

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Allah menciptakan manusia dengan sifat saling membutuhkan antara yang satu dengan yang lainnya. Tidak ada seorangpun yang dapat memiliki seluruh apa yang diinginkannya, akan tetapi sebagian orang lain tidak memiliki namun membutuhkannya. Sebaliknya, sebagian orang lain membutuhkan sesuatu yang orang lain telah memilikinya.<sup>1</sup>

Maka dari itu manusia sebagai makhluk hidup yang saling membutuhkan melakukan pertukaran jual beli dengan manusia lainnya serta melakukan hubungan yang sekiranya saling menguntungkan dan saling memberikan manfaat. Dalam waktu yang relatif singkat, perkembangan penggunaan internet berkembang cukup pesat. Internet bukan lagi hal yang di anggap sesuatu yang dianggap mewah karena mulai anak kecil hingga orang dewasa dapat mengaksesnya.

Internet dewasa ini memiliki banyak fitur dan kegunaan, mulai dari penggunaannya sebagai media saling bertukar informasi, menyimpan data pribadi, untuk saling berkomunikasi hingga

---

<sup>1</sup> Yusuf Qardhawi, *Halal dan Haram*, (Bandung: Jabal, 2007) hal. 66

melakukan kegiatan ekonomi. Salah satu kemudahan lain dari munculnya internet adalah oarangorang dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus bertemu.

Akad jual beli merupakan suatu perjanjian tukar menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara suka rela di antara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain yang menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan syara' yang disepakati.<sup>2</sup>

Islam sendiri tidak melarang hubungan antar manusia selama urusan tersebut tidak bertentangan dengan Hukum Islam. Salah satu contoh dalam hubungan ini adalah kegiatan ekonomi yaitu jual beli yang memang dibutuhkan oleh manusia. Allah SWT berfirman dalam Qs. *an Nisa* ayat 29

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا  
 أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ۚ ٢٩

*Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu". (an Nisa : 29)<sup>3</sup>*

---

<sup>2</sup> Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), cetakan ke 5, hal. 69

<sup>3</sup> Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Qur'an Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah dan Penjelasan Ayat Ahkam* (Jakarta; Cempaka Putih: 2002), hal. 178

Menurut Hukum Islam, transaksi jual beli terjadi karena adanya kerelaan antara dua belah pihak atau lebih untuk memindahkan suatu harta atau benda dengan cara tukar menukar, yaitu dengan memperjualbelikan dan menerima harga sebagai imbalan sesuai nilai tukar dengan rukun dan syarat yang ditentukan oleh Hukum Islam. Adapun rukun jual beli menurut jumhur ulama ada empat, yaitu: penjual, pembeli, shighat (ijab dan qobul), dan benda atau barang yang diperjual belikan.<sup>4</sup>

Benda merupakan hal yang sangat dekat dengan kehidupan manusia. Benda digunakan untuk membantu kelancaran kehidupan sehari-hari, mulai dari bangun tidur sampai tidur lagi. Keberadaannya yang sangat penting mengharuskan benda diatur dalam hukum tertentu.

Dalam hukum Indonesia, benda diatur dalam buku kedua Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata). Buku kedua KUH Perdata menganut sistem hukum tertutup, artinya tidak dapat diadakan atau dibuat hak-hak kebendaan yang baru, kecuali yang sudah ditetapkan atau ditentukan oleh undang-undang.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam. *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi dalam Fiqh Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2014), hal. 28.

<sup>5</sup> Ketut Oka Setiawan, *Hukum Perdata Mengenai Orang dan Kebendaan*, (Jakarta: FH Utama Jakarta, 2011), hlm. 121-123.

Pengertian benda dalam arti luas adalah segala sesuatu yang dapat diiliki oleh orang, sehingga benda sebagai objek yang menjadi lawan dari subjek hukum. Pengertian benda dalam arti sempit adalah barang yang dapat dilihat saja. Pengertian benda dalam arti kekayaan seseorang adalah barang yang tidak dapat ditangkap oleh panca indera, yaitu : hak-hak, misalnya hak piutang atau penagihan.<sup>6</sup> Benda dalam artian ilmu hukum yakni segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum dan barang-barang yang dapat menjadi milik serta hak setiap orang yang dilindungi oleh hukum.<sup>7</sup>

Menurut Pasal 499 KUH Perdata benda adalah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai hak milik. Oleh karena itu, yang dimaksud dengan benda menurut undang-undang hanyalah segala sesuatu yang dapat dimiliki orang.<sup>8</sup> P.N.H Simanjatak. juga memberikan definisi terhadap benda. Benda dalam artian ilmu hukum yakni segala sesuatu yang dapat menjadi objek hukum dan barang-

---

<sup>6</sup> Subekti, *Pokok-pokok Hukum Perdata*, (Jakarta: Intermasa, 2010), hlm. 60

<sup>7</sup> P.N.H Simanjatak, *Hukum Perdata Indonesia*, (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2017), hlm. 176.

