

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 telah melahirkan era baru dalam kehidupan manusia yang dikenal dengan istilah era digital. Dalam era ini, hampir semua aspek kehidupan manusia mengalami transformasi besar-besaran, termasuk di antaranya adalah bidang ekonomi, sosial, dan hukum. Digitalisasi telah mengubah pola konsumsi, bentuk kepemilikan, cara berinteraksi, hingga bentuk-bentuk transaksi baru yang sebelumnya tidak dikenal dalam teori hukum klasik. Salah satu fenomena digital yang cukup besar dalam beberapa tahun terakhir adalah pesatnya pertumbuhan pada industri permainan daring (*game online*), baik dalam skala nasional maupun global.¹

Game online tidak lagi dipandang sekadar hiburan melainkan telah berkembang menjadi bagian dari ekonomi digital, bahkan turut menciptakan pasar ekonomi tersendiri. Di Indonesia, pertumbuhan pemain *game* sendiri sangat signifikan, terutama di kalangan remaja dan dewasa. Pasar *game* di Indonesia terus bertumbuh karena banyaknya anak muda yang aktif menggunakan *smartphone*, sehingga membuat minat terhadap *game mobile* dan *online* semakin tinggi. Selain itu, perkembangan *esports* yang kini jadi hiburan populer ikut mendorong naiknya pengeluaran untuk *game* serta jumlah penonton turnamen. Fenomena ini menunjukkan bahwa *game* tidak lagi sekadar hiburan biasa, tetapi sudah berkembang menjadi bagian penting dari ekonomi digital yang punya prospek besar ke depannya. Salah satu *game*

¹ D. Amelia, V. P. Sari, dan F. Firdalius, “Sosialisasi Penerapan Paradigma Pancasila Kegiatan Ekonomi Digital Bagi Gen Z di SMP Pembangunan UNP”, Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat, Universitas Putra Indonesia Padang, Vol. 5, No. 2, 2025, hlm. 1153.

online yang sangat di gemari oleh pemain *game* di Indoensia adalah Player Unknown's Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile).²

Pada salah satu fitur dalam *game* PUBG Mobile yang paling populer dan kontroversial adalah sistem *gacha*, yaitu sistem transaksi berbasis peluang, di mana pemain dapat membeli “peti” atau “*crate*” dengan menggunakan uang nyata atau mata uang virtual *game* untuk mendapatkan item tertentu secara acak. Item tersebut bisa berupa skin senjata, skin karakter, atau aksesoris lainnya, yang hanya memiliki keberadaan secara digital dalam server *game*. Pemain tidak dapat memilih secara langsung item apa yang akan diperoleh karena sistem ini diatur oleh algoritma acak yang tidak diketahui pengguna. Fenomena ini menciptakan bentuk transaksi yang sepiantas menyerupai undian atau bahkan perjudian digital.³

Sistem *gacha* telah menimbulkan beragam respon, mulai dari antusiasme pengguna hingga kekhawatiran terhadap keabsahan praktiknya dari sudut pandang hukum. Jika dilihat dari sisi ekonomi digital, sistem ini menjadi sumber pendapatan utama bagi pengembang *game*. Namun dari sisi hukum perdata, sistem ini menimbulkan pertanyaan mendasar mengenai keabsahan perjanjian, status hukum objek yang diperjualbelikan, serta perlindungan hukum bagi para pihak, terutama pengguna atau pemain *game*.⁴

² G. Hendarto, “*Pengaruh Ekspansi Perusahaan Tencent terhadap Perkembangan Perekonomian Industri Game Online di Indonesia melalui Game PUBG MOBILE 2018–2022*”, Skripsi, Universitas Fajar, 2023, hlm. 15.

³ P. Saputra, “*Dampak Microtransaction pada Kepuasan Pemain di PUBG Mobile*”, Equator Journal of Management and Entrepreneurship, Vol.11, No. 2, 2023, hlm. 71.

⁴ M. Malik dan F. A. Al Munawar, “*Keabsahan Transaksi Jual Beli Item dalam Game MOBILE Legend dengan Sistem Gacha Perspektif Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Fiqh Muamalah*”, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2025, hlm. 55.

Dalam praktiknya, sistem *gacha* beroperasi dengan mekanisme di mana pemain membayar sejumlah uang (secara langsung atau melalui konversi mata uang digital dalam *game*), kemudian menerima hasil berupa item secara acak. Artinya, objek perjanjian dalam transaksi ini belum diketahui secara pasti ketika pembayaran dilakukan. Kondisi ini menimbulkan permasalahan hukum, karena menurut Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata), salah satu syarat sahnya suatu perjanjian adalah adanya objek yang jelas dan tertentu.⁵ Objek dalam perjanjian tersebut harus dapat ditentukan jenis, kuantitas, dan nilainya secara pasti sebelum transaksi terjadi. Sementara dalam sistem *gacha*, hasil yang diperoleh pemain baru dapat diketahui setelah transaksi selesai dilakukan, dan sifatnya pun bergantung pada peluang atau keberuntungan.⁶

Dalam hukum perdata, hal ini sangat problematik karena menyentuh unsur objektif perjanjian. Jika objeknya tidak jelas, maka perjanjian dapat dikategorikan sebagai tidak sah atau setidaknya batal demi hukum. Lebih jauh lagi, transaksi semacam ini bahkan dapat dikategorikan sebagai bentuk perjanjian untung-untungan (*aleatory contracts*) sebagaimana disebutkan dalam Pasal 1774 KUH Perdata. Namun perjanjian untung-untungan dalam hukum perdata memiliki batasan dan syarat tertentu agar sah, seperti dalam Asuransi. Jika sistem *gacha* tidak memenuhi kriteria tersebut, maka ia dapat dikategorikan sebagai perbuatan hukum yang menyimpang atau bahkan menyerempet pada batas perjudian dalam ranah hukum pidana.⁷

⁵ Ibid., hlm. 58.

⁶ Ibid., hlm. 59.

⁷ I. L. Basaro, and A. Sulistiyono. “Keabsahan Jual Beli Mystery Box Perspektif Pasal 1320 KUH Perdata”. Jurnal Hukum Pendidikan Dan Sosial Humaniora, Universitas Tanjungpura, Vol. 1, No. 3, 2024, hlm. 61.

Permasalahan ini semakin kompleks apabila ditinjau dari perspektif hukum Islam. Dalam pandangan fiqh muamalah, transaksi yang mengandung unsur *gharar* (ketidakpastian) dan *maysir* (perjudian) dilarang karena berpotensi menimbulkan ketidakadilan dan kerugian salah satu pihak. Dalam konteks *gacha*, pemain tidak mengetahui secara pasti apa yang akan diperoleh dari pembelian yang dilakukan, sementara pengembang memperoleh keuntungan tanpa risiko. Situasi ini menimbulkan ketidakseimbangan yang bertentangan dengan prinsip keadilan (*'adl*) dan kerelaan (*taradhi*) dalam hukum Islam.

