

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

ANWAR SALEH HASIBUAN
Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Persada Bunda
Anwarhasibuan1982@gmail.com

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*

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

A. Pendahuluan

Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menyatakan bahwa Negara Indonesia adalah negara hukum. 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 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.

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, 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.

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 (Ahmad M. Ramli, 2005).

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 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 (Ida Ayu Putri Ary Yulandari, 2021). 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 (Muhammad Theo Rizki Putra dan Ariawan Gunadi, 2020).

Sistem-sistem monetisasi *lootbox* secara umumnya memberikan benda kepada para pemain tanpa memperhatikan benda apa saja yang sudah dimiliki oleh para pemain tersebut, 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 (Muhammad Theo Rizki Putra dan Ariawan Gunadi, 2020). 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. 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.

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; 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). 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.

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 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.

B. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Hukum Normatif. kepastakaan (*library research*). Dalam penelitian ini, jenis data yang diperlukan terbatas pada data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. 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. Bahan hukum sekunder, yaitu terdiri dari literatur (dalam bentuk buku, jurnal, dan majalah) yang berhubungan dengan Hukum Bisnis dan Hukum Transaksi Elektronik. 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. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi kepustakaan, yaitu menghimpun semua data tertulis yang terkait dengan objek penelitian.

C. Hasil dan Pembahasan

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

Berdasarkan 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.

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. Menurut Susanto (2019), 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 pengampuan 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.

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 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 (Martha Eri Safira, 2017).

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. 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* (N. Trisna Aryanata, 2017) 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 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.

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

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 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* (Griliopoulos, 2012).

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 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 elektronik (Nathan Lawrence, 2020):

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.

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 (Kati Alha, 2015).

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 permainan interaktif elektronik, namun terdapat suatu produk turunan

microtransaction yang menuai banyak pro dan kontra tentang keabsahan legalitasnya secara hukum. Permainan Interaktif Elektronik di Indonesia 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 Elsin 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 (Rosalinda Elsin Latumahina, 2015). 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 (Peter Mahmud Marzuki, 2017). 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 (Jamal Wiwoho dan Anis Mashdurohatun, 2017). 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 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.

Pro dan kontra terkait *game online*, khususnya bagi pelajar adalah pada satu sisi *game online* sebaiknya diblokir dan pada sisi lainnya, *game online* dijadikan sebagai ekstra kurikuler di sekolah-sekolah. Hal 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.

D. Penutup

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. 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.

Daftar Pustaka

- 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.
- Griliopoulos, *Saturday Soapbox: The Story of Microtransaction*, 2012.
- Jamal Wiwoho dan Anis Mashdurohatun, *Hukum Kontrak, Ekonomi Syariah dan Etika Bisnis*, UNDIP Press, Semarang, 2017.
- Kati Alha, Elina Koskinen, Janne Paavilainen, Juho Hamari, Jani Kinnunen, *Free-to-Play Games: Professional's Perspective*, University of Tampere, Tampere, 2015.
- Handoko, Koko, and Anesia Noviliza. "The Influence of Information Technology and Communication Advancement Especially Smartphone on Muhammadiyah University of West Sumatera's Students Year 2019." *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1779. No. 1. IOP Publishing, 2021.
- Martha Eri Safira, *Hukum Perdata*, Nata Karya, Ponorogo, 2017.
- Peter Mahmud Marzuki, *Pengantar Ilmu Hukum Edisi Revisi*, Kencana, Jakarta, 2017.
- Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI-Press, Jakarta, 2008.
- Susanto, Mohamad Duddy Dinantara, Moh. Sutoro, dan Muhamad Iqbal, *Pengantar Hukum Bisnis*, Unpam Press, Banten, 2019.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

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 Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi