹ Dengan adanya asas ini, penerapan dari asas kebebasan berkontrak menjadi tidak bermakna sebeb-bebasnya yang menimbulkan ketidakseimbangan antara para pihak. Oleh karena itu, interupsi dari negara berupa pembentukan peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai hal ini sangatlah diperlukan agar batasan dari asas kebebasan berkontrak dalam perjanjian baku dapat memberikan kepastian hukum bagi semua pihak yang terikat.³²

Pengaturan mengenai perjanjian baku sebenarnya tidak diatur dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia. Akan tetapi, pengaturan mengenai klausul-klausul dalam perjanjian baku telah diatur dalam Pasal 18 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (UU Perlindungan Konsumen). Ketentuan pasal tersebut mengatur mengenai pencantuman klausula baku yang dilarang dalam perjanjian. Salah satu klausula baku yang dilarang adalah pernyataan pengalihan tanggung jawab. Klausula pengalihan tanggung jawab dapat disebut juga sebagai klausula eksonerasi atau klausula eksepsi. Apabila di dalam suatu perjanjian ditemukan adanya klausula tersebut maka akibat hukumnya adalah klausula tersebut dianggap batal demi hukum.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dikatakan bahwa kedudukan *Terms of Service* COGNOSPHERE sebagai perjanjian baku merupakan salah satu perwujudan dari asas kebebasan berkontrak, sehingga keberadaannya diakui dan tidak dilarang oleh hukum positif Indonesia. Oleh karena *Terms of Service* COGNOSPHERE diperbolehkan dan diakui sebagai kontrak atau perjanjian yang mengikat para pihak, maka segala ketentuan yang tercantum pada *Terms of Service* COGNOSPHERE harus dipatuhi, kecuali terhadap klausula eksonerasi atau eksepsi. Pengecualian terhadap klausula eksonerasi atau eksepsi ini merupakan salah satu bentuk perlindungan bagi konsumen agar kedudukannya seimbang dengan pelaku usaha. Hal tersebut diatur dalam Pasal 18 UU Perlindungan Konsumen mengenai larangan pencantuman klausula baku tertentu.

3. Keabsahan Akun *Game Online* Genshin Impact sebagai Objek Jual-Beli

Dengan mengacu pada pembahasan sebelumnya, maka dapat dianalisis lebih lanjut mengenai apakah akun *game online* Genshin Impact dapat dijadikan sebagai objek dalam perjanjian jual-beli atau tidak. Sebagaimana diatur dalam Pasal 1457 KUH Perdata, yang dimaksud dengan jual-beli adalah suatu persetujuan antara para pihak yang mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak lainnya untuk membayar harga yang telah disetujui bersama. Dari ketentuan pasal tersebut dinyatakan bahwa peristiwa hukum jual-beli bisa terjadi karena adanya persetujuan atau perjanjian antara para pihak, yang mana unsur-unsur dalam perjanjian tersebut sekurang-kurangnya harus terdiri dari barang dan harga.³³

³¹ Mariam Darus Badruzaman, *Op.Cit*, hlm. 43.

³² Aryo Dwi Prasnowo dan Siti Malikhatun Badriyah, *Op.Cit*, hlm. 72.

³³ Dhira Utari Umar, "Penerapan Asas Konsensualisme Dalam Perjanjian Jual Beli Menurut Perspektif Hukum

Perdata", *Lex Privatum*, Vol. VIII, No. 1, 2020, hlm. 39, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lexprivatum/article/view/28519>.

Pembahasan mengenai perjanjian jual-beli tidak bisa terlepas dari syarat sahnya suatu perjanjian. Seperti yang telah diketahui sebelumnya, syarat sahnya suatu perjanjian itu terdiri dari 4 (empat) syarat, yaitu kesepakatan para pihak, kecakapan, suatu pokok persoalan tertentu, dan suatu sebab yang tidak terlarang. Keempat syarat itu harus sepenuhnya terpenuhi. Jika diketahui terdapat cacat pada pemenuhan keempat syarat sah tersebut, maka akibat hukum terhadap perjanjiannya adalah batal demi hukum atau dapat dibatalkan. Berkaitan dengan permasalahan akun *game online* Genshin Impact sebagai objek jual-beli, maka salah satu syarat sahnya perjanjian yang harus ditinjau lebih lanjut adalah suatu sebab yang halal atau tidak terlarang. Jika syarat suatu sebab yang halal tidak terpenuhi, maka akibat hukum terhadap perjanjiannya adalah batal demi hukum. Hal ini dikarenakan suatu sebab yang tidak terlarang merupakan syarat objektif perjanjian. Syarat objektif perjanjian itu sendiri merupakan syarat yang menjadi tujuan diadakannya perjanjian.³⁴