Dari perspektif hukum positif Indonesia, sistem *gacha* dapat dikategorikan sebagai bentuk transaksi elektronik sebagaimana telah diubah berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang untuk selanjutnya disebut “UU ITE”. Berdasarkan Pasal 18 ayat (1) UU ITE, transaksi elektronik yang dituangkan dalam kontrak elektronik mengikat para pihak dan meskipun dilakukan secara elektronik, kontrak tersebut dinyatakan sah sepanjang memenuhi syarat sah perjanjian dalam KUH Perdata. Akan tetapi, dalam praktiknya, mekanisme *gacha* seringkali tidak memenuhi prinsip transparansi informasi dan keadilan kontraktual.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara norma hukum yang ideal (*das sollen*) dan realitas praktik (*das sein*). Secara normatif, hukum Indonesia menghendaki kejelasan dalam objek perjanjian dan keabsahan transaksi berdasarkan asas konsensualisme dan keadilan.⁸ Namun dalam praktik transaksi *gacha*, objek

⁸ R. D. Soewandi, “Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem Gacha dalam Game Online,” Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, 2024, hlm. 45.

transaksi justru tidak jelas, dan hubungan hukum antar pihak pun tidak setara. Pengembang *game* memiliki kekuasaan absolut dalam menentukan sistem algoritma dan lisensi item, sementara pemain tidak memiliki kuasa untuk menegosiasikan isi perjanjian.⁹ Bahkan dalam banyak kasus, pemain tidak menyadari bahwa mereka sebenarnya telah tunduk pada End User License Agreement (EULA) yang sangat panjang dan kompleks, serta memberikan kekuasaan penuh kepada penyedia *game*.¹⁰

Munculnya permasalahan yang lebih fundamental, yaitu terkait status hukum benda virtual. Apakah item seperti *skin*, pakaian, senjata, atau karakter dalam *game* yang hanya dapat diakses secara digital dapat dikategorikan sebagai “benda” dalam arti hukum. Menurut doktrin hukum perdata, benda adalah segala sesuatu yang dapat menjadi objek hak dan memiliki nilai ekonomi serta dapat dialihkan kepada pihak lain. Hukum perdata Indonesia membagi benda menjadi benda berwujud dan tidak berwujud, serta benda bergerak dan tidak bergerak. Dalam teori hukum klasik, benda virtual tidak termasuk dalam kategori ini karena tidak berwujud dan tidak bisa diraba secara fisik. Namun dalam realitas ekonomi digital, item virtual telah memiliki nilai tukar, dapat diperjualbelikan, dan bahkan dikoleksi layaknya benda nyata.¹¹

Fenomena ini memunculkan wacana mengenai pengakuan terhadap *virtual property* dalam hukum perdata. Di beberapa negara maju seperti Jepang, Korea Selatan, dan negara-negara Uni Eropa, telah mulai muncul yurisprudensi dan bahkan regulasi khusus yang mengakui benda virtual sebagai objek hukum. Sementara di Indonesia, belum ada peraturan perundang-undangan yang secara jelas mengakui

⁹ Ibid., hlm. 47.

¹⁰ Ibid., hlm. 52.

¹¹ A. Arhab, “*Perlindungan Hukum atas Kepemilikan Virtual Item Gim Terkait Pemblokiran Akun Sepihak pada PUBG Game*”, Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Nasional, 2025, hlm. 16.

eksistensi benda virtual sebagai objek hukum. Hal ini menunjukkan adanya kekosongan hukum (*legal vacuum*) yang perlu segera direspons oleh akademisi dan pembuat kebijakan.¹²

Secara doktrinal, sejumlah akademisi hukum di Indonesia telah mulai membahas isu pengakuan benda virtual sebagai bagian dari objek hukum dalam berbagai forum ilmiah. Gagasan utama yang muncul adalah perlunya redefinisi konsep “benda” dalam hukum perdata agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan pola transaksi digital masa kini. Dengan kata lain, hukum kebendaan klasik yang selama ini berfokus pada benda berwujud perlu diperluas cakupannya untuk mencakup benda digital yang memiliki nilai ekonomi dan dapat menjadi objek perikatan.¹³ Namun pandangan ini belum mendapat posisi kuat dalam peraturan formal, apalagi dalam praktik peradilan. Dengan kata lain, pengakuan benda virtual sebagai objek hukum masih belum komprehensif.

Di sisi lain, pemain *game* sebagai konsumen digital berada dalam posisi yang lemah secara struktural. Mereka tidak memiliki posisi tawar terhadap isi kontrak, dan tidak mendapat perlindungan hukum yang memadai dalam transaksi *gacha*. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa perilaku konsumtif pemain *game*, terutama anak dan remaja, dapat dimanipulasi oleh sistem *gacha* yang dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan efek kecanduan dan pengeluaran berlebih. Bahkan, di beberapa negara seperti Belgia yang mengatur secara ketat karena dianggap melanggar undang-undang

¹² A. Harahap dan I. Lazuardi, “Kekosongan Hukum atas Kepemilikan Aset Digital dalam Sistem Perdata Indonesia”, Jurnal Konstitusi dan Hukum Teknologi, Vol. 3, No. 2, Universitas Sumatera Utara, 2025, hlm. 41.

¹³ N. W. Adyawan, “Klasifikasi Kebendaan Aset Kripto serta Perolehan Hak Kebendaannya Berdasarkan KUHPPerdata”, Jurnal Hukum Pendidikan dan Sosial Humaniora, Universitas Sebelas Maret, Vol. 1, No. 5, 2024, hlm. 159.

perjudian, terutama ketika dibeli dengan uang asli dan memberikan elemen keberuntungan yang tidak pasti. Di Belgia, *Gaming Commission* setempat menyatakan bahwa *loot box* adalah bentuk judi, dan penerbit *game* yang tidak menghapusnya terancam denda dan penjara, sehingga banyak *game* besar menghapus fitur ini untuk pasar Belgia. Fenomena ini menunjukkan bahwa pengaturan hukum terhadap transaksi *gacha* tidak hanya penting dari sisi keabsahan kontrak, tetapi juga dari sisi etika hukum dan perlindungan hukumnya.¹⁴

Dari sisi penelitian hukum, kajian mendalam mengenai keabsahan perjanjian dalam transaksi *gacha* masih sangat minim. Sebagian besar kajian hanya menyoroti aspek ekonomi digital atau perlindungan konsumen secara umum, belum menyentuh aspek hukum perdata secara normatif, khususnya yang berkaitan dengan Pasal 1320 dan 1774 KUH Perdata. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting dan urgensinya tinggi, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya doktrin hukum perdata dan mendorong perkembangan konsep benda serta keabsahan perjanjian dalam era digital. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi regulator, praktisi hukum, dan pengembang platform digital agar menyusun kontrak digital yang adil, jelas, dan sesuai dengan prinsip hukum yang berlaku.