<sup>8</sup> Titik Triwulan Tutik, *Hukum Perdata dalam Sistem Hukum Nasional*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 143.

barang yang dapat menjadi milik serta hak setiap orang yang dilindungi oleh hukum.<sup>9</sup>

Berdasarkan definisi tersebut maka unsur benda antara lain:

1. Merupakan suatu barang atau suatu hak.
2. Dapat dikuasai hak milik.

Menurut sistem hukum perdata Barat sebagaimana diatur dalam BW benda dapat dibeda-bedakan sebagai berikut:

1. Benda tak bergerak dan benda bergerak. (Pasal 504 KUHPperdata).
2. Benda yang berwujud dan benda tidak berwujud. (Pasal 503 KUHPperdata)
3. Benda yang dapat dipakai habis dan benda yang tidak dapat dipakai habis. (Pasal 505 KUHPperdata)
4. Benda yang dapat dibagi dan benda yang tak dapat dibagi. (Pasal 1296 KUHPperdata)
5. Benda yang sudah ada dan benda yang akan ada . (Pasal 1334 KUHPperdata).<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> P.N.H Simanjutak, *Hukum Perdata Indonesia*, hal. 176.

<sup>10</sup> Djaja S. Meliala, *Perkembangan Hukum Perdata tentang Benda*, (Bandung: Nuansa Aulia, 2015), hlm. 4-5.

Berdasarkan definisi benda dalam Pasal 499 KUHPerdara setiap benda pasti dilekati oleh hak kebendaan. Hak kebendaan adalah suatu hak yang memberikan kekuasaan atas suatu benda tertentu.<sup>11</sup> Sistem hukum benda dalam KUHPerdara menganut sistem tertutup sehingga tidak dapat diadakan hak kebendaan baru selain yang sudah ditetapkan dalam KUHPerdara. Hak kebendaan dapat dibagi menjadi 2 yaitu: hak kebendaan yang memberikan kenikmatan dan hak kebendaan yang memberikan jaminan.<sup>12</sup>

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi muncul hal-hal baru dalam hukum kebendaan, yaitu *virtual property*. *Virtual property* adalah salah satu wujud perkembangan dalam hukum benda yang ada di dunia maya melalui koneksi internet. Dalam bahasa Indonesia *virtual* berarti tidak nyata/ maya, sedangkan *property* artinya benda. Dari hal tersebut maka dapat ditarik definisi sederhana dari *virtual property* yaitu benda yang tidak nyata.

Hingga saat ini belum ada definisi yuridis mengenai *virtual property*, namun Joshua A. T. Fairfield memberikan definisi terhadap *virtual property*, yaitu sebagai sebuah kode yang dibuat menggunakan

---

<sup>11</sup> R. Soetojo Prawirohamidjojo, dan Marthalena Pohan, *Bab-Bab Tentang Hukum Benda*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1984), hlm. 11

<sup>12</sup> Titik Triwulan Tutik, *Hukum Perdata...*, hlm. 156.

sistem komputer dan internet yang berada di dunia siber, dibentuk sedemikian rupa dan diperlakukan sama dengan benda-benda yang ada di dunia nyata.<sup>13</sup> Joshua A. T. Fairfield menjelaskan lebih lanjut mengenai *virtual property* berupa “ruang” di dunia maya mengacu pada sesuatu yang khusus: persaingan, atau sifat “spasial”, dari sumber daya internet tertentu, seperti URL, nama domain, akun email, dunia virtual, dan banyak lagi.<sup>14</sup>

Menurut Joshua A.T Fairfiled, *virtual property* mempunyai tiga sifat yaitu *Rivalrous* (eksklusif), *Persistent* (tetap), dan *Interconnected* (saling berhubungan).<sup>15</sup> Kemudian Charles Blazer menambahkan lagi 2 (dua) sifat *virtual property* yang lain, yaitu *secondary markets* (pasar sekunder) dan *valueadded-by-users* (nilai tambah oleh pengguna).<sup>16</sup>