Pada dasarnya, benda atau barang yang diperjual belikan adalah barang yang memiliki nilai ekonomis. Selain itu, barang yang dijadikan sebagai objek jual-beli juga haruslah barang yang terhadapnya dilekati oleh hak milik (*eigendom*) dari si penjual karena jual-beli merupakan tindakan penyerahan hak milik kepada pihak lain. Berdasarkan Pasal 1471 KUH Perdata, disebutkan juga bahwa jual-beli atas barang milik orang lain adalah batal demi hukum. Oleh karena itu, dalam melakukan jual-beli harus dipastikan terlebih dahulu bahwa barang yang diperjual belikan adalah barang yang dilekati oleh hak milik penjual, bukan hak milik orang lain. Berkenaan dengan akun *game online*, hak kebendaan yang melekat padanya bergantung pada bagaimana akun *game online* tersebut

diperoleh. Sebagaimana yang telah disinggung sebelumnya, akun *game online* merupakan salah satu produk yang diciptakan oleh penyelenggara *game online* yang digunakan sebagai akses pengguna untuk menggunakan layanannya. Transaksi yang dilakukan oleh pihak penyelenggara *game online* ketika akun digital tersebut diberikan kepada pengguna tidak diatur secara spesifik oleh hukum positif Indonesia. Oleh karenanya, transaksi yang terjadi antara pihak pengembang *game online* dan para penggunanya ditentukan oleh perjanjian baku dari pihak penyelenggara *game online*. Perjanjian baku itu sendiri diakui keberadaannya di dalam sistem hukum Indonesia sebagai wujud perkembangan dari asas kebebasan berkontrak dan sifatnya mengikat para pihak yang mengadakan perjanjian tersebut layaknya undang-undang sesuai dengan asas *pacta sunt servanda*.

Perjanjian baku yang mengikat para pengguna *game online* Genshin Impact dinamakan dengan *Terms of Service* COGNOSPHERE. Berdasarkan ketentuan-ketentuan yang terdapat dalam *Terms of Service* tersebut, disebutkan bahwa akun merupakan salah satu layanan milik COGNOSPHERE yang dilekati hak cipta terhadapnya. Hal ini diterangkan di dalam bagian *Ownership and Intellectual Property Rights* pada klausula:

“Our service (including trade secrets, database rights, copyright, patent, trademark, and other intellectual property rights and interests thereof) are copyrighted and protected by any applicable laws. To be specific, any materials which consist of our service (including but not limited to any websites, games, programs, tools, source codes, object codes, HTML, contents, files, patches, updates, modification, derivative works,

³⁴ Mariam Darus Badruzaman, *Hukum Perikatan dalam KUH Perdata*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2015, hlm. 108.

printed or electronic documentations, instructions, designs, accounts, passwords (if any), themes, concepts, stories, storylines, technology, architecture, logic, structure, organization, sequences, symbols, instructions, text, data, sounds, photographs, audio clips, audiovisual, video, artwork, graphics, logos, names, button icons, images of vehicles, accessories, virtual components, equipment, materials, selection and arrangement, titles, methods of operation, software, related documentation, and all of the other features contained in our services) are protected from unauthorized use by any applicable laws."

Oleh karena adanya klausula tersebut, maka penggunaan akun *game online* yang telah diberikan kepada pengguna dibatasi oleh hak cipta milik COGNOSPHERE. Berdasarkan perspektif hukum positif Indonesia, kedudukan seorang pengguna terhadap akun *game*-nya adalah sebagai seorang *bezitter* atau orang yang diberikan izin untuk menguasai akunnya seolah-olah akun tersebut adalah miliknya. Dengan demikian, akun *game online* Genshin Impact bukanlah benda atau barang hak milik dari penggunanya. Selain itu, *Terms of Service* pun mencantumkan pula beberapa larangan terhadap penggunaan akun *game online*, salah satunya menegaskan larangan untuk menjual akun *game* Genshin Impact. Oleh karena itu, keabsahan akun *game online* tersebut sebagai objek jual-beli adalah tidak sah atau ilegal karena melanggar ketentuan dalam *Terms of Service* dan akibat hukum terhadap perjanjian jual-belinya adalah batal demi hukum.