¹⁴ R. H. Prasetyo, “Kepentingan Belgia dalam Ditetapkannya Lootbox Sebagai Tindakan Perjudian dalam Undang-Undang Belgian Gaming Act of 7 May 1999 (*Gaming Act*) Pada Tahun 2018”, Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023, hlm. 22.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keabsahan transaksi benda virtual melalui sistem *gacha* dalam *game* PUBG Mobile ditinjau dari ketentuan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata?
2. Apakah sistem *gacha* dalam transaksi benda virtual pada *game* PUBG Mobile termasuk dalam kategori perjanjian untung-untungan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1774 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis keabsahan transaksi benda virtual melalui sistem *gacha* dalam *game* PUBG Mobile berdasarkan ketentuan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
2. Untuk menganalisis apakah sistem *gacha* dalam transaksi benda virtual pada *game* PUBG Mobile termasuk dalam kategori perjanjian untung-untungan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1774 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

D. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama	Karya Ilmiah	Perbedaan
1	Rayhan Diokabilla Soewandi (Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia, 2024)	Skripsi	<p>a. Judul Penelitian: Keabsahan Jual Beli Benda Virtual Melalui Sistem <i>Gacha</i> Dalam <i>Game Online</i>.</p> <p>b. Rumusan Masalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Bagaimana keabsahan jual beli benda virtual dalam <i>game</i>? 2) Bagaimana perlindungan hukum pembeli ketika melakukan jual beli benda virtual melalui sistem <i>gacha</i> dalam <i>game</i>? <p>c. Perbedaan: Penelitian terdahulu mengkaji jual beli benda virtual secara umum pada <i>game online</i> tanpa membatasi pada satu <i>game</i> tertentu, serta menitikberatkan pada perlindungan hukum pembeli. Sementara itu, penelitian saya membatasi ruang lingkup pada PUBG Mobile dengan fokus pada syarat sah perjanjian dan perjanjian untung-untungan menurut KUH Perdata.</p> <p>d. Kebaruan: Penelitian saya memberikan kontribusi baru dengan menghadirkan analisis normatif spesifik terhadap <i>gacha</i> dalam PUBG Mobile, sehingga hasilnya lebih fokus, mendalam, dan memberikan pemetaan hukum kontrak yang lebih jelas terhadap praktik transaksi virtual.</p>
2	Maulana Malik (Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024)	Skripsi	<p>a. Judul Penelitian: Keabsahan Transaksi Jual Beli Item Dalam <i>Game Mobile Legend</i> Dengan Sistem <i>Gacha</i> Perspektif Kitab Undang Undang Hukum Perdata Dan Fiqh Muamalah.</p> <p>b. Rumusan Masalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Bagaimana praktik jual beli item dalam <i>Game Mobile Legend</i> dengan sistem <i>Gacha</i>? 2) Bagaimana keabsahan transaksi jual beli item dalam <i>Game Mobile Legend</i> menggunakan sistem <i>Gacha</i> perspektif

			<p>Kitab Undang – Undang Hukum Perdata?</p> <p>3) Bagaimana keabsahan transaksi jual beli item dalam <i>Game Mobile Legend</i> menggunakan sistem <i>Gacha</i> perspektif fiqh muamalah?</p> <p>c. Perbedaan: Penelitian membahas <i>Mobile Legend</i> dengan perspektif ganda (hukum perdata dan fiqh muamalah), sedangkan penelitian saya hanya menggunakan perspektif hukum perdata positif Indonesia dan membatasi fokus pada PUBG Mobile sebagai objek kajian.</p> <p>d. Kebaruan: Penelitian saya menawarkan pendekatan yang lebih terfokus dengan menghubungkan praktik <i>gacha</i> langsung dengan dua pasal penting KUH Perdata (1320 dan 1774). Hal ini memberikan pemahaman yang lebih tajam terkait konstruksi hukum perdata dalam menilai keabsahan perjanjian berbasis sistem <i>gacha</i>.</p>
3	Niken Widya Intan Permatasari dan Adianto Mardijono (Fakultas Hukum, Universitas 17 Agustus 1945, 2023)	Jurnal	<p>a. Judul Penelitian: Status Hak Kebendaan Terhadap Tencent Selaku Pemegang Hak Milik Kebebasan Yang Mutlak Atas <i>Game</i> PUBG Mobile Dalam Hukum Perdata.</p> <p>b. Rumusan Masalah: 1) Bagaimana status hak kebendaan dari <i>virtual property</i> dalam <i>game</i> PUBG Mobile menurut hukum perdata Indonesia? 2) Sejauh mana perlindungan hukum yang diberikan kepada Tencent selaku pemegang hak milik mutlak terhadap <i>virtual property</i> dalam <i>game</i> tersebut? 3) Bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap konsumen/pemain <i>game</i> dalam penggunaan <i>virtual property</i> di bawah EULA (<i>End User License Agreement</i>)?</p> <p>c. Perbedaan: Penelitian ini fokus pada status hak kebendaan Tencent sebagai pengembang</p>

			<p><i>game</i> dan bentuk perlindungan hukum melalui EULA, sedangkan penelitian saya menitikberatkan pada keabsahan transaksi benda virtual melalui sistem <i>gacha</i> dengan menganalisis syarat sah perjanjian (Pasal 1320 KUH Perdata) dan kemungkinan masuk dalam perjanjian untung-untungan (Pasal 1774 KUH Perdata).</p> <p>d. Kebaruan: Penelitian saya menghadirkan analisis kontraktual yang lebih spesifik terhadap mekanisme <i>gacha</i> dalam PUBG Mobile , sehingga memperluas kajian hukum perdata bukan hanya pada aspek kepemilikan, tetapi juga pada keabsahan perjanjian dalam transaksi <i>virtual property</i>.</p>
4	Ragan Winullah (Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia, 2016)	Skripsi	<p>a. Judul Penelitian: Perlindungan Data Dalam Bentuk Akun <i>Game Online</i> Ditinjau Dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.</p> <p>b. Rumusan Masalah: 1) Apakah Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mampu dalam melindungi seluruh unsur-unsur data dalam bentuk akun <i>game online</i>? 2) Bagaimana perusahaan penyedia jasa layanan <i>game online</i> bertanggung jawab atas perlindungan data berupa akun <i>game online</i>?</p> <p>c. Perbedaan: Penelitian terdahulu membahas perlindungan data akun <i>game online</i> berdasarkan UU ITE. Sementara penelitian saya lebih menyoroti keabsahan transaksi benda virtual melalui sistem <i>gacha</i> di PUBG Mobile dengan pendekatan hukum perdata, khususnya Pasal 1320 dan 1774 KUH Perdata.</p> <p>d. Kebaruan: Penelitian saya menghadirkan analisis baru mengenai transaksi benda virtual melalui sistem <i>gacha</i> sebagai bentuk perjanjian dalam hukum positif Indonesia, dengan</p>