*Virtual property* merupakan bagian dari benda sebagaimana dimaksud oleh KUH Perdata karena *virtual property* telah memenuhi unsur-unsur benda yang telah disampaikan sebelumnya, yaitu merupakan suatu barang atau suatu hak dan dapat dikuasai hak milik,

---

<sup>13</sup> Joshua A. T. Fairfield, 2005, *Virtual Property*, Vol.85- 1047, Boston University, Boston, hlm. 1048.

<sup>14</sup> Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property*, hlm. 1049.

<sup>15</sup> Joshua A. T. Fairfield, *Virtual Property*, hlm. 1053.

<sup>16</sup> Charles Blazer, 2006, *The Five Indicia of Virtual Property*, Vol. 5, The University of New Hampshire Law Review, Concord, hlm. 142.

sehingga keberadaan *virtual property* dapat dipersamakan dengan benda-benda nyata.

Setelah seseorang menguasai *virtual property* yang diperolehnya melalui perjanjian jual beli sebagai alas haknya antara individu dengan pencipta melalui penyedia jasa layanan atau melalui perjanjian jual beli antar individu, maka ia dapat mengalihkannya pada pihak lain. Pengalihan atau pemindahtanganan *virtual property* dapat dilakukan salah satunya dengan perjanjian jual beli. Pasal 1313 KUH Perdata mendefinisikan perjanjian sebagai suatu perbuatan dengan mana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang atau lebih. Namun menurut Sudikno Mertokusumo definisi perjanjian dalam KUH Perdata terlalu umum dan tidak jelas.

Menurut ketentuan Pasal 1457 KUHPerdata, jual beli adalah suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan. Jual beli tersebut dianggap telah terjadi antara kedua belah pihak, seketika setelah kedua belah pihak telah sepakat mengenai barang dan harganya, meskipun barang tersebut belum diserahkan maupun harganya belum dibayar.

Terkait dengan perjanjian jual beli itu, ketentuan undang-undang memberikan kebebasan kepada para pihak untuk menentukan syarat-syarat yang harus dipenuhinya. Hal ini sesuai dengan asas kebebasan berkontrak yang terkandung dalam pasal 1338 ayat (1) KUH Perdata.<sup>17</sup> Sekalipun demikian, bukan berarti bahwa para pihak dengan bebas dapat mengadakan perjanjian jual beli yang dapat mengganggu ketertiban umum, atau melanggar undang-undang, melainkan kebebasan dimaksud tetap harus berdasar pada syarat-syarat sahny suatu perjanjian pada umumnya, dan khususnya perjanjian jual-beli, sebagaimana telah ditetapkan dalam undang-undang.

Meskipun dalam undang-undang telah ditetapkan tentang syarat-syarat sahny suatu perjanjian yang harus dipenuhi, akan tetapi dalam praktek kadang-kadang terjadi suatu perjanjian jual-beli dimana jika dilihat sudut aspek hukumnya dapat dipandang bahwa perjanjian dimaksud menyimpang atau tidak memenuhi syarat sahny suatu perjanjian yang ditetapkan dalam pasal 1320 KUHPerdato, atau setidaknya menyimpang dari asas yang terkandung dalam pasal

---

<sup>17</sup> Ratna Artha Windari, *Hukum Perjanjian*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 4

1338 KUHPerdata ayat (3) yang menetapkan bahwa “perjanjian harus di laksanakan dengan itikad baik”.

Dalam melakukan transaksi perjanjian jual beli *virtual property* banyak juga yang melakukan transaksi ini melalui permainan online yaitu sebuah permainan online dikelola oleh sebuah perusahaan pengembang permainan online yang disebut sebagai *developer*. Dengan memegang lisensi atas sebuah permainan online, maka *developer* tersebut bebas untuk memanfaatkan sebuah permainan online untuk mencari keuntungan dari para *player* online. *player* online atau disebut sebagai *player* adalah orang yang menggunakan jasa permainan online termasuk semua hal-hal yang ada didalam permainan online tersebut, seperti *virtual property*.

Dalam sebuah permainan online, terdapat berbagai macam benda-benda *virtual* yang mana kerap disebut dengan *virtual property*. Pada permainan online kepemilikan *virtual property* ini dapat meningkatkan kekuatan karakter dalam permainan online yang dimainkan oleh seseorang atau hanya untuk sekedar memberikan kepuasan kepada pemilik *virtual property* tersebut. Biasanya semakin langka sebuah *virtual property* maka akan memberikan efek yang lebih besar kepada karakter dalam permainan online tersebut.

Dalam suatu perjanjian pasti ada subjek dan objek dalam perjanjian. Subjek dalam perjanjian jual beli adalah penjual dan pembeli, keduanya berkedudukan sebagai kreditur sekaligus debitur. Sedangkan objek dalam perjanjian jual beli adalah prestasi. Prestasi adalah pelaksanaan isi perjanjian yang telah diperjanjikan para pihak berdasarkan ketentuan yang telah disepakati bersama.<sup>18</sup> Prestasi terdiri atas memberikan sesuatu, berbuat sesuatu, atau tidak berbuat sesuatu. Syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk menyatakan sahnya suatu perjanjian dalam Pasal 1320 KUH Perdata: kesepakatan, kecakapan, suatu hal tertentu, sebab yang halal. Kesepakatan dan kecakapan merupakan syarat subjektif yang bila tidak dipenuhi, maka perjanjian tersebut dapat dibatalkan. Sedangkan suatu hal tertentu dan sebab yang halal merupakan syarat objektif yang bila tidak dipenuhi, maka perjanjian tersebut batal demi hukum.

Dalam perjanjian jual beli *virtual property*, khususnya yang dilakukan secara online, dikenal adanya anonimitas di mana para pihak perjanjian jual beli online dapat menggunakan identitas palsu atau samaran. Hal ini sudah umum dilakukan dalam aktivitas di dunia maya, termasuk dalam perjanjian jual beli *virtual property*.

---

<sup>18</sup> Nanda Amalia, 2013, *Hukum Perikatan*, (Lhokseumawe: Unimal Press, 2013), hlm. 7.

Keipi dan Oksanen mengkategorikan anonimitas menjadi 3 (tiga) yaitu *anonimitas visual* (visual anonymity), *pseudonimitas* (pseudonymity), dan anonim keseluruhan (full anonymity).<sup>19</sup> Kategori tersebut dilakukan berdasarkan skala fungsi.

Keberadaan anonimitas dalam perjanjian dapat membawa akibat hukum bagi para pihak. Akibat hukum tersebut antara lain : batal demi hukum, dapat dibatalkan, perjanjian tidak dapat dilaksanakan, atau sanksi administratif.<sup>20</sup>

Meskipun sudah banyak digunakan namun hukum di Indonesia belum mengatur *virtual property* secara khusus. Hukum-hukum yang ada saat ini juga dirasa belum cukup untuk menjangkau permasalahan-permasalahan hukum mengenai *virtual property*. Permasalahan hukum mengenai *virtual property* yang mungkin timbul adalah mengenai keabsahan perjanjian jual beli *virtual property* serta mengenai akibat hukum anonimitas para pihak dalam perjanjian jual beli *virtual property* secara online.

---

<sup>19</sup> Teo Keipi dan Atte Oksanen, 2014, "Self-exploration, anonymity and risks in the online setting: analysis of narratives by 14–18-year olds", *Journal of Youth Studies*, Vol.17 No.8, Routledge, hlm. 3.

<sup>20</sup> Nanda Amalia, *Hukum Perikatan*, hlm. 23.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keabsahan perjanjian jual beli *virtual property* dalam game online berdasarkan Hukum positif dan hukum Islam ?
2. Bagaimana akibat hukum dari anonimitas dalam perjanjian jual beli *virtual property* dalam game online berdasarkan hukum positif dan hukum Islam?

## **C. Fokus Penelitian**

Pada penelitian ini, Peneliti berfokus pada KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI VIRTUAL PROPERTY DALAM GAME ONLINE DAN AKIBAT HUKUM DARI ANONIMITAS DALAM PERJANJIAN JUAL BELI VIRTUAL PROPERTY BERDASARKAN HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, yaitu:

1. Mengetahui dan menganalisis keabsahan perjanjian jual beli *virtual property* dalam game online berdasarkan hukum Hukum positif dan hukum Islam.
2. Mengetahui akibat hukum dari anonimitas dalam perjanjian jual beli *virtual property* dalam game online berdasarkan Hukum positif dan hukum Islam.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi ilmu pengetahuan hukum, khususnya dalam bidang hukum perdata, hukum islam dan ilmu pengetahuan hukum pada umumnya serta dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya. Diharapkan dapat menjadi pedoman bagi masyarakat umum sebagai sumber informasi dan bahan masukan untuk melakukan jual beli *virtual property* dan juga dapat menyadarkan para pengguna internet tentang betapa pentingnya legalitas dalam penggunaan internet tersebut serta berguna sebagai bahan acuan bagi pemerintah di dalam membuat peraturan yang berkaitan dengan teknologi informasi.

## **F. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Ada beberapa peneliti sebelumnya yang mempunyai persamaan atau perbedaan dengan penelitian ini. Tetapi penelitian ini tidak adanya suatu duplikasi ataupun pengulangan dengan penelitian yang sebelumnya ada. Setelah penulis membaca dan mempelajari penelitian terdahulu, maka penulis mengacu pada beberapa karya ilmiah, yaitu :

*Pertama*, Chairul Aprizal (2020) yang berjudul “Tinjauan Hukum Terhadap Jual-beli Emas Virtual Berdasarkan Perspektif Hukum Perdata dan Hukum Islam”. Jual-beli emas yang dilakukan secara virtual juga bermasalah dalam keabsahan jual-belinya, baik menurut Hukum Perdata maupun Hukum Islam. 7 Pasal 1320 KUH Perdata menyatakan bahwa salah satu syarat terjadinya perjanjian adalah suatu pokok persoalan tertentu (adanya objek diperjanjikan), yang sering dimaknai dengan adanya objek yang diperjual-belikan. Berdasarkan ketentuan dalam Pasal 1320 KUH Perdata, maka tidak hadirnya objek jual-beli dalam hal ini emas, tentunya keabsahan jual-beli emas virtual patut untuk dipertanyakan.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Chairul Aprizal, "Tinjauan Hukum Terhadap Jual-beli Emas Virtual Berdasarkan Perspektif Hukum Perdata dan Hukum Islam", (Skripsi Fakultas Syariah UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2022), hal. 4

*Kedua*, Muhamad Ramdani (2021) yang berjudul “Analisis Yuridis Keabsahan Perjanjian Pinjaman Online Berdasarkan Kitab Undang-undang Hukum Perdata”. Pinjaman online sendiri memiliki kelebihan yakni pinjaman yang mudah cair dan tanpa jaminan, hal ini tentunya merupakan solusi alternatif bagi masyarakat yang membutuhkan dana tunai tanpa harus mengajukannya secara tatap muka seperti halnya pinjaman bank. Perjanjian yang dilakukan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam perjanjian pinjaman online dapat dikategorikan sebagai perjanjian/kontrak elektronik. Meskipun berbeda bentuk fisik dengan kontrak konvensional, kontrak elektronik tetap tunduk pada hukum perjanjian yang sama, yaitu yang telah diatur dalam KUH Perdata. Kedua jenis kontrak tersebut harus memenuhi syarat-syarat sah perjanjian dan asas-asas perjanjian. Namun pada prakteknya suatu perjanjian biasanya ditafsirkan sebagai perjanjian yang dituangkan dalam bentuk tertulis (paper-based) dan bila perlu dituangkan dalam bentuk akta notaris. Sehingga keberadaan kontrak yang tidak dituangkan dalam bentuk paper based contract mengundang banyak pertanyaan mengenai keabsahannya.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Muhammad Ramdani, "Analisis Yuridis Keabsahan Perjanjian Pinjaman Online Berdasarkan Kitab Undang-undang Hukum Perdata"

*Ketiga*, Dio Ariesky (2016) dengan judul “VIRTUAL PROPERTY DALAM HUKUM BENDA INDONESIA” Benda pun terbagi atas benda berwujud dan tidak berwujud dan benda yang bergerak dan yang tidak bergerak. Selain itu benda juga memiliki karakteristik dapat dialihkan dan memiliki nilai ekonomis. Perkembangan teknologi menciptakan suatu fenomena baru dalam kehidupan manusia yang salah satunya adalah Virtual Property. Virtual property merupakan kode-kode pada teknologi komputer yang dibuat berdasarkan rumus algoritma dengan sedemikian rupa dan dibuat dengan meniru objek-objek yang ada pada dunia nyata dan hanya eksis pada dunia siber. Namun pada kenyataannya virtual property ini oleh masyarakat sekarang dianggap dan diperlakukan seolah-olah seperti benda nyata pada umumnya bahkan dapat dialihkan melalui jual-beli, pinjam-meminjam, gadai, dan sebagainya. Bahkan dalam kegiatan jual-beli nya menggunakan uang resmi atau uang yang dipergunakan pada dunia nyata, sehingga virtual property ini juga memiliki nilai ekonomis layaknya benda menurut KUHPerdara. Hal ini kemudian menimbulkan pertanyaan apakah virtual property dapat dipersamakan dengan benda sebagaimana yang diatur pada hukum benda Indonesia.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Dio Ariesky, "Virtual Property Dalam Hukum Benda Indonesia", (Skripsi Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia)

## G. Kerangka Teori

Kerangka teoritis adalah konsep yang merupakan abstraksi dan hasil pemikiran atau kerangka acuan yang pada dasarnya bertujuan untuk mengadakan identifikasi terhadap dimensi sosial yang dianggap relevan oleh peneliti.<sup>24</sup> Teori hukum dapat digunakan untuk menganalisis dan menerangkan pengertian hukum dan konsep yuridis, yang relevan untuk menjawab permasalahan yang muncul dalam penelitian hukum.<sup>25</sup> Teori yang digunakan untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini adalah teori kepastian hukum menurut Jan Michiel Otto mendefenisikan sebagai kemungkinan bahwa dalam situasi tertentu:

1. Tersedia aturan-aturan yang jelas (jernih), konsisten dan mudah diperoleh, diterbitkan oleh dan diakui karena (kekuasaan) nagara.
2. Instansi-instansi penguasa (pemerintah) menerapkan aturan-aturan hukum tersebut secara konsisten dan juga tunduk dan taat kepadanya.

---

<sup>24</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI Press, 1984), hlm. 125

<sup>25</sup> Salim H.S, *Perkembangan Teori Dalam Ilmu Hukum*, (Jakarta: Rajawali, 2010), hlm. 21.

3. Warga secara prinsipil menyesuaikan perilaku mereka terhadap aturanaturan tersebut.
4. Hakim-hakim (peradilan) yang mandiri dan tidak berpikir menerapkan aturan-aturan hukum tersebut secara konsisten sewaktu mereka menyelesaikan sengketa hukum.
5. Keputusan peradilan secara konkrit dilaksanakan.<sup>26</sup>

Menurut Sudikno Mertokusumo, kepastian hukum merupakan sebuah jaminan bahwa hukum tersebut harus dijalankan dengan cara yang baik. Kepastian hukum menghendaki adanya upaya pengaturan hukum dalam perundang-undangan yang dibuat oleh pihak yang berwenang dan berwibawa, sehingga aturan-aturan itu memiliki aspek yuridis yang dapat menjamin adanya kepastian bahwa hukum berfungsi sebagai suatu peraturan yang harus ditaati.<sup>27</sup> Selanjutnya menggunakan teori perlindungan dapat dikaji dari rumusan yang tercantum dalam Perundang-Undangan berikut ini. Dalam Pasal 1 angka 1 Undang Undang no 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

---

<sup>26</sup> Soeroso, *Pengantar Ilmu Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2011)

<sup>27</sup> Asikin Zainal, 2012, *Pengantar Tata Hukum Indonesia*, (Jakarta: Rajawali Press, 2012)

Perlindungan konsumen adalah: “segala upaya yang menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada konsumen.”<sup>28</sup>

Perlindungan Hukum adalah suatu perlindungan yang diberikan kepada subyek hukum yang sesuai dengan aturan hukum, baik itu yang bersifat preventif (pencegahan) maupun dalam bentuk yang bersifat represif (pemaksaan) baik yang secara tertulis maupun tidak tertulis dalam rangka menegakkan peraturan hukum. Perlindungan hukum merupakan suatu hal yang melindungi subyek-subyek hukum melalui peraturan perundang-undangan yang berlaku dan dipaksakan pelaksanaannya dengan suatu sanksi. Perlindungan hukum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:<sup>29</sup>

1. Perlindungan Hukum Preventif

Perlindungan yang diberikan oleh pemerintah dengan tujuan untuk mencegah sebelum terjadinya pelanggaran. Hal ini terdapat dalam peraturan perundang-undangan dengan maksud untuk mencegah suatu pelanggaran serta memberikan rambu-rambu atau batasan-batasan dalam melakukan suatu kewajiban.