D. Penutup

Akun *game online* merupakan suatu wujud kebendaan baru yang lahir dari kemajuan teknologi di era digital. Menurut peraturan

perundang-undangan di Indonesia, akun *game online* dapat diklasifikasikan sebagai sebuah benda berdasarkan pada beberapa perspektif undang-undang yang berbeda. Pertama melalui perspektif KUH Perdata yang mengakui bentuk benda tak berwujud pada Pasal 503. Selanjutnya, Undang-Undang ITE Pasal 1 angka 1 dan 4 tentang bentuk-bentuk dari informasi elektronik, yang pada dasarnya menjelaskan bahwa informasi elektronik merupakan data-data elektronik yang apabila digabungkan akan membentuk sebuah dokumen elektronik. Bentuk informasi elektronik tersebut tidak dapat dipisahkan pula dari suatu sistem elektronik (Pasal 1 angka 5) yang dapat berbentuk suatu program komputer yang berfungsi sebagai alat untuk mengolah dan/atau menyimpan informasi-informasi elektronik. Program komputer yang dimaksud dalam hal ini adalah permainan daring atau *game online* yang memiliki bentuk sebuah Program Komputer dan Permainan Video (*video game software*). Program komputer sendiri termasuk ke dalam objek dari hak cipta yang dilindungi oleh undang-undang, yakni pada Pasal 40 ayat (1) UUHC yang spesifik mencantumkan pula permainan video (*video game*) yang merupakan istilah lain dari *game online*. Oleh karena akun adalah bagian dari satu kesatuan sistem elektronik yang tak terpisahkan, maka hak-hak kebendaan yang menempel pada sistem elektronik tersebut diterapkan juga pada akun, karena berdasarkan pada asas *droit de suite*, hak kebendaan akan selalu mengikuti bendanya di manapun benda itu berada.

Selanjutnya, mengenai legalitas akun *game online* Genshin Impact sebagai objek dari jual-beli. Pasal 1320 KUH Perdata menyebutkan bahwa salah satu syarat sahnya perjanjian adalah suatu sebab yang tidak terlarang. Syarat ini merupakan salah satu syarat yang bersifat objektif, sehingga jika syarat tersebut tidak terpenuhi, maka perjanjian akan dinyatakan batal demi hukum. Untuk mengetahui bagaimana status kebendaan dari akun *game online*

Genshin Impact, maka perlu meninjau lebih lanjut mengenai perjanjian antara pengguna dengan penyelenggara *game*, yaitu *Terms of Service* COGNOSPHERE. Berdasarkan isi perjanjiannya, akun *game online* Genshin Impact merupakan salah satu benda atau barang yang terdapatnya dilekati oleh hak cipta dari penyelenggara *game*. Dengan adanya ketentuan tersebut, kedudukan pengguna terhadap akun *game online* tersebut hanyalah sebagai *bezogter*, bukan sebagai pihak yang memiliki hak milik terdapatnya. Oleh karenanya, pengguna pun tidak diperkenankan untuk menjadikan akun tersebut sebagai objek dalam perjanjian jual-beli karena pengguna tidak memiliki hak untuk mengalihkan hak penggunaan akun tersebut kepada siapa pun. Dengan demikian, keabsahan akun *game online Genshin Impact* sebagai objek jual-beli adalah tidak sah karena bukan merupakan hak milik dari pengguna dan melanggar *Terms of Service* dari COGNOSPHERE selaku penyelenggara *game online* Genshin Impact. Oleh karena objek yang diperjual-belikan tersebut tidak sah atau merupakan suatu pokok yang terlarang, maka perjanjian jual-beli akun *game online Genshin Impact* adalah batal demi hukum.

Selain termasuk sebagai perbuatan tidak sah karena melanggar *Terms of Service*, maraknya praktik jual-beli akun *game online Genshin Impact* atau *game* lainnya juga sangat berpeluang besar menimbulkan kerugian bagi pengguna. Pengguna bisa mengalami kerugian secara finansial akibat adanya penipuan dalam jual-beli akun tersebut. Bahkan, praktik jual-beli akun *game online* ini pun berpotensi menyebabkan masalah keamanan dan privasi. Dalam proses jual-beli akun tersebut, pengguna seringkali harus membagikan data pribadinya yang sensitif, seperti nama pengguna, kata sandi, dan lain-lain. Hal tersebut meningkatkan risiko kebocoran data pribadi dan penyalahgunaan terdapatnya.

Oleh karena praktik jual-beli akun *game online* ini merupakan tindakan tidak sah, menimbulkan kerugian, dan memberikan ancaman terhadap keamanan data pribadi, maka pemerintah perlu mengambil langkah-langkah tegas untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang risiko tersebut, serta menegakkan regulasi yang efektif terdapatnya. Urgensi dibuatnya peraturan yang mengakomodir hal ini harus juga diikuti dengan penegakan hukum oleh pihak yang berwenang, agar peraturan-peraturan tersebut dapat nyata melindungi warga masyarakat di dunia maya di era digitalisasi sekarang ini.