			menilai syarat sah perjanjian Pasal 1320 dan kemungkinan masuk kategori perjanjian untung-untungan Pasal 1774, yang belum diteliti sebelumnya.
5	Muhammad Luqman Fauzan (Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia, 2020)	Skripsi	<p>a. Judul Penelitian: Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun <i>Game Online Mobile Legend</i>.</p> <p>b. Rumusan Masalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Bagaimana keabsahan dalam transaksi jual beli akun <i>Game online Mobile Legend</i>? 2) Bagaimana perlindungan konsumen dalam jual beli akun <i>Game online Mobile Legend</i>? <p>c. Perbedaan: Penelitian terdahulu berfokus pada keabsahan jual beli akun <i>Mobile Legend</i> serta perlindungan konsumen dalam praktik transaksi tersebut. Sementara itu, penelitian saya lebih menitikberatkan pada keabsahan transaksi benda virtual melalui sistem <i>gacha</i> dalam <i>PUBG Mobile</i>, dengan pendekatan hukum perdata, khususnya berdasarkan Pasal 1320 dan Pasal 1774 KUH Perdata.</p> <p>d. Kebaruan: Penelitian saya menghadirkan perspektif baru dengan mengkaji sistem <i>gacha</i> dalam transaksi benda virtual sebagai bentuk perjanjian dalam hukum positif Indonesia. Analisis ini tidak hanya menilai pemenuhan syarat sah perjanjian, tetapi juga menelaah kemungkinan sistem <i>gacha</i> termasuk kategori perjanjian untung-untungan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1774 KUH Perdata, yang belum menjadi fokus penelitian sebelumnya.</p>
6	Abiyyu Arhab (Fakultas Hukum, Universitas Nasional Jakarta, 2025)	Skripsi	<p>a. Judul Penelitian: Perlindungan Hukum Atas Kepemilikan Virtual Item <i>Gim</i> Terkait Pemblokiran Akun Sepihak Pada “<i>PUBG GAME</i>”.</p> <p>b. Rumusan Masalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Apakah virtual item dalam <i>Game</i> dapat dikategorikan sebagai benda menurut hukum perdata di Indonesia?

			<p>2) Bagaimana perlindungan hukum bagi pemilik virtual item jika terjadi pemblokiran akun secara sepihak?</p> <p>c. Perbedaan: Penelitian terdahulu menitikberatkan pada status virtual item sebagai benda dalam hukum perdata Indonesia serta perlindungan hukum terhadap pemilik akun ketika terjadi pemblokiran sepihak. Sedangkan penelitian saya berfokus pada keabsahan transaksi benda virtual melalui sistem <i>gacha</i> dalam PUBG Mobile, dengan menelaah syarat sah perjanjian Pasal 1320 KUH Perdata serta kemungkinan masuk kategori perjanjian untung-untungan Pasal 1774 KUH Perdata.</p> <p>d. Kebaruan: Penelitian saya menawarkan kebaruan dengan menganalisis praktik sistem <i>gacha</i> sebagai bentuk perjanjian dalam hukum positif Indonesia. Fokusnya bukan hanya pengakuan virtual item sebagai benda atau perlindungan akibat pemblokiran akun, tetapi pada aspek keabsahan transaksi <i>gacha</i> sebagai perjanjian yang memiliki implikasi hukum tersendiri, yang belum diteliti sebelumnya.</p>
7	Tiara Rahma Putri (Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022)	Skripsi	<p>a. Judul Penelitian: Sistem <i>Real Money Trading</i> Di Aplikasi <i>Game Online Mobile Legends</i> Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif (Studi Kasus Komunitas <i>Mobile Legend</i> Kota Bengkulu).</p> <p>b. Rumusan Masalah: 1) Bagaimana praktik jual beli dengan sistem <i>Real Money Trading</i> dalam aplikasi <i>game online Mobile Legend</i> pada Komunitas <i>Mobile Legend</i> di Kota Bengkulu? 2) Bagaimana Pandangan Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap sistem <i>Real Money Trading</i> dalam aplikasi <i>game online Mobile Legend</i> di Kota Bengkulu?</p> <p>c. Perbedaan:</p>

			<p>Penelitian terdahulu menelaah praktik <i>Real Money Trading</i> dalam aplikasi <i>Mobile Legend</i> pada komunitas di Bengkulu, dengan analisis hukum Islam dan hukum positif. Sementara itu, penelitian saya berfokus pada keabsahan transaksi benda virtual melalui sistem <i>gacha</i> dalam <i>PUBG Mobile</i>, dengan menggunakan perspektif hukum perdata khususnya Pasal 1320 dan 1774 KUH Perdata.</p> <p>d. Penelitian saya menawarkan kebaruan berupa analisis mendalam terhadap sistem <i>gacha</i> sebagai bentuk perjanjian dalam hukum positif Indonesia. Fokus penelitian tidak terletak pada praktik RMT atau perbandingan hukum Islam dan hukum positif, melainkan pada aspek keabsahan perjanjian dan kemungkinan <i>gacha</i> dikategorikan sebagai perjanjian untung-untungan, yang belum menjadi perhatian penelitian sebelumnya.</p>
8	Rosanno Hanif Prasetyo (Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024)	Skripsi	<p>a. Judul Penelitian: Kepentingan Belgia Dalam Ditetapkannya <i>Lootbox</i> Sebagai Tindakan Perjudian Dalam Undang-Undang <i>Belgian Gaming Act Of 7 May 1999 (Gaming Act)</i> Pada Tahun 2018.</p> <p>b. Rumusan Masalah: Apa kepentingan Belgia dalam ditetapkannya <i>lootbox</i> sebagai tindakan perjudian dalam UU <i>Belgian Gaming Act of 7 May 1999</i>?</p> <p>c. Perbedaan: Penelitian terdahulu lebih berfokus pada kepentingan negara Belgia dalam menetapkan <i>loot box</i> sebagai bentuk perjudian berdasarkan <i>Belgian Gaming Act of 7 May 1999</i>. Sementara penelitian saya menitikberatkan pada keabsahan transaksi benda virtual melalui sistem <i>gacha</i> dalam <i>PUBG Mobile</i>, ditinjau dari ketentuan Pasal 1320 dan 1774 KUH Perdata serta hukum positif Indonesia.</p>