---

<sup>28</sup> Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen.

<sup>29</sup> Muchsin, *Perlindungan dan Kepastian Hukum Bagi Investor Indonesia*, (Surakarta, 2003), hlm 20

## 2. Perlindungan Hukum Represif

Perlindungan hukum represif merupakan perlindungan akhir berupa sanksi seperti denda, penjara, dan hukuman tambahan yang diberikan apabila sudah terjadi sengketa atau telah dilakukan suatu pelanggaran.

Adapun di dalam hukum Islam, praktik jual beli *virtual property* dikaitkan dengan kaidah *fiqh* diantaranya. Sebagaimana dalam kitab *Jamharah al- Qawa'id al- fiqhiyah fi al- Mua'malat al- Maliyyah* karya Ali Ahmad al- Nadwi menjelaskan bahwa:

“*pada dasarnya hukum bermuamalah adalah sah dan hukum bertransaksi adalah mengikat pihak-pihak yang bertransaksi*”<sup>30</sup>

Hal ini diperkuat dengan kaidah *fiqh* lainnya yang berbunyi sebagai berikut:

“*Hukum asal sesuatu dalam muamalah itu diperbolehkan kecuali ada dalil yang melarangnya*”<sup>31</sup>

Maksud dari kedua kaidah tersebut merupakan yang pada dasarnya setiap persoalan terkait muamalah hukumnya boleh, baik yang

---

<sup>30</sup> Ali Ahmad al-Nadwi, *Jamharah al-Qawa'id al-Fiqhiyah fi al-Mu'malat al-Maliyyah*, Juz I, (Riyad: *Syirkah al-Rajhi al-Masharafiyyah lil Istitsmar*, 2000), 297.

<sup>31</sup> Ibnu Qoyyim Al-Jaiziyah, *I'lam al-Muwaqqi'in an Rabb al-Alamin*, Juz I-IV, (Beirur; *Daar al-Kutub al-Ilmiyah*, 1996), 344.

akan datang maupun yang terdahulu. Seseorang tidak berhak mengintervensi hukum kebolehan tersebut terkecuali terdapat dalil yang *shahih* dan jelas melarangnya. Hal tersebut serupa terkait hukum jual beli *Virtual Property* yang tidak ditemukan dalam al-Qurán maupun Hadits secara spesifik kecuali melalui penjabaran masalah.<sup>32</sup>

Selain dengan hukum jual beli *Virtual Property*, adapun yang menjadi problematikanya yaitu terkait transaksi anonim yang tentunya akan bertentangan dengan hukum Islam dikarenakan ketidakjelasan dari subyek atau minimnya data pribadi Yang dapat menimbulkan permasalahan dalam transaksinya baik itu dalam rukun maupun syariat jual beli secara syariah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian terhadap problematika tersebut untuk menemukan jawabannya. Oleh karena itu, Peneliti menarik sebuah judul “Keabsahan Perjanjian jual beli *Virtual Property* Dalam Game Online Dan Akibat Hukum Dari Anonimitas Dalam Perjanjian Jual Beli *Virtual Property* Berdasarkan Hukum Positif Dan Hukum Islam.

---

<sup>32</sup> Mardani, Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah ( Jakarta: *Kencana Prenada Media Grup*, 2013), 6-7.

## **H. Metode Penelitian**

### **1. Metode**

Penelitian ini berjenis penelitian hukum normatif empiris, yang menggunakan data sekunder dan data primer yang berasal dari buku-buku, atau literature-literatur hukum, peraturan perundang-undangan, wawancara serta bahan-bahan lainnya. Penggunaan pendekatan normatif empiris ini pada dasarnya merupakan penggabungan antara pendekatan hukum normatif dengan adanya penambahan berbagai unsur empiris. Pendekatan penelitian normatif-empiris mengenai implementasi ketentuan hukum normatif (undang- undang) dalam aksinya pada setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam suatu masyarakat.

### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah deskriptif analitis, penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu, atau untuk menentukan ada suatu gejala, atau untuk menentukan ada tidaknya hubungan antara suatu gejala dengan gejala lain dalam masyarakat. Artinya dalam penelitian ini penulis menguraikan berbagai macam permasalahan tersebut dikaitkan dengan teori-teori hukum yang berlaku

serta dalam pelaksanaan hukum positif di Indonesia yang dihubungkan dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Penelitian ini menguraikan tentang bagaimana keabsaham perjanjian jual beli *virtual property* dalam *game online* dan mengetahui akibat hukum dari anonimitas dalam perjanjian jual beli *virtual property* dalam *game online* berdasarkan Kitab Undang-undang Hukum Perdata.

### **3. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Sumber data penelitian ini didapat dari :

#### **a. Bahan hukum primer**

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat autoritatif, artinya mempunyai otoritas<sup>33</sup>. Dengan kata lain bahan hukum primer memiliki daya mengikat bagi subyek hukum. Bahan-bahan hukum primer terdiri dari peraturan perundang-undangan, catatancatatan resmi atau risalah dalam pembuatan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim. Bahan hukum primer dalam penelitian ini adalah :

---

<sup>33</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2017), Cetakan ke-13, hlm. 181.

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
- 2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

b. Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang tidak memiliki daya mengikat bagi subyek hukum. Bahan-bahan hukum sekunder dapat berupa buku-buku teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum. Bahan hukum sekunder dalam penelitian ini adalah buku-buku literatur, jurnal-jurnal hukum, dan literatur di internet.

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang dipergunakan dalam pengumpulan data dilakukan dengan 2 (dua) cara, yaitu:

a. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian kepustakaan adalah pengumpulan data dan informasi yang relevan melalui membaca dan menelaah buku, majalah, artikel, jurnal, tulisan-tulisan dan perundang-undangan yang berkaitan dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.

b. Penelitian Lapangan (*Field Research*).

Teknik pengumpulan data dalam hal ini dilakukan dengan cara interview kepada pemain *game online*, dengan memakai pedoman

wawancara yang telah dipersiapkan sebelumnya dengan tidak menyimpang dari permasalahan.

## **5. Analisis Data**

Analisis data merupakan proses paling vital dalam sebuah penelitian. Hal ini berdasarkan argumentasi bahwa dalam analisa inilah data yang di peroleh peneliti bisa di terjemahkan menjadi hasil yang sesuai dengan kaidah ilmiah.<sup>34</sup> Dalam penelitian ini analisis data yang di lakukan ialah secara kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang di anggap berasal dari masalah social atau kemanusiaan.<sup>35</sup>

## **6. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini mengambil lokasi di Wilayah Kota Serang. Lokasi yang digunakan penulis dalam penelitian ini untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dan dijadikan pembahasan serta pelengkap untuk pembahasan seperti data kepustakaan berasal dari Fakultas Hukum UIN SMH Banten dan Perpustakaan UIN SMH Banten

---

<sup>34</sup> Sandu Sioto dan Ali Shodik, *dasar metodologi penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm 109

<sup>35</sup> Jhon W Kreswell, *Pendekatan Metode Kualitatif Kuantitatif campuran*, (Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2016), Edisi Ke 4 (Cetakan Ke Satu), hlm. 4.

## **I. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan atau penyajiannya, maka penulis menjabarkan materi atau isi dari penelitian ini menjadi lima bab dengan sistematika penulisan yang terdiri dari:

**BAB I PENDAHULUAN** Meliputi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Kerangka Pemikiran, Penelitian Terdahulu yang Relevan, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

**BAB II TINJAUAN UMUM PERJANJIAN JUAL BELI VIRTUAL PROPERTY DALAM GAME ONLINE** Meliputi pengertian perjanjian jual beli, definisi *virtual property* dan *game online*, pengertian perjanjian jual beli menurut Hukum positif dan hukum Islam.

**BAB III GAMBARAN VIRTUAL PROPERTY DALAM GAME ONLINE** Meliputi pengertian kepastian hukum terhadap perjanjian *virtual property* dalam *game online* yang berlaku di Indonesia.

**BAB IV ANALISIS KEABSAHAN PERJANJIAN JUAL BELI VIRTUAL PROPERTY DAN AKIBAT HUKUM DARI ANONIMITAS DALAM PERJANJIAN VIRTUAL PROPERTY**

Meliputi pengertian *anonimitas* serta analisis Perlindungan Hukum konsumen yang melakukan transaksi jual beli *virtual propey* akibat adanya anonimitas yang dilakukan produsen terhadap konsumennya.

## **BAB V PENUTUP** Berisi Kesimpulan dan Saran