Daftar Pustaka

Buku

- Mariam Darus Badruzaman, *Aneka Hukum Bisnis, Alumni*, Bandung, 1994
- Mariam Darus Badruzaman, *Hukum Perikatan dalam KUH Perdata Buku Ketiga: Yurisprudensi, Doktrin, serta Penjelasan*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2015.
- Riduan Syahrani, *Seluk-Beluk dan Asas-Asas Hukum Perdata*, Bandung: Alumni, 2013.
- Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, *Hukum Perdata: Hukum Benda*, Yogyakarta: Liberty, 2000.
- Subekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Jakarta: PT Intermasa, 1980
- Suratman, Philips Dillah, *Metode Penelitian Hukum: Dilengkapi Tata Cara & Contoh Penulisan Karya Ilmiah Bidang Hukum*, Bandung: Alfabeta, 2020.

Dokumen Lain

- Active Player, "Genshin Impact Live Player Count and Statistics", <https://activeplayer.io/genshin-impact/#:~:text=How%20many%20players%20does%20Genshin,60%2B%20million%20monthly%20active%20players>, diakses pada 16 Maret 2023.

- Aryo Dwi Prasnowo dan Siti Malikhatun Badriyah, "Implementasi Asas Keseimbangan Bagi Para Pihak dalam Perjanjian Baku", *Jurnal Magister Hukum Udayana*, No. 1, Vol. 8, 2019, <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jmhu/article/view/44102>.
- Azahery Insan Kamil (et.al), "Hukum Kontrak dalam Perspektif Komparatif (Menyorot Perjanjian Bernama dengan Perjanjian Tidak Bernama)", *Jurnal Serambi Hukum*, No. 2, Vol. 8, 2014-2015, <http://portalgaruda.fti.unissula.ac.id/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=296681>.
- Dedi Harianto, "Asas Kebebasan Berkontrak: Problematika Penerapannya dalam Kontrak Baku antara Konsumen dengan Pelaku Usaha", *Jurnal Hukum Samudra Keadilan*, No. 2, Vol. 11, 2016, <https://ejournalunsam.id/index.php/jhs/article/view/33>.
- Dhira Utari Umar, "Penerapan Asas Konsensualisme Dalam Perjanjian Jual Beli Menurut Perspektif Hukum Perdata", *Lex Privatum*, Vol. VIII, No. 1, 2020, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lexprivatum/article/view/28519>.
- Ernu Widodo, "Relevansi Sistem Civil Law dan Common Law dalam Pengaturan Hukum Perjanjian Baku di Indonesia", *Jurnal Syariah dan Hukum*, No. 2, Vol. 2, 2010, <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/syariah/article/view/2971>.
- Faizal Kurniawan dan Ayik Parameswary, "Konstruksi Hukum Perlindungan Adhered Party dalam Kontrak Adhesi yang digunakan dalam Transaksi Bisnis", *Perspektif*, Vol. 19, No. 3, 2014, <https://jurnal-perspektif.org/index.php/perspektif/article/view/17>.
- Febriella Martinez Sitorus, (et.al.), "Status Hak Kebendaan atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata Dan Cyber Law Indonesia", *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, Vol. 6, No. 1, 2022, <https://online-journal.unja.ac.id/JSSH/article/view/19399>.
- J. Clement, "Genshin Impact IAP revenue worldwide 2020-2022", <https://www.statista.com/statistics/1208573/genshin-impact-player-spending-app/#:~:text=In%20December%202022%2C%20the%20mobile,is%20available%20for%20several%20platforms,> diakses pada 19 Maret 2023.
- M. Roesli dan Bastianto Nugroho, "Kedudukan Perjanjian Baku dalam Kaitannya dengan Asas Kebebasan Berkontrak", *Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 15, No. 1, 2019, <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/dih/article/view/2260>.
- Mario Gunawan N, "Pewarisan Akun Digital", *Lex Patrimonium*, Vol. 1, No. 1, 2022.
- Nicolas Mario Gunawan, et.al., "Pewarisan Akun Digital", *Lex Patrimonium*, Vol. 1, No. 1, <https://scholarhub.ui.ac.id/cgi/viewcontent.cgi?article=1012&context=lexpatiri>
- Terms of Service Cognosphere Pte. Ltd., <https://genshin.hoyoverse.com/en/company/terms>, diakses pada 17 Maret 2023.
- Vili Lehdonvirta, "Real-Money Trade of Virtual Assets: Ten Different User Perceptions", *Helsinki Institute for Information Technology HIIT*, 2009, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1351782.

Dokumen Hukum

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-

Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang
Informasi dan Transaksi Elektronik.
Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014
tentang Hak Cipta.
Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999
tentang Perlindungan Konsumen.