			<p>d. Kebaruan:</p> <p>Penelitian saya menawarkan kebaruan dengan menghadirkan analisis sistem <i>gacha</i> dalam konteks hukum perdata Indonesia, khususnya terkait syarat sah perjanjian dan kategori perjanjian untung-untungan. Fokus ini berbeda karena tidak hanya menyoroti kepentingan negara dalam regulasi, melainkan menilai langsung implikasi keabsahan transaksi <i>gacha</i> bagi para pihak dalam sistem hukum nasional.</p>
9	Rifat Kusuma (Fakultas Syariah Dan Hukum, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2025)	Skripsi	<p>a. Judul Penelitian: Konsep Perjudian Pada Sistem <i>Gacha</i> Di <i>Game Online</i> (Menurut Pasal 303 Kuhp Dan Fatwa Mui Jatim No 1 Tahun 2022),</p> <p>b. Rumusan Masalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Bagaimana konsep <i>gacha</i> dalam <i>microtransaction</i> pada <i>game online</i>? 2) Bagaimana hukum <i>gacha</i> jika ditinjau dari Pasal 303 KUHP dan Fatwa MUI Jatim No 1 tahun 2022? <p>c. Perbedaan:</p> <p>Penelitian terdahulu menitikberatkan pada konsep <i>gacha</i> dalam <i>microtransaction</i> serta analisis hukumnya berdasarkan Pasal 303 KUHP tentang perjudian dan Fatwa MUI Jatim No. 1 Tahun 2022. Sedangkan penelitian saya berfokus pada keabsahan transaksi benda virtual melalui sistem <i>gacha</i> dalam PUBG Mobile , dengan analisis hukum perdata Pasal 1320 dan 1774 KUH Perdata.</p> <p>d. Kebaruan:</p> <p>Penelitian saya memberikan kebaruan karena tidak menilai <i>gacha</i> semata sebagai bentuk perjudian, melainkan menempatkannya dalam kerangka hukum perjanjian di Indonesia. Fokus utamanya adalah apakah transaksi <i>gacha</i> memenuhi syarat sah perjanjian dan dapat dikategorikan sebagai perjanjian untung-untungan, aspek yang belum dieksplorasi penelitian sebelumnya.</p>

10	Anastasya Putri Salsabilla, Muhammad Faiz Mufidi, Rimba Supriatna (Fakultas Hukum, Universitas Islam Bandung, 2022)	Jurnal	<p>a. Judul Penelitian: Aspek Hukum Kebendaan <i>Virtual Property</i> dalam <i>Real Money Trading</i> Ditinjau dari Buku II KUH Perdata dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak.</p> <p>b. Rumusan Masalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Bagaimana kedudukan <i>Virtual property</i> dalam <i>Game online</i> sebagai objek hukum dihubungkan dengan hukum kebendaan berdasarkan Buku II KUH Perdata? 2) Bagaimana akibat hukum atas perbuatan yang dilakukan para pemain dalam <i>Real money trading</i> dihubungkan dengan jual beli <i>Virtual property</i> dalam <i>Game online</i> ditinjau dari Buku III KUH Perdata? <p>c. Perbedaan: Penelitian terdahulu berfokus pada kedudukan <i>virtual property</i> sebagai objek hukum dalam perspektif hukum kebendaan (Buku II KUH Perdata) serta akibat hukum <i>real money trading</i> dalam perspektif perjanjian jual beli (Buku III KUH Perdata). Sedangkan penelitian saya menitikberatkan pada keabsahan transaksi benda virtual melalui sistem <i>gacha</i> dalam PUBG Mobile , dengan pendekatan hukum perdata Pasal 1320 tentang syarat sah perjanjian dan Pasal 1774 mengenai perjanjian untung-untungan.</p> <p>d. Kebaruan: Penelitian saya menawarkan kebaruan dengan mengkaji praktik <i>gacha</i> bukan hanya sebagai perolehan <i>virtual property</i>, melainkan sebagai bentuk perjanjian dalam hukum positif Indonesia. Analisis diarahkan pada aspek sahnya perjanjian serta kemungkinan <i>gacha</i> masuk dalam kategori perjanjian untung-untungan, yang belum disentuh penelitian terkait <i>virtual property</i> dan <i>real money trading</i>.</p>
----	--	--------	---

E. Tinjauan Pustaka

1. Perjanjian Jual Beli

Jual beli adalah kesepakatan antara penjual dan pembeli untuk saling menukar barang dengan harga yang disepakati. Di Indonesia, praktik jual beli tidak hanya dilakukan secara formal di pasar modern, tetapi juga berlangsung dalam hubungan sosial sehari-hari, sehingga memegang peranan penting dalam perkembangan ekonomi nasional.¹⁵

Dalam perspektif hukum, jual beli diatur secara tegas dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata), khususnya Pasal 1457 yang menyatakan bahwa jual beli adalah suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu barang, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan. Pengaturan ini menegaskan bahwa jual beli merupakan bentuk kontrak konsensual yang mengikat sejak tercapainya kesepakatan.¹⁶

2. Benda

Menurut Pasal 499 KUH Perdata, benda adalah segala sesuatu yang dapat menjadi objek hak milik dan memiliki nilai ekonomi. KUH Perdata mengklasifikasikan benda menjadi benda bergerak dan benda tidak bergerak, serta benda berwujud dan tidak berwujud. Dalam konteks hukum perdata klasik, konsep benda lebih merujuk pada sesuatu yang dapat dilihat, disentuh, dan

¹⁵ Ridwan Khairandy, *Hukum Kontrak Indonesia dalam Perspektif Perbandingan*, FH UII Press, Yogyakarta, 2013, hlm. 45.

¹⁶ Ibid., hlm. 112.

dialihkan kepemilikannya melalui proses fisik.¹⁷ Benda dalam hukum dapat dikaitkan dengan dua aspek, yaitu benda sebagai objek dalam hubungan hukum, dan benda sebagai aset kekayaan yang dapat diperjualbelikan.¹⁸

3. Benda Virtual

Benda virtual merupakan segala jenis item digital yang diciptakan dalam sistem komputer dan hanya dapat diakses melalui media digital seperti *game* atau platform daring lainnya. Dalam praktiknya, benda virtual telah menjadi komoditas dengan nilai ekonomi tinggi. Contohnya adalah *skin* senjata atau kendaraan dalam *game* PUBG Mobile .

Benda virtual tidak memiliki bentuk fisik, ia memiliki ciri-ciri yang serupa dengan benda berwujud, seperti eksistensi (dapat digunakan dan dimiliki), daya guna, dan nilai ekonomi.¹⁹ Hal ini menjadi argumen kuat untuk mengkategorikan benda virtual sebagai objek hukum dalam hukum kebendaan Indonesia, meski belum diatur secara eksplisit dalam KUH Perdata.

4. Sistem

Dalam ilmu hukum, istilah sistem merujuk pada suatu tatanan atau mekanisme yang terorganisir, baik secara teknis maupun hukum, untuk menjalankan suatu kegiatan tertentu. Dalam konteks *game online* seperti PUBG Mobile , sistem merujuk pada keseluruhan infrastruktur perangkat lunak yang

¹⁷ F. Ramli dan R. H. Manik, “Eksistensi Benda Digital Sebagai Benda dalam Perspektif Hukum Perdata Indonesia”, Jurnal Hukum Prioris, Vol. 2, No. 1, Universitas Negeri Medan, 2024, hlm. 60.

¹⁸ Sudikno Mertokusumo, *Penemuan Hukum Sebuah Pengantar*, Cet. 7, Liberty, Yogyakarta, 2010, hlm. 103.

¹⁹ A. P. Salsabilla & M. F. Mufidi, “Aspek Hukum Kebendaan Virtual Property dalam Real Money Trading Ditinjau dari Buku II KUHPERdata dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak”, Jurnal Hukum, Universitas Islam Bandung, 2022, hlm. 489.

memungkinkan berlangsungnya transaksi virtual, seperti pembelian item, pertukaran mata uang digital, dan aktivasi fitur permainan. Sistem ini mencakup aspek teknis dan aspek hukum.

Sistem dalam *game* digital dirancang bukan hanya untuk menunjang *gameplay*, tetapi juga untuk mendorong konsumsi pemain. Melalui sistem yang tertutup dan tidak transparan, pengembang *game* dapat mengatur nilai tukar mata uang, harga item, peluang *drop* item, hingga pembatasan hak milik pengguna. Sistem ini juga mencakup klausul baku, yang biasanya terdapat dalam *Terms of Service*.

5. *Gacha*

Gacha adalah sebuah sistem mekanisme dalam *game online* yang memberikan pemain kesempatan untuk mendapatkan item secara acak setelah membayar sejumlah uang atau mata uang dalam *game*. Mekanisme ini berasal dari konsep mesin *gachapon* di Jepang dan kini telah menjadi fitur dominan dalam banyak *game* populer, termasuk PUBG Mobile . Dalam praktiknya, pemain tidak membeli barang secara langsung, melainkan membeli kesempatan atau peluang untuk memperoleh item dengan tingkatan dan nilai yang tidak pasti.²⁰

²⁰ R. Kusuma, *Konsep Perjudian Pada Sistem Gacha Di Game Online (Menurut Pasal 303 KUHP Dan Fatwa MUI Jatim No. 1 Tahun 2022)*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Jakarta, 2024, hlm. 33.

6. *Game Online*

Secara umum, *game online* merupakan suatu bentuk permainan digital yang dijalankan dan dioperasikan melalui jaringan internet, di mana interaksi antara pemain, sistem permainan, serta transaksi dalam *game* terjadi secara daring dan terhubung ke server pusat milik pengembang. *Game online* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga telah berkembang menjadi ekosistem digital yang kompleks dengan unsur ekonomi, sosial, dan bahkan hukum di dalamnya.²¹ *Game online* telah berevolusi dari sekadar media hiburan menjadi platform ekonomi digital yang kompleks.

7. *PUBG Mobile*

Player Unknown Battleground Mobile atau disingkat *PUBG Mobile* adalah *game* bertipe *battle royale* yang sangat populer dan memiliki jutaan pemain aktif di Indonesia. *Game* ini memungkinkan pemain membeli mata uang virtual bernama UC (*Unknown Cash*) untuk ditukar dengan item digital, baik melalui pembelian langsung atau melalui sistem *gacha*. Hal ini menempatkan *PUBG Mobile* sebagai kasus ideal untuk menelaah transaksi digital benda virtual dalam perspektif hukum.

8. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata) merupakan landasan utama dalam hukum privat di Indonesia, termasuk dalam mengatur hubungan hukum yang timbul dari transaksi antara individu dalam ruang digital.

²¹ Salsabilla, A. P., & Mufidi, M. F., “Aspek Hukum Kebendaan Virtual Property dalam Real Money Trading Ditinjau dari Buku II KUHPerdata dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak”, Jurnal Hukum, Universitas Islam Bandung, 2022, hlm. 19.

Dalam konteks PUBG Mobile , transaksi benda virtual melalui sistem *gacha* perlu diuji keabsahannya berdasarkan norma perjanjian dalam KUH Perdata, khususnya melalui Pasal 1320 tentang syarat sah perjanjian dan Pasal 1774 yang mengatur tentang perjanjian untung-untungan (*aleatory contracts*).²²

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya multitafsir yang dapat menimbulkan kesenjangan pemahaman dalam penelitian ini, diperlukan penjabaran yang jelas mengenai ruang lingkup permasalahan. Oleh karena itu, untuk mempertegas makna dan batasan istilah yang digunakan, akan disampaikan definisi operasional sebagai acuan dalam memahami fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Jual Beli Item Game

Secara umum, jual beli merupakan perjanjian antara dua pihak di mana satu pihak menyerahkan suatu barang dan pihak lainnya membayar harga atas barang tersebut. Dalam sistem hukum perdata Indonesia, pengaturan jual beli diatur dalam Pasal 1457 KUH Perdata, yang menekankan adanya objek tertentu dan harga sebagai syarat pokok. Tradisionalnya, objek jual beli adalah barang fisik, tetapi seiring perkembangan teknologi, ruang lingkungannya juga mencakup objek digital dan jasa berbasis sistem elektronik.²³

Transaksi melalui sistem *gacha* dalam PUBG Mobile adalah suatu mekanisme perolehan benda virtual oleh pemain yang dilakukan dengan cara menukar mata uang permainan (UC/*Unknown Cash*), yang diperoleh melalui

²² Ridwan Khairandy, *Hukum Kontrak Indonesia dalam Perspektif Perbandingan*, FH UII Press, Yogyakarta, 2013, hlm. 112.

²³ Tiara R. P., “*Sistem Real Money Trading di Aplikasi Game Online PUBG Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*”, Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum, IAIN Bengkulu, 2022, hlm. 24.

pembelian dengan uang nyata, untuk mendapatkan barang virtual (seperti *skin* senjata, pakaian, kendaraan, atau item kosmetik lainnya) secara acak melalui fitur *Crate*, *Lucky Wheel*, maupun *event gacha* lainnya.

2. **Game PUBG Mobile**

Secara umum, *game online* adalah permainan digital berbasis jaringan internet yang memungkinkan interaksi simultan antar pemain secara daring. *Game online* menciptakan dunia maya dengan sistem ekonomi internal yang kompleks, melibatkan mata uang digital, sistem hadiah, dan bahkan mekanisme perdagangan. Industri *game* modern juga memfasilitasi pembelian barang digital melalui *microtransaction* dan *in-app purchase*.²⁴

PUBG Mobile adalah salah satu *game online* populer berjenis *battle royale* yang dikembangkan oleh Tencent Games. Dalam PUBG Mobile, pemain bertempur secara daring dalam skenario bertahan hidup. Selain aspek kompetitif, PUBG Mobile juga memiliki sistem monetisasi internal berupa pembelian UC, yang digunakan untuk memperoleh item kosmetik seperti *skin*, pakaian, dan aksesoris dalam *game*.²⁵ Item tersebut sering kali diperoleh melalui sistem undian atau *gacha*. Penelitian ini menjadikan PUBG Mobile sebagai objek karena mewakili praktik nyata dari transaksi benda virtual melalui sistem tertutup.²⁶

²⁴ Luthfan, G. F., “*Hukum Microtransaction dalam Online MOBILE Games*”, Media Keadilan: Jurnal Ilmu Hukum, Vol. 12, No. 2, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021, hlm. 245.

²⁵ Rizky, A. S., “*Penerapan Hukum pada Sistem Gacha untuk Perlindungan Pemain dalam Game Online*”, Skripsi, UIN Jakarta, 2023, hlm. 27.

²⁶ Hasibuan, A. S., *Evaluasi Regulasi Permainan Interaktif Elektronik di Indonesia: Studi terhadap Transaksi Elektronik atas Benda Virtual*, STIHP Bunda, 2023, hlm. 32.

3. Item *Game*

Dalam hukum perdata, benda didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat menjadi objek hak milik dan objek perikatan. Benda terbagi dua yakni benda berwujud dan benda tidak berwujud.²⁷ Dalam perkembangan teknologi, muncul bentuk benda virtual yang walaupun tidak memiliki eksistensi fisik, tetap memiliki nilai, dapat diperjualbelikan, dan memiliki perlindungan hukum.²⁸ Dalam konteks penelitian ini, item dalam *game* adalah benda virtual berupa *skin*, pakaian karakter, efek visual, atau fitur eksklusif dalam permainan PUBG Mobile . Item ini diperoleh pemain melalui pembelian langsung atau melalui sistem *gacha*. Meskipun item ini tidak dapat disentuh atau dipindahkan secara fisik, penggunaannya dalam *game* memberi dampak signifikan terhadap pengalaman bermain dan status sosial digital pemain. Oleh karena itu, item virtual diposisikan sebagai “benda” dalam pengertian luas yang dapat dikaji melalui perspektif hukum kebendaan.²⁹

4. Sistem *Gacha*

Secara umum, *gacha* adalah mekanisme distribusi barang virtual berbasis peluang, serupa dengan sistem lotere atau undian. Konsep ini berasal dari mesin kapsul di Jepang yang disebut *gachapon*, dan telah diadopsi ke dalam *game* digital sebagai strategi monetisasi. Pemain menggunakan mata uang

²⁷ Subekti, *Hukum Perjanjian*, Cet. 21, Intermasa, Jakarta, 2005, hlm. 34.

²⁸ Fitriani, S. A., “Konsepsi Kepemilikan Virtual Items dalam Transaksi Game Online Perspektif Hukum Perdata”, *Jurnal Ius Constituendum*, Vol. 7, No. 1, Universitas Trisakti, 2022, hlm. 55.

²⁹ Salsabilla, A.P., & Mufidi, M.F., “Aspek Hukum Kebendaan Virtual Property dalam Real Money Trading Ditinjau dari Buku II KUHPerdata dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak”, *Jurnal Hukum Bandung*, 2022, hlm. 20.

digital atau uang nyata untuk memperoleh item secara acak dari kumpulan item tertentu, di mana hasilnya tidak dijamin.³⁰

Dalam penelitian ini, sistem *gacha* diartikan sebagai mekanisme digital dalam PUBG Mobile di mana pemain membeli peluang untuk mendapatkan item langka. Transaksi ini tidak memberikan kepastian atas objek yang akan diterima, dan karenanya menyimpang dari konsep jual beli konvensional yang menuntut objek tertentu. Sistem *gacha* memiliki unsur spekulatif, dan dalam hukum perdata Indonesia dapat mendekati bentuk perjanjian untung-untungan sebagaimana diatur dalam Pasal 1774 KUH Perdata, sehingga relevan untuk dianalisis dalam konteks keabsahan perjanjian.³¹

5. Hukum Perdata

Secara umum, hukum perdata adalah bagian dari hukum privat yang mengatur hubungan antar individu dalam masyarakat, termasuk hak milik, perikatan, warisan, dan perjanjian. Dalam konteks Indonesia, hukum perdata sebagian besar bersumber dari KUH Perdata yang merupakan adopsi dari *Burgerlijk Wetboek*. Hukum perdata bersifat universal dan mengatur hal-hal yang mendasar dalam kehidupan sosial-ekonomi. Dalam penelitian ini, hukum perdata berfungsi sebagai kerangka analisis normatif terhadap legalitas transaksi benda virtual melalui sistem *gacha* di *game* PUBG Mobile .

³⁰ Luthfan, G.F.F., “*Hukum Microtransaction dalam Online MOBILE Games*”, Media Keadilan: Jurnal Ilmu Hukum, Vol. 12, No. 2, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021, hlm. 248.

³¹ Ridwan Khairandy, *Hukum Kontrak Indonesia dalam Perspektif Perbandingan*, FH UII Press, Yogyakarta, 2013, hlm. 118.

G. Metode Penelitian

Penelitian hukum adalah aktivitas ilmiah yang disusun secara logis dan metodologis untuk menggali serta memahami persoalan hukum secara mendalam.³² Melalui analisis terhadap norma dan fakta hukum yang relevan, penelitian ini diarahkan untuk menemukan solusi konkret terhadap isu-isu hukum yang muncul, baik dalam teori maupun praktik.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam karya ilmiah ini adalah penelitian hukum normatif. Penelitian normatif merupakan jenis penelitian hukum yang menjadikan norma hukum sebagai objek utama kajian, dengan menitikberatkan pada isi dan struktur hukum positif yang berlaku serta fokus pada permasalahan yang diteliti. Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis prinsip-prinsip hukum, asas hukum, dan ketentuan undang-undang yang relevan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian digunakan untuk menentukan cara peneliti melihat dan menganalisis masalah hukum yang dibahas. Dengan memilih pendekatan yang sesuai, peneliti bisa lebih memahami aturan hukum yang berlaku serta menyesuaikannya dengan rumusan masalah yang diuji agar hasil tujuan penelitian lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini menggunakan dua bentuk pendekatan utama:

³² Wiwik Sri Widiarty, *Buku Ajar Metode Penelitian Hukum*, Publika Global Media, Yogyakarta, 2024, hlm. 51.

- a. Pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*), yakni pendekatan yang dilakukan dengan menelaah dan mengkaji ketentuan hukum yang sedang diteliti, terutama yang mengatur tentang syarat sahny suatu perjanjian, serta aturan lain yang berkaitan dengan perikatan jual beli dan bentuk perjanjian tertentu.³³
- b. Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*), yakni pendekatan yang digunakan dalam penelitian hukum normatif untuk membangun landasan berpikir berdasarkan konsep, asas, dan doktrin hukum para ahli. Pendekatan ini menggali makna dan substansi konsep hukum yang relevan dengan isu yang diteliti.³⁴

3. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah keabsahan transaksi benda virtual yang diperoleh melalui sistem *gacha* dalam *game* PUBG Mobile , ditinjau dari hukum perdata Indonesia serta hukum positif terkait.

³³ Peter Mahmud Marzuki, Pengantar Ilmu Hukum, Cet. 10, Prenada Media Group, Jakarta, 2017, hlm. 93.

³⁴ Peter Mahmud Marzuki, Pengantar Ilmu Hukum, Cet. 10, Prenada Media Group, Jakarta, 2017, hlm. 177.

4. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder, yang diperoleh melalui kajian literatur dan dokumen hukum. Data ini diklasifikasikan menjadi tiga jenis bahan hukum, yaitu bahan hukum primer, sekunder, dan tersier, yang seluruhnya digunakan untuk menganalisis keabsahan transaksi benda virtual melalui sistem *gacha* dalam *game* PUBG Mobile dari sudut pandang hukum perdata, yaitu:

- a. Bahan hukum primer, yaitu sumber hukum yang digunakan sebagai dasar utama dalam penelitian ini. Peneliti mengacu pada peraturan perundang-undangan yang berkaitan langsung dengan materi penelitian, yakni:
 - 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945.
 - 2) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
 - 3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
 - 4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
 - 5) *End User License Agreement* PUBG Mobile .

- b. Bahan hukum sekunder adalah bahan yang berisi penjelasan atau pendapat ilmiah dari para ahli hukum, serta literatur hukum yang mendukung interpretasi terhadap ketentuan KUH Perdata. Dalam konteks ini, peneliti menggunakan buku-buku hukum perdata klasik dan kontemporer, artikel jurnal yang relevan dengan tema perikatan digital, serta karya ilmiah yang membahas pengaturan hukum atas objek virtual atau transaksi spekulatif dalam dunia digital.
- c. Bahan hukum tersier adalah bahan pelengkap yang membantu memperjelas pengertian atau definisi dari istilah-istilah hukum yang digunakan dalam bahan primer dan sekunder. Bahan ini meliputi kamus hukum, glosarium istilah hukum, ensiklopedia hukum, dan artikel daring yang berkaitan dengan objek penelitian.

5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi kepustakaan yang merupakan metode khas dalam penelitian hukum normatif. Pengumpulan dilakukan dengan menelaah dan mengkaji berbagai bahan hukum tertulis yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.³⁵ Metode ini digunakan untuk menghimpun informasi hukum yang relevan dari peraturan perundang-undangan, doktrin hukum, teori para ahli, serta sumber pustaka lainnya yang berkaitan dengan rumusan masalah yang dikaji.

³⁵ Wiwik Sri Widiarty, *Buku Ajar Metode Penelitian Hukum*, Publika Global Media, Yogyakarta, 2024, hlm. 128.

Secara teknis, pengumpulan data dilakukan melalui dua cara utama, yaitu:

a. Studi Dokumen (*Document Study*)

Studi dokumen adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai dokumen yang relevan. Dalam konteks penelitian ini, teknik ini digunakan untuk melakukan analisis terhadap dokumen-dokumen yang ada.

b. Studi Pustaka (*Library Research*)

Studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan, mempelajari, dan/atau mengkaji berbagai bahan pustaka, yang mencakup bahan hukum primer yang diperkuat dengan bahan hukum sekunder dan tersier sebagai pendukung.

6. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Dalam penelitian hukum normatif, metode ini digunakan untuk mengolah dan menganalisis bahan hukum yang telah dikumpulkan melalui studi pustaka dan studi dokumen

H. Kerangka Skripsi

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dalam empat bab utama agar alur pembahasan logis dan terstruktur. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan awal mengenai konteks dan alasan dilakukannya penelitian. Dalam bagian ini dijelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, orisinalitas penelitian serta tinjauan pustaka. Bagian akhir dari bab ini ditutup dengan metode penelitian yang digunakan.

2. BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan dasar teori yang digunakan untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian. Pembahasan berisi tentang tinjauan mengenai perjanjian, benda virtual dan sistem *gacha*, khususnya dalam *game* PUBG Mobile . Bagian akhir bab ini ditutup dengan tinjauan dari perspektif Hukum Islam terhadap pokok masalah yang diteliti,

3. BAB III: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil analisis atas permasalahan hukum yang telah dirumuskan sebelumnya. Analisis dalam bab ini dibagi menjadi dua bagian utama. Pertama, peneliti menganalisis keabsahan transaksi benda virtual melalui sistem *gacha* dalam *game* PUBG Mobile berdasarkan ketentuan Pasal 1320 KUH Perdata serta hukum positif terkait. Kedua, peneliti mengkaji apakah sistem *gacha* dapat digolongkan sebagai bentuk perjanjian untung-untungan sebagaimana diatur dalam Pasal 1774 KUH Perdata.

4. BAB IV: PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan yang merangkum hasil temuan dan analisis yang telah dilakukan dalam bab sebelumnya. Serta saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang terkait sebagai rekomendasi hukum